

Dr Marcin A. Stradowski  
WSNS Pedagogium w Warszawie

## Korzyści i zagrożenia funkcjonowania człowieka w przestrzeni wirtualnej

### Wprowadzenie

Człowiek XXI wieku staje wobec perspektywy przebywania w przestrzeni wirtualnej. Ku temu służy komputer, który stał się narzędziem pracy oraz rozrywki wielu ludzi na świecie. Przebywanie w sieci staje się niejako drugim życiem, które doświadcza współczesny człowiek. Jednak przebywanie w Internecie nie może stanowić drugiego życia ze względu na rozdwojenie, jakiego doświadcza człowiek. Internet dostarcza wielu korzyści z posługiwania się nim, ale jednocześnie przynosi zagrożenia, z którymi nie każdy użytkownik Internetu potrafi się zmierzyć, zwłaszcza, że często nie zdaje sobie sprawy z głębokości zmian, jakich doświadcza. Drugie życie w sieci dzieje się w realu, ale w rzeczywistości jest to często życie wirtualne. O Internecie, jego roli, korzyści i zagrożeniach jest ten artykuł.

### 1. Definicja i krótka historia Internetu

Internet zaliczany do mediów elektronicznych, jest wszechstronny i obecnie dominuje w świecie przekazu. M. Konopczyński podkreśla, że zarówno w sferze społecznej jak i indywidualnej sieć jako potężne medium oddziałuje na jej użytkowników. Internet stał się formą kontaktów interpersonalnych, a więc takich, które przekształcają przestrzeń socjalizacyjną, a poprzez to i ludzką tożsamość (Konopczyński, 2014, s. 21).

Według encyklopedii PWN: „Internet to ogólnosiwiatowa sieć komputerowa, łącząca lokalne sieci, korzystające z pakietowego protokołu komunikacyjnego TCP/IP, mająca jednolite zasady adresowania i nazywania węzłów (komputerów włączonych do sieci) oraz protokoły udostępniania informacji”<sup>1</sup>.

Według S. Juszczyka Internet „jest opartym na kilku podstawowych standardach systemem wymiany informacji między pojedynczymi komputerami i lokalnymi sieciami komputerowymi na całym świecie” (Juszczyk, 2002, s. 283). Cechuje go niezwykła zasobność, interaktywność i powszechność. Internet jest najbardziej demokratycznym medium globalnym (Bednarek, 2006, s. 139).

Termin *rzeczywistość wirtualna* (*Virtual Reality*) upowszechnili Jaron Lanier, analityk komputerowy, kompozytor oraz Myron W. Krueger, artysta i informatyk (Korab, 2010, s. 12).

---

<sup>1</sup> <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3915155/internet.html>, data dostępu 04.03.215

Za wirtualną rzeczywistość uznać możemy zgodnie z Dictionary.com „realistyczną symulację środowiska, w tym grafiki trójwymiarowej, w systemie komputerowym przy użyciu interaktywnego oprogramowania i sprzętu”<sup>2</sup>

T. Cantelmi i L. G. Grifo rzeczywistość wirtualną definiują jako „symulowane otoczenie przestrzenne, stworzone i kierowane przez komputer, za pośrednictwem którego możemy działać, odnosząc wrażenie ruchu i faktycznego zanurzenia się w nim” (Cantelmi, Grifo, 2003, s. 58).

Początki Internetu sięgają połowy XX wieku. W 1945 roku Vannevar Bush opublikował w *Atlantic Monthly* artykuł *As We May Think*, gdzie przedstawione zostały idee leżące u podstaw hipertekstu<sup>3</sup>. Jednak genezy powstania Internetu należy doszukiwać się w 1960 roku, kiedy J. Licklider opisał projekt globalnej sieci komputerów. Za twórców Internetu uznaje się Paula Barana, Leonarda Kleinrocka oraz Donalda Daviesa. Baran opublikował w 1962 roku na zlecenie Amerykańskich Sił Zbrojnych pracę będącą projektem wytrzymałych, rozproszonych (nie gwiazdzystych) sieci cyfrowych transmisji danych<sup>4</sup>. 29 października 1969 roku na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles (UCLA), a wkrótce potem w trzech następnych uniwersytetach, zainstalowano w ramach eksperymentu finansowanego przez ARPA (*Advanced Research Project Agency*), zajmującą się koordynowaniem badań naukowych na potrzeby wojska, pierwsze węzły sieci ARPANET – bezpośredniego przodka dzisiejszego Internetu<sup>5</sup>. W 1983 roku do powszechnego użytku wszedł termin *Internet*.

Początki komunikatorów internetowych sięgają lat 70. i 80. XX wieku. W 1991 roku naukowcy opracowali standard WWW. W listopadzie 1992 roku istniało 26 serwerów oraz 1 mln komputerów w Internecie. W lutym 1993 roku powstała pierwsza przeglądarka WWW (Mosaic) umożliwiająca oglądanie graficznych stron dostępna dla PC i Apple Macintosh.

