

**SZANSE I ZAGROŻENIA ŚWIATA WIRTUALNEGO
DLA DZIECI I MŁODZIEŻY SZKOLNEJ**
**OPPORTUNITIES AND THREATS OF THE VIRTUAL WORLD
FOR CHILDREN AND SCHOOL YOUTH**

SYLWIA KOWALSKA-MYŚLIWIECKA, ANNA SKIERT, MARIA BERNAT

Wydział Nauk Społecznych,
Wyższa Szkoła Nauk Społecznych z siedzibą w Lublinie,
ul. Zamojska 47, 20-102 Lublin

Streszczenie

Artykuł zwraca uwagę na zjawisko funkcjonowania dzieci i młodzieży w świecie wirtualnym. Definiuje pojęcie świata wirtualnego w odniesieniu do szans i zagrożeń dla dzieci i młodzieży szkolnej oraz prezentuje teoretyczne aspekty tych problemów, mogące stanowić bezpośredni wpływ na proces wychowania. Artykuł podkreśla znaczenie, funkcje i zadania mediów cyfrowych w kontekście ich przydatności dla edukacji dzieci i młodzieży. Podejmuje próbę wskazania szans i zagrożeń, jakie niosą media cyfrowe, w szczególności zagrożeń zdrowia psychicznego i fizycznego oraz funkcjonowania społecznego.

Słowa kluczowe: świat wirtualny, zagrożenia, media cyfrowe.

Abstract

The article draws attention to the phenomenon of children and adolescents functioning in the virtual world. Defines the concept of the virtual world in relation to opportunities and threats for school children and youth, and presents the theoretical aspects of these problems that may directly affect the upbringing process. The article emphasizes the importance, functions and tasks of digital media in the context of their usefulness for the education of children and youth. It tries to identify threats posed by digital media, in particular threats to mental and physical health and social functioning.

Key words: virtual world, threats, digital media.

WPROWADZENIE

Nowe technologie pojawiające się w świecie oraz systematyczne ulepszanie tych już istniejących są stałym elementem codzienności oraz mają ogromny wpływ na życie każdego człowieka i sposób jego funkcjonowania. Istnienie nowoczesnych technologii informacyjnych w życiu dzieci i młodzieży jest faktem niepodważalnym i skłania do przyjęcia założenia, że jego zasięg będzie coraz większy. Wykorzystanie środków elektronicznego przekazu, jakim są komputer, Internet czy telefon komórkowy rozpatruje się w kilku płaszczyznach, tj. jako sposób spędzania wolnego czasu, jako rekomendowany przez społeczeństwo styl życia, narzędzie ułatwiające komunikowanie się i uczenie, jak

również źródło zagrożeń. To właśnie aspektowi zagrożeń poświęca się współcześnie wiele uwagi, czasem nadmiernie interpretując ich negatywny wpływ na młodego człowieka (Plichta, Pyżalski, 2013: s.7).

W literaturze zwraca uwagę powszechność takich pojęć, jak rzeczywistość wirtualna czy cyberprzestrzeń. Ich treść i znaczenie ewoluują, podobnie jak ich możliwości zastosowania oraz wpływania na młodego człowieka. Dzięki najnowszym zastosowaniom technologicznym, zagadnienia te nabierają innego znaczenia. Wirtualny to zgodnie z definicją przytoczoną w Słowniku współczesnego języka polskiego „tworzony sztucznie za pomocą techniki komputerowej; wykorzystujący rzeczywistość tworzoną w ten sposób” (Dunaj, 1996: s. 203). Rzeczywistość wirtualna to fikcyjny, iluzoryczny obraz świata, który powstał za pośrednictwem urządzeń elektronicznych. Świat ten jest niemal identyczny ze światem realnym i dla wielu różnica pomiędzy nimi nie jest dostrzegalna. Celem rzeczywistości wirtualnej jest przygotowanie i przedstawienie świata wirtualnego w sposób, który najlepiej kopiuje świat rzeczywisty (Bednarek, Andrzejewska, 2009: s. 28).

