

mgr Martyna Zaroślak
*dr Julia Nowicka**

Akademia Sztuki Wojennej

Wydział Wojskowy

*ORCID 0000-0002-0778-0519

MAŁOLETNI UŻYTKOWNICY CYBERPRZESTRZENI

MINOR CYBERSPACE USERS

Streszczenie

W opracowaniu przedstawiono specyfikę pojmowania małoletniości w zależności od czynników psychologicznych, prawnych i edukacyjnych. Przedstawiono fazy klasyfikacji rozwoju dziecka, opisując specyfikę zachowań i odruchów w okresie wczesnego, średniego i późnego dzieciństwa, także okresu adolescencji. Opierając się na analizie danych statystycznych przedstawiono najczęstsze formy aktywności małoletnich w cyberprzestrzeni w zakresie jakości i ilości czasu spędzanego przez dzieci i młodzież w Internecie (portale społecznościowe, gry, blogi i wideoblogi). Przedstawiono aktywność dzieci i młodzieży w sieci wedle segmentów rekreacyjno-afiliacyjnego oraz utylitarno-kreacyjnego.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, małoletni, Internet, rozwój, sieć

Abstract

The study presents the specificity of understanding minors depending on psychological, legal and educational factors. The phases of child development classification are presented, describing the specificity of behaviors and reflexes in early, middle and late childhood, including adolescence. Based on the analysis of statistical data, the most common forms of activity of minors in cyberspace in terms of the quality and quantity of time spent by children and adolescents on the Internet (social networks, games, blogs and videoblogs) are presented. The activity of children and adolescents in the Internet was presented according to the recreational and affiliate as well as utilitarian and creative segments.

Keywords: cyberspace, minors, Internet, development, network

Wstęp

Małoletni to termin pochodzący z Kodeksu cywilnego. Definiuje osobę, która nie ukończyła 18 roku życia i nie zawarła związku małżeńskiego¹.

Badania wykazują, że pierwszy kontakt z Internetem dzieci mają w 7 roku życia². W zależności od indywidualnych cech dziecka, stopień ich skupiania uwagi może następować z różną łatwością oraz z różnym czasem trwania tej koncentracji. Czas późnego dzieciństwa to czas kształtowania m.in. struktur oraz mechanizmów związanych z funkcjonowaniem w roli świadomego sprawcy (wewnętrzne regulatory działania, kontroli czynności czy zaradności), dlatego bardzo ważny jest rodzaj aktywności, który wypełnia czas wolny dziecka.

Duże znaczenie we wpływanie na człowieka w okresie późnego dzieciństwa mają środki masowego przekazu. Wzór ideału wychowawczego, promowany między innymi w programach dziecięcych, przedstawiany jest jako tendencja do maksymalnego zaangażowania dziecka w zmagania o panowanie nad sytuacją, osiągania najlepszych wyników oraz do rywalizacji, co w konsekwencji prowadzi do nieustannej gotowości psychofizycznej młodocianego, nadmiernej aktywności, wysokiej impulsywności oraz szybkości działań.

Okres adolescencji to czas intensywnych przemian w życiu człowieka – zarówno procesów biologicznych, społecznych jak i psychologicznych. Biologiczna, inaczej fizjologiczna część zmian, to nic innego, jak zmiany w budowie i czynnościach ciała, powstałe w wyniku oddziaływania procesów nerwowych i hormonalnych.

Wzrastająca popularność medium jakim jest Internet, jest w konsekwencji związana z rozpowszechnianiem nowych multimediiów – komputerów osobistych i smartfonów. Wirtualna rzeczywistość staje się miejscem ułatwiającym zdobywanie wiedzy i umiejętności, komunikowania się oraz formą spędzania czasu i rozrywki. Niestety, staje się również przestrzenią, w której zarówno dorośli, jak i małoletni, są podatni na wszelkiego rodzaju zagrożenia.

Małoletni w literaturze przedmiotu

Opisując specyfikę psychiczną funkcjonowania człowieka, w literaturze przedmiotu przyjęto następujący podział jego rozwoju³:

- okres prenatalny (od poczęcia do narodzin);
- okres wczesnego dzieciństwa:
 - podokres wieku niemowlęcego (od narodzin do końca 1 roku życia);
 - podokres wieku poniemowlęcego (od 2 do 3 roku życia);
- okres średniego dzieciństwa – wiek przedszkolny (od 4 do 6 roku życia);

¹ Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz.U. nr 16, poz. 93), art. 10.

² M. Bochenek, R. Lange (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019, s. 6.

³ B. Harwas– Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Charakterystyka okresów życia człowieka.*, wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, s. 15.

- okres późnego dzieciństwa – młodszy wiek szkolny (od 7 do 10-12 roku życia);
- okres adolescencji:
 - podokres wczesnej adolescencji – wiek dorastania (od 10-12 do 15 roku życia);
 - podokres późnej adolescencji – wiek młodzieńczy (od 16 do 20-23 roku życia);
- okres wczesnej dorosłości (od 20-23 do 35-40 roku życia);
- okres średniej dorosłości – wiek średni (od 35-40 do 55-60 roku życia);
- okres późnej dorosłości – wiek starzenia się (od 55-60 roku życia i więcej).

Okres życia człowieka między 7 a 10-12 rokiem życia to rodzaj połączenia między dzieciństwem a adolescencją. W okresie późnego dzieciństwa od dziecka wymaga się zmiany podejścia do dotychczasowej aktywności – ze spontanicznej zabawy na stałe obowiązki i normy uznawane w społeczeństwie. Rozwój funkcji psychicznych w tym okresie umożliwia dostosowanie się do nowych norm, wymagań i sytuacji. Późne dzieciństwo jest stosunkowo trudnym czasem dla dziecka. W czasie wczesnoszkolnym dziecko uczy się zdolności czytania i pisania. Kiedy czytanie wymaga dostrzegania prostych i złożonych znaków graficznych oraz odróżnianie ich od siebie, pisanie potrzebuje sprawności manualnej i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Do obydwu tych umiejętności dodać można analizę słuchową i rozwój słuchu fonetycznego, który w pierwszej zdolności umożliwia rozpoznawanie głosek, a w drugiej – wspomaga pisanie ze słuchu. Dla rozwoju procesów poznawczych dziecka niezwykle ważne znaczenie mają uwaga, pamięć i myślenie.

