

ZAGROŻENIA CYBERNETYCZNE
DLA MŁODEGO UŻYTKOWNIKA
SIECI W PERSPEKTYWIE ROZWOJU
SPOŁECZEŃSTWA INFORMACYJNEGO

CYBER THREATS TO A YOUNG INTERNET USER
IN THE PERSPECTIVE OF THE DEVELOPMENT
OF THE INFORMATION SOCIETY

ANITA JOPEK*
MAGDALENA KINDA**

ABSTRACT

Development of the information society includes not only the expansion of the Internet network or use of new technologies in people's lives, but also a wide range of previously unknown challenges and threats which in many cases, because of their cybernetic nature, may seem unrealistic. Yet, they pose seri-

* Mgr Anita Jopek, Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Bezpieczeństwa i Zarządzania, Katedra Bezpieczeństwa Narodowego; correspondence address: Akademia Pomorska w Słupsku, Katedra Bezpieczeństwa Narodowego, ul. Krzysztofa Arciszewskiego 22 d, 76-200 Słupsk, Poland; anita.jopek@apsl.edu.pl

** Mgr Magdalena Kinda, Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Bezpieczeństwa i Zarządzania, Katedra Bezpieczeństwa Narodowego; correspondence address: Akademia Pomorska w Słupsku, Katedra Bezpieczeństwa Narodowego, ul. Krzysztofa Arciszewskiego 22 d, 76-200 Słupsk, Poland; magdalena.kind@apsl.edu.pl

ous threats to the safety of Internet users, in particular adolescents, who often do not understand the risks involved and become victims, or perpetrators, of cyber pathology. Information and communication technologies are inseparable elements of the life of a young person, which is why it is so important to study this new area of the functioning of adolescents in order to protect them from new dangers. The article shows the results of a survey conducted in 2017 by one of the authors. The study aimed to investigate the scale of the development of new technologies and their role in young people's life.

KEYWORDS

cyber pathologies, cyber threats, Internet threats, electronic aggression, cyberbullying

ABSTRAKT

Rozwój społeczeństwa informacyjnego to nie tylko rozrost sieci internetowej czy wykorzystywanie nowych technologii w życiu człowieka. Jest to również szereg nieznanych dotąd wyzwań i zagrożeń, które w wielu przypadkach, ze względu na swój cybernetyczny wymiar, mogą wydawać się mało realne. Tymczasem stanowią poważne zagrożenie dla bezpieczeństwa użytkowników sieci, w szczególności osób nieletnich, które często, nie zdając sobie sprawy z niebezpieczeństw, stają się ofiarami oraz sprawcami cyberpatologii. Technologie informacyjno-komunikacyjne są nieodłącznym elementem życia młodego człowieka, dlatego tak ważne jest badanie nowej przestrzeni funkcjonowania adolescentów, by móc uchronić ich przed nowymi niebezpieczeństwami. W artykule przedstawiono wyniki badań ankiety przeprowadzonej w 2017 roku przez jedną z autorek niniejszego artykułu. Badanie miało na celu zbadanie skali rozwoju nowych technologii oraz ich roli w życiu młodego człowieka.

SŁOWA KLUCZOWE

cyberpatologie, zagrożenia cybernetyczne, zagrożenia internetowe, agresja elektroniczna, cyberbullying

WSTĘP

XXI wiek to czas wielkich zmian w życiu człowieka. Komputeryzacja świata oraz rozwój Internetu i nowych technologii doprowadziły do przemian w strukturze społeczeństwa, obecnie zwanego społeczeństwem informacyjnym. Współczesna cywilizacja, w porównaniu do poprzednich, wyróżnia

się między innymi tworzeniem technologii intelektualnych, które stają się podstawą podejmowania decyzji nie tylko społecznych, ale również politycznych, wysoko rozwiniętym sektorem usług nowoczesnych, do których zalicza się telekomunikację, informatykę, bankowość czy zarządzanie oraz gospodarkę opartą na wiedzy, dzięki której w obecnym układzie społecznym zaobserwować można uprzywilejowaną pozycję specjalistów i naukowców w strukturach zawodowych. Co ważne, głównym produktem wytwarzanym przez społeczność jest informacja, która jest dobrem niematerialnym, mającym często wartość większą niż towary materialne. Rozkwit społeczeństwa informacyjnego niesie ze sobą wiele wyzwań i zagrożeń w różnych obszarach życia społecznego. Współczesny człowiek – zwłaszcza młody, wchodzący w świat osiągnięć XXI wieku – któremu umożliwia się pełne przystosowanie do otaczającej go rzeczywistości, korzysta z wszelkich dóbr. Niniejszy artykuł został poświęcony tym usługom, które mają związek z bezpieczeństwem młodych ludzi będących użytkownikami Internetu. Jest to temat niezwykle istotny, ponieważ pojawienie się nowych technologii i Internetu przyczyniło się do powstania wielu niebezpieczeństw i patologii społecznych w świecie wirtualnym i poza nim.

SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE I TECHNOLOGIE ICT

Spółeczeństwo postindustrialne, postkapitalistyczne, ponowoczesne, globalne, sieciowe, internetowe czy technologiczne – to wszystkie określenia społeczeństwa informacyjnego, które charakteryzuje się między innymi zdolnością wykorzystywania systemów informatycznych i urządzeń komputerowych. Po raz pierwszy sformułowania „społeczeństwo informacyjne” użył japoński etnolog Tadao Umesao w 1963 roku w artykule dotyczącym teorii ewolucji społeczeństwa, które swoje istnienie opierało na technologiach informatycznych i przetwarzaniu informacji. Rozpowszechnienie się tego terminu nastąpiło nieco później, bo dopiero w 1968 roku, a wszystko za sprawą Kenichiego Koyamy, który poruszył tę problematykę w rozprawie pt. *Introduction to Information Theory*. Obecnie mianem społeczeństwa informacyjnego określa się ustrój społeczno-gospodarczy, w którym główną rolę odgrywają produktywnie wykorzystywanie zasobów informacyjnych oraz dynamiczna pod względem wiedzy produkcja. Nieco inną definicję przedstawia Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD). Według niej społeczeństwo informacyjne to ustrój powstały w wyniku przecięcia się odmiennych przemysłów, takich jak telekomunikacja, media elektroniczne i informatyczne opierające się na paradygmacie informacji cyfrowej, której

jednym z głównych walorów jest stale rosnąca moc obliczeniowa sprzętów komputerowych oferowanych konsumentom. Innym bardzo istotnym elementem jest łączenie owych urządzeń w jedną wielką sieć, dzięki czemu możliwe jest przesyłanie materiałów i dzielenie się nimi na szeroką skalę. Zgodnie z definicją OECD jest to sedno społeczeństwa informacyjnego. Według Tomasza Gobana-Klasa i Piotra Sienkiewicza społeczeństwo sieci należy traktować jako ustrój cywilizacyjny mający rozpocząć nową erę w procesie ewolucji ludzkości. Co więcej, owa przemiana powinna się wiązać z:

