

# Internet jako współczesne medium zagrożenia czy edukacji?

## Rola internetu w ponowoczesnym społeczeństwie

### WSTĘP

Interpretacja tego, czym jest internet bywa różna. Są tacy, którzy uważają, że gromadzi on psychopatyczne osobowości, bywają fascynaci interesujący się nim jako medium i ci, którzy traktują go czysto użytkowo, korzystając zeń jedynie w celach zawodowych. W różnych zakątkach sieci można spotkać różnorakie osoby, a każda z nich ma własny pogląd, czym internet jest. Już traktowanie internetu jako miejsca ukazuje jego specyficzny charakter. Patrycja Wallace pisze: „Bycie w sieci, to mozaika rozmaitych doświadczeń. Jest wiele sposobów poznawania internetu, prezentowania w nim siebie czy uczestniczenia za pośrednictwem jego w interakcjach z ludźmi”<sup>1</sup>.

Początek masowego rozwoju internetu przypada na rok 1995, jest więc to wciąż bardzo nowy środek masowej komunikacji, a co za tym idzie – przedmiot badań naukowych. Zajmuje się nim medioznawstwo, kulturoznawstwo, antropologia, a także nauki społeczne. Liczba osób korzystających z sieci wciąż rośnie i według prognoz w 2005 roku mogła osiągnąć jeden miliard<sup>2</sup>. Cybersieć jest interesująca zwłaszcza dlatego, że stanowi medium bardzo specyficzne, które łączy w sobie elementy kultury, hiperkomunikacji i multimedialności<sup>3</sup>. Rezultatem tych trzech wpływów jest nowe środowisko i nowa kultura. Nauki społeczne, takie jak pedagogika, psychologia czy socjologia, interesują się cyberprzestrzenią jako środowiskiem wywierania wpływu, tworzenia się nowych sposobów pojmowania świata, nowych uzależnień czy powstawania więzi.

### NARODZINY INTERNETU

Internet rozwinął się dzięki „unikalnemu wymieszaniu strategii militarnej, współdziałania zaawansowanej nauki, technicznej przedsiębiorczości i kontrkulturowej

<sup>1</sup> P. Wallace, *Psychologia Internetu*, przekł. T. Hornowski, Poznań 2005, s. 11.

<sup>2</sup> Zob. J.P. Gałkowski, *Internet dzieli klasy i osoby*, „Edukacja i Dialog” 2003, nr 6, s. 14.

<sup>3</sup> Zob. tamże.

innowacyjności"<sup>4</sup>. Za stworzenie internetu odpowiedzialna jest jedna z najbardziej płodnych i innowacyjnych badawczo i naukowo instytucji działających na świecie. To amerykańska Agencja Zaawansowanych Projektów Badawczych (*Advanced Research Projects Agency, ARPA*), którą w roku 1972 przekształcono w Agencję Zaawansowanych Projektów Badawczych w Obszarze Obronności (*Defense Advanced Research Projects Agency, DARPA*). Instytucja ta zyskała na znaczeniu w latach 50. ubiegłego wieku, gdy podjęła kilka innowacyjnych projektów technologicznych w odpowiedzi na wystrzelenie radzieckiego sputnika. Jednym z tych projektów, koordynowanych przez Paula Barana z firmy Rand Corporation, było zaprojektowanie takiego systemu łączności, który byłby odporny na jakikolwiek atak nuklearny. Baran zaprojektował system oparty na „technice pakietowej komutacji, który uniezależnił sieć od central dowodzenia i kontroli, także jednostki przekazu znajdowałyby własne trasy w sieci, ponownie zbierane w koherentny komunikat w dowolnym jej punkcie”<sup>5</sup>. Gdy kilka lat później technika cyfrowa rozwinęła się na tyle, że umożliwiła pakietowanie dźwięku, obrazu i danych, została stworzona sieć, której poszczególne węzły mogą się łączyć bez bezpośredniego udziału jednostek centralnych. Oznaczało to uniezależnienie się od centrów komputerowych.