Uwaga to umiejętność skupienia się na przedmiocie percepcji, treści konkretnego zadania bądź kontroli czynności, której dokonuje się dzięki⁴:

- ukierunkowaniu przeglądu eksponowanych bodźców (scanningu);
- eliminacji bodźców zbędnych lub nieadekwatnych do oczekiwań;
- zahamowania działań impulsywnych;
- selekcji i kontroli reakcji właściwych.

W tym okresie życia uwaga zmienia się z mimowolnej w kontrolowaną, zależną od celu i struktury czynności poznawczej. Mechaniczna dotąd pamięć zdaje się zmieniać w logiczną. Wzrost potrzeby porządkowania informacji przekształca dotychczasowe sposoby zapamiętywania i wprowadza zrozumienie opanowanej treści. Rozwój uwagi i pamięci ma wpływ na pojawienie się u dziecka logicznego myślenia. Chcąc rozwiązywać problemy, dziecko myśli w charakterze przyczynowo skutkowym, za pomocą czego potrafi wyjaśniać zjawiska oraz przewidywać ich następstwa.

W czasie późnego dzieciństwa następuje postęp w zakresie umiejętności komunikacyjnych wymaganych do działania w społeczeństwie⁵. Rozwój społeczny to głównie kształtowanie cech niezbędnych do funkcjonowania w społeczeństwie

⁴ B. Harwas– Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Charakterystyka okresów...*, op. cit., s. 134.

⁵ Ibidem, s. 140-141.

szkolnym – odpowiedzialność, zaradność czy niezależność⁶. Zagrożeniem dla tego czasu jest fakt, że gdy chęć samodzielnego działania przewyższa trafną ocenę sytuacji, możemy spotkać się z nieumiejętną oceną ryzyka, a w konsekwencji wypadkiem⁷.

Okres późnego dzieciństwa to czas, w którym wzrasta znaczenie i atrakcyjność kontaktów z rówieśnikami. Stopniowo, przez kontrolę odczuć i spostrzeżeń, dziecko uczy się rezygnować z egocentrycznych przekonań na rzecz przyswajania sobie konwencjonalności⁸. To w tym okresie na człowieka zaczyna działać wpływ społeczny, używając do tego naśladownictwa, modelowania oraz identyfikacji. Podporządkowywanie się normom i ocenom rówieśników, szukanie modeli wzorców myślenia, spostrzegania, komunikowania się, oceniania i reagowania, wpływ kolegów i koleżanek na postawy, preferencje i wybory czy chociażby kształtowanie się zainteresowań to główna część socjalizacji, która następuje w szkole⁹. Działania w grupie pozwalają w tym okresie na przyswajanie norm społecznych odnośnie funkcjonowania w układach wzajemnej zależności, takich, jak komunikowanie się, doświadczanie przyjaźni, podporządkowywanie się i kierowanie innymi¹⁰. Nawiązywanie więzi emocjonalnych z przyjaciółmi daje dzieciom szansę rozwoju empatyczności, altruizmu czy wyrażania złości bez używania agresji. Przyjaźnie uczą zobowiązań, lojalności, solidarności, odpowiedzialności, a także chęci chronienia najbliższych przed cierpieniem lub niebezpieczeństwem, wstawiania się za nimi, oraz dzielenia z nimi ich smutków i radości. Brak akceptacji ze strony grupy lub rówieśników może obniżać szanse społeczne dziecka. Bycie nieatrakcyjnym lub źle ocenianym może w przyszłości ewoluować do złego samopoczucia, pesymistycznego postrzegania własnej osoby a także niechęci do podejmowania wysiłków z obawy przed niepowodzeniem. Doznawanie niepowodzeń i obawa przed odrzuceniem może prowadzić do rozwinięcia się społecznej bierności u dziecka, nieśmiałości, niskiej samooceny, poczucia niższości lub też innych form niedostosowania społecznego¹¹.

W okresie późnego dzieciństwa reklamy telewizyjne, poza promowaniem produktów, kształtują wyobrażenia, przeżycia i wartości dzieci na temat rzeczywistości. Spoty wpływają na wzorce obowiązujące w grupach dziecięcych oraz wskazują zachowania i przedmioty niezbędne do posiadania, które są wymagane do liczenia się dziecka w grupie¹².

Adolescencja to okres przemian w życiu człowieka, które prowadzą go z dzieciństwa do dorosłości¹³. W okresie adolescencji hormony, zdaniem Rober-

⁶ B. Harwas – Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Rozwój funkcji psychicznych*, wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, s. 81.

⁷ B. Harwas – Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Charakterystyka okresów...*, op. cit., s. 145.

⁸ Ibidem, s. 147.

⁹ Ibidem, s. 148.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem, s. 150-151.

¹² Ibidem, s. 153-154.

¹³ Ibidem, s. 163.

ty Paikoff i Jeanne Brook-Gunn, powodują zmiany dostrzegalne bezpośrednio, co może w konsekwencji wpłynąć na samoocenę, a nawet prowadzić do depresji bądź wzrostu drażliwości i agresywności. Z tego też względu rozpowszechnił się pogląd, że wśród dorastających wzrasta okazywanie agresji i stanów depresyjnych¹⁴.