- odejściem od zmechanizowanej wizji świata na rzecz systemowej, w której nawet najmniejsze zmiany głównych kryteriów, takich jak działania indywidualne, mogą w znacznym stopniu wpływać na bieg zdarzeń;
- ze zrezygowaniem z powszechnych wzorców oświeceniowych, w tym utożsamiania rozwoju z postępem;
- rozwojem systemu wartości, który prowadzi do dostosowania zarówno jednostek, jak i całego społeczeństwa do niestałości świata¹.

Wielu autorów oraz wiele instytucji podejmowało próbę zdefiniowania społeczeństwa informacyjnego, wskutek czego w literaturze przedmiotu istnieją liczne propozycje jego definiowania ze względu na dopasowywanie jego struktur do różnych dziedzin życia społecznego, zatem zostanie ono inaczej scharakteryzowane przez socjologów, ekonomistów czy informatyków.

Poruszając problematykę społeczeństwa informacyjnego, nie sposób nie wspomnieć o technologiach i mediach, które stały się fundamentem funkcjonowania społeczności sieciowej. Według Comarch² technologie ICT (ang. *Information and Communication Technologies*; pol. technologie informacyjno-komunikacyjne – TIK) obejmują szeroki zakres technologii, urządzeń komunikacyjnych oraz aplikacji związanych z przepływem informacji. Zalicza się do nich: telekomunikację (linie telefoniczne i bezprzewodowe), komputery, niezbędne oprogramowanie dla przedsiębiorstw, systemy satelitarne, ośrodki przechowywania danych, a także usługi i systemy audiowizualne, które umożliwiają użytkownikom dostęp do danych,

¹ T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, *Spółeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania*, Kraków 1999, s. 55.

² Firma Comarch to globalny integrator, twórca innowacyjnych rozwiązań i systemów informatycznych. Specjalizuje się we wdrażaniu nowoczesnych rozwiązań do zarządzania dla mikro, małych, średnich oraz dużych przedsiębiorstw.

ich przechowywanie, przekazywanie i analizowanie³. Technologie ICT to nie tylko produkcja urządzeń komunikacyjnych, jak sprzęt komputerowy, biurowy, sieciowy czy sprzęt wykorzystywany do przesyłu danych, ale również różnego rodzaju usługi, np. telekomunikacyjne czy informatyczne. Technologie te mają wiele zastosowań zarówno w życiu codziennym, jak i w pracy czy rozrywce. Swoją atrakcyjność zawdzięczają możliwości dostosowania ich do indywidualnych potrzeb człowieka. Ważny jest także fakt, że umożliwiają integrację społeczną na całym świecie, a granice geograficzne nie stanowią dla nich żadnej bariery.

SKALA POPULARNOŚCI TECHNOLOGII INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY

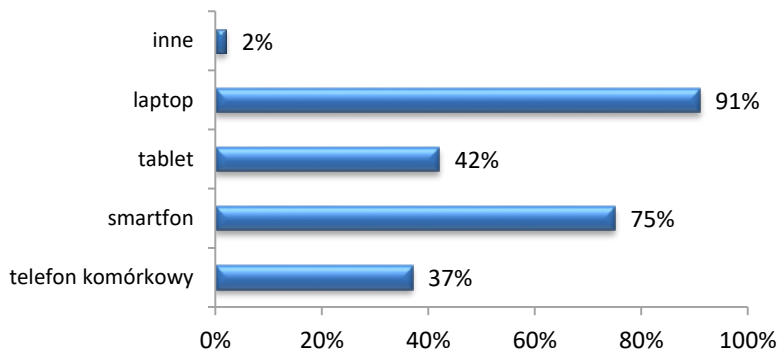
Z początkiem roku 2017 jedna z autorek niniejszego artykułu, Anita Jopek, przeprowadziła badania internetowe mające na celu ocenę skali rozwoju społeczeństwa informacyjnego oraz ocenę roli, jaką Internet oraz nowe technologie odgrywają w życiu dorastających osób. Ankieta pt. *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego* została skierowana do osób od 10 roku życia, a liczba jej respondentów (N) wyniosła 100 (N = 100)⁴.

Spółczesne społeczeństwo informacyjne to nie tylko wiedza i informacja, ale również inne dobrodziejstwa, które towarzyszą ludziom w ich codziennym funkcjonowaniu. Mowa tu o sieci Internet i nowych technologiach, które stały się nieodłącznym elementem życia człowieka, w szczególności młodego, który od dziecka ma do czynienia z technologiami ICT. Według przeprowadzonych badań aż 91% ankietowanej młodzieży posiada laptopa, 75% smartfona, 37% telefon komórkowy, a 42% tablet (ryc. 1).

³ Comarch ICT – Usługi, Systemy i Technologie dla Firm, „Comarch”, <https://www.comarch.pl/handel-i-uslugi/ict/> (dostęp: 12.12.2017).

⁴ Ankieta powstała w ramach badań przeprowadzonych na potrzeby pracy dyplomowej, zob. A. Jopek, *Cyberpatologie społeczne wśród młodzieży w perspektywie rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, praca magisterska napisana pod kierunkiem dr. hab. A. Urbanka, prof. AP w Instytucie Bezpieczeństwa i Zarządzania Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2017.