Pierwsza sieć komputerowa rozpoczęła swoją działalność 1 września 1969 roku. Działała pomiędzy czterema wielkimi uniwersytetami amerykańskimi, które jednocześnie pełniły rolę ośrodków badawczych. Miała służyć naukowcom jako panel wymiany poglądów, którzy z biegiem czasu zaczęli ją wykorzystywać również do prywatnych celów, włączając w to opowiadanie dowcipów. W roku 1983 postanowiono dać dostęp do sieci wszystkim naukowcom. Najszerzej wówczas wykorzystywaną sieć sieci nazwano Arpa-Internetem, a później internetem. Rolę rdzenia internetu przejął NSFNET. Nazwa została zaczerpnięta od National Science Foundation. Jednak „presje komercyjne, nacisk sieci korporacyjnych i komunikacyjnych sieci non-profit”<sup>6</sup> spowodowały, że w kwietniu 1995 roku ten ostatni, w pełni państwowy, filar internetu został zamknięty, co doprowadziło do jego całkowitej prywatyzacji. Gdy w połowie lat 90. ubiegłego wieku transmisja gigabitowa osiągnęła niezwykle wysoką wydajność, a komputery uczyły się wzajemnego porozumiewania się możliwe stało się stworzenie światowej sieci komunikowania, znanej powszechnie jako *www*, czyli *world wide web*. W dzisiejszej rzeczywistości komputerowej właśnie tą techniką posługujemy się w pracy zawodowej i w celu przesyłania prywatnej korespondencji.

<sup>4</sup> M. Castells, *Spółczesność sieci*, przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2008, s. 58.

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> Tamże, s. 59.

## **SPOJRZENIE SOCJOLOGICZNE**

Internet jest współcześnie najchętniej wykorzystywany w celu zdobycia i weryfikacji informacji, wymiany poglądów, kontaktu z innymi miłośnikami sieci czy dla zabawy. Zasadne jest więc pytanie, czy współczesny „pochłaniacz czasu”, a więc dobra obecnie najcenniejszego, potrafi dostarczyć ludziom wszystkich niezbędnych odpowiedzi i zaspokoić podstawowe potrzeby. Internet jawi się ponadto jako najpotężniejsze medium o niespotykanej dotąd w historii ludzkości sile oddziaływania, kreacji sztucznych potrzeb i zaspokajania ich. Anthony Giddens jest zdania, że w sytuacji wysoko rozwiniętej nowoczesności, dzięki środkom masowego przekazu, coraz powszechniej obserwuje się, że wydarzenia niejednokrotnie bardzo odległe geograficznie silnie wpływają na strukturę tożsamości jednostek<sup>7</sup>. Zarówno materiały drukowane, jak i media elektroniczne nie tylko kształtują tożsamość poszczególnych osób, ale i porządek relacji społecznych. Masowa komunikacja, a przede wszystkim jej gałąź elektroniczna, umożliwiają wzajemne przenikanie systemów społecznych z globalnymi oraz ze sferą samorozwoju.

Giddens konstatuje, że dzisiejszy świat jest zasadniczo różny od świata, w którym żyli ludzie w poprzednich epokach rozwoju historycznego. Obecnie „pod paroma względami jest to pojedynczy świat o jednolitych ramach doświadczenia, [...] ale zarazem jest to świat, który wytwarza nowe formy różnicowania i rozproszenia oraz uniwersum działania społecznego, w którym media elektroniczne odgrywają główną i konstytutywną rolę”<sup>8</sup>. Z powyższych racji pojawiają się również specyficzne zagrożenia, jakie niesie ze sobą internet, z których część ma całkowicie nowy charakter. Omówimy je pokrótce.

## **UZALEŻNIENIE**

Podstawowym zagrożeniem związanym z cyberprzestrzenią jest zagadnienie uzależnienia od internetu. Podobnie jak było to w przypadku uzależnienia od komputera, zaczęto z większą uwagą przyglądać się wpływowi internetu na jego użytkowników w momencie, gdy pojawiły się sygnały o nietypowych zachowaniach osób korzystających ze stron www.

Problem uzależnienia od internetu po raz pierwszy poruszono 15 sierpnia 1996 roku na 104 konwencji Amerykańskiego Stowarzyszenia Psychologicznego w Toronto<sup>9</sup>. *Internet Addiction Disorder* (w skrócie IAD) stało się wkrótce nowym poję-

<sup>7</sup> Zob. A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przekł. A. Szulżycka, Warszawa 2007, s. 8.

