

Daniel Korzan  
Szkoła Wyższa im. Pawła Włodkowica  
w Płocku

## Dziecko w cyberprzestrzeni

*Internet to droga.  
Droga, na której można spotkać przyjaciela albo bandytę.<sup>1</sup>*

Komputery i Internet do doskonałych narzędzi rozrywki, komunikacji, pracy i poznania. Są one niestety także źródłem wielu zagrożeń dla młodych (i nie tylko) użytkowników.

Istnieje wiele aplikacji edukacyjnych komputerów i Internetu. Znanych jest wiele przykładów dobrej praktyki. Istnieje wiele różnych serwisów edukacyjnych, adresowanych do dzieci, nauczycieli i rodziców.

Wiele mówi się i pisze na temat zalet Internetu. Ważna, o ile nie ważniejsza, jest jednak świadomość negatywnych cech cyberprzestrzeni, zagrożeń, które ona ze sobą niesie.

Cyberprzestrzeń definiowana bywa jako przestrzeń wirtualna, utworzona przez zgromadzone w Internecie zasoby lub jako iluzja wygenerowana przez specjalne oprogramowanie i sprzęt takie jak: okulary, czy hełmy, rękawice. W języku polskim zwrot *wirtualny* posiada wiele znaczeń. W ujęciu potocznym to, co wirtualne jest przeciwieństwem tego, co realne. Oznacza sztuczność, iluzję, coś niemożliwego lub wyobrazonego. Odwołując się do filozofii *wirtualność* to pewna możliwość, ale nie aktualnego zaistnienia. Z widzenia informatyki i przetwarzania danych, w którym *wirtualny* oznacza zapisany w postaci cyfrowej, jako oprogramowanie, baza danych, hipertekst itp. Ostatnie wreszcie znaczenie terminu *wirtualny*, to utożsamienie go z rzeczywistością generowaną przez komputery.

Cyberprzestrzeń to pojęcie wprowadzone przez Williama Gibsona w powieści *Neuromancer* i dalej rozwijane w powieściach *Count Zero* i *Mona Lisa Overdrive*. Cyberprzestrzeń, utożsamiana z rzeczywistością wirtualną, to istniejąca po drugiej stronie komputerowego monitora i oferująca alternatywny świat przestrzeni. Niewątpliwie reprezentuje ona nowy, radykalnie odmienny etap historii ludzkości. Określa go zacieranie się granicy między człowiekiem a maszyną, stopniowe zanikanie ludzkiego ciała i pojawianie elektronicznej projekcji własnego ego.

Cyberprzestrzeń jest przede wszystkim przestrzenią wyobrażoną, stworzoną przez umysły użytkowników i ludzi. Jest to przestrzeń bardzo specyficzna, nieograniczona żadnymi, ani geograficznymi, ani czasowymi granicami. Przestrzeń, gdzie nie obowiązują prawa fizyki, której nie można zlokalizować, w której inaczej płynie czas. Na dodatek jest ona zaludniona przez nierealne istoty, stworzone na obraz

---

<sup>1</sup> Za Zbigniewem Kleniewskim: <http://odn-plock.edu.pl/zklen/index.php>.

i podobieństwo swoich realnych odpowiedników, a jednak z nimi nie tożsame. Cyberprzestrzeń pozwala zmienić płeć, wiek, rasę, wykształcenie, charakter itp.

Cyberprzestrzeń bardzo często działa jak narkotyk. Stanowi narzędzie uzależnienia od systemu, trendu społecznego, mody, konwencji czy tradycji, czy samej technologii. Człowiek przebywający w świecie wirtualnym staje się od niego uzależniony. Traci kontakt z rzeczywistością. Godziny upływają jak minuty.<sup>2</sup>

Jak czytamy w internetowym *Słowniku Słangu Informatycznego*<sup>3</sup> cyberprzestrzeń często wiąże się z nowymi, elektronicznymi technologiami i jest używany w znaczeniu informatyczny, interaktywny (określa wszystko to, co wiąże się z komputerami). Cyberprzestrzeń zdaniem autorów *Słownika* to świat komputerowych sieci, oplatających dokoła *globalną wioskę*.

Z jednej strony *dzieci podbijają cyberprzestrzeń*, jak przeczytać możemy na stronach jednego z komputerowych sklepów internetowych,<sup>4</sup> z drugiej strony cyberprzestrzeń podbija serca dzieci i nie tylko. Elementy komputerowego świata coraz częściej znajdują swoje zastosowanie w szkole, nie tylko jako przedmiot kształcenia, ale także jako jego środek.

Katalog edukacyjnych zastosowań nowoczesnych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem komputerów prezentuje Maciej Tanaś.<sup>5</sup> Oprócz rozrywki, komunikacji, twórczości, pracy zawodowej, czy nauki, wskazuje komputery jako stymulator rozwoju autotelicznego.