Społecznie, czyli socjologicznie, adolescencja wyróżnia procesy wchodzenia w role osób dorosłych oraz tworzenia programów życiowych. Następują w niej radykalne zmiany w postawach – rozwijają się zainteresowania i kontakty z przedstawicielami odmiennej płci oraz następuje zwiększenie ilości trwałych kontaktów interpersonalnych¹⁵. W okresie adolescencji występuje jeden z życiowych przełomów społecznych – zdarzenie, które rozpoczyna zmiany w kontaktach jednostki ze społeczeństwem i jest związane z rozpoczęciem związków intymnych. Według Harrego Sullivana relacje te są szansą na naukę przewycięzania nieśmiałości, rozwijania zaufania do innych osób czy gotowości do działań bezinteresownych¹⁶. W okresie dorastania wykształca się u młodych ludzi autonomia moralna, która według Jeana Piageta ma związek z posiadaniem zdolności do rozpatrywania interakcji społecznych pod względem szacunku, równości i sprawiedliwości. Dorastający zaczynają się kierować własnymi wartościami oraz zasadami moralnymi¹⁷.

Według Davida Ausubela grupa rówieśnicza przyjmuje następujące role¹⁸:

- zastępowania rodziny;
- stabilizacji osobowości;
- wzbudzania poczucia własnej wartości;
- określania standardów zachowania;
- zapewniania bezpieczeństwa wynikającego z liczebności;
- stwarzania okazji do rozwijania kompetencji społecznych;
- stwarzania warunków do przyjęcia wzorów i do ich naśladowania.

Wiek młodzieńczy jest kontynuowaniem wieku dorastania. Rozwój uczuć następuje w celu osiągnięcia dojrzałości uczuciowej – przejścia od zależności do niezależności uczuciowej, od niekontrolowanego do kontrolowanego uzewnętrzniania uczuć, od nieopanowanego do opanowanego ulegania uczuciom oraz od egocentryzmu do socjocentryzmu¹⁹. Dojrzałość uczuciowa kształtuje się jeszcze w kolejnych latach życia, mają na nią wpływ wszelkie doświadczenia człowieka oraz jego uprzednie życie. Młodzież w tym okresie cechuje coraz samodzielniejsze myślenie. Przemawiają do niej wartości takie, jak wolność, godność, otwartość czy tolerancja.

¹⁴ B. Harwas – Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Rozwój funkcji...*, op. cit., s. 60.

¹⁵ Ibidem, s. 81.

¹⁶ Ibidem, s. 82-85.

¹⁷ Ibidem, s. 114.

¹⁸ B. Harwas – Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Charakterystyka okresów...*, op. cit., 177.

¹⁹ Ibidem, s. 186-187.

Wzbogacenie psychiczne ułatwia rozwój aktywności, którego tendencje rozwojowe wyróżniła Maria Tyszkowa²⁰:

- postępujące porządkowanie aktywności i eliminowanie bezładnych, chaotycznych i nieukierunkowanych form aktywności;
- różnicowanie się aktywności, organizowanie i wyodrębnianie jej nowych rodzajów;
- wytwarzanie się złożonych form aktywności ukierunkowanej i uprzedmiotowionej;
- kształtowanie się wewnętrznych mechanizmów regulacji aktywności oraz ich przemiany.

Za Robertem Havighurstem na wiek adolescencji przypadają zadania dotyczące osiągnięcia nowych i bardziej dojrzałych więzi z rówieśnikami, ukształtowania roli kobiecej lub męskiej, zaakceptowania swojego wyglądu, osiągnięcia niezależności uczuciowej, przygotowania do małżeństwa, do życia w rodzinie i do niezależności ekonomicznej, rozwijania sieci wartości oraz akceptowalnego społecznie systemu etycznego²¹.

Formy aktywność małych w cyberprzestrzeni

W 2019 roku, na ponad 7 miliardów mieszkańców na świecie, ponad 4,5 miliarda ludzi korzystało z dostępu do sieci. W Polsce liczba użytkowników Internetu wynosiła niemalże 80% społeczeństwa – prawie 30 milionów (29,757,099)²². Dla porównania, według statystyk z 2003 roku, z Internetu korzystało jedynie ponad 600 milionów ludzi na całym świecie²³. Zdecydowaną większość użytkowników wirtualnej rzeczywistości w Polsce stanowią dzieci i młodzież. Jedno z najnowszych badań Państwowego Instytutu Badawczego NASK mówi, że dzieci zaczynają samodzielnie korzystać z sieci coraz wcześniej. Średnio nastolatki zostają użytkownikami już jako siedmiolatki, często jeszcze przed rozpoczęciem nauki w szkole podstawowej – średni wiek inicjacji to 6 lat i 10 miesięcy²⁴. Porównanie badań z 2019 i 2016 roku pokazuje, że im młodsze pokolenie, tym wcześniej następuje u młodych ludzi pierwszy kontakt z siecią²⁵. Warto przypomnieć, że wiek inicjacji internetowej według badań NASK z 2016 roku wynosił średnio 9 lat i 5 miesięcy²⁶.

²⁰ Ibidem, s. 194.

²¹ Ibidem, s. 197.

²² <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>. [dostęp: 28.01.2020].

²³ Ł. Wojtasik, *Pedofilia i pornografia w Internecie – zagrożenia dla dzieci*, http://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Wojtasik_Pedofilia_i_pornografia_w_Internecie.pdf. [dostęp: 02.02.2020].