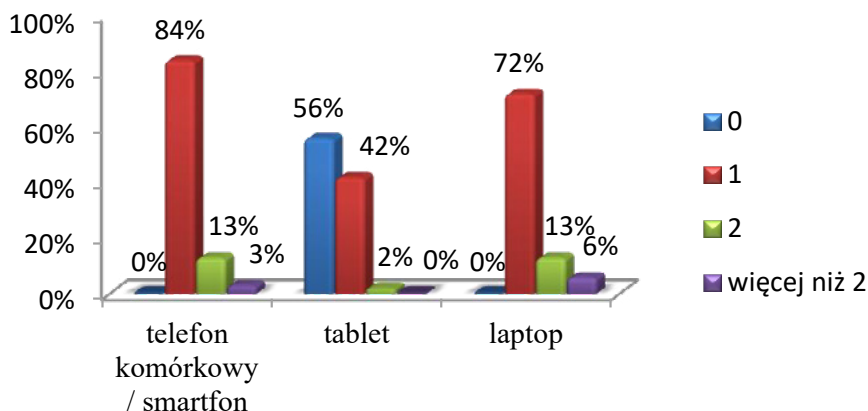
RYC. 1. URZĄDZENIA MOBILNE, JAKIE POSIADA WSPÓŁCZESNA MŁODZIEŻ



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Jak wynika z ryc. 1, wiele młodych osób posiada więcej niż jedno urządzenie mobilne. Co więcej, znaczna część ankietowanych deklaruje, że ma również więcej niż jedno urządzenie danego typu (ryc. 2), np. 13% badanych oświadczyło, że posiada 2 telefony komórkowe / smartfony, a kolejne 3% zadeklarowało, że ma ich więcej niż 2. Podobnie jest w przypadku laptopa: jednego posiada 72% ankietowanych, dwa – 13%, a ponad dwa – 6%.

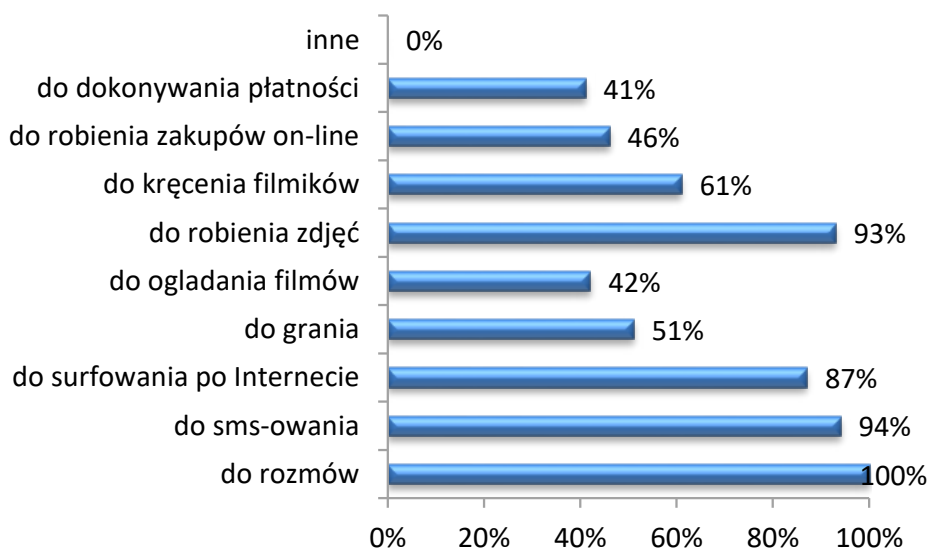
RYC. 2. LICZBA (%) POSZCZEGÓLNYCH URZĄDZEŃ MOBILNYCH, JAKIE POSIADA WSPÓŁCZESNA MŁODZIEŻ



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Telefony komórkowe czy smartfony to urządzenia, które nie służą jedynie do rozmów telefonicznych. Wbudowane aparaty umożliwiają użytkownikom między innymi robienie zdjęć czy nagrywanie filmików. Telefony mają też często zainstalowane różnego rodzaju aplikacje, takie jak gry, mapy czy muzyka. Dodatkowo dzięki możliwości połączenia się z Internetem dostarczają wielu innych funkcji. Wszystkie osoby biorące udział w ankiecie (100%) stwierdziły, że smartfony służą im głównie do rozmów. Kolejną pozycję wśród najczęstszych zastosowań telefonów komórkowych zajęły wiadomości SMS, które wysłała 94% respondentów. Dalej znalazły się: robienie zdjęć – 93%, możliwość surfowania po Internecie – 87%, nagrywanie filmów – 61%, możliwość grania w gry – 51%, możliwość robienia e-zakupów – 46%, oglądanie filmów – 42%, i dokonywanie płatności – 41% (ryc. 3).

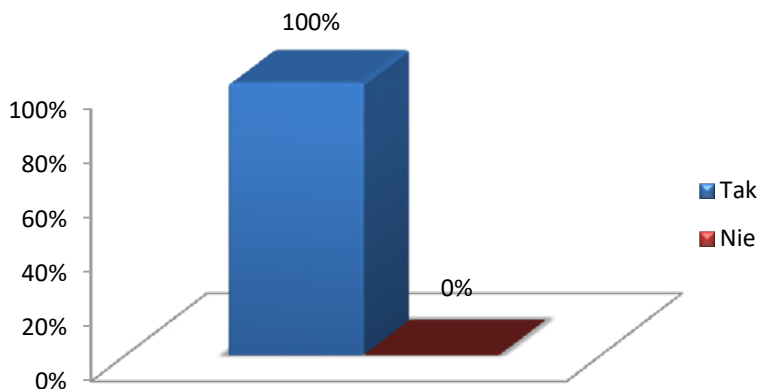
RYC. 3. ROZKŁAD PROCENTOWY ODPOWIEDZI NA PYTANIE „DO CZEGO SŁUŻY CI TELEFON KOMÓRKOWY, SMARTFON?”



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Ważnym elementem społeczeństwa informacyjnego, jak niejednokrotnie już wspomniano, jest dostęp do sieci. Na pytanie „Czy masz dostęp do Internetu?” respondenci jednogłośnie odpowiedzieli, że tak (ryc. 4).