Przyjmując za M. Tanasiem<sup>6</sup> można wyróżnić następujące pole zastosowań komputerów w nauce i oświacie:

- § proces kształcenia;
- § działalność naukowo-badawcza;
- § prace edytorskie;
- § informacja biblioteczna;
- § zarządzanie (i administrowanie) oświatą;
- § komunikacja osobowa i instytucjonalna.

Wspierając się myślą W. Skrzydlewskiego można zaprezentować następujące etapy użyteczności dydaktycznej komputera:

- § projektowanie i przygotowanie kształcenia;
- § realizacja procesu kształcenia;
- § proces kształcenia w ramach zorganizowanych zajęć dydaktycznych i nauki własnej (także poza formami zinstytucjonalizowanymi).<sup>7</sup>

Przeciwwagą dla tych chlubnych i wartościowych cech komputerów i cyberprzestrzeni stanowi różnego rodzaju zagrożenie. Z wielu różnych przyczyn<sup>8</sup> ich katalog stale rozszerza się. Bronisław Siemieniecki wyróżnia następujące

<sup>2</sup> Za: <http://www.sciagawa.pl/a/1456.html>

<sup>3</sup> <http://www.ssi.civ.pl>

<sup>4</sup> <http://www.proline.pl>

<sup>5</sup> M. Tanaś: *Edukacyjne zastosowania komputerów*. Wyd. ŻAK, Warszawa 1997, s. 40 i następn.

<sup>6</sup> Tamże, s. 72 i następne.

<sup>7</sup> W. Skrzydlewski: *Technologia kształcenia. Przetwarzanie informacji*. Poznań 1990, s. 120-121.

<sup>8</sup> Nie tylko ze względu na pojawianie się coraz to nowych patologii, ale także ze względu na wykrywanie lub odkrywanie coraz to nowych procesów i zjawisk.

tendencje zagrożeń, wynikających z powszechnego wprowadzania technologii informacyjnej do życia człowieka:

- § zanik humanistycznych wartości – technokratyczny sposób widzenia świata;
- § możliwość swobodnego manipulowania ludźmi – sterowania ich świadomością;
- § trudności w przystosowaniu się do zasad funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym oraz uzależnienie od technologii;
- § rozszerzanie się patologicznych procesów związanych z użytkowaniem technologii, takich jak chociażby: przemoc i agresja (w Sieci...), erotyka i pornografia, piractwo i hakerstwo, elektroniczny hazard, przeładowanie informacjami, uzależnienie od komputera.<sup>9</sup>

Katalog zagrożeń niesionych przez nowoczesne technologie jest bardzo rozległy. Najogólniej można byłoby wyróżnić ich dwie grupy: somatyczne (medyczne) i psychiczne.

Źródeł pierwszej z przytoczonych grup poszukiwać można w wielu czynnikach, wśród których wymienić można takie jak chociażby:

- § promieniowanie emitowane przez monitor;
- § pole elektrostatyczne;
- § pole elektromagnetyczne;
- § promieniowanie nadfioletowe;
- § niedostatki w jakości obrazu (migotanie, kontrast, brak ostrości);
- § nieprawidłowości ergonomiczne stanowiska; ...<sup>10</sup>

Wieloaspektowe badania nad ergonomią użytkownika komputerów, stanowiącym symbolem ery informacyjnej, wykazują wiele różnorodnych dolegliwości wywołanych długotrwałą pracą, m.in.:

- § bóle głowy;
- § ogólne dolegliwości;
- § bóle pleców;
- § dolegliwości oczu;
- § szkodliwe dla płodu promieniowanie;
- § zakrzepica, ...

Swoisty most pomiędzy oboma rodzajami zagrożeń stanowi przestępczość w Sieci (*cybercrime*). Zaliczyć tu należy wiele rodzajów przestępstw popełnianych za pośrednictwem Sieci. Są to zarówno przestępstwa przeciwko zdrowiu (czy to fizycznemu, jak i psychicznemu) jak i mieniu. Specyficznym symptomem jest niestety także nowe oblicze tradycyjnej przestępczości, wspomaganej najnowocześniejszymi technologiami.

---

<sup>9</sup> B. Siemieniecki: *Technologia informacyjna w polskiej szkole. Stan i zadania*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2001, s. 31 i następne.

<sup>10</sup> M. Tanaś: *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomagane komputerowo*. "Toruńskie Studia Dydaktyczne" nr 3 (II), 1993, s. 127-132.

Bogatą listę zagrożeń o charakterze psychicznym związanych z pojawieniem się nowoczesnych mediów, powodujących niejednokrotnie trwałe zaburzenia lub dysfunkcje wywołujące inwalidztwo, otwierają mogą:

- § zaburzenia funkcji poznawczych;
- § ucieczka od realnego świata;
- § specyficzne postaci patologii społecznych;
- § nieograniczony dostęp do patologicznych grup i treści;
- § nieograniczony dostęp do toksycznych grup kulturowych, ...