<sup>8</sup> Tamże, s. 8.

<sup>9</sup> Zob. A. Wołpiuk, *Uzależnienie od Internetu jako nowy problem pomocy psychologicznej*, „Problemy Poradnictwa Psychologiczno-Pedagogicznego” 2003, nr 1, s. 53.

ciem, oznaczającym tyle, co uzależnienie od sieci i definiującym się następującymi objawami: 1) brak kontroli nad czasem spędzonym w sieci; 2) kłamstwa na temat czasu spędzanego przed komputerem; 3) cierpienia związane z negatywnymi konsekwencjami przebywania w sieci; 4) utrata zasad moralnych związanych z wykorzystywaniem fałszywych personaliów; 5) nagminne korzystanie z komputera w celach rozrywkowych; 6) doświadczenie silnych uczuć euforii i poczucia winy z powodu przebywania w internecie; 7) używanie komputera w celu ucieczki od smutku; 8) kłopoty finansowe wynikające z korzystania z internetu<sup>10</sup>.

W IAD podobnie jak w każdym innym uzależnieniu bardzo ważna jest diagnoza, a co za tym idzie, należy wyróżnić kilka najbardziej charakterystycznych symptomów świadczących o możliwym zagrożeniu. Ivan Goldberg wskazał wśród nich: 1) tolerancję (rozumianą jako korzystanie z internetu przez dłuższy czas w celu uzyskania satysfakcji, wyraźne obniżenie satysfakcji osiągananej przez tę samą ilość czasu); 2) zespół abstynencyjny (cechujący się zaprzestaniem lub redukowaniem korzystania z internetu, pobudzenie psychoruchowe, lęk, obsesyjne myślenie o tym, co dzieje się w internecie, fantazje o internecie, dowolne lub mimowolne poruszanie palcami w sposób imitujący pisanie na klawiaturze); 3) częstotliwość i czas korzystania z internetu są większe od zamierzonych; 4) uporczywe pragnienie korzystania z internetu; 5) duża ilość czynności związanych pośrednio z internetem; 6) ograniczenie lub rezygnacja z innych ważnych czynności społecznych, zawodowych rodzinnych na rzecz korzystania z zasobów sieci; 7) korzystanie z internetu mimo świadomości narastania problemów fizycznych, społecznych i psychologicznych<sup>11</sup>.

Dzisiaj specjaliści dzielą omawiane zaburzenie na szereg kategorii. Niełatwo jest znaleźć jednolitą i przejrzystą klasyfikację form uzależnienia od sieci. Do najważniejszych można zaliczyć: 1) uzależnienie od informacji pochodzących z sieci (*information addiction*); 2) uzależnienie od pornografii w sieci (*Internet pornography*

<sup>10</sup> Z badania przeprowadzonego przez Mirosława Rewerę wraz z Kołem Naukowym Studentów Socjologii „Societas” w 2010 roku wynika, że spośród zaproponowanych do wyboru respondentom potencjalnych zagrożeń, jakie powodować może korzystanie z sieci, prawie wszyscy (98 proc.) zgodzili się co do tego, że największy problem stanowi uzależnienie od internetu (zob. M. Rewera, *Korzystanie z Internetu i związane z tym zagrożenia w opinii studentów socjologii z Wydziału Zamiejscowego Nauk o Społeczeństwie KUL w Stalowej Woli*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2010, nr 4 [25], s. 102). W podobnym badaniu, przeprowadzonym dwa lata wcześniej przez ten sam zespół badawczy, stwierdzono nieco mniejszy odsetek respondentów potwierdzających powyższą konstatację (89,9 proc.), co można interpretować jako nasilenie się tendencji do postrzegania przez stalowowolską młodzież (głównie studentów) uzależnienia od internetu jako dominującego współcześnie zagrożenia (zob. M. Rewera, *Aktywność internetowa i związane z nią zagrożenia w opinii stalowowolskiej młodzieży*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2009, nr 1 [18], s. 154).

<sup>11</sup> Zob. A. Wołpiuk, dz. cyt., s. 57.