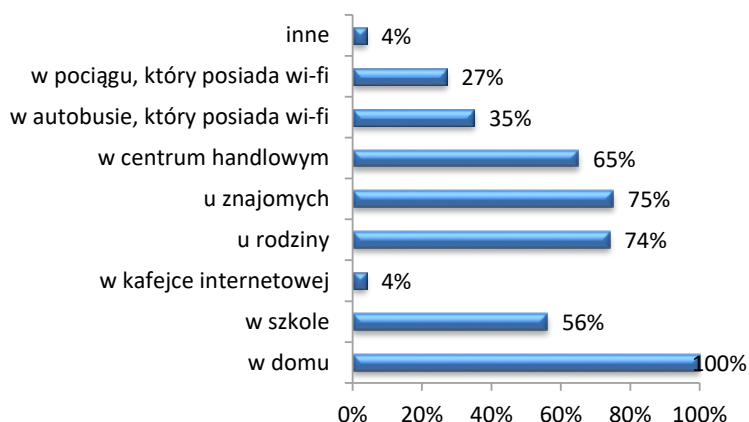
RYC. 4. ROZKŁAD PROCENTOWY ODPOWIEDZI NA PYTANIE „CZY MASZ DOSTĘP DO INTERNETU?”



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Obecnie sieć Internet jest na tyle rozwinięta, że można z niej korzystać nie tylko w domu, ale również poza nim. Jak widać na ryc. 5, ludzie korzystają z Internetu m.in. u znajomych – 75%, u rodziny – 74%, w centrach handlowych – 65%, w szkołach – 56%, w autobusach, które posiadają modem wi-fi – 35%, oraz w pociągach – 27%.

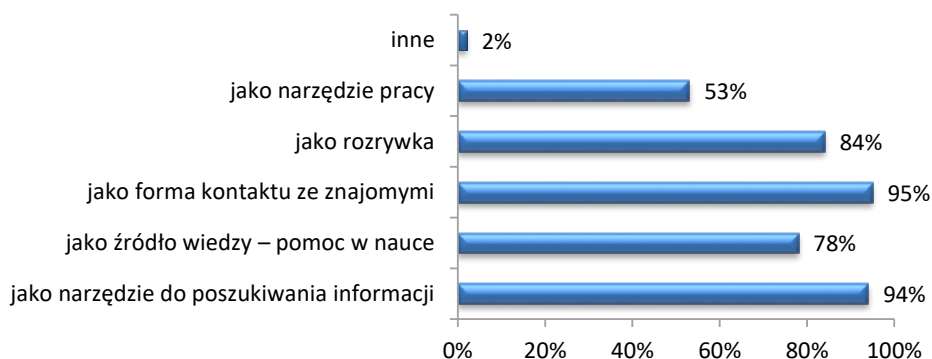
RYC. 5. MIEJSCA, W KTÓRYCH ANKIETOWANI KORZYSTAJĄ Z DOSTĘPU DO INTERNETU



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Internet jest niezwykłym wynalazkiem, który daje społeczeństwu wiele możliwości na różnych płaszczyznach. Młodzi ludzie używają go w szczególności do kontaktów ze znajomymi (95%), albo wykorzystują jako narzędzie do poszukiwania informacji (94%). Bardzo popularne jest również traktowanie Internetu jako formy rozrywki (84%) oraz źródła wiedzy / pomocy w nauce (78%). Dostęp do sieci niezbędny jest też wielu osobom do pracy (53%) (ryc. 6).

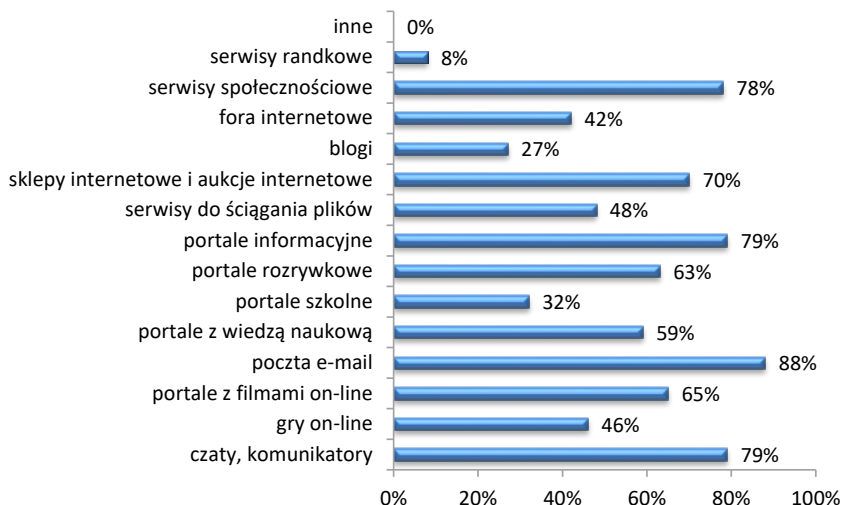
RYC. 6. ROZKŁAD PROCENTOWY ODPOWIEDZI NA PYTANIE „DO CZEGO WYKORZYSTUJESZ INTERNET?”



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Cyberprzestrzeń staje się alternatywą dla świata rzeczywistego. Wiele zajęć i czynności, które ludzie wykonują na co dzień, ma swój odpowiednik w wersji elektronicznej. Doskonałym przykładem są tutaj portale społecznościowe, które umożliwiają wzajemny kontakt za pomocą nie tylko wiadomości tekstowych, ale również wiadomości wideo, bankowość mobilna czy e-zakupy. Wśród ankietowanej młodzieży najbardziej popularną usługą internetową okazała się poczta e-mail. Korzysta z niej 88% respondentów. Kolejne miejsce z wynikiem 79% zajmują portale informacyjne oraz czaty/komunikatory, następne są serwisy społecznościowe – 78%, sklepy internetowe i aukcje internetowe – 70%, portale z filmami on-line – 65%, portale rozrywkowe – 63%, portale z wiedzą naukową – 59%, serwisy do ściągania plików – 48%, gry on-line – 46%, fora internetowe – 42%, portale szkolne – 32%, blogi – 27%, i na ostatnim miejscu – serwisy randkowe, które odwiedza zaledwie 8% spośród badanych osób (ryc. 7).