W październiku tego samego roku na świecie odnotowano istnienie ponad 200 serwerów. W 1994 roku powstał portal Yahoo! oraz przeglądarka Opera. W 1997 roku została zarejestrowana domena Google.com. W 2004 roku powstał pierwszy międzynarodowy program do prowadzenia rozmów głosowych Skype, powstał serwis Facebook oraz przeglądarka Mozilla Firefox. W tym samym roku indeks Google przekroczył 6 miliardów elementów. W lutym 2005 roku powstał serwis YouTube<sup>6</sup>.

W Polsce dostęp do Internetu stał się możliwy w latach 80. Początkowo nieliczni korzystali z Internetu ze względu na wysokie ceny tej usługi. 20 listopada 1990 r. – około południa (pomiędzy 10:57 a 13:25) został wysłany pierwszy email do Polski<sup>7</sup>. Data 17 sierpnia 1991 roku uznawana jest za początek Internetu w Polsce. W 1993 roku powstał

<sup>2</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/virtual+reality>, data dostępu 06.03.2015

<sup>3</sup> <http://www.oeiizk.edu.pl/informa/jazdzewska/>, data dostępu 04.03.2015

<sup>4</sup> <http://history-computer.com/Internet/Birth/Baran.html>, data dostępu 04.03.2015

<sup>5</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu), data dostępu 04.03.2015

<sup>6</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu), data dostępu 04.03.2015

<sup>7</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu\\_w\\_Polsce](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu_w_Polsce), data dostępu 04.03.2015

pierwszy serwer WWW ([www.fuw.edu.pl](http://www.fuw.edu.pl)). Przyrost użytkowników stacjonarnego Internetu w Polsce miał miejsce na początku XXI wieku<sup>8</sup>. Według Internet World Stats2 pod koniec 2009 roku liczba internautów na świecie wynosiła prawie 2 miliardy, a w Polsce ponad 20 milionów, co daje 52% populacji<sup>9</sup> (Toruńczyk, 2013, s. 42).

## 2. Korzyści wynikające z przebywania w Internecie

Rozwój nowych mediów zapoczątkował erę informacji i zmiany, których do tej pory nie było (Korab, 2010, s. 11). W tempie zmian ważną rolę spełnia Internet, którego główną zaletą jest możliwość całodobowego dostępu do niego (Bębas, 2013, s. 199). Internet wyciąga ludzi z izolacji i ułatwia branie udziału w życiu towarzyskim i publicznym (tamże, s. 169). Badacze życia społecznego zwracają uwagę, że „rozrywka w sieci staje się ważnym, a w niektórych grupach dominującym sposobem spędzania czasu wolnego” (Frysztacki, Nózka, Smagacz-Poziemska, 2011, s. 111).

Obecnie informacje są przesyłane natychmiast do każdego zakątka globu, gdzie Internet jest zainstalowany. Internet daje możliwość natychmiastowego kontaktu z ludźmi na całym świecie. Ponadto jest możliwe przysyłanie zdjęć, filmów, dźwięku. Internet daje możliwość korzystania z informacji znajdujących się na innych komputerach. Możliwe jest uczestniczenie w dyskusjach „na żywo” z innymi użytkownikami sieci. Obecnie popularne jest dokonywanie zakupów przez Internet. Ułatwione jest dokonywanie opłat przez Internet, za pomocą stworzonych kont internetowych. W sieci ludzie prowadzą rozmowy w tzw. grupach dyskusyjnych. Wygodną formą aplikowania o pracę jest przysyłanie CV za pośrednictwem Internetu. Użytkownicy w świecie wirtualnym tworzą własne strony internetowe, które są ich wizytówką. Cyberprzestrzeń ma także militarne znaczenie dla realnego świata (Korab, 2010, s. 14).

Przestrzeń wirtualna przenika rzeczywistość, jest odbiciem rzeczywistości, ale także ją kreuje. Funkcja kreacyjna ma swoje urzeczywistnienie w edukacji. Wiedza, którą można przekazywać za pośrednictwem Internetu jest nieograniczona. Zatem można uznać Internet za narzędzie edukacyjne, ale też wychowawcze. Zwłaszcza, że zdaniem G. Penkowskiej dzieci najchętniej korzystają z telewizji i komputerów (Penkowska, 2013, s. 8).

Z badań przeprowadzonych przez CBOS w 2011 roku ponad połowa dorosłych Polaków (56%) korzysta z Internetu (CBOS, 2011). W Polsce przeciętny wiek pierwszego logowania do sieci to 9 lat (Bębas, 2013, s. 166). Dla około 80% uczniów podstawowym źródłem informacji jest Internet, dla zaledwie 7% z nich nadal ważnym źródłem wiedzy jest nauczyciel, a jedynie ok. 2% rozpoczyna poszukiwanie informacji od biblioteki (Bębas, 2013, s. 115). To oznacza, że w XXI wieku nie jest możliwe bagatelizowanie wpływu, jaki na współczesnego młodego człowieka wywiera Internet.