*addiction*); 3) uzależnienie od gier komputerowych w sieci (*online gaming addiction*); 4) socjomania internetowa (*Internet social interaction*); 5) romanse w sieci (*online affairs*); 6) uzależnienie od hazardu w sieci (*online gambling addiction*); 7) uzależnienie od zakupów w sieci (*online shopping addiction*)<sup>12</sup>.

Z dyskutowanym problemem wiąże się plejada zagadnień, które z punktu widzenia wychowawców nie są niczym nowym. Pojawiają się bowiem pytania o to, dlaczego ludzie, przede wszystkim młodzi, tak chętnie uciekają w realia nierealnej przeciwie rzeczywistości? U podstaw tych ucieczek leżą nierzadko samotność, poczucie niezrozumienia czy zagubienia. Człowiek ukrywa się za maskami urojonych przez siebie, wykreowanych postaci, nie dlatego, że chce kogoś okłamać, ale dlatego, że wydaje mu się, iż prawdziwa osobowość jest odrzucana, niechciana, szara, pospolita i nieciekawa. Tymczasem internet jest miejscem kształtowania osobowości według własnych wyobrażeń, a bywa, że również według oczekiwań innych osób. Trudno rozsądzić, czy zjawisko kształtowania tożsamości internetowej jest czymś bezsprzecznie złym, jednak nie można go ignorować.

### **TOŻSAMOŚĆ INTERNETOWA**

Wyróżniamy dwa rodzaje konstruowania nowej tożsamości: można budować tożsamości nietrwałe, tylko z grubsza zarysowane, tymczasowe, lecz zdarzają się także osobowości o stałym zestawie cech, tak wyraziste, że trudno byłoby znaleźć podobne w realnym świecie. Tożsamość internetową buduje się czasami na potrzeby chwili. Uczestnicy gier o charakterze magicznym budują postaci niepodobne do jakichkolwiek ze świata realnego (elfy, czarodzieje, gnomy czy rycerze). Wzorują się przy tym na literaturze fantastycznej (bardzo popularny jest John R.R. Tolkien, autor kultowej sagi *Władca pierścieni*) czy filmach *science fiction*. Bywa również, że tożsamość (lub raczej wizerunek internetowy) ma charakter taki, jakiego oczekują np. uczestnicy konkretnego czat-roomu – odpowiada ona oczekiwaniom innych. Niekiedy do głosu dochodzą cechy rzeczywiste, jednak ukrywanie się za wymyśloną osobowością daje uczucie komfortu. Ten sposób kreowania siebie wykorzystują między innymi pedofile.

Internet zapewnia poczucie anonimowości, wskutek czego zawsze można ukryć się za przybranym imieniem, pseudonimem-nickiem czy numerem komunikatora. Wiele komunikatorów w ankiecie wymaganej do ich zainstalowania uwzględnia wprawdzie rubrykę „płeć” lub „wiek”, ale uzupełnianie jej jest dowolne i właściwie nie podlega kontroli. Ludzie ukrywający się za nickami i za tysiącem wymyślonych

<sup>12</sup> Zob. P.T. Nowakowski, *Uzależnienie od mediów*, „Cywilizacja. O nauce, moralności, sztuce i religii” 2009, nr 28, s. 150-151.

masek, jakimi mogą być przybrane osobowości czują pewną bezkarność, bywa że imion mają kilka, tak jak kilka bywa kreowanych postaci. Obserwuje się jednak tendencję do ujawniania pewnych trwałych cech osobowości wymyślonych postaci, bowiem osoby w nie się wcielające, nawet jeśli „udają” kogoś, kim nie są, pozostają sobą, uzewnętrzniając wiele własnych cech. Dodajmy, że w rzeczywistości wspomniana anonimowość jest pozorna. Z tego, że ktoś jest w internecie anonimowy, wcale nie wynika, że nie da się go zidentyfikować, zwłaszcza w sytuacji, gdy doszło do złamania prawa i do gry wkraczają organa ścigania<sup>13</sup>.