Bardzo poważnym aspektem zagrożeń z tej grupy, wywołującym szczególnie poważne konsekwencje, są uzależnienia.<sup>11</sup> Do diagnozowanych w tej grupie zagrożeń należą następujące syndromy:

- § syndrom IAD (*Internet Addiction Disorder*) – niejednorodne zjawisko uzależnienia od Internetu;
- § syndrom technohipnozy – popadanie w trans dzieci grających w gry komputerowe, czy oglądających telewizję;
- § syndrom ASC – powoduje zmienione stany świadomości, podobne do stanów intoksykacji alkoholowej lub narkotycznej;
- § uzależnienie od rzeczywistości wirtualnej;
- § uzależnienie od programów zawierających elementy psychomanipulacji, ...

Patologiczne korzystanie z osiągnięć nowoczesnej techniki prowadzi także do dysfunkcji o charakterze neurologicznym. Namacalnym, zbiorowym przykładem może być tu 800 przypadków padaczki ekranowej, która wystąpiła u japońskich dzieci po obejrzeniu dobranocki. Wyraźny problem stanowią także nerwice, będące konsekwencją frustracji, stresu.

\* \* \*

Szacuje się, że na całym świecie liczba użytkowników przekroczyła 600 mln, w Polsce natomiast jest około 3,5 mln internautów. Statystyczne dane wskazują, że regularnie korzysta z Internetu 28 mln dzieci (w tym 6,2 mln w Europie), choć szacuje się, że ta liczba niebawem ma się równać 77 mln.<sup>12</sup> Ze względu na anonimowość cyberprzestrzeni, a także z uwagi na rzadkość prowadzenia tego typu dociekań, oszacowanie liczby dzieci korzystających z Sieci w Polsce jest bardzo utrudnione.

Wnikliwe poznanie, świadomość i szczegółowa diagnoza patologicznych form funkcjonowania dziecka w cyberprzestrzeni jest podstawowym zadaniem rodziców, opiekunów, nauczycieli i wychowawców w walce z zagrożeniami niesionymi przez nowoczesne technologie. Jedynym orężem w tej walce jest wiedza. Wiedza na temat sytuacji niebezpiecznych, ich unikania i przeciwdziałania im.

---

<sup>11</sup> Grochol J. M.: *Internet Addiction Guide*. Mental Health Net – <http://www.cmhc.com/guide/iad.htm>, Pistol K.: *Fanacy Pajęczyny*. „WWW” Nr 11/1999, Pistol K.: *Internet jak narkotyki? Na tropach nowego uzależnienia*. <http://www.repotrer.pl/danio/artykuly/popart/iad.htm>

<sup>12</sup> R. Tadeusiewicz: *Spolecznosc Internetu*. Akademska Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa 2002, s. 75.

## Bibliografia:

- Braun-Gałkowska M., Ulfik I.: *Zabawa w zabijanie*. Lublin 2002.
- Gajda J., Juszczyk S., Siemieniecki B., Wenta K.: *Edukacja medialna*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2003.
- de Kerckhove D.: *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*. Wyd. MIKOM, Warszawa 2001.
- de Kerckhove D.: *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Wyd. MIKOM, Warszawa 2001.
- Korzan D.: *Sieć Internet w samokształceniu nauczycieli*. [w:] Górska R., Półturzycki J. (red.): *Edukacja ustawiczna w szkołach wyższych – od idei do praktyki*. Biblioteka Edukacji Dorosłych Tom 33, Akademickie Towarzystwo Andragogiczne, Płock-Toruń 2004 lub „Edukacja Otwarta” Nr 1/2 (5/6) 2002.
- Kubiak M. J.: *Słownik Technologii Informacyjnej*. Wyd. MIKOM, Warszawa 1999.
- Kubiak M. J.: *Szkoła, Internet, Intranet. Wirtualna edukacja*. Wyd. MIKOM, Warszawa 1999.
- Półturzycki J.: *Dydaktyka dla nauczycieli*. Wyd. Naukowe NOVUM, Płock 2002.
- Siemieniecki B.: *Komputery i hipermedia w procesie edukacji i dorosłych*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń 1994.
- Siemieniecki B.: *Komputery w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej*. Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna. Wyd. Adam Marszałek Toruń 1997.
- Tanaś M.: *Edukacyjne zastosowania komputerów*. Wyd. ŻAK, Warszawa 1997.
- Van der Leun G., Mandel T.: *Netykieta, czyli kodeks dla internautów*. Wyd. MIKOM, Warszawa 1998.
- Walczak-Duraj D. (red.): *Społeczne funkcje internetu*. Studenckie Zeszyty Naukowe Nr 2, Szkoła Wyższa im. Pawła Włodkowica, Wyd. Naukowe NOVUM, Płock 2004.
- Czasopisma: „Edukacja Medialna”, „Edukacja Otwarta”, „Kognitywistyka i Media w Edukacji”