Komputer i sieć często są wykorzystywane do gier, które mogą pełnić rolę

---

<sup>8</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu), data dostępu 04.03.2015

<sup>9</sup> <http://www.cbos.pl>, data dostępu 07.03.2015

edukacyjną. Poza rozrywką, gry przygotowują do pracy z komputerem, wzbudzają zainteresowanie informatyką i wpływają na rozszerzenie umiejętności postrzegania i refleksu. Gry mogą wpływać na zdolność wnioskowania i znajomość reguł logicznego myślenia. Należy pamiętać, że edukacja i wychowanie zawsze musi przebywać pod kontrolą osób dorosłych. Rodzice powinny mieć kontrolę nad doborem gier. Stwierdzono, co powinno być przestrożą, że „ilość oglądanej przemocy jest w sposób istotny skorelowana z agresywnością nawet po upływie 10 lat” (Noga, 2001, s. 186-188). Rodzice, mając na względzie dobro ich dzieci, powinny znać gry, które przekazują swoim dzieciom, aby uniknąć niepożądanych skutków korzystania z gier i zachować jedynie te, które pozytywnie wpływają na rozwój ich podopiecznych.

Internet znajduje swoje zastosowanie w edukacji na odległość. Przy takiej formie edukowania jest możliwe studiowanie oraz jednoczesne opiekowanie się dzieckiem czy pracowanie. Uczelnia nie ponosi kosztów utrzymania budynków, a zasoby materialne są zredukowane do minimum. Taki sposób edukowania pozwala na wybór kierunków, kursów, szkoleń, które są niedostępne w miejscu zamieszkania. Dla osób niepełnosprawnych może to być jedyna forma uczenia się dla nich dostępna.

Internet spełnia rolę medium, które pokonuje bariery komunikacyjne (Gurdała, 2001, s. 266). Internet przyczynia się do nawiązania nowych znajomości za pomocą portali społecznościowych. Świat wirtualny staje się narzędziem socjalizacji. Sieć daje możliwość zaznaczenia swojej obecności, realizacji potrzeby uczestnictwa (Konopczyński, 2014, s. 23), a zarazem pozostania anonimowym oraz wyjścia ze świata wirtualnego w każdej chwili. Anonimowość gwarantuje poczucie bezpieczeństwa, które pozwala na intensyfikację uczuć i myśli (Toruńczak, 2013, s. 36). Internauta może wylogować się czy wyjść z rozmowy, gdy ktoś mu zagraża. Jednocześnie anonimowość może prowadzić do deindywidualizacji, czego efektem może być oderwanie czynu od sprawcy (Konopczyński, 2011, s. 353).

Za pośrednictwem Internetu, który wychowuje, może kształtować się tożsamość osoby. Penkowska uważa, że dzięki mediom elektronicznym i przebywając w świecie wirtualnym dzieci bardziej niż kiedykolwiek, od wczesnego dzieciństwa są świadome własnej indywidualności (Penkowska, 2013, s. 14). Indywidualność w sieci może być umocniona, jak i także zraniona bądź wypaczona.

Ludzie korzystając z Internetu mają na celu utrzymywanie kontaktu ze znajomymi (53% internautów), odnowienie kontaktu ze znajomymi (46%) oraz w celu zaspokojenia ciekawości, do czego przyznaje się 49% internautów, czyli 78% użytkowników portali. 39% internautów przyznaje się, że Internet, a konkretnie fora społecznościowe, dają możliwość wypełnienia wolnego czasu (Toruńczak, 2013, s. 45). Można powiedzieć, że Internet przede wszystkim spełnia rolę komunikacyjną oraz jest „kopalnią” wiedzy na wszelkie możliwe tematy i każdy znajdzie coś dla siebie w czasie wolnym. Potocznie mówi się, że jeżeli czegoś nie ma w Internecie, to znaczy, że to w ogóle nie istnieje. Prawdą jest, że Internet daje nieograniczone możliwości kumulowania informacji.

Internet stał się rzeczywistością istniejącą w życiu współczesnego człowieka. To co

jest wirtualne staje się rzeczywiste. Ludzie tworzą rzeczywistość wirtualną, zatem nie jest to rzeczywistość oddzielona od życia człowieka. Cyberprzestrzeń jest dla człowieka, powinna mu służyć i pozostawać pod jego kontrolą. Inną kwestią jest to, że cyberprzestrzeń z założenia ma dawać nieograniczone możliwości, a więc wolność w rzeczywistości wirtualnej powinna być rzeczywista.

Przebywanie w sieci pozwala na ujawnienie swojej tożsamości, ale też daje możliwość udawania kogoś innego, w celu ochrony własnej tożsamości. Cyberprzestrzeń nie filtruje wiadomości, nie dokonuje selekcji, jest bezkrytyczna. Ludzie funkcjonujący w rzeczywistości wirtualnej rzadko dokonują korekt i weryfikacji. Nawet jeżeli tak się dzieje, to internauta, który jest odbiorcą musi sam zdecydować co jest prawdą, a co jest kłamstwem. Rzeczywistość wirtualna jest „królestwem” zarówno prawdy i kłamstwa.

Nadawcy w Internecie dostarczając informacje stawiają sobie za cel: informowania, wychowywania, dostarczania rozrywki, integracji społecznej. Ponadto cyberprzestrzeń można wykorzystać do celów propagandowych (Lepa, 2000, s. 45). Maria Przybył dodatkowo wymienia urabianie opinii społecznej, identyfikację kontroli społecznej oraz upowszechnianie sztuki (Przybył, 2013, s. 55).