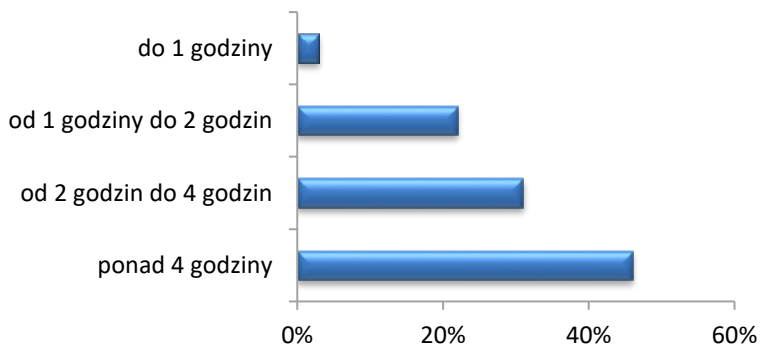
RYC. 7. USŁUGI INTERNETOWE, Z KTÓRYCH KORZYSTAJĄ ANKIETOWANI



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Bez wątplenia można stwierdzić, że obecnie młodzi ludzie zatracają się w wirtualnym świecie. Na pytanie: „Ile godzin dziennie spędzasz w Internecie?” 46% ankietowanej młodzieży odpowiedziało, że ponad 4 godziny, 31% badanych stwierdziło, że korzysta z sieci od 2 do 4 godzin dziennie, zaś 22% respondentów przeznaczają na to od 1 do 2 godzin dziennie. Tylko 3% ankietowanych spędza w sieci niespełną godzinę (ryc. 8).

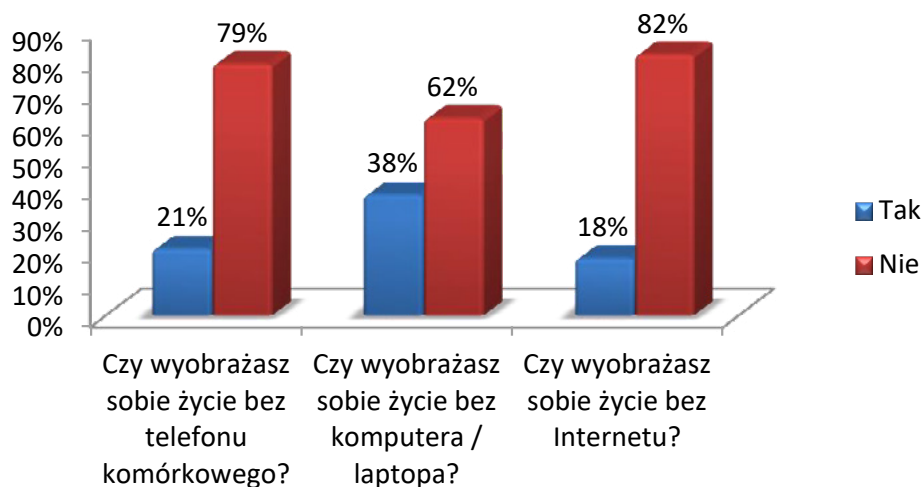
RYC. 8. CZAS, JAKI MŁODZIEŻ POŚWIĘCA NA KORZYSTANIE Z INTERNETU



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Internet oraz nowe technologie towarzyszą młodym ludziom praktycznie od chwili ich narodzin, dlatego też wielu z nich nie może sobie wyobrazić życia bez owych wynalazków, tym bardziej że potrafią one ułatwiać codzienne funkcjonowanie. Na pytanie „Czy wyobrażasz sobie życie bez telefonu komórkowego?” aż 79% ankietowanych odpowiedziało, że nie, z kolei na pytanie „Czy wyobrażasz sobie życie bez komputera/laptopa?” aż 38% respondentów odpowiedziało, że tak. Natomiast jeżeli chodzi o wizję życia bez Internetu, aż 82% osób odpowiedziało, że nie jest w stanie sobie tego zobrazować (ryc. 9).

RYC. 9. WIZJA ŻYCIA BEZ NOWYCH TECHNOLOGII W OPINII MŁODZIEŻY



Źródło: opracowanie własne na podstawie ankiety *Współczesna młodzież a rozwój społeczeństwa informacyjnego*.

Jak pokazują powyższe badania, stopień rozwoju społeczeństwa informacyjnego jest bardzo wysoki. Obecnie prawie każdy nastolatek posiada własny telefon czy laptop. Normą stał się także dostęp do Internetu, osiągalny niemal w każdym miejscu na Ziemi. Nowe technologie w dużym stopniu ułatwiają codzienne funkcjonowanie. Niestety stają się też pewnego rodzaju pułapką, w którą młodzi ludzie często dają się złapać. Można stwierdzić, że w XXI wieku Internet stał się najbardziej powszechnym i użytecznym, a jednocześnie najbardziej niebezpiecznym wynalazkiem. Wiele młodych osób spędza mnóstwo godzin w cyberprzestrzeni. Niepokojący staje się

fakt, że młodzież zastępuje bezpośrednie relacje międzyludzkie tymi z sieci, co prowadzi do licznych zaburzeń w funkcjonowaniu człowieka, takich jak izolacja, a nawet antrofobia⁵.

Powyższa analiza wyników ankiety dowodzi, że świat rzeczywisty jest stopniowo pochłaniany przez świat wirtualny (choć na obecnym poziomie rozwoju nowych technologii nie jest to jeszcze w pełni możliwe). Niemniej jednak dużo elementów życia codziennego, takich jak rozrywka, kultura, nauka czy praca, przenoszonych jest do świata cyberprzestrzeni.

ZAGROŻENIA MŁODEGO UŻYTKOWNIKA W SIECI

Cyberprzestrzeń ze względu na swą niematerialną postać wydawać się może przestrzenią bezpieczną. Niestety poprzez dużą anonimowość, którą zapewnia, staje się idealnym miejscem do tworzenia się patologii oraz różnego rodzaju zagrożeń i pułapek czyhających na użytkowników. Grupą osób szczególnie narażoną na tego typu niebezpieczeństwa są dzieci i młodzież, które ze względu na swoją łatwowierność i naiwność stają się częstymi ofiarami przestępców i oszustów. Warto też dodać, że adolescenti⁶ coraz częściej są nie tylko poszkodowanymi, ale też oprawcami, co stanowi zjawisko wielce niepokojące.