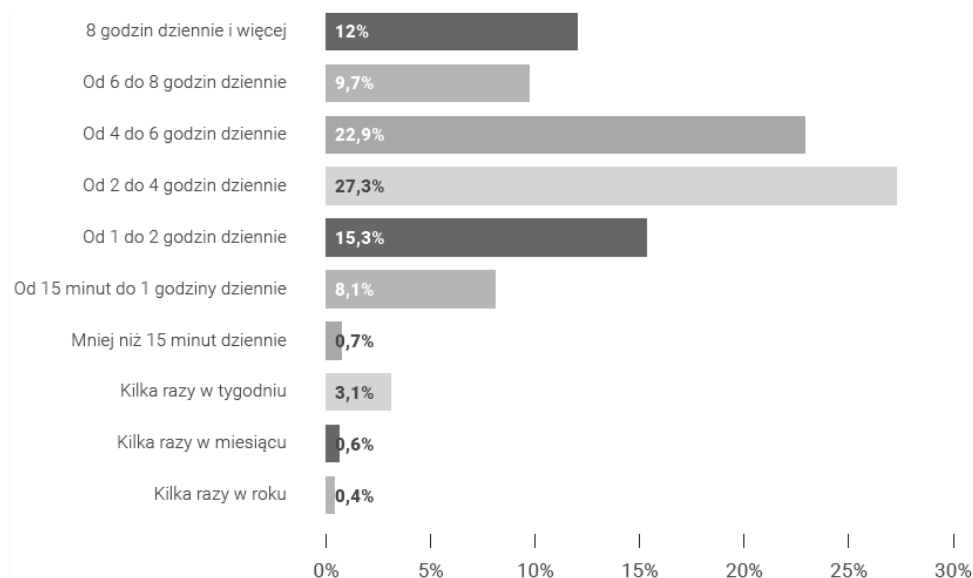
²⁴ M. Bochenek, R. Lange (red.), *Nastolatki 3.0...*, op. cit., s. 6.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Instytut badawczy NASK, *Nastolatki 3.0*, <https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20bada%C5%84%20og%C3%B3lnopolskich.pdf>. [dostęp: 02.02.2020].

W ostatnich latach widać kilka tendencji w statystykach. Po pierwsze, młodzież korzysta z Internetu dłużej niż młodsze dzieci – zarówno w dni robocze, jak i w weekendy. Dla przykładu, godzina w sieci w dni robocze wystarczyła prawie 56% respondentów młodszych (9-10 lat), ale już tylko 24% respondentów starszych (11-17 lat). W dni weekendowe statystyki to odpowiednio 45% i około 26%²⁷. Po drugie, w obydwu grupach wiekowych widać zdecydowanie dłuższy czas korzystania z Internetu w weekendy – co piąty przedstawiciel starszej grupy badanych spędzał w sieci 6 i więcej godzin (22,2%), wśród młodszej grupy było to ponad 6% (6,1%)²⁸.

Obecnie, z uwagi na postęp technologiczny i dostęp do Internetu w telefonach komórkowych, dzieci i młodzież spędzają w sieci średnio nieco ponad 4 godziny (4 godziny i 12 minut)²⁹. Badania pokazują, że najliczniejsza grupa dzieci i młodzieży spędza w sieci od 2 do 4 godzin dziennie (27,3%). Nieco mniej, bo 22,9% użytkowników poświęca na to od 4 do 6 godzin dziennie a prawie 22% spędza ponad 6 godzin w wirtualnym świecie każdego dnia³⁰. Wskazane statystyki przedstawiono na wykresie nr 1.



Wykres nr 1. Rozkład procentowy odpowiedzi na pytanie *Ile czasu korzystasz z Internetu?*
Źródło: opracowanie własne na podstawie: Bochenek M., Lange R. (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019., s. 9.

W 2018 roku do łączenia się z Internetem zdecydowana większość nastolatków używała telefonu komórkowego lub smartfona – 82,5% respondentów. Za pomocą telewizora z siecią łączyło się 57%, a za pomocą laptopa lub komputera stacjonarnego 40% badanych. Tablet i konsola do gier były wykorzystywane rzadziej, a tylko nieliczni użytkownicy podłączali się do Internetu przez zegarki lub zabaw-

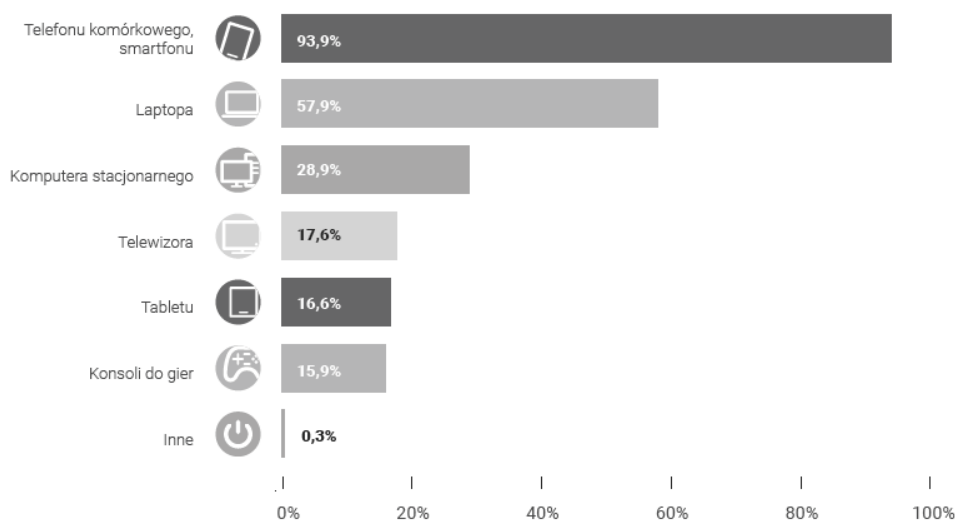
²⁷ M. Ledzion-Markowska. (red.), *Polskie badanie EU KIDS ONLINE 2018*, wyd. UAM, Poznań 2019, s. 23.

²⁸ Ibidem.

²⁹ M. Bochenek, R. Lange (red.), *Nastolatki 3.0...*, *op. cit.*, s. 9.

³⁰ Ibidem.

ki podłączone do sieci³¹. W 2019 roku wyniki różniły się nieznacznie. Wskazane statystyki zostały przedstawione na wykresie nr 2.



Wykres nr 2. Rozkład procentowy odpowiedzi na pytanie *Za pomocą jakich urządzeń najczęściej korzystasz z Internetu?*

Źródło: opracowanie własne na podstawie Bochenek M., Lange R. (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019, s. 16.