Spółeczności wirtualne są otwarte na każdego nowego uczestnika, anonimowe, nie dyskryminują ze względu na wiek, wygląd, rasę, płeć, pochodzenie czy wysokość dochodów oraz wyznanie. Uczestnicy świata wirtualnego tworzą swego rodzaju „cyberspołeczeństwo”, mające informacyjny charakter za sprawą Internetu, który stał się skutecznym narzędziem szybkiego przekazywania wiadomości i informacji oraz kanałem komunikacji. Znaczącą rolę odgrywa w nim „bliskość” ludzi powiązanych ze sobą kontaktami internetowymi i komunikacją w sieci, co jest podstawą do rozważania świata wirtualnego jako nowego wymiaru społeczeństwa (Lekka-Kowalik, 2003: s. 19).

ŚWIAT WIRTUALNY I JEGO FUNKCJE

Wirtualna rzeczywistość niesie za sobą lepszą i szybszą możliwość doświadczania świata. Cytując za J. Bednarkiem, „świat wirtualny, z jednej strony, otwiera przed jego użytkownikami olbrzymie możliwości – daje im dostęp do zasobów na całym świecie, sprowadza odległość do roli nieistotnego czynnika, daje mu wolność, jakiej nie zaznaje w życiu codziennym. Jednak z drugiej strony nakłada ogromne ograniczenia. Potrzeba wielkiej wyobraźni, żeby żyć samym słowem i obrazem [...]. Wirtualny świat jest atrakcyjny, daleko odbiegający od rzeczywistości, fascynujący, pociąga swą niezwykłością i tym właśnie przyciąga wielu ludzi. Życie w wirtualnej wspólnocie pozwala wielu osobom na przezwyciężenie alienacji, samotności i izolacji” (Bednarek, 2014: s.23). Mając na uwadze charakterystyczną dla współczesności dominację aktywności dzieci i młodzieży w świecie wirtualnym, zagadnienie to nabiera coraz większego znaczenia (Andrzejewska, 2019: s. 70). Nowinki technologiczne są podstawą życia młodych ludzi, którzy posiadają sprawność i umiejętność łatwego poruszania się po świecie wirtualnym. Konieczną oznaką funkcjonowania w sieci stają się gadżety elektroniczne (tablety, smartfony), bez których młodzi ludzie nie potrafią i nie chcą funkcjonować. Urodzili się

i wychowali w świecie cyfrowym i nie znają świata pozbawionego tych akcesoriów, świata bez ekranów dotykowych (Andrzejewska, 2019: s. 75).

Rzeczywistość cyfrowa spełnia cztery podstawowe funkcje: informacyjną, opinio-twórczą, edukacyjną i rozrywkową. Denis McQuail proponuje inne funkcje – przytacza teorię Harolda Lasswella, który twierdzi, że znaczenie świata cyfrowego należy rozpatrywać z punktu widzenia jego wkładu w istnienie i rozwój społeczny. Do funkcji tych należą (McQuail, 2007: s. 111-113):

1. Obserwacja otoczenia – odnajdowanie zmian w rzeczywistości i informowanie o tym, co jest znaczące i interesujące, ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk stanowiących zagrożenie bądź szansę dla społeczeństwa.
2. Korelacja reakcji na otoczenie – zaopatrywanie społeczeństwa we wspólne wzory, służące eliminacji wszelkich zagrożeń oraz wykorzystywanie szans. Poprzez ujednoczenie systemu norm i wartości, a także wskazanie ustalonych wzorów postępowania, następuje przekazanie jednostce informacji o sposobach obrony przed zagrożeniami oraz o możliwościach wykorzystania szans.
3. Transmisja dziedzictwa – wskazywanie najistotniejszych fragmentów kulturowego dziedzictwa oraz stanie na straży wzorów, których zadaniem jest określenie tożsamości każdego człowieka i każdego społeczeństwa. Jest to podstawa większej integracji oraz spójności społecznej.