## AGRESJA

Fizyczny brak kontaktu i anonimowość budzą zachowania, które nazwać można agresywnymi. Reakcją na ten stan rzeczy jest rosnąca liczba narzędzi służących do identyfikowania użytkowników sieci. Mówiąc o agresji werbalnej, trzeba zwrócić uwagę na osobliwe cechy internetu jako środowiska komunikacji. Po pierwsze, w środowisku tym komunikacja ma charakter dynamiczny, tempo ma znaczenie zwłaszcza na czatach i grupach dyskusyjnych; po drugie zaś, odczytanie ironii czy żartu w komunikacji z osobami, których nie znamy, a których słowa czytamy tylko w tekście jest znacznie trudniejsze niż ma to miejsce w komunikacji bezpośredniej. W internetowych realiach szybciej ulegamy zniecierpliwieniu i zdenerwowaniu, jesteśmy w stanie pochopnie i w mniej przemyślany sposób odpisać obraźliwie współrozmówcy, finalizując swą wypowiedź poprzez naciśnięcie klawisza „wyślij”, niż gdyby ta sama rozmowa miała miejsce w realnym świecie. Kolejny problem to patologizacja komunikacji w sytuacji, gdy wirtualne kontakty przewyższają realne i kiedy dana osoba unika kontaktów rzeczywistych na rzecz spotkań w cybersieci.

Komunikacja o charakterze agresywnym to tylko jedna ze stron agresji w internecie. Nie jest trudno natknąć się tu na strony organizacji nacjonalistycznych czy sekt, strony tworzone przez pedofilów, a nawet przez osoby związane z międzynarodowym terroryzmem. Inne zagrożenie to upowszechnianie wadliwych wzorów zachowań (choćby przez strony należące do przedstawicieli toksycznych subkultur). Można więc przypuszczać, że zachowania dewiacyjne lub nawet przestępcze są przez internet upowszechniane, a tendencja do naśladowania, zwłaszcza u dzieci, będzie wzmacniać ryzyko powielania tych wzorów.

Specyficznym wyrazem agresji w sieci jest cyberbullying, który oznacza działanie jednostki bądź grupy osób o charakterze umyślnym, powtarzającym się i wrogim oraz który ma na celu zaszkodzenie ofierze. Piotr T. Nowakowski wy-

<sup>13</sup> Zob. P.T. Nowakowski, *Przemoc w sieci. Przyczynek do dalszych analiz*, w: M. Kowalski (red.), *Internet: między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, Tychy 2008, s. 72-73.

różnił następujące kategorie ceberprzemocy: a) rozsyłanie bądź zamieszczanie w sieci kompromitujących materiałów (m.in. filmów czy zdjęć) dotyczących jakiejś osoby; b) podszywanie się pod kogoś w internecie (m.in. włamywanie się na konta pocztowe i konta komunikatorów w celu rozsyłania – w imieniu właściciela – kompromitujących wiadomości); c) rozsyłanie niepowołanym osobom otrzymanych wiadomości, jako zapisu prywatnej rozmowy czy kopii e-maila, bądź zamieszczanie ich w takim miejscu, że potencjalnie każdy może je zobaczyć; d) tworzenie kompromitujących i ośmieszających stron internetowych; e) bezpośrednie nękanie ofiary drogą elektroniczną (np. grożenie, straszenie czy obrażanie)<sup>14</sup>.

### **CYBERPORN**

*Cyberporn* to termin stworzony w 1992 roku, nawiązujący do angielskich wyrazów: *cyberspace* (przestrzeń wirtualna) i *cyberpunk*, dla opisanie stymulatorów seksualnych spod znaku tzw. wysokiej technologii (pornograficznych programów komputerowych, gier video czy obrazów rzeczywistości wirtualnej)<sup>15</sup>. Dostępność pornografii w internecie jest wręcz nieograniczona, w tym tzw. pornografii twardej – choć rozróżnianie pornografii twardej i miękkiej budzi nieustannie dyskusje. Z badań zrealizowanych przez Jadwigę Daszykowską wynika ponadto, że różny może być stosunek młodych użytkowników internetu do pornografii w zależności od tego, czy mamy do czynienia z pornografią z udziałem osób dorosłych, czy też z pornografią dziecięcą. Mianowicie respondenci ujawniali bardziej „przyzwalający” stosunek do tej pierwszej formy pornografii, tłumacząc to swoiście pojętą wolnością, aniżeli do pornografii dziecięcej, która jest przestępstwem i jest prawnie ścigana – wobec tej drugiej nie było wśród badanych właściwie grama tolerancji<sup>16</sup>.