Przebywając w sieci człowiek ma okazję do aktywności własnej, może też rozładować emocje oraz ma możliwość zaspokojenia różnych popędów (Bębas, 2013, s. 15). Przebywanie w sieci można potraktować jako odpoczynek od rzeczywistości, choć jak zauważa J. Bednarek, granice pomiędzy rzeczywistością (faktyczną) a cyberprzestrzenią zacierają się (Bednarek, 2010, s. 191).

Ważna jest edukacja medialna, rozumiana jako praktyka nauczania mediów. Pedagogika medialna, jako nauka badająca media tworzy bazę merytoryczną, metodologiczną i kadrową do realizacji edukacji medialnej (Huk, 2014, s. 17). Rozwój pedagogiki medialnej i edukacji medialnej powinien przyczynić się do zrozumienia, że to co jest wirtualne bywa nierzeczywiste (gry komputerowe). W Internecie znajdują się też zasoby, które dotyczą ludzkiego życia, treści, które są rzeczywistością i dlatego Internet należy traktować poważnie, uczyć się z niego korzystać i wyciągać maksimum pożytku, ku wszechstronnemu rozwojowi osobowości i tożsamości człowieka.

### **3. Zagrożenia w sieci**

S. Bębas słusznie zwraca uwagę, że do uzależnienia od Internetu musiało dojść, gdyż „prawie każda nowa technologia rodzi także efekt patologicznej fascynacji” (Bębas, 2013, s. 160). Wszystko co poprawia nastrój i samopoczucie może prowadzić do uzależnienia się od tego.

Treści przekazywane przez Internet mogą być zmanipulowane. Informacja staje się narzędziem manipulacji i służy kontroli umysłów (Przybył, 2013, s. 55). Dochodzi do walki o odbiorcę. Nie zawsze ta walka przebiega zgodnie z zasadą *fair play*. Brak kontroli nad cyberprzestrzenią stwarza różne możliwości. Ujawniają swoje istnienie także jednostki

i treści niepożądane.

Bohdan Woronowicz uważa, że na przełomie XIX i XX wieku zapanowała era uzależnień (Woronowicz, 2009, s. 15). Za Izabelą Wiciak uzależnienie możemy zdefiniować jako „nabytą silną potrzebę wykonywania jakiejś czynności lub zażywania jakiejś substancji” (Wiciak, 2011, s. 69). Przy uzależnieniu dochodzi do ograniczenia pola świadomości, pola decyzyjnego i wyboru w sposób kompulsywny (Zaborowski, 2001, s. 226). Czynność staje się przymusem.

Sieć może człowieka zniewolić. Internet uzależnia poprzez ofiarowanie użytkownikom substytutów rzeczywistości (Bębas, 2013, s. 160). Irena Pospiszyl wymienia przejawy uzależnienia od komputera, co możemy też przenieść na przebywanie w rzeczywistości wirtualnej. Do objawów zalicza się: brak kontroli nad czasem spędzonym w rzeczywistości wirtualnej, kłamanie na temat długości czasu spędzonego w cyberprzestrzeni, negatywne konsekwencje długiego czasu spędzonego w rzeczywistości wirtualnej, posługiwanie się fałszywymi personaliami w Internecie, przecenianie ważności rzeczywistości wirtualnej, jednoczesne doświadczanie skrajnych uczuć, euforii i poczucia winy z powodu korzystania z Internetu, odczuwanie przygnębienia w momencie opuszczania sieci, traktowanie przebywania w cyberprzestrzeni jako głównego źródła rozrywki, przebywanie w sieci jako ucieczki od smutku i przygnębienia, kłopoty finansowe z powodu ciągłego przebywania w Internecie (Pospiszyl, 2008, s. 188; Zwoliński, 2003, s. 7). Pozytywna odpowiedź na jedno stwierdzenie sygnalizuje istnienie problemu w korzystaniu z Internetu, a odpowiedź na trzy ze sporządzonej listy świadczy o uzależnieniu.

O uzależnieniu mogą świadczyć inne objawy, takie jak zwiększanie się czasu przebywania w sieci, pobudzenie psychoruchowe, lęk; obsesyjne myślenie o tym co dzieje się w Internecie, dowolne lub mimowolne naśladowanie ruchu palców na klawiaturze, nieudane próby zaprzestania lub zredukowania czasu korzystania z Internetu, zaburzenia w funkcjonowaniu społecznym, zawodowym i innych sferach życia, korzystanie z Internetu w celu uniknięcia zespołu abstynencyjnego, ograniczenie lub rezygnacja z czynności i zainteresowań na rzeczy przebywania w sieci, większość zajęć koncentrowana na czynnościach związanych z Internetem (porządkowanie plików, kupowanie książek o sieci, poznawanie nowych wyszukiwarek, ściąganie nowych plików), korzystanie z Internetu mimo świadomości pogłębiania się szkodliwych następstw fizycznych, społecznych lub psychologicznych takich jak: ograniczenia snu, problemy rodzinne, spóźnianie się, zaniedbywanie obowiązków, rezygnacja z innych form aktywności (Pospiszyl, 2008, s. 189).