SZANSE ŚWIATA WIRTUALNEGO

Cyberprzestrzeń w intensywny sposób oddziałuje na życie młodych ludzi i ten świat dla wielu z nich stał się codziennością. Jest też jedną z możliwości, która daje „schronienie” przed złym światem i przenosi w świat lepszy, ciekawszy, bezproblemowy. Jej wpływ na funkcjonowanie poznawcze ma charakter pozytywny, np. gry aktywizują procesy myślowe, rozwijają kondycję wzrokową i koordynację ruchową. Dają możliwość indywidualizacji, a także są źródłem szybkiej nagrody, która dodatkowo motywuje gracza. Jest to ważne zjawisko edukacyjne, szczególnie dla uczniów, którzy mają trudności w nauce i dla których rutynowe i schematyczne metody nie sprawdzają się (Danowski, Kurpińska, 2007: s. 310).

Cyberprzestrzeń ma swoje pozytywne strony, które warto podkreślić. Niweluje odległości, ułatwia poznawanie nowych, ciekawych ludzi, ułatwia komunikowanie międzyludzkie. To również szeroki dostęp do wiedzy oraz możliwość rozwijania pasji, hobby i zainteresowań. To miejsce dające przestrzeń na darmowe lekcje czy możliwość tworzenia (blogi), a także realizowanie swoich zainteresowań przy użyciu zasobów Internetu. Korzystanie z Internetu umożliwia większy dostęp do kultury, a także daje możliwość szybkiej organizacji społecznej. Często mają one początek w cyberprzestrzeni, a dopiero w dalszej fazie przenoszone zostają do świata rzeczywistego (Dębski, Bigaj, 2019: s. 52-55).

Do pozytywnych zastosowań cyberprzestrzeni należy edukacja telematyczna, nazywana wirtualną edukacją (ang. virtual education), która staje się jedną z form kształce-

nia. Jej celem jest nie tylko pogłębianie, czy rozwijanie nabytych w drodze stacjonarnej nauki umiejętności, ale także samodzielne kształcenie na każdym poziomie edukacji (Zawadzka, 2021: online). Nauczanie zdalne – jako nowa forma nauki – została wprowadzona do szkół różnego stopnia od marca 2020 roku, na skutek pandemii Covid-19. Czas oraz wnioski, jakie wyniosą nauczyciele i uczniowie z tej formy kształcenia pozwolą na doskonalenie tej formy oraz możliwe włączenie jej jako dodatkowej formy obok kształcenia bezpośredniego.

Uczestnictwo w świecie wirtualnym wymaga podłączenia do sieci. I mimo, że Internetu nie można jednoznacznie sklasyfikować, jako dobry czy zły, bez wątplenia, należy go uznać jako naturalne środowisko rozwoju dla dzieci i młodzieży. Rolą rodziców, wychowawców i pedagogów jest przygotowanie młodego pokolenia do właściwego korzystania z cyberprzestrzeni. Należy położyć nacisk na formowanie u dzieci i młodzieży umiejętności oceny konsekwencji własnych działań i czekających zagrożeń oraz odpowiedzialności za korzystanie z zasobów sieci.

ZAGROŻENIA ŚWIATA WIRTUALNEGO

Cyberprzestrzeń wyzwala olbrzymi potencjał ludzkiej wolności i zdolności oraz samokreacji. Ogrom młodych ludzi bardzo chętnie korzysta z komputera i Internetu. Niejednokrotnie wybiera tę formę spędzania wolnego czasu nad inne, ulegając jednocześnie magii wirtualnego świata. Wirtualny świat jest bardzo atrakcyjny, pociągający swą niezwykłością.

Badania przeprowadzone przez NASK Thinkstat, pt. „Nastolatki 3.0.” oraz badanie EU Kids Online 2018 Polska potwierdzają rosnącą rolę urządzeń mobilnych, które stają się kluczowymi urządzeniami do funkcjonowania w życiu codziennym młodego człowieka. Wynika z nich, że niewielu młodych ludzi nadaje korzystaniu z sieci wyjątkowości w kontekście swojej obecności w grupie. Bycie online stało się codziennością i naturalnością w życiu młodego człowieka. Tylko 7% uważa, że łatwiej jest im być sobą w Internecie, niż wtedy, gdy spotykają się z kolegami w rzeczywistości (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 157).