Wśród młodych ludzi najczęściej wybierane formy aktywności w cyberprzestrzeni to treści rozrywkowe i kulturalne, komunikacja służąca rozwijaniu życia społecznego oraz odrabianie lekcji.

Według badań NASK aktywność dzieci i młodzieży w sieci można podzielić na dwa segmenty³²:

- rekreacyjno-afiliacyjny, w którym Internet traktowany jest głównie, jako zastępstwo dla tradycyjnych mediów – telewizji czy odtwarzacza muzyki (oglądanie filmów i seriali, słuchanie muzyki), oraz jako narzędzie, za pomocą którego można należeć do grupy – rówieśniczej lub towarzyskiej (serwisy społecznościowe, kontakty za pomocą komunikatorów);
- utylitarno-kreacyjny, w którym można wymienić następujące subsegmenty:
 - poznawczy, w którym sieć jest wykorzystywana do edukacji i zdobywania informacji (przegląd wiadomości, dostęp do artykułów, poszerzanie wiedzy);
 - ludyczny, w którym Internet jest używany do rozwijania różnego rodzaju hobby (w tym także do grania w gry online);
 - tożsamościowy, w którym młodzi użytkownicy mają możliwość kreowania i wykorzystywania własnego wizerunku (prowadzenie bloga, tworzenie grafiki, muzyki czy filmów, korzystanie z kursów dostępnych online, robienie zakupów internetowych).

³¹ M. Ledzion-Markowska. (red.), *Polskie badanie EU KIDS ONLINE 2018...*, op. cit., s.20.

³² M. Bochenek, R. Lange (red.), *Nastolatki 3.0...*, op. cit., s. 13.

Spośród aktywności z segmentu rekreacyjno-afiliacyjnego Internet najczęściej wykorzystywany jest przez młodych ludzi do celów rozrywkowych – słuchania muzyki (65,4%), z czego najpopularniejszy portal odwiedzany przez badanych to YouTube (94%), oraz oglądania filmów, wideoklipów i seriali (62,1%)³³. Obok celów medialnych popularność przoduje wśród korzystania komunikatorów (61%) oraz z serwisów społecznościowych (59,4%), wśród których przoduje Facebook (83,4%) zapewniający stały kontakt ze znajomymi, i ułatwiający śledzenie życia innych osób – oglądanie zdjęć czy sprawdzanie aktywności kolegów i koleżanek³⁴. W subsegmentcie poznawczym segmentu utylitarno-kreacyjnego najczęstszą aktywnością dzieci i młodzieży jest odrabianie lekcji (50,6%), przygotowywanie do sprawdzianów (21,2%), przeglądanie wiadomości i czytanie artykułów (18,9%), korzystanie z poczty e-mail (18,1%) czy poszerzanie wiedzy potrzebnej do szkoły (15,5%)³⁵. Do subsegmentu ludycznego należy granie w gry online (40,8%) i poszerzanie wiedzy w ramach swoich zainteresowań (37,1%), natomiast w subsegmentcie tożsamościowym wyróżnić można: korzystanie ze sklepów internetowych i serwisów aukcyjnych (24,6%), tworzenie grafiki, muzyki, filmów oraz obróbka zdjęć (8,3%), prowadzenie bloga, strony internetowej lub fanpage'a (3,5%), kontakt z nauczycielami (3,4%), załatwianie spraw urzędowych, płacenie rachunków (3,1%) oraz korzystanie z kursów e-learningowych (1,6%)³⁶. Wskazane statystyki przedstawiono na wykresie nr 3.

Użytkowanie mediów społecznościowych to jedna z najważniejszych funkcji cyberświata – sprzyja tworzeniu relacji społecznych, wymianie informacji, tworzeniu wizerunku, rozwijaniu pasji. Serwisy społecznościowe mają różną specyfikę – mogą zezwalać na publikację tekstów, zdjęć, filmów czy informacji lub łączyć różne formy komunikacji³⁷. Na portalach społecznościowych jak Facebook czy Twitter, służących głównie autoprezentacji, ma miejsce ogromna część życia towarzyskiego młodych ludzi. Obecnie posiadanie profilu jest niezwykle popularne – umożliwia publikację tekstów, zdjęć lub filmów oraz tworzenie siatki znajomych. Instagram i Snapchat to aplikacje pozwalające na dzielenie się zdjęciami i filmami a YouTube jest najpopularniejszym serwisem umożliwiającym umieszczanie i odtwarzanie filmów oraz teledysków³⁸. Wskazane statystyki przedstawiono na wykresie nr 4.

³³ Ibidem, s. 11.

³⁴ Ibidem, s. 11-19.

³⁵ Ibidem, s.11.

³⁶ Ibidem.