Kimberly Young w 1996 roku stwierdziła, że uzależnieni spędzają średnio w tygodniu 35 godzin w Internecie, co jest prawie równoznaczne z tygodniowym czasem pracy. Na podstawie badań przeprowadzonych w Nowym Jorku przez Forinto Group na próbie 6000 dzieci w wieku szkolnym oszacowano, że współczesne dzieci spędzają przeciętnie 23 lata swojego życia w Internecie. Wśród osób korzystających z elektronicznych środków przekazu uzależnionych jest od nich 6-30%. Polscy uzależnieni internauci częściej mieszkają w wielkim mieście (33%), a 40-58% łączy się z siecią codziennie. Kobiety w Polsce

w 2000 roku stanowiły 37% internautów (tamże, s. 189-195).

Uzależnienie od komputera zostało zdefiniowane w drugiej połowie lat 90. ubiegłego stulecia przez American Psychiatric Association jako syndrom IAD (Internet Addiction Disorder), który charakteryzuje się wewnętrznym przymusem do „bycia w sieci”. (Bednarek, 2006, s. 142). IAD upowszechniła za pomocą swoich prac Kimberly S. Young (Bębas, 2013, s. 157). Do ludzi z IAD zaliczają się osoby, które spędzają w sieci 70 godz. tygodniowo, a które stanowią 18% użytkowników (tamże, s. 17; Przybył, 2013, s. 69). Dane dotyczące uzależnienia mogą być różne. Istotne jest ustalenie, że o uzależnieniu możemy mówić, gdy czas wolny spędzany przy komputerze jest w zakresie 35-70 godzin tygodniowo. Można założyć, że granica 35 godzin na tydzień jest alarmem, a 70 godzin – to już pełne uzależnienie, czyli IAD.

Nieprawidłowe korzystanie z komputera może powodować wiele dolegliwości dotyczących prawie wszystkich zmysłów człowieka, zwłaszcza narząd wzroku. Przy zbyt długim przebywaniu przy komputerze mogą wystąpić bóle głowy, bóle karku i pleców, urazy kości ogonowej, skurcze mięśni, bóle w ramionach i nadgarstkach, zapalenie ścięgien, zespół mięśni nadgarstka, promieniowanie, reakcje alergiczne, podrażnienia błon śluzowych, negatywne objawy u kobiet w ciąży (Bednarek, 2006, s. 86-88).

Wielogodzinne przebywanie przy komputerze może wywołać zaburzenia psychiczne. Zwłaszcza zagrożone są dzieci i młodzież. Przebywanie w cyberprzestrzeni może skutkować zanikiem rozróżnienia pomiędzy tym, co jest realne, a co wirtualne. Niebezpieczeństwem dla dziecka mogą być gry komputerowe w sieci, które promują przemoc, włącznie z samobójstwem czy przysłowiowym drugim życiem, które jest w grach, a którego nie ma w realu. Negatywne zachowania mogą być przenoszone do realnego świata bądź może być kreowane inne życie niż to w świecie realnym. (Bębas, 2013, s. 98-100).

M. Spitzer zwraca uwagę, że negatywny wpływ mediów na rozwój językowy dziecka jest dwa razy silniejszy niż efekt czytania dzieciom bajek (Spitzer, 2013, s. 128). J. Cieszyńska-Rożek podkreśla, że używanie komputera w wieku przedszkolnym powoduje zaburzenia koncentracji, co przekłada się na kłopoty w opanowaniu czytania i pisania, a także trudności w nawiązywaniu kontaktów społecznych (Cieszyńska-Rożek, 2014, s. 17). Długie przebywanie przy komputerze może skutkować rozleniwieniem intelektualnym, co oznacza odzwyczajanie się od myślenia, refleksji nad przekazywanymi treściami, wyobraźni (Izdebska, 2001, s. 59). Naukowcy postulują, aby wprowadzić media cyfrowe do szkół dopiero dla dzieci po 12. roku życia, a do 2. roku życia uniemożliwić dziecku oglądanie telewizji i innych mediów cyfrowych (Cieszyńska-Rożek, 2014, s. 17).

Powtarzając za naukowcami można wymienić sześć funkcji, za pomocą których media oddziałują na uczniów: funkcja poznawczo-twórcza, f. motywacyjno-aktywacyjna, f. ćwiczeniowa, f. kontrolna, f. wychowawcza, f. terapeutyczna (Hassa, 1998, s. 89). Media mogą być narzędziem za pomocą którego jest dopełnione wychowanie, edukacja oraz wszechstronny rozwój osobowości (Juszczak-Rygałło, 2014, s. 56-58). Jednak trzeba pamiętać, że dzieci bez opieki dorosłego szybko doświadczają negatywnego oddziaływania

Internetu.