W. Szumski omawiając negatywne konsekwencje obcowania ze światem wirtualnym, stwierdza, że następuje ograniczenie związku i tym samym kontaktu człowieka ze światem naturalnym (fizycznym), z żywymi ludźmi i z uczestnictwem w rzeczywistym życiu społecznym. Człowiek spędzając coraz więcej czasu z komputerem (tabletem, smartfonem), ma coraz mniej czasu na doświadczanie tego, co dzieje się w jego środowisku naturalnym (Szumski, 2013: s. 45-68).

Rozwój i upowszechnianie mediów, coraz nowsze modele komputerów, olbrzymie zasoby Internetu stwarzają szanse edukacyjne, ale są też dużym zagrożeniem. Ważnym wydaje się fakt, iż mimo rosnącego czasu spędzanego przez dzieci i młodzież w świecie wirtualnym, są one ciągle biernym odbiorcą informacji, a prawdziwe twórcze wykorzystywanie tych informacji jest zjawiskiem marginalnym. Młodzi ludzie korzystając

z Internetu w codziennym życiu stosują najczęściej proste rozwiązania w zakresie wykorzystania Internetu, które nie przekładają się na nową jakość (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 157).

Cyberprzestrzeń, w której obecnie funkcjonują młodzi ludzie, staje się dominująca, a świat Internetu odbierany jest przez nich jako naturalne środowisko. Wśród zagrożeń wymieniane są także: rozluźnienie więzi rodzinnych i koleżeńskich, łamanie zasad poprawnej polszczyzny w komunikatorach internetowych, a także zaniedbywanie obowiązków szkolnych, będących konsekwencją spędzania czasu przed telefonem bądź ekranem monitora. Dzieci i młodzież korzystająca z sieci narażona jest na kontakt z treściami niedozwolonymi, które docierają do nich za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz aplikacji typu Peer-to-peer („równy z równym”, „każdy z każdym”), czy „klikania” w linki prowadzące do stron pornograficznych, pedofilskich i innych, a zwłaszcza korzystania z komunikatorów internetowych (Bednarek, Andrzejewska, 2009, s: 158).

Wśród zagrożeń najczęściej wskazywanym przez samych użytkowników Internetu są obecnie: wyzywanie, ośmieszanie i poniżanie (Lange, 2021: s. 6), a także przemoc słowna, mowa nienawiści, hejt, używanie przekleństw i słów nieodpowiednich w komunikacji, czy nawet szantaż, a także rozpowszechnianie kompromitujących materiałów w sieci, uwodzenie dzieci przez osoby dorosłe, treści propagujące ruchy religijne. Prawie co trzeci nastolatek spotkał się w Internecie z mową nienawiści. Sytuacje takie nie są jednak nagminne i występują sporadycznie. Najczęstszym powodem otrzymywania agresywnych komentarzy jest: wygląd fizyczny, narodowość, pochodzenie. Zjawisko mowy nienawiści jest specyficzną formą agresji elektronicznej, która wymaga pogłębionych analiz i działań profilaktycznych w grupie młodych użytkowników mediów cyfrowych (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 160).

Badania pokazują, że w ciągu ostatnich kilku lat następuje lawinowy przyrost doświadczeń związanych z pornografią internetową (11,6% – szkoła podstawowa; 45,8% – szkoła średnia). Deklaracje chłopców ze szkół średnich wskazują, że częstość oglądania treści pornograficznych jest wśród tej grupy znacznie wyższa i jest to dla nich zachowanie powszechne, akceptowalne i społecznie obserwowalne (nieukrywane) (Lange, 2021: s. 6).