Z racji tego, że cyberświat jest ogromną przestrzenią, do której mają dostęp różni ludzie, o różnych zamiarach i intencjach, nie sposób kontrolować wszystkiego, co się w niej znajduje, dlatego też jednym z zagrożeń, na jakie może natknąć się młodzież, są niebezpieczne treści, do których zalicza się m.in.:

- wulgaryzmy – według *Słownika SJP.PL* są to słowa będące mocnym, dobitnym, ordynarnym, niemiłym określeniem osoby lub zjawiska⁷. Z tego typu zachowaniem można się spotkać w szczególności na forach internetowych, na których to użytkownicy często nadużywają wolności słowa, obrażając czy poniżając pozostałych uczestników dyskusji;
- dyskryminację i rasizm – choć Internet dzięki swojej anonimowości i neutralności rasowej miał być remedium na tego rodzaju zachowania, okazuje się, że wiele młodych osób coraz częściej jest w nim napaństwanych ze względu na wyznanie czy kolor skóry. Dyskryminacja w sieci dotyczy w szczególności pochodzenia, wyznania i poglądów;

⁵ Antrofobia – lęk przed kontaktami z ludźmi.

⁶ Adolescent – dorastający chłopiec lub dziewczyna.

⁷ *Wulgaryzm*, „Słownik SJP.PL”, <https://sjp.pl/wulgaryzm> (dostęp: 12.12.2017).

- pornografię – są to materiały o charakterze seksualnym, mające na celu wzbudzenie podniecenia seksualnego u odbiorcy. Zbyt wczesny kontakt małoletniego z treściami o tematyce seksualnej może wpływać destrukcyjnie na jego psychikę. Niestety w cyberprzestrzeni bardzo często i łatwo można napotkać tego rodzaju zdjęcia, filmy czy nagrania;
- cyberprzemoc – to zjawisko wielowymiarowe, które ze względu na różne rodzaje zachowań, jakimi się przejawia, jest trudne do szczegółowego scharakteryzowania. Ogólnie mówiąc, jest to tyranizowanie, szykanowanie, nękanie. To każde wrogie działanie skierowane do grup lub jednostek, dokonywane za pomocą zarówno mediów elektronicznych, jak i cyfrowych.

Kolejnym zagrożeniem w sieci, na które narażeni są młodzi ludzie, jest agresja elektroniczna (cyberagresja, przemoc elektroniczna, cyberprzemoc). Samo słowo „agresja” (z łac. *aggresio* – ‘napaść, natarcie’) oznacza skłonność do zachowań i działań złowrogich, nasyconych przemocą, skierowanych wobec nie tylko ludzi, ale i zwierząt. Natomiast agresja elektroniczna to wszelkie akty tradycyjnej agresji dokonywane za pomocą nowych technologii, takich jak Internet czy telefon komórkowy. Przykładem cyberprzemocy jest między innymi *cyberbullying*, który przejawia się nękaniami, zastraszaniem i szantażowaniem ofiary. Sprawca *cyberbullyingu* publikuje i rozsyła materiały ośmieszające poszkodowanego, a także podszywa się pod niego bez jego wiedzy i zgody⁸. Co więcej, za *cyberbullying* uznaje się każde działanie grup i jednostek dokonane za pomocą mediów elektronicznych czy cyfrowych, mające na celu wyrządzenie krzywdy lub wywołanie dyskomfortu u innych osób⁹. Ze względu na bardzo ogólną definicję *cyberbullyingu* wielu naukowców proponuje podział tego zjawiska na cyberprzemoc bezpośrednią i pośrednią. Ta pierwsza polega na rozsyłaniu wiadomości wprost do ofiary, natomiast druga zakłada udział osób trzecich, które często są nieświadome swoich czynów¹⁰. Zjawisko agresji elektronicznej bywa bagatelizowane ze względu na brak bezpośredniego kontaktu między sprawcą a ofiarą, tymczasem w wielu przypadkach kończy się ono tragicznie.

⁸ Ł. Wojtasik, *Cyberprzemoc*, „Niebieska Linia” 2007, nr 2, s. 27.

⁹ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012, s. 123.

¹⁰ R. Kowalski, S. Limber, P. Agatson, *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, Kraków 2010, s. 50.

Przykładem zjawiska, w którym można się dopatrzeć agresji elektronicznej oraz treści niewłaściwych dla młodych ludzi, jest tzw. *Elsagate*. To stosunkowo nowe zjawisko – pojawiło się w Internecie wraz z aplikacją YouTube Kids¹¹, która przeznaczona jest dla dzieci. Jej głównym założeniem jest umożliwienie najmłodszym użytkownikom sieci odkrywania świata za pomocą materiałów wideo. Jak utrzymują twórcy YouTube Kids, aplikacja ta posiada wiele filtrów i zabezpieczeń, które mają zapewnić adolescentom dostęp do właściwych treści¹². Jednak jak każdy system również i ten okazał się wadliwy. Z upływem czasu na stronie zaczęły się pojawiać materiały, z którymi młodzi ludzie nie powinni mieć do czynienia. Wykorzystując wizerunek popularnych postaci z bajek, takich jak królowa Elsa z *Krainy lodu*¹³, Mickey Mouse czy Spider-Man, zaczęto rozpowszechniać filmy zawierające niewłaściwe treści i będące przejawem agresji elektronicznej, promujące seks, przemoc oraz inne nieodpowiednie zachowania. „Winnym” okazuje się algorytm YouTube’a, który jako propozycje wyświetla filmy oznaczone tym samym hasłem – nie filtrując treści zamieszczanych materiałów (co nie zmienia faktu, że to właśnie człowiek odpowiada za ich produkcję). Z racji tego, że *Elsagate* istnieje w sieci od niedawna, trudno wskazać, kto tak naprawdę jest twórcą tych filmów. Być może są to działania pedofilskie. *Elsagate* jest więc zjawiskiem bardzo niebezpiecznym, ponieważ godzi w niewinność oraz bezpieczeństwo dzieci, a przedstawiane w materiałach sceny mogą w bardzo negatywny sposób wpływać na rozwój i psychikę najmłodszych, wywołując u nich traumę oraz demoralizując ich, a nawet prowadzić do zachowań i sytuacji zagrażających życiu dzieci.

Poruszając problematykę zagrożeń cybernetycznych, często akcentuje się te niebezpieczeństwa, które grożą nam ze strony pozostałych użytkowników sieci, i zapomina się o zjawisku, które stało się zmartwieniem społeczeństwa informacyjnego. Mowa tu o uzależnieniu od Internetu i elektronicznych środków przekazu. Pojęcie uzależnienia kojarzy się z różnego rodzaju substancjami odurzającymi, takimi jak alkohol czy narkotyki. Tymczasem rozwój technologii ICT dostarczył ludziom nowych usług i bodźców, które stają się ich nałogiem. Jak podaje *Encyklopedia PWN*, uzależnieniem określa się

¹¹ YouTube Kids – aplikacja przeznaczona na urządzenia pracujące na systemach Android, skierowana do najmłodszych użytkowników Internetu.