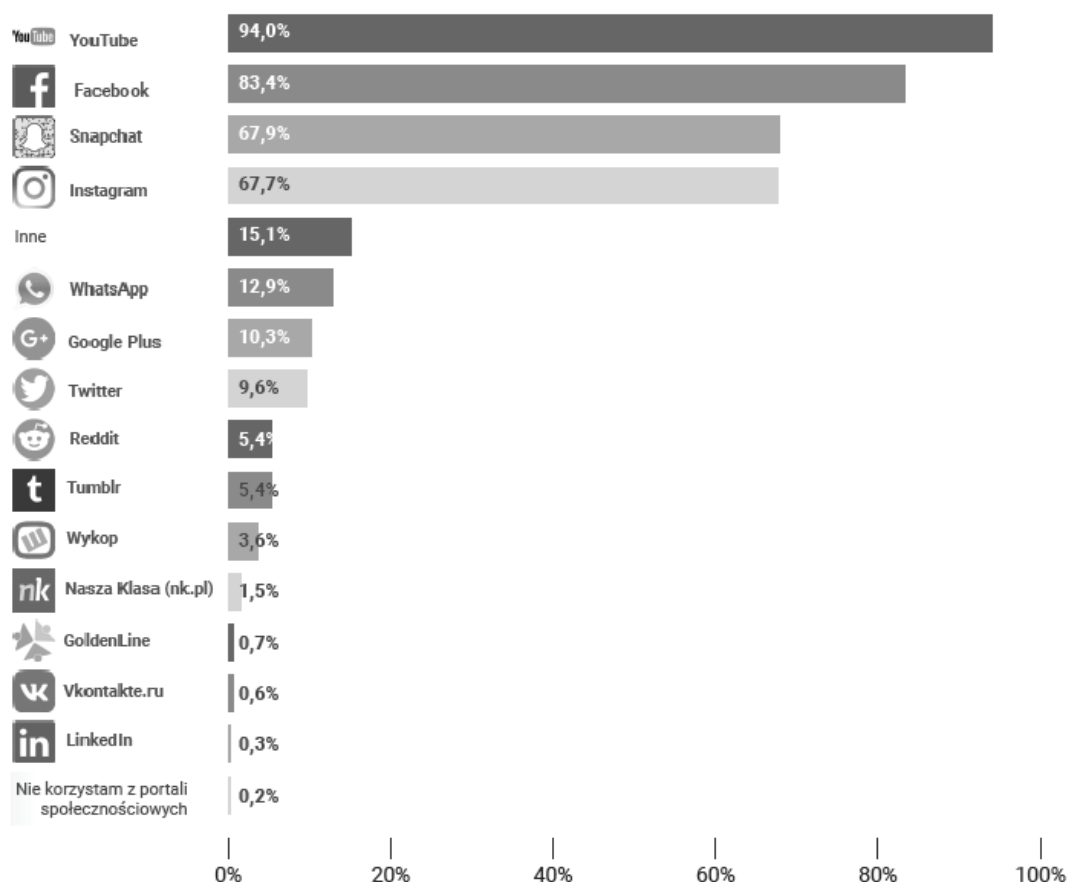
³⁷ <https://www.orange.pl/razemwsieci/media-spolecznosciowe>. [dostęp: 28.06.2020].

³⁸ Ibidem.



Wykres nr 3. Rozkład procentowy odpowiedzi na pytanie *Do jakich aktywności najczęściej używasz Internetu?*

Źródło: opracowanie własne na podstawie Bochenek M., Lange R. (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019, s. 11.



Wykres nr 4. Rozkład procentowy odpowiedzi na pytanie: *Z których mediów społecznościowych korzystasz najczęściej?*

Źródło: opracowanie własne na podstawie Bochenek M., Lange R. (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019, s. 19.

Komunikacja to równie popularna forma aktywności w sieci. Popularne niegdyś proste czaty i e-maile zostały zastąpione przez funkcjonalne komunikatory. Swoją atrakcyjnością zachęcają wszystkich użytkowników Internetu, dając im możliwość kontaktów i budowania relacji interpersonalnych.

Ze względu na cechy, czaty i komunikatory można podzielić na grupy³⁹:

- niezależne – programy działające samodzielnie, niestanowiące części większego oprogramowania (na przykład Skype);
- zintegrowane w serwisach społecznościowych – działające jako dodatki do serwisów społecznościowych (na przykład Messenger jako dodatek do serwisu Facebook);
- zintegrowane z pocztą e-mail – działające jako dodatek do serwisów webmail (na przykład Hangouts jako dodatek do poczty Gmail).

Warto zwrócić uwagę, że język komunikatorów jest specyficzny – zawiera slangowe słownictwo oraz wiele akronimów⁴⁰. Z czasem właściwości komunikatorów wzbogaciły się z możliwości przesyłania jedynie wiadomości tekstowych,

³⁹ A. Wrzesień-Gandolfo (red.), *Bezpieczeństwo dzieci online*, wyd. Polskie Centrum Safer Internet, Warszawa 2014, s. 22-23.

⁴⁰ Ibidem, s. 24.

do przesyłania obrazu i dźwięku, część programów oferuje również nagrywanie prowadzonych rozmów⁴¹.

Wyszukiwanie informacji, w tym również tych potrzebnych do odrabiania lekcji i nauki, następuje zwykle przez korzystanie z wyszukiwarek. Są one narzędziem pozwalającym na przeszukiwanie zasobów Internetu i dotarcie do pożądaných informacji. Jeszcze kilkanaście lat temu poszukiwanie informacji było jednoznaczne z przeglądaniem katalogów stron, obecnie automatyczne wyszukiwanie stron internetowych znacznie umożliwia zdobycie konkretnej odpowiedzi. Wyszukiwarki mają także system wyszukiwania obrazem (odnajdowanie obrazu zbliżonego do udostępnionego), wyszukiwania wyłącznie zdefiniowanych typów plików (jak pdf czy ppt – plików prezentacji PowerPoint) czy wyszukiwania głosem. Uzyskane wyniki można zawęzić do grafik, map, filmów, wiadomości, książek czy aplikacji, a także do wybranego języka, regionu lub daty publikacji materiału. Należy jednak pamiętać, że wyniki wyszukiwania różnią się w zależności od użytkownika – bazują na jego wcześniejszych wyszukiwaniach, oraz są poprzedzone promowanymi, sponsorowanymi stronami. Wyszukiwarki mają zwykle funkcję filtru, który pomaga ograniczyć niepożądane treści⁴².

Gry online to szeroka oferta dla aktywności dzieci i młodzieży w sieci. W klasyfikacji ze względu na gatunek, gry można podzielić następująco⁴³:

- gry RPG – gry fabularne, w których stworzona przez gracza postać rozwija się w rozbudowanym, fantastycznym świecie;
- gry FPS (ang. First Person Shooter) – strzelanki, w których walka z przeciwnikami toczy się z perspektywy bohatera;
- gry strategiczne – kładące nacisk na myślenie strategiczne i taktyczne, zwykle polegające na rozbudowie wirtualnego państwa lub prowadzeniu kampanii wojennych;
- gry symulacyjne – odtwarzające realne sytuacje (na przykład symulatory samochodowe czy lotnicze):
- podtypem gier symulacyjnych są gry typu tycoon, w których gracz rozwija rodzinę, miasto lub przedsiębiorstwo;
- gry sportowe – mają za zadanie odtworzyć elektronicznie tradycyjne rozgrywki sportowe.