Warto jednak podkreślić, że badania nie potwierdzają wskazywanej często cyberprzemocy wśród młodych ludzi. Cyberprzemoc rówieśnicza nie jest zjawiskiem częstym, jednakże zauważalnym i niosącym ze sobą znamienne skutki. Analizy pokazują, że zjawisko to dotyczy co dwudziestego badanego jako sprawcy i nieco powyżej 7% tych, którzy są ofiarami. Nie wolno jednak tego zjawiska bagatelizować, ze względu na jego istotne i negatywne skutki dla wszystkich zaangażowanych (w tym świadków), a także na jego wyraźne powiązania z przemocą rówieśniczą. Problem dotyczy szczególnie ofiar, które są atakowane ciągle i we wszystkich kontekstach. Oznacza to także, że programy profilaktyczne, nastawione wyłącznie na problem cyberprzemocy i w oderwaniu od innych zjawisk patologicznych, mogą być nieskuteczne, gdyż nie uwzględniają problemu zaburzenia relacji rówieśniczych we wszystkich kontekstach (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 160). Konsekwencją korzystania z zasobów wirtualnej rzeczywistości jest osłabiony kontakt rodziców z dziećmi, obniżenie zaufania, osłabienie

spójności emocjonalnej i rozluźnienie więzi wspólnotowych. Doprowadza to do postępującej izolacji rodzin od grup społecznych i pesymizmu życia rodzinnego. Dzieci odczuwają bardzo silne zagrożenie poczucia bezpieczeństwa i oparcia w rodzinie, zamykają się w sobie, unikają kontaktów z rówieśnikami i dorosłymi lub przejawiają zachowania agresywne wobec innych i nieracjonalne wobec siebie. To prowadzi z kolei do obaw i niepokojów o przyszłość, do przekonania o własnej bezsilności i wreszcie do ucieczki w świat wirtualny (Bednarek, Andrzejewska, 2009, s: 165).

W świecie rzeczywistym młody człowiek kontroluje swoje zachowanie, jest ostrożniejszy i zwraca uwagę na swoje słowa, gdyż jest obserwowany i rozpoznawany. Gdy przekroczy granicę świata wirtualnego jego zachowanie się zmienia. Zagubienie w świecie realnym prowadzi do poszukiwania wartości alternatywnych, które młodzi ludzie z łatwością przyjmują i uznają za swoje. Prowadzi to do konfliktów intrapersonalnych na kilku poziomach: w stosunku do samego siebie, do własnej rodziny, w kontaktach z rówieśnikami. Niekiedy wirtualna rzeczywistość staje się ucieczką od tych problemów. W tej rzeczywistości czują się bezpieczni i dowartościowani, nie muszą się niczego obawiać, czy postępują zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami współżycia społecznego. Korzystając z Internetu są anonimowi, mają swoje pseudonimy i łatwość w ukryciu tożsamości, co sprzyja pozbywaniu się zahamowań. Chcą być anonimowi, bo mogą narzekać, głosić kontrowersyjne poglądy, zadawać różne pytania, a także angażować się w działania, które woleliby zachować w tajemnicy.

M. Spitzer nazywa „komputer i Internet ogromnymi wehikułami anonimowości. Uważa, że nigdzie indziej nie ma tylu awatarów, fikcyjnych adresów czy fałszywych tożsamości, a w sytuacji, kiedy nikt nie wie, kim jesteśmy, możemy robić co nam się podoba” (Spitzer, 2015: s. 97). Badania pokazują jednak, że mniej niż połowa nastolatków jest zainteresowana poszukiwaniem nowych znajomości w Internecie. Jednakże ci, którzy nawiązują znajomości w świecie wirtualnym, bardzo szybko przenoszą je poza sieć. Spotkania zainicjowane w sieci częściej kończą się pozytywnymi niż negatywnymi emocjami. W sytuacjach niepokojących, dzieci i młodzież mają skłonność do wycofywania się z takiej znajomości i unikania jej w przyszłości (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 159).

PROFILAKTYKA ZAGROZEŃ ŚWIATA WIRTUALNEGO

Rzeczywiste problemy przenoszone są do świata nierzeczywistego dzięki obecności Internetu i urządzeń tele-informatycznych. Siła wirtualnej rzeczywistości tkwi w jej atrakcyjności, popularności oraz ciągłym rozwoju. Niekontrolowane uczestnictwo w świecie wirtualnym stanowi zagrożenie dla życia i zdrowia każdego człowieka, a szczególnie dla psychologicznej i aksjonormatywnej przestrzeni nieukształtowanego jeszcze dziecka i młodego człowieka. Konsekwencją tego stają się problemy opiekuńcze, wychowawcze i edukacyjne dziecka (Bednarek, Andrzejewska, 2019, s: 170-171).