¹² Aplikacja YouTube Kids, „Google Play”, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.kids&hl=pl> (dostęp: 17.12.2017).

¹³ Nazwa tego zagrożenia wzięła się właśnie od postaci Elsy, która prawdopodobnie jako pierwsza zaczęła pojawiać się w tego typu filmikach.

stan zarówno psychicznej, jak i fizycznej oraz psychologicznej zależności od określonej psychoaktywnej substancji chemicznej, który przejawia się periodycznym lub stałym przymusem skłaniającym osobę uzależnioną do przyjmowania tego środka w celu uzyskania/podtrzymania efektów jego działania lub uniknięcia dokuczliwych objawów jego braku¹⁴. Przyczyny popadania w nałóg internetowy są bardzo podobne do mechanizmów uzależnień od narkotyków, alkoholu czy hazardu.

Mimo że uzależnienie od Internetu jest zjawiskiem stosunkowo nowym, wiadomo już, że wyróżnia się jego różne formy, takie jak:

- uzależnienie od pobierania informacji – przeładowanie informacyjne (z ang. *information overload*) polegające na nieustannym poszukiwaniu nowych informacji oraz przeszukiwaniu internetowych baz danych;
- socjomania internetowa – uzależnienie od kontaktów społecznych nawiązywanych w cyberprzestrzeni (z ang. *cyberrelationship addiction*). Osoby z tym zaburzeniem maniakalnie korzystają z pokoiów czatowych – *chatroomów* – czy poczty elektronicznej, a także notorycznie udzielają się w grupach dyskusyjnych. To bardzo niepokojące zjawisko, ponieważ może prowadzić do zaburzeń w relacjach międzyludzkich w świecie rzeczywistym oraz do całkowitej izolacji społecznej;
- erotomania internetowa (z ang. *cybersexual addiction*) – oglądanie materiałów pornograficznych, takich jak zdjęcia lub filmy, oraz czynny udział w czatach o charakterze erotycznym;
- uzależnienie od komputera (z ang. *computer addiction*) – chodzi tu nie tylko o korzystanie z możliwości, jakie daje komputer, ale także o sam fakt spędzania przy nim czasu;
- uzależnienie od sieci Internet (z ang. *net compulsions*) – uczucie przymusu bycia on-line¹⁵.

Uzależnienie od Internetu (z ang. *Internet Addiction Disorder – IAD*) występuje w literaturze przedmiotu pod różnymi nazwami, takimi jak: zespół uzależnień od Internetu, www-holizm, interholizm, cyberuzależnienie, sieciolizm lub sieciozależność, lecz jakkolwiek by go nazwać, należy skupić na nim szczególną uwagę, gdyż staje się on epidemią młodych ludzi będących

¹⁴ *Uzależnienia*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/uzaleznienia;3992023.html> (dostęp: 15.11.2019).

¹⁵ A. Andrzejewska, *Dzieci i młodzież w sieci zagrożenia realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Warszawa 2014, s. 97–98.

częścią społeczeństwa informacyjnego, co potwierdzają badania przeprowadzone przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK). Jak pokazuje poniższa tabela, zarówno młodzież w gimnazjach (zwanych dalej G), jak i w szkołach ponadgimnazjalnych (zwanych dalej PG) ma problem z rozsądnym korzystaniem z sieci. Aż 85,9% uczniów PG i 78,9% uczniów G przebywa w cyberprzestrzeni dłużej, niż pierwotnie planowało, co więcej, 71,3% uczniów PG i 52,9% G odczuwa poirytowanie, gdy Internet przestanie działać lub gdy nie mają oni do niego dostępu. Innym przykładem cyberuzależnienia, jakie przejawiają adolescenti, jest korzystanie z Internetu w celu poprawy nastroju – robi tak 69,2% młodzieży z PG i 61,9% młodzieży z G. Niepokojący jest też fakt, że aż 22,2% uczniów PG i 20,1% uczniów G rezygnuje ze snu na rzecz spędzania czasu w cyberprzestrzeni¹⁶.

RYC. 10. ROZKŁAD PROCENTOWY ODPOWIEDZI TWIERDZĄCYCH NA PYTANIE „CZY ZDARZYŁO CI SIĘ KIEDYKOLWIEK...?” Z PODZIAŁEM NA UCZNIÓW GIMNAZJÓW (G) I SZKÓŁ PONADGIMNAZJALNYCH (PG)

TAK	G	PG
	%	%
Przebywać w sieci dłużej, niż pierwotnie planowałeś	78,9	85,9
Odczuwać poirytowanie gdy Internet przestał działać lub nie miałeś do niego dostępu	52,9	71,3
Poprawić swój nastrój poprzez korzystanie z Internetu	61,9	69,2
Zrezygnować z posiłku, aby móc korzystać z Internetu	12,0	8,2
Zrezygnować ze snu, aby móc korzystać z Internetu	20,1	22,2
Zrezygnować z obowiązków szkolnych, aby móc korzystać z Internetu	24,5	33,1
Zrezygnować z innych zajęć pozaszkolnych, aby móc korzystać z Internetu	12,8	13,3
Zrezygnować ze spotkań ze znajomymi, aby móc korzystać z Internetu	8,3	9,0
Oklamać rodzica(ów), aby móc skorzystać z Internetu	19,5	18,6

Źródło: NASK, *Nastolatki 3.0.*, Warszawa 2017.

Cyberuzależnienia, jak każdy inny nałóg, nie powinny być lekceważone i bagatelizowane, gdyż mogą prowadzić do poważnych konsekwencji i negatywnych skutków w różnych sferach życia młodego człowieka.

¹⁶ NASK, *Nastolatki 3.0.*, Warszawa 2017, s. 18.