Gry, choć kiedyś zwykle jednoosobowe, obecnie występują w wieloosobowych wersjach – gracz konkuruje z innymi za pośrednictwem sieci (MMOG – Massive Multiplayer Online Game – gry masowe skupiające jednocześnie tysiące graczy)⁴⁴. Gry online to nie tylko gry komputerowe – obecnie mogą być one uruchamiane na wielu platformach sprzętowych, jak konsole do gier czy aplikacje mobilne⁴⁵. Gry internetowe niosą jednak ze sobą wiele zagrożeń. Poza uzależnieniem, jest to między innymi brak znajomości tożsamości przeciwnika, co może skutkować wyłudze-

⁴¹ Ibidem, s. 23.






⁴² Ibidem, s. 111.

⁴³ Ibidem, s. 26.

⁴⁴ Ibidem, s. 27.

⁴⁵ Ibidem.

niem danych czy naruszeniem prywatności. Największym niebezpieczeństwem są jednak szkodliwe treści, które są zawarte w grach – przemoc, seks czy wulgarny język. W celu uniknięcia zagrożenia związanego z materiałami niedostosowanymi do wieku dziecka warto jest zapoznać się z systemem ratingowym PEGI (ang. Pan-European Game Information). PEGI to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier, który w wizualny sposób (za pomocą zestawów graficznych) wskazuje dopuszczalny wiek korzystania z gry (odnosząc się wyłącznie do treści, a nie do trudności) oraz oznacza niebezpieczne treści, które mogą pojawić się w grze (przemoc, hazard, seks, wulgaryzmy, narkotyki, strach lub dyskryminacja)⁴⁶. System klasyfikacji PEGI został zaprezentowany na rysunkach nr 1 i nr 2.

SYMBOL	OPIS
	Brak ograniczeń wiekowych. Gra odpowiednia dla wszystkich dzieci powyżej 3 roku życia. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak scen mogących przestraszyć dziecko. Brak wulgaryzmów i erotyki.
	Gry dla dzieci w wieku 7 lat i starszych. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak wulgaryzmów i erotyki. Te gry mogą zawierać sceny, które mogłyby przestraszyć najmłodsze dzieci.
	Gry dla dzieci w wieku 12 lat i starszych. Mogą zawierać sceny przemocy, choć skierowane wobec postaci fantastycznych, oraz elementy nagości lub łagodniejsze przekleństwa.
	Gry dla dzieci w wieku 16 lat i starszych. Mogą zawierać realistycznie pokazaną przemoc, treści erotyczne, wulgaryzmy, sceny hazardu oraz zażywania narkotyków.
	Gry tylko dla dorosłych. Mogą przedstawiać drastyczne sceny przemocy, w tym przemoc wobec osób bezbronnych lub przemoc szczególnie intensywną. Oprócz tego mogą wystąpić mocne sceny erotyczne, wulgaryzmy, gloryfikacja hazardu lub zażywania narkotyków oraz dyskryminacja rasowa czy etniczna.

Rysunek nr 1. Oznaczenia wiekowe w klasyfikacji PEGI

Źródło: opracowanie własne na podstawie: A. Wrzesień-Gandolfo (red.), *Bezpieczeństwo dzieci online.*, wyd. Polskie Centrum Safer Internet, Warszawa 2014. s. 30.

⁴⁶ Ibidem, s. 30-31.

	Gra zawiera sceny przemocy. Pokazane jest ranienie lub zabicie ludzi zarówno w formie realistycznej, jak i fantastycznej.
	W grze używany jest wulgarny język. Chodzi zarówno o przekleństwa, jak również groźby, aluzje seksualne i bluźnierstwa.
	Gra zawiera sceny bądź momenty, które mogą przestraszyć młodsze dzieci.
	W grze występują zachowania seksualne bądź odniesienia do takich zachowań, jak również nagość lub sceny pornograficzne.
	Gra pokazuje sceny zażywania narkotyków lub zawiera pozytywne odniesienia do narkotyków.
	Gra zawiera elementy zachęty do uprawiania hazardu.
	Gra zawiera sceny dyskryminacji innych osób lub zachęca do takiej dyskryminacji.
	Gra zawiera tryb online (rozgrywka w internecie z udziałem innych graczy).

Rysunek nr 2. Oznaczenia dotyczące zawartości w klasyfikacji PEGI

Źródło: opracowanie własne na podstawie. Wrzesień-Gandolfo A. (red.), *Bezpieczeństwo dzieci online.*, wyd. Polskie Centrum Safer Internet, Warszawa 2014. s. 31-32.

Wśród powszechnych sposobów na tworzenie treści i tożsamości w świecie wirtualnym warto też wymienić blogi i wideoblogi. Serwisy internetowe zawierające przemyślenia, zarówno osobiste, jak i tematyczne, lub samodzielnie przygotowane materiały wideo i zdjęcia, są ciekawą formą prezentacji i rozwijania pasji młodych ludzi⁴⁷.

⁴⁷ Fundacja Orange, *Bezpieczne media*, https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/materiały_edu_dla_nauczycieli/Poradnik_Bezpieczne_media/Bezpieczne_media_Przewodnik_dla_rodzicow.pdf. [dostęp: 13. 03.2020].

