

Spis treści

<i>Ewa Janicka-Olejek</i> Wprowadzenie	5
<i>Agnieszka Belcer</i> Modelowanie relacji młodzieży w środowisku cyberprzestrzeni.....	9
<i>Agnieszka Belcer, Anna Wojnarowska</i> „Młodzi podłączeni i połączeni”. Internet jako cyfrowe podwórko współczesnej młodzieży.....	29
<i>Grażyna Gaj</i> Komunikacja internetowa a zachowania agresywne dzieci i młodzieży	45
<i>Ewa Gładysz</i> Korzystanie przez młodzież gimnazjalną z Internetu i gier komputerowych	53
<i>Dorota Gonigroszek</i> Rola autentycznych danych korpusowych oraz słowników i tłumaczy internetowych w nauczaniu języka angielskiego dzieci i młodzieży	73

<i>Krzysztof Klimek</i>	
Nastolatek w wirtualnym świecie – kontekst aksjologiczny	85
<i>Adam Pietrzkiewicz</i>	
Cyberprzestępczość zagrożeniem w wychowaniu dzieci i młodzieży oraz wybrane aspekty prawno-karne jego zwalczania.....	103
<i>Sylvia Polcyn</i>	
Gry komputerowe – szansa czy zagrożenie? Polemika pomiędzy destruktywnym a konstruktywnym wpływem gier komputerowych na adolescentów.....	115
<i>Dominika Przybyszewska</i>	
Gry komputerowe typu multiplayer online – szanse i zagrożenia	129
<i>Maria Siwko</i>	
Komunikacja studentów polskich w Internecie u progu XXI wieku....	145
<i>Sylvia Magdalena Teresiak</i>	
Cyberrzeczywistość młodego człowieka	159

Wprowadzenie

W dzisiejszych czasach truizmem wydaje się stwierdzenie, że żyjemy w świecie, w którym technologie cyfrowe i nowe media obecne są już niemal w każdym obszarze życia człowieka i w znaczący sposób wpływają na jego funkcjonowanie w społeczeństwie. Oczywisty jest też fakt, że mają one znamienity wpływ na sposób, w jaki komunikujemy się, pozyskujemy informacje, a nawet spędzamy wolny czas czy wypełniamy obowiązki domowe. Warto jednak podkreślić, że zjawisko to w znacznej mierze dotyczy przede wszystkim dzieci i młodzież. Jest to bowiem grupa najbardziej „zanurzona” w świecie cyfrowym. Grupa, która wyrosła na „internetowym podwórku” i często posługuje się nowymi technologiami biegłej niż dorośli. Internet jest dla „cyfrowych tubylców” nieodłączną częścią życia, a ich codzienna aktywność rozgrywa się pomiędzy dwoma światami *offline* i *online* (Prensky, 2001). Młode pokolenie na co dzień korzysta z nowych mediów w celach komunikacyjnych, edukacyjnych oraz rozrywkowych, a ich życie jest w pełni zintegrowane z urządzeniami cyfrowymi. Z badań *EU Kids Online* przeprowadzonych w 2011 roku dowiadujemy się, że 98% dzieci loguje się przynajmniej raz na tydzień, a 74% codziennie i wskaźnik ten z roku na rok rośnie (Kirwil, 2011). Ponadto, jak wykazują badania, młodzi ludzie odczuwają ciągłą potrzebę aktualizowania informacji, bycia „połączonymi” i „połączonymi” z wirtualnymi światami i społecznościami. Badacze definiują tę potrzebę jako syndrom FoMO (*Fear of Missing Out*). FoMO to nie tylko potrzeba nie-

ustannego połączenia z Internetem, podglądania innych, surfowania po wirtualnych światach, ale przede wszystkim lęk przed utratą tych możliwości (Przybylski i in., 2013).

Niewątpliwie, wpływ technologii cyfrowych na młode pokolenie jest coraz bardziej dostrzegalny, ale też nie w pełni przewidywalny. Z pewnością możemy wskazać na pozytywne aspekty korzystania z Internetu, tabletu czy iPhone'a. Jednak media te coraz częściej stają się przestrzenią niosącą wiele zagrożeń i niebezpieczeństw o charakterze indywidualnym i globalnym. Z badań *EU Kids Online* jasno wynika, że w Polsce niewielki odsetek rodziców i opiekunów ma wgląd w to, jak dzieci korzystają z Internetu, a taka „prywatność” może nieść ze sobą ryzyko częstszego doświadczania elektronicznej przemocy i w konsekwencji prowadzić do problemów w świecie realnym (Kirwil, 2011). W tym kontekście konieczne wydaje się nieustanne edukowanie zarówno osób dorosłych, jak i młodzieży w zakresie rozpoznawania takich zjawisk, jak uzależnienie od Internetu i gier komputerowych, a także *infoholizmu* (uzależnienie od ciągłego dostępu do informacji), *phishing'u* (kradzież informacji), *hacking'u* (nieuprawniony dostęp do komputera) oraz *cyberbullying'u* (nękanie przy pomocy Internetu), *grooming'u* (uwodzenie za pośrednictwem Internetu) i *sexting'u* (przesyłanie swoich nagich lub półnagich zdjęć).

Niewątpliwie, wskazane wyżej zagadnienia od kilku lat pozostają w kręgu zainteresowań nauk społecznych i są eksplorowane przez polskich teoretyków. Jednak rozpoznanie empiryczne i namysł teoretyczny nad funkcjonowaniem dzieci i młodzieży w świecie cyfrowych technologii znajduje się ciągle w fazie początkowej i wymaga dalszych, pogłębionych analiz.

W niniejszej publikacji podjęto próbę ukazania wpływu Internetu i nowych technologii na młode pokolenie. Autorzy artykułów skoncentrowali się przede wszystkim na wskazaniu negatywnych, ale też pozytywnych aspektów korzystania przez dzieci i młodzież z mediów cyfrowych. W książce omawiane są między innymi takie tematy, jak cyberagresja, wybrane prawno-karne aspekty zwalczania cyberprzestępczości, destruktywne

i konstruktywny wpływ gier komputerowych oraz aksjologiczny kontekst funkcjonowania nastolatków w wirtualnym świecie. Autorzy zgodnie podkreślają, że nowe technologie oraz Internet mogą stać się zarówno źródłem poważnych problemów młodzieży, jak i szansą na ich wszechstronny rozwój. Natomiast obowiązkiem osób dorosłych powinno być z jednej strony kontrolowanie i monitorowanie aktywności cyfrowej dzieci i młodzieży, a z drugiej strony uczenie ich, jak bezpiecznie i w przemyślany sposób korzystać z nowoczesnych technologii, by stały się dobrodziejstwem, a nie zagrożeniem. Autorzy artykułów zwracają również uwagę na ciągłą konieczność