Wirtualizacja życia przybiera coraz większe tempo i zakres, co sprawia, że wirtualna rzeczywistość może być ucieczką przed rzeczywistością. Przebywanie w świecie wirtualnym może kompensować deficyty w obszarze realnych kontaktów społecznych (Ogonowska, 2014, s. 78). Wirtualny świat umożliwia wypróbowanie własnych możliwości w nowych rolach społecznych, dzięki anonimowości, co może okazać się pułapką (tamże, s. 68). Gdy osoba w młodym wieku trafia do sieci, ma przekonanie, że trafia do bezpiecznego świata. Okazuje się, że trafia na treści dla niej szkodliwe, będąc pod presją wirtualnej rzeczywistości, może ukształtować się nieprawidłowo. Może zostać zniekształcona jej osobowość i tożsamość. Zdaniem Bednarka w Internecie dochodzi do rozmycia autentycznej tożsamości i jej wirtualne zwielokrotnienie w cyberprzestrzeni (tamże, s. 140). W przypadku dzieci i młodzieży tożsamość może zostać wypaczona przez np. prześladowanie, czyli cyberprzemoc lub sztucznie wykreowana, zmanipulowana (Bębas, 2013, s. 107). Natomiast dojrzałe jednostki mogą celowo eksperymentować z tożsamością, rozmywać swoją tożsamość i podawać za kogoś innego (Cantelmi, Grifo, 2003, s. 72). Internauta ma możliwość ujawniania jedynie niektórych elementów swojej tożsamości (Augustynek, 2010, s. 29). Sieć, to także treści moralnie niedopuszczalne, takie jak seks przez Internet czy prostytutka w sieci oraz źródło pornografii. Secure Computing opublikował pierwszy raport na temat pornograficznych stron WWW w 100 krajach świata. Badanie wykazało istnienie 46 milionów stron WWW zawierających treści pornograficzne. Najwięcej, bo aż 28 milionów stron posiadały europejskie domeny internetowe (Ogonowska, 2014, s. 100). W większości wyszukiwarek internetowych około 25% zadań wyszukiwania dotyczy treści pornograficznych (Bębas, 2013, s. 28). W Stanach Zjednoczonych, gdzie jest największa liczba cybernautów codziennie aż 25 milionów dzieci korzysta z sieci, a wśród tej liczby jedno dziecko na cztery przynajmniej raz przeglądało strony pornograficzne, podczas, gdy jedno na pięć otrzymało propozycję o charakterze seksualnym (Cantelmi, Grifo, 2003, s. 37).

W Internecie dochodzi do uwodzenia dzieci przez dorosłych w celu ich wykorzystania seksualnego. Dzieci nie potrafią się bronić, wyczuwać fałszu i zdemaskować pobudki, którymi kieruje się na pozór miła osoba dorosła. Jedyną obroną jest sprawowanie nadzoru przez osobę dorosłą odpowiedzialną za dziecko, nad tym, co ono robi przebywając w Internecie.

W wirtualnej rzeczywistości są często nasze pieniądze zgromadzone na kontach bankowych, do których dostęp jest za pomocą Internetu. Hakerzy włamują się do różnych kont siejąc spustoszenie zarówno na państwowych jak i indywidualnych kontach. Wymazują dane, pobierają pieniądze, dokonują nielegalnych transakcji. Niepokojącym zjawiskiem jest cyberterrorizm.

Innym problemem jest piractwo komputerowe polegające na kopiowaniu, reprodukowaniu, używaniu, wytwarzaniu bez zezwolenia produktu programowego chronionego przez prawo autorskie. Na jeden czynny komputer osobisty sprzedaje się w Europie przeciętnie zaledwie 0,5 programu komputerowego (Ogonowska, 2014, s. 109).



Przy nieograniczonej pojemności Internetu zagraża przeciążenie informacyjne, co negatywnie wpływa zarówno na ludzi młodych i starszych (Cantelmi, Grifo, 2003, s. 27; Ogonowska, 2014, s. 70). Ponadto, gdy uzależnienie jest silne, osoba może traktować medium jako część siebie, własnego mózgu czy pamięci (tamże). Uzależnienie od komputera następuje dość szybko. 89% uzależnionych miało dostęp do komputera od niespełna roku (tamże, s. 72).

Innym niepokojącym zjawiskiem jest *media multitasking*, czyli wykonywanie wielu czynności podczas korzystania z komputera i przebywania w sieci. To zjawisko jest niejako wpisane w medium, jakim jest Internet (Ptaszek, 2014, s. 93). Badania (m.in. Ptaszka) potwierdzają, że medialna wielozadaniowość obniża produktywność i negatywnie wpływa na efektywność wykonywanych zadań (tamże, s. 98; Small, Vorgan, 2011, s. 109).

Człowiek może uzależnić się także od internetowych kontaktów społecznych. Owe zjawisko S. Koczy zdefiniował jako socjomanię internetową (Bębas, 2013, s. 173). Nasuwa się jeden wniosek: co za dużo, to nie zdrowo, nawet w przypadku zjawisk i czynności, które pozornie nie są kojarzone z uzależnieniem.

K. Roberts twierdzi, że mózg osoby uzależnionej od sieci zachowuje się wobec niej, tak, jakby chodziło o przetrwanie (tamże, s. 178). Zatem osoba uzależniona żyje w iluzji, przeświadczeniu, że oddalenie się od sieci będzie miało negatywne skutki dla jej funkcjonowania. W ten sposób pogłębia się uzależnienie od Internetu i brak świadomości nadużyć, które niszczą ludzkie życie.