Wiedza dotycząca profilaktyki zagrożeń świata wirtualnego uwydatnia znaczącą rolę środowiska rodzinnego w kształtowaniu zachowań w sieci, emocjonalnej sfery funkcjonowania w rodzinie oraz środowiska szkolnego i rówieśniczego (Wałęcka-Matyja, 2013: s. 273-287). Współczesne podejście do profilaktyki zagrożeń świata wirtualnego akcentuje dwa różniące się między sobą podejścia: profilaktykę defensywną i pozytywną.

Profilaktyka defensywna, inaczej eliminacyjna, redukuje czynniki ryzyka związane z obecnością w świecie wirtualnym, a jej działania opierają się na zaopatrywaniu się w programy filtrujące i raportujące obecność w sieci, zakazie korzystania z telefonów i Internetu, dozorze czasu spędzanego przed komputerem/telefonem oraz aktywności na poszczególnych stronach internetowych, a także na dostosowaniu gier i aplikacji do wieku małoletnich osób (Szymańska, Zamecka, 2002: s. 19-32). Negatywną cechą profilaktyki defensywnej jest jej mała skuteczność w przypadku nastolatków, posiadających większą niezależność w dostępie do Internetu i sposobach korzystania z niego. Zadaniem profilaktyki pozytywnej jest natomiast wzmocnienie elementów chroniących dzieci i młodzież przed szkodliwym działaniem wirtualnej rzeczywistości, w tym przede wszystkim promocja konstruktywnego korzystania z sieci (Ostaszewski, 2005, s: 102-144).

Podstawowymi założeniami profilaktyki zagrożeń świata wirtualnego są (Lizut, 2015: s. 23-25):

1. Aktywizacja rodziców – aktywność dzieci i nastolatków w sieci, a tym samym ryzyko zachowań patologicznych związane są z kapitałem kulturowym ich rodzin. Na każdym etapie rozwoju dziecka i jego wychowania obecność rodziców jest czynnikiem najistotniejszym. To właśnie ta obecność i zaangażowanie rodziców w przekazywanie i wpajanie zasad korzystania z sieci jest podstawą wychowania do odpowiedzialnego korzystania z urządzeń mobilnych (Pyżalski, 2013: s. 99-109).
2. Zainteresowanie aktywnością dzieci w sieci - obserwowanie trendów korzystania ze stron internetowych oraz rozpoznawanie obszarów, z których dziecko korzysta w sieci.
3. Popularyzacja profilaktyki zagrożeń świata wirtualnego poprzez wskazywanie zagrożeń w korzystaniu z sieci – wskazywanie dzieciom i młodzieży celowości i efektywności w wykorzystywaniu Internetu, a także zachęcanie młodych do świadomego udziału w akcjach promocyjnych rozwijających umiejętności cyfrowe, umiejętności społeczne i indywidualne. Aktywizacja dzieci i młodzieży pozwoli wzbudzać w młodych poczucie współodpowiedzialności za swoje uczestnictwo w sieci (Rywczyńska, Wójcik, 2018: s. 92-96).
4. Podwyższanie wieku pierwszej inicjacji sieciowej, a także zminimalizowanie na wczesnych etapach rozwoju dziecka zachowań ryzykownych wynikających z aktywności w sieci.
5. Popularyzacja pozytywnych wartości i działań w sieci związanych z bezpiecznym korzystaniem z jej zasobów poprzez przekazywanie właściwych norm i zachowań społecznych.

6. Stosowanie odpowiedniej kontroli aktywności dziecka w sieci, poprzez wykorzystanie dostępnych na rynku programów komputerowych oraz aplikacji komórkowych (Bednarek, Andrzejewski, 2019: s. 162-191).
7. Prezentacja alternatywnych form spędzania czasu, poza światem wirtualnym – aktywność sportowa, kulturalna, społeczna (Tanaś, Galanciak, 2019: s. 40-67).