### **HAKERSTWO**

Mówiąc o nadużyciach w sieci, nie sposób nie odnieść się do podziemia komputerowego zwanego społecznością hakerską<sup>17</sup>. O działalności hakerów słyszał każdy, komu nie są obce nagłaśniane przez media informacje o włamaniach do baz danych i łamaniu zabezpieczeń komputerowych. Literatura przedmiotu odróżnia hakerów od krakerów, tj. osób posługujących się nietuzinkową wiedzą informatyczną w celu

<sup>14</sup> Zob. tamże, s. 57-58.

<sup>15</sup> Zob. T. Thorne, *Mody, kulty, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, przekł. Z. Batko, Warszawa 1992, s. 62.

<sup>16</sup> Zob. J. Daszykowska, *Problem tolerancji w internecie*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2012, nr 3 (32), s. 88.

<sup>17</sup> Zob. P. Wallace, dz. cyt., s. 137.

penetrowania obcych komputerów dla zysku. Trudno jednak stwierdzić, w którym momencie w „podziemnej” działalności komputerowej przekracza się granicę etyki i na ile ta granica jest elastyczna.

Działalność hakerska ma jeszcze jeden wymiar. A mianowicie cechuje ona ludzi ciekawych, którzy eksplorując cybernetyczny świat zdobywają coraz szersze umiejętności i osiągają cele wydawałoby się niemożliwe do osiągnięcia, czasem wyłącznie po to, aby udowodnić sobie, że potrafią to zrobić. Tak pojęte hakerstwo ma w sobie coś ze sportu ekstremalnego, pozwala bowiem na poznanie granic własnych umiejętności i odwagi, niekiedy ociera się o z brawurę, a przede wszystkim powoduje „skok adrenaliny”. Uprawianie procederu niewątpliwie rozwija, jednak budzi także refleksję, gdy np. nastolatek włamuje się do komputera Pentagonu. Od tego rodzaju działalności niedaleko do przestępczości internetowej, która polega najczęściej na kradzieży informacji, danych osobowych czy pieniędzy. Do działalności takiej posuwa się nie tylko młodzież, ale i wysokiej klasy specjaliści, którzy – z własnej inicjatywy lub na zlecenie innych – wykorzystują swe umiejętności do osiągnięcia wątpliwej moralnie korzyści.

## **PODSUMOWANIE**

Internet to medium, bez którego nie wyobrażamy sobie funkcjonowania we współczesności. Młodym ludziom najpewniej trudno jest uwierzyć, że ich rodzice potrafili żyć w świecie bez e-maili, komunikatorów, Allegro czy gg. W powyższych akapitach wiele powiedziano o internecie w kontekście zagrożenia, nie można jednak patrzeć nań jednostronnie. Odpowiednio wykorzystany może on służyć zarówno jednostce, jak i społeczeństwu, a od otwartości i rozsądku użytkowników zależy, czy możliwości te zostaną wykorzystane. Pośród podstawowych walorów internetu wymienić należy:

1. wartość edukacyjną, gdyż sieć ułatwia dostęp do globalnej informacji; wprawdzie nie każda informacja jest sprawdzona, jednak istnieją źródła, które w większym stopniu niż pozostałe zapewniają wiarygodność danych; niestety, niejedyn użytkownik sieci traktuje internet jak wyrocnię, nie weryfikując pochodzących zeń treści w rzetelnych źródłach;
2. fakt, iż internet jest środowiskiem zawierania nowych znajomości oraz pokonywania barier kulturowych i geograficznych, otwierając przed nami możliwości dotąd nieosiągalne; w sieci tworzą się społeczności, w których łatwiej jest znaleźć „pokrewne dusze”;
3. znaczne ułatwienie komunikacji i możliwość załatwiania spraw i prowadzenia interesów z domu; komfort pracy poprawia również tempo przesyłanych komunikatów.