1. Skutki fizjologiczne – spędzanie długiego czasu przed komputerem, laptopem lub telefonem w celu korzystania z sieci może powodować:
 - wady postawy, takie jak skrzywienie kręgosłupa, bóle kręgosłupa, nadwyrężenia mięśni karku i nadgarstka;
 - bóle głowy, w tym migrenowe;
 - zmęczenie i pieczenie oczu spowodowane zbyt długim wpatrywaniem się w monitor;
 - pogorszenie się wzroku;
 - padaczkę ekranową;
 - zespół RSI¹⁷.
2. Skutki społeczne – duża anonimowość w cyberprzestrzeni sprzyja tworzeniu się zjawisk patologii i występowaniu różnego rodzaju przestępstw. Znaczna część młodzieży nie przestrzega w sieci ogólnie przyjętych norm, łamiąc zasady kultury słowa oraz dobrego wychowania. Jednym z ważniejszych negatywnych następstw tego nałogu jest zanikanie więzi emocjonalnych. Młodzi ludzie coraz częściej mają problem z podtrzymywaniem i nawiązywaniem kontaktów społecznych i trudno jest im wejść w bezpośrednią interakcję twarzą w twarz z drugim człowiekiem, co prowadzi do izolacji, a w niektórych przypadkach nawet do alienacji. Często adolescenti zaniedbują również swoje obowiązki szkolne i domowe na rzecz spędzenia czasu przed komputerem, co powoduje pogorszenie wyników w nauce, a w niektórych przypadkach brak promocji do następnej klasy.
3. Skutki psychologiczne – jedną z ważniejszych zmian, jakie zachodzą w wyniku nadmiernego przebywania w cyberprzestrzeni, jest wypaczony obraz rzeczywistości. W sieci młodzi ludzie mają do czynienia z przemocą czy brutalnością nie tylko w grach, ale i w kontaktach społecznych, co powoduje, że uodparniają się oni na przemoc i agresję, traktując je jako zachowania powszechne i ogólnie akceptowalne. Nałogowe przebywanie w cyberprzestrzeni sprawia, że osoby od niej uzależnione często popadają w depresję, mają problemy z pamięcią i koncentracją. Anonimowość, która panuje w Internecie, pozwala jego użytkownikom na

¹⁷ Zespół RSI – (ang. *Repetitive Strain Injury*) – urazy na skutek chronicznego przeciążenia mięśni i ścięgien.

kreowanie różnych wizerunków własnej osoby, co prowadzi do utraty poczucia tożsamości.

4. Skutki moralne – w sieci młody człowiek narażony jest na kontakt z wieloma niewłaściwymi treściami, takimi jak seks, pornografia, rasizm czy – już wyżej wymienione – agresja i przemoc, które mogą prowadzić do różnego rodzaju wypaczeń psychiki i odwzorowywania niewłaściwych zachowań w rzeczywistości.

Rozpoznanie pierwszych oznak uzależnienia od Internetu nie musi wcale oznaczać, że dziecko nie może już uwolnić się od tego nałogu. Najważniejsza jest w takim przypadku kontrola podopiecznych oraz wyznaczanie zasad i granic, których dziecko powinno przestrzegać podczas korzystania z sieci. Brak jakiegokolwiek interwencji ze strony dorosłych bez wątpienia może przyczynić się do pogłębiania zjawiska, którego występowanie, jak wskazują badania, rośnie z roku na rok.

PODSUMOWANIE

Społeczeństwo informacyjne to społeczeństwo przyszłości, które szczególnie nacisk kładzie na wiedzę i umiejętności. W społeczności tej ważne miejsce zajmują Internet i nowe technologie, które stały się podstawowym elementem życia każdego człowieka, zwłaszcza młodego, który obcuje z nimi od dziecka. Pozorne bezpieczeństwo korzystania z technologii ICT, a przede wszystkim z Internetu, sprawia, że użytkownicy, w szczególności młodzi, nie są wyczuleni na zagrożenia, jakie mogą się wiązać z korzystaniem z tych dobrodziejstw. Co więcej, cyberprzestrzeń to ogromna sieć, do której dostęp mają miliardy ludzi na świecie, trudno więc kontrolować wszystkie informacje i zasoby, jakie się w niej znajdują. Prowadzi to do tego, że pojawiające się tam niebezpieczeństwa nabierają charakteru wielowymiarowego. Mimo że istnieją programy wykrywające cyberzagrożenia, a społeczeństwo podejmuje działania w kierunku ich wyeliminowania, nie sposób im wszystkim zapobiec. Zawsze znajdzie się jakaś luka w systemie, którą osoba o złych intencjach wykorzysta, dlatego też ważne jest, by uświadamiać społeczeństwo o niebezpieczeństwach, jakie mogą wynikać z korzystania z Internetu i nowych technologii, a także edukować je, jak przeciwstawiać się i zapobiegać owym zagrożeniom.

BIBLIOGRAFIA

- Andrzejewska A., *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Warszawa 2014.
- Aplikacja *You Tube Kids*, „Google Play”, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.kids&hl=pl> (dostęp: 17.12.2017).
- Comarch ICT – Usługi, Systemy i Technologie dla Firm, „Comarch”, <https://www.comarch.pl/handel-i-uslugi/ict/> (dostęp: 12.12.2017).
- Uzależnienia, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/uzaleznienia;3992023.html> (dostęp: 15.11.2019).
- Goban-Klas T., Sienkiewicz P., *Społeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania*, Kraków 1999.
- Jopek A., *Cyberpatologie społeczne wśród młodzieży w perspektywie rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, praca magisterska napisana pod kierunkiem dr. hab. A. Urbanka, prof. AP w Instytucie Bezpieczeństwa i Zarządzania Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2017.
- Kowalski R., Limber S., Agatson P., *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, Kraków 2010.
- NASK, *Nastolatki 3.0.*, Warszawa 2017.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012.
- Społeczeństwo informacyjne*, J. Papińska-Kacperek (red.), Warszawa 2008.
- Wojtasik Ł., *Cyberprzemoc*, „Niebieska Linia” 2007, nr 2, s. 27–29.
- Wulgaryzm*, „Słownik SJP.PL”, <https://sjp.pl/wulgaryzm> (dostęp: 12.12.2017).

CITE THIS ARTICLE AS:

A. Jopek, M. Kinda, *Zagrożenia cybernetyczne dla młodego użytkownika sieci w perspektywie rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, „Security, Economy & Law” 2/2019 (XXIII), s. 67–85, DOI: 10.24356/SEL/23/4.

Licence: This article is available in Open Access, under the terms of the Creative Commons License Attribution 4.0 International (CC BY 4.0; for details please see <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided that the author and source are properly credited. Copyright © 2019 University of Public and Individual Security “Apeiron” in Cracow