Istotną rolę w profilaktyce zagrożeń świata wirtualnego odgrywa również środowisko szkolno-wychowawcze. W to zadanie zaangażowani powinni być nie tylko personel i kadra pedagogiczna szkoły, ale również uczniowie i rodzice. Przekazywanie wzajemnych informacji o sposobach funkcjonowania dziecka i młodego człowieka w domu, szkole, w środowisku społecznym oraz ustalenie poprawności zachodzących między tymi ogniwami relacji, wzmacnia świadome uczestnictwo w rzeczywistości wirtualnej oraz umożliwia wielopłaszczyznową analizę czynników, wpływających na zachowania patologiczne w sieci i wzmacnianie zachowań pozytywnych. Do najistotniejszych zagadnień profilaktycznych w tym zakresie należą (Bednarek, Andrzejewski, 2019: s. 162-191):

1. Popularyzacja programów profilaktycznych w szkołach – zainteresowanie uczniów tematyką zagrożeń w sieci, przyczynami i konsekwencjami różnych aktywności i działań w świecie wirtualnym, a także edukacja emocjonalna.
2. Wsparcie w sytuacjach problemowych – organizacja zajęć zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i nauczycieli i rodziców, mających na celu naukę umiejętności zachowania się w sytuacjach problemowych oraz umiejętności rozwiązywania konfliktów.
3. Udoskonalenie i ujednoczenie programów pomocowych w zakresie profilaktyki zagrożeń występujących w cyberprzestrzeni.
4. Ustawiczne kształcenie kadry nauczycielskiej i pedagogicznej w zakresie metod i sposobu wykorzystywania Internetu przez młodych ludzi.

PODSUMOWANIE

Gwarancja bezpieczeństwa w zakresie korzystania przez dzieci i młodzież z możliwości oferowanych przez cyberprzestrzeń zwiększa ich szansę na zdrowy i prawidłowy rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny. Szanse te jednak maleją wraz z wielością zagrożeń, jaką niesie za sobą niekontrolowana cyberprzestrzeń. Rzeczywistość ówczesnego świata nie pozwala na dychotomiczne traktowanie świata wirtualnego i pozawirtualnego. Oba światy przenikają się wzajemnie, a funkcjonowanie tylko w jednym z nich nie jest już możliwe. Młodzi ludzie online i offline podtrzymują te same relacje rówieśnicze, realizują te same potrzeby rozwojowe i społeczne. Trudno zatem określić jednoznacznie obraz młodych ludzi, w aspekcie korzystania ze świata wirtualnego. Nie jest to zarówno świat zdecydowanie pesymistyczny, który opiera się tylko i wyłącznie na powszechności ryzyk i zachowań dysfunkcyjnych online, ale także nie jest to świat w pełni optymistyczny. Młodzi ludzie nie jawią się więc powszechnie jako konstruktywni i twórczy użytkownicy

rzeczywistości wirtualnej. Wiele jest nierówności w tym obszarze – i wizja „typowego” dziecka czy nastolatka jako użytkownika Internetu jest z pewnością nieuprawnionym uogólnieniem (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019: s. 160).