Na koniec rozważań o negatywnych skutkach korzystania z Internetu należy wspomnieć o możliwościach dokonania samobójstwa przed kamerami Skype'a na oczach globalnej społeczności (Chwin, 2010, s. 22). Pragnienie zaznaczenia własnej obecności i popularności popycha ludzi do tak dramatycznych czynów, jakimi są samobójstwa. Już nie wystarczy odejście na własne życzenie z tego świata. Chodzi o popularność i oglądalność. W przypadku dzieci i młodzieży poza popularnością i potrzebą zwrócenia na siebie uwagi istotny może być wpływ gier komputerowych, które wywołują u nich przeświadczenie o posiadaniu drugiego życia. Na pewno to zjawisko wymaga pogłębionych studiów, a samo w sobie jest efektem ery elektronicznej.

### **Podsumowanie**

Rzeczywistość wirtualna daje szansę nieograniczanego rozwoju intelektualnego, szczególnie w sferze edukacji szkolnej i pozaszkolnej (Przybył, 2013, s. 58). Cyberprzestrzeń to także platforma nieograniczonych kontaktów z ludźmi z całego świata. Przydatność Internetu zależy od zdolności selekcjonowania informacji, aby nie doszło do przeciążenia informacyjnego. Należy edukować, aby człowiek nauczył się przyjmować i sprawdzać przydatność oraz wiarygodność informacji, a z drugiej strony, aby umiał odrzucić to, co w rzeczywistości wirtualnej jest negatywne i destrukcyjne dla człowieka. Virtual pozostaje kreacją człowieka, zatem nie można uciekać od odpowiedzialności za zawartość Internetu.

Człowiek może odpowiedzialnie przebywać w rzeczywistości wirtualnej, ale musi być na tyle czujny, aby nie wpaść w uzależnienie, aby przesiadywanie przy komputerze nie wpłynęło negatywnie na jego funkcjonowanie i stan zdrowia. Należy zdecydowanie unikać przebywania w sieci bez celu (Goban-Klas, 2001, s. 127).

Istotne jest propagowanie wiedzy na temat rzeczywistości wirtualnej oraz uczenie odpowiedzialnego korzystania z Internetu, w czym pomocna może być zakrojona na szeroką skalę edukacja medialna. S. Dylak wymienia trzy elementy składowe edukacji medialnej: kształcenie o mediach, kształcenie przez media i kształcenie do mediów (Dylak, 1997, s. 472). Propagowanie wiedzy o mediach, a konkretnie Internecie, który wprowadza w rzeczywistość wirtualną jest istotne, aby tę rzeczywistość odpowiedzialnie kreować. Wychowaniem do mediów zajmuje się pedagogika medialna (termin wprowadzony w Polsce na początku lat 80. przez Ludwika Bandurę). W. Strykowski nakreślił zadania pedagogiki medialnej: szukanie pewnych, podstawowych, wspólnych, potwierdzonych empirycznie mechanizmów odbioru i oddziaływania mediów (Strykowski, 1997, s. 17).

Przy niebezpieczeństwie bądź zaistnieniu uzależnienia należy opracować nowe formy i rytuały korzystania z Internetu, ustalić zewnętrzne bariery ograniczające czas przebywania w rzeczywistości wirtualnej oraz ustalić harmonogram nowych czynności do wykonania w czasie, który niegdyś był tracony w związku z niekontrolowanym korzystaniem z Internetu (Ogonowska, 2014, s. 81).

Konopczyński zwraca uwagę, że z każdą formą uczestnictwa w sieci wiąże się inny rodzaj tożsamości, choćby tymczasowej (Konopczyński, 2014, s. 23). Jest to niebezpieczne zjawisko. A. Andrzejewska uważa, że anonimowość i zmienianie tożsamości to dwie najatrakcyjniejsze cechy Internetu (za: Bębas, 2013, s. 136). Jednak podążanie tą drogą czyni Internet narzędziem niebezpiecznym.

Wyznacznikiem odpowiedzialnego korzystania z przestrzeni wirtualnej jest nakładanie się tożsamości ze świata realnego z tożsamością w rzeczywistości wirtualnej. Im mniejszy jest rozdźwięk pomiędzy nimi, tym dojrzałszą jest osoba, która oswoiła cyberprzestrzeń i rzeczywistość wirtualna już jej nie zagraża, a jedynie jej służy.

### **Bibliografia:**

- Augustynek A. (2010), *Uzależnienia internetowe. Diagnoza, rozpowszechnianie, terapia*, Warszawa: Difin.
- Bednarek J. (2010), *Společno-wychowawcze implikacje cyberprzestępcstw*, [w:] S. Bębas (red.), *Współczesne determinanty profilaktyki i resocjalizacji nieletnich*, Radom: Wyższa Szkoła Handlowa.
- Bednarek J. (2006), *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne*, Pułtusk: Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztor.
- Bębas S. (2013) *Patologie społeczne w sieci*, Toruń: Wydawnictwo Edukacyjne AKAPIT.
- Cantelmi T., Grifo L. G. (2003), *Wirtualny umysł. Fascynująca pajęczyna Internetu*, Kraków: Wyd. Bratni Zew.