Okazuje się jednak, że internet niesie ze sobą nie tylko możliwości edukacyjne i poznawcze, lecz bywa również szkodliwy. Niewłaściwe zeń korzystanie może umożliwić dostęp do treści niepożądanych wychowawczo. Internet zamiast rozwijać i kształcić bywa miejscem plagiatu czyjejś twórczości, zachęcania do łamania prawa czy wręcz targnięcia się na własne życie. Stąd nieodzowna wydaje się praca z młodzieżą, swego rodzaju medialna alfabetyzacja<sup>18</sup>, by nauczyć jej rozsądnego korzystania z sieci oraz uwrażliwić na istniejące i potencjalne zagrożenia.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Castells M., *Społeczeństwo sieci*, przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Daszykowska J., *Problem tolerancji w internecie*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2012, nr 3 (32), s. 82-91.
- Gałkowski J.P., *Internet dzieli klasy i osoby*, „Edukacja i Dialog” 2003, nr 6, s. 12-17.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przekł. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Krajewska B., *Edukacja medialna jako przygotowanie do racjonalnego korzystania ze środków masowego przekazu*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2012, nr 1 (30), s. 90-97.
- Nowakowski P.T., *Przemoc w sieci. Przyczynek do dalszych analiz*, w: M. Kowalski (red.), *Internet: między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, Maternus Media, Tychy 2008, s. 57-77.
- Nowakowski P.T., *Uzależnienie od mediów*, „Cywilizacja. O nauce, moralności, sztuce i religii” 2009, nr 28, s. 149-157.
- Rewera M., *Aktywność internetowa i związane z nią zagrożenia w opinii stalowowskiej młodzieży*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2009, nr 1 (18), s. 148-161.
- Rewera M., *Korzystanie z Internetu i związane z tym zagrożenia w opinii studentów socjologii z Wydziału Zamiejscowego Nauk o Społeczeństwie KUL w Stalowej Woli*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2010, nr 4 (25), s. 91-107.
- Thorne T., *Mody, kultury, fascynacje. Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, przekł. Z. Batko, Muza, Warszawa 1992.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, przekł. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2005.
- Wołpiuk A., *Uzależnienie od Internetu jako nowy problem pomocy psychologicznej*, „Problemy Poradnictwa Psychologiczno-Pedagogicznego” 2003, nr 1, s. 50-63.

<sup>18</sup> Zob. B. Krajewska, *Edukacja medialna jako przygotowanie do racjonalnego korzystania ze środków masowego przekazu*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2012, nr 1 (30), s. 92 i n.

## STRESZCZENIE

Artykuł jest próbą zdefiniowania roli i miejsca internetu jako medium we współczesnym świecie. Autorki opisują zespół uzależnienia od internetu, który może objawiać się szeregiem niepokojących symptomów zdrowotnych. Zajmują się konstruowaniem tymczasowych tożsamości internetowych oraz opisem wielu uzależnień i zagrożeń, których występowanie jest coraz powszechniejsze w cyberprzestrzeni. Te zagrożenia to m.in. pornografia internetowa, hakerstwo czy wszechobecna agresja. Ponadto w powyższym artykule Autorki starają się znaleźć odpowiedź na pytanie czy internet jest tylko źródłem zagrożeń czy można również uznać go za miejsce działań o szeroko pojętym charakterze edukacyjnym, czego dowodem mogą być poradnie, które świadczą swoje usługi pomocowe bardzo często przez strony www. Ponadto Autorki starają się przybliżyć początki i rozwój internetu oraz uświadomić, że jest on medium rewolucji technologicznej.

*Słowa klucze: internet – rewolucja komputerowa – hakerstwo – cyberporn – agresja – tożsamość – uzależnienie*

## SUMMARY

This article is an attempt of trying to determine the role and place of the Internet as a medium in the contemporary world. Authors describe Internet Addiction Disorder which can bring plenty of unexpected and unwanted health symptoms. They say about creating temporary identities in Internet by using different nicknames. They describe a lot of addictions and threats such as cyber porn, hacking or aggression that seem to be more and more popular in cyberspace. Moreover, authors want to find an answer if Internet is only the source of threats or it can be perceived as an educational place. Furthermore, they write about beginnings of the Internet and try to realize that it is an example of medium used in the technological revolution.

*Key words: Internet – computer revolution – hacking – cyber porn – aggression – identity – addiction*