BIBLIOGRAFIA

1. Andrzejewska A., Bednarek J. (2009), *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa.
2. Andrzejewska A. (2019), Świat wirtualny miejscem nawiązywania i utrzymywania relacji przez młodzież, w: *Edukacja - relacja - zabawa: wieloaspektowość Internetu w wymiarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży: obszary: Internet - konteksty społeczne i prawne, internet - wybrane aspekty ochrony dzieci i młodzieży*, red. A. Wrońska, Wydawnictwo FRSE, Warszawa, s. 68-89.
3. Bednarek J., Andrzejewska A. (2009), *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa.
4. Bednarek J., Andrzejewska A. (2019), Prakseologiczny wymiar profilaktyki wobec zagrożeń związanych z aktywnością dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni, w: *Edukacja - relacja - zabawa: wieloaspektowość Internetu w wymiarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży: obszary: Internet - konteksty społeczne i prawne, Internet - wybrane aspekty ochrony dzieci i młodzieży*, red. A. Wrońska, Wydawnictwo FRSE, Warszawa, s.162-191.
5. Bednarek J. (2014), Społeczne kompetencje medialno-informacyjne w kontekście bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni i świata wirtualnego, w: *Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, red. J. Bednarek, Wydawnictwo Difin, Warszawa, s.13-37.
6. Danowski B., Kurpińska A. (2007), *Dziecko w sieci*, Helion, Gliwice.
7. Dębski M., Bigaj M. (2019), *Młodzi cyfrowi. Nowe technologie. Dobrostan. Technologie*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdynia.
8. Forma P. (2006), Znaczenie Internetu dla rozwoju dzieci i młodzieży, *Świętokrzyskie Centrum Edukacji na Odległość, „Zeszyty Naukowe”*, nr 2, s. 65-73.
9. Izdebski P. (2019), *Internet i gry internetowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
10. Lange R. (2021), *Nastolatki 3.0 Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*, NASK-Państwowy Instytut Badawczy, Warszawa.
11. Lekka-Kowalik A. (2003), Czy cybernetyka wystarczy cyberspółceństwu, w: *Internet i nowe technologie - ku społeczeństwu przyszłości*, red. T. Zasepa, Wydawnictwo Edycja Świętego Pawła, Częstochowa, s.17-27.
12. Lizut J. (2015), Standard bezpieczeństwa online placówek oświatowych, NASK – Państwowy Instytut Badawczy i WSP im. Janusza Korczaka, Warszawa.
13. McQuail D. (2007), *Teoria komunikowania masowego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
14. Ostaszewski K. (2005), Druga strona ryzyka, „Remedium”, nr 2, s. 46-53.
15. Plichta P., Pyżalski J. (2013), *Wychowanie i kształcenie w erze cyfrowej*, Regionalne Centrum Polityki Społecznej, Łódź.
16. Pyżalski J. (2013), Rodzina i szkoła a przeciwdziałanie zaangażowaniu młodych ludzi w ryzykowne zachowania online, „Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, t. 12 (1), s.99-109.
17. Pyżalski J., Zdrodowska A., Tomczyk Ł., Abramczuk K. (2019), *Polskie badanie Eu Kids. Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
18. Rywczyńska A., Wójcik Sz. (2018), *Rozwiązania systemowe w profilaktyce i interwencji, Bezpieczeństwo dzieci i młodzież online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*, Polskie Centrum Programu Safer Internet, Warszawa.
19. Dunaj B. (1996), *Słownik współczesnego języka polskiego*, Wydawnictwo Wilga, Warszawa.

20. Spitzer M. (2015), Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci, Dobra Literatura, Słupsk.
21. Szumski W. (2013), Filozoficzny aspekt wirtualizacji i kwestia cyberontologii, w: Wirtualizacja, problemy wyzwania, skutki, red. L. Zacher, Wydawnictwo Poltext, Warszawa, s.45-68.
22. Szymańska J., Zamecka J. (2002), Przegląd koncepcji i poglądów na temat profilaktyki, w: Profilaktyka w środowisku lokalnym, red. G. Świątkiewicz, Krajowe Biuro do spraw Przeciwdziałania Narkomanii, Warszawa, s.19-32.
23. Tanaś M., Galanciak S. (2019), Dziecko w sieci zagrożeń – ryzykowne zachowania internetowe dzieci i młodzieży jako wyzwanie dla edukacji, w: Edukacja - relacja - zabawa: wieloaspektowość internetu w wymiarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży: obszary: internet - konteksty społeczne i prawne, internet - wybrane aspekty ochrony dzieci i młodzieży, red. A. Wrońska, Wydawnictwo FRSE, Warszawa, s.40-67.
24. Wałęcka-Matyja K. (2013), Jakość klimatu emocjonalnego rodzin pochodzenia adolescentów jako predyktor ich kompetencji emocjonalnych, „Studia Dydaktyczne”, nr 24-25, s.273-286.
25. Zawadzka E. (2021), Kształcenie zdalne. Dostępny pod adresem: <http://www.pdfactory.com>, [dostęp: 18 marca 2021].