- Chwin S. (2010), *Samobójstwo jako doświadczenie wyobraźni*, Gdańsk: Wyd. Tytuł.
- Cieszyńska-Rożek J. (2014), *Wpływ wysokich technologii na rozwój poznawczy dzieci w wieku niemowlęcym i poniemowlęcym*, [w:] A. Ogonowska, G. Ptaszek (red.), *Człowiek-technologia-media. Konteksty kulturowe i psychologiczne*, Kraków: Wyd. IMPULS.
- Juszczuk S. (2002), *Globalna sieć komputerowa – Internet – w edukacji*, [w:] J. Gajda, S. Juszczuk, B. Siemieniecki, K. Wenta (red.), *Edukacja medialna*, Toruń: Wyd. Adam Marszałek.
- Dylak S. (1997), *Edukacja medialna w szkole. O mediach, przez media, dla mediów*, [w:] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań: eMPI<sup>2</sup>.
- Frysztański K., Nózka M., Smagacz-Poziemska M. (2011), *Dzieci ulicy. Studium szczególnego problemu miejskiego*, Kraków: Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Goban-Klas T. (2001), *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków: Wyd. Naukowe PWN.
- Gurdała S. (2001), *Nauczanie na odległość na przykładzie internetowego kursu Global Mini MBATM*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Wyzwania pedagogiki medialnej – nowe perspektywy XXI wieku*, Olsztyn: Oficyna Wydawnicza „Kastalia”.
- Hassa A. (1998), *Komputer jako środek dydaktyczny w edukacji wczesnoszkolnej*, „Komputer w szkole”, nr 1.
- Huk T. (2014), *Pedagogika medialna. Aspekty społeczne, kulturowe i edukacyjne*, Kraków-Katowice: Wyd. IMPULS.
- Izdębska J. (2001), *Dziecko w świecie mediów. Wyzwania dla edukacji medialnej*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Wyzwania pedagogiki medialnej – nowe perspektywy XXI wieku*, Olsztyn: Oficyna Wydawnicza „Kastalia”.
- Konopczyński M. (2014), *Pedagogika resocjalizacyjna*, Kraków: Wyd. IMPULS.
- Konopczyński M., Konopczyński F. (2011), *Tożsamość w sieci. Perspektywa socjopedagogiczna*, „Resocjalizacja Polska”, nr 2.
- Korab K. red. (2010), *Virtual. Czy nowy wspaniały świat?*, Warszawa: Wyd. Scholar.
- Juszczuk-Rygałło J. (2014), *Nowe media a kształt wczesnej edukacji*, [w:] A. Ogonowska, G. Ptaszek (red.), *Człowiek-technologia-media. Konteksty kulturowe i psychologiczne*, Kraków: Wyd. IMPULS.
- Lepa A. (2000), *Pedagogika mass mediów*, Łódź: Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie.
- Noga H. (2001), *Gry komputerowe – między wychowaniem a deprywacją*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Wyzwania pedagogiki medialnej – nowe perspektywy XXI wieku*, Olsztyn: Oficyna Wydawnicza „Kastalia”.
- Ogonowska A. (2014), *Sieciologizm: opis zjawiska oraz jego uwarunkowania psychologiczne, socjokulturowe i technologiczne*, [w:] A. Ogonowska, G. Ptaszek (red.), *Człowiek-technologia-media. Konteksty kulturowe i psychologiczne*, Kraków: Wyd. IMPULS.
- Penkowska G. red. (2013), *Społeczne konteksty edukacji medialnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

- Ptaszek G. (2014), *Medialna wielozadaniowość (media multitasking) w świetle badań psychologicznych*, [w:] A. Ogonowska, G. Ptaszek (red.), *Człowiek-technologia-media. Konteksty kulturowe i psychologiczne*, Kraków: Wyd. IMPULS.
- Pospiszyl I. (2008), *Patologie społeczne*, Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.
- Przybył M. (2013), *Mass media a uzależnienia*, [w:] G. Penkowska (red.), *Společne konteksty edukacji medialnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Small G., Vorgan G. (2011), *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, tłum. B. Sorg, Poznań: Vesper.
- Spitzer M. (2013), *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i zwoje dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk: Dobra Literatura.
- Strykowski W. (1997), *Media w edukacji. Od nowych technik nauczania do pedagogiki i edukacji medialnej*, [w:] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań: eMPI<sup>2</sup>.
- Toruńczak J. (2013), *Společności wirtualne*, [w:] G. Penkowska (red.), *Společne konteksty edukacji medialnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Woronowicz B. T. (2009), *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Warszawa: Wydawnictwo Edukacyjne PARPAMEDIA.
- Zaborowski Z. (2001), *Problemy psychologii życia*, Warszawa: Wyd. Żak.
- Zwoliński A. (2003), *W sieci Internetu*, „Wychowawca”, nr 6.

#### **Internet**

<http://www.cbos.pl>, data dostępu 07.03.2015

CBOS, *Korzystanie z Internetu (BS/99/2011)*,

<http://badanie.cbos.pl/details.asp?q=al&id=4511>, data dostępu 04.03.2015

<http://dictionary.reference.com/browse/virtual+reality>, data dostępu 06.03.2105

<http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3915155/internet.html>, data dostępu 04.03.215

<http://history-computer.com/Internet/Birth/Baran.html>, data dostępu 04.03.2015

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu), data dostępu 04.03.2015

<http://www.oeiizk.edu.pl/informa/jazdzewska/>, data dostępu 04.03.2015