Zakończenie

Postrzeganie cyberprzestrzeni wyłącznie z perspektywy dorosłego człowieka może prowadzić do nieporozumień i konfliktów międzypokoleniowych. W dzisiejszych czasach Internet dla osób dorosłych jest przede wszystkim źródłem informacji lub narzędziem pracy, dla dziecka jest natomiast miejscem zdobywania wiedzy, źródłem rozrywki, ale też miejscem, w którym odbywa się jego życie społeczne i towarzyskie. Zastosowanie Internetu, wydarzenia i działania mające miejsce wyłącznie w świecie rzeczywistym to świat, którego dorośli muszą się nauczyć, a dla większości dzieci i nastolatków środowisko naturalne, w obecności którego urodziły się i wychowały⁴⁸. Park Prensky zróżnicował te dwie grupy wiekowe na *cyfrowych imigrantów i cyfrowych tubylców*⁴⁹. Mimo rozbieżności, umiejętności techniczne młodych ludzi nie powinny być przeceniane, są bowiem ograniczane przez niedojrzałość psychospołeczną i niezdolność do analizy konsekwencji swoich działań w przyszłości. Dlatego też rola rodzica, polegająca na wprowadzeniu dzieci w świat wirtualny, jest niezwykle istotna. Trzeba również pamiętać, że poza technicznymi aspektami spędzania czasu w sieci, małe dzieci mogą nie być przygotowani na potencjalne zagrożenia i mogą nie wiedzieć co robić w sytuacji, gdy napotkają problem.

Procesy psychologiczne, szczególnie emocjonalne i poznawcze, skupiają się głównie na poszukiwaniu własnej tożsamości, czym może być spowodowane wiele zaburzeń zachowania łatwych do zauważenia w okresie adolescencji. Czasowa negacja autorytetów i norm oraz testowanie wzorców życia jest dążeniem do nadania kierunku życiowego, skryształizowania wartości oraz stabilizacji koncepcji własnej osoby. Co najważniejsze, w okresie adolescencji człowiek otrzymuje zdolność dawania nowego życia oraz możliwość samodzielnego kształtowania własnego życia.

Obecnie ciężko zaprzeczyć, że Internet to codzienność dzieci i młodzieży – dziś blisko 96% badanych korzysta z usług wirtualnej rzeczywistości każdego dnia⁵⁰, w 2007 roku tylko 45% dzieci korzystało z Internetu codziennie⁵¹. Czas, jaki młodzi ludzie spędzają w sieci, to jeden z najczęściej badanych wskaźników wykorzystywania Internetu przez dzieci i młodzież. Jeszcze kilkanaście lat temu połączenie z Internetem było możliwe przede wszystkim stacjonarnie, a bycie online polegało na znajdowaniu się w pomieszczeniu z łączem internetowym i byciem wyłączonym z aktywności poza siecią. Obecnie, dzięki Internetowi mobilnemu, online można być praktycznie zawsze i wszędzie – możliwe jest wykonywanie różnych czynności jednocześnie będąc w sieci.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Program Safer Internet w Polsce, *Nadmierne korzystanie z Internetu przez dzieci i młodzież*, https://www.saferinternet.pl/pliki/publikacje/nadmierne_korzystanie_z_internetu_przez_dzieci_i_mlodziez.pdf. [dostęp: 22.05.2020].

⁵⁰ M. Bochenek, R. Lange (red.), *Nastolatki 3.0...*, op.. cit., s. 9.

⁵¹ Fundacja Dzieci Niczyje, *Raport: Bezpieczeństwo dzieci korzystających z Internetu, bezpiecznaszkola.men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/09/raport-bezpieczenstwo-dzieci-korzystajacych-z-internetu.pdf*. [dostęp: 17.01.2020].

Ze względu na intensywny rozwój technologiczny liczba urządzeń z dostępem do Internetu mobilnego wciąż wzrasta – mikroprocesory łączące się z siecią są już w zegarkach, sprzętach gospodarstwa domowego, urządzeniach audiowizualnych i w samochodach⁵². Świadomość obszaru z jakim mają młodzi styczność podczas użytkowania sieci jest jednym z podstawowych elementów potencjalnie podejmowanych działań prewencyjnych w zakresie zapewnienia harmonijnego i bezpiecznego funkcjonowania w sieci.

Litatura:

1. Bochenek M., Lange R. (red.), *Nastolatki 3.0.*, wyd. NASK, Warszawa 2019.
2. Harwas– Napierała B., Trempała J. (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Charakterystyka okresów życia człowieka.*, wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
3. Harwas– Napierała B., Trempała J. (red.), *Psychologia rozwoju człowieka – Rozwój funkcji psychicznych.*, wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.
4. Ledzion-Markowska M. (red.), *Polskie badanie EU KIDS ONLINE 2018*, wyd. UAM, Poznań 2019.
5. Wrzesień-Gandolfo A. (red.), *Bezpieczeństwo dzieci online.*, wyd. Polskie Centrum Safer Internet, Warszawa 2014.

Źródła prawa:

6. Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz.U. nr 16, poz. 93).
7. Netografia
8. Fundacja Dzieci Niczyje, *Raport: Bezpieczeństwo dzieci korzystających z Internetu*, <https://bezpiecznaszkola.men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/09/raport-bezpieczenstwo-dzieci-korzystajacych-z-internetu.pdf>.
9. Fundacja Orange, *Bezpieczne media*, https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/materialy_edu_dla_nauczycieli/Poradnik_Bezpieczne_media/Bezpieczne_media._Przewodnik_dla_rodzicow.pdf.
10. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
11. <https://www.orange.pl/razemwsieci/media-spolecznościowe>.
12. Instytut badawczy NASK, *Nastolatki 3.0*, <https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20bada%C5%84%20og%C3%B3lnopolskich.pdf>.
13. Program Safer Internet w Polsce, *Nadmierne korzystanie z Internetu przez dzieci i młodzież*, https://www.saferinternet.pl/pliki/publikacje/nadmierne_korzystanie_z_internetu_przez_dzieci_i_mlodziuz.pdf.
14. Wojtasik Ł., *Pedofilia i pornografia w Internecie – zagrożenia dla dzieci*, http://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Wojtasik_Pedofilia_i_pornografia_w_Internecie.pdf.

⁵² A. Wrzesień-Gandolfo (red.), *Bezpieczeństwo dzieci online.*, op.cit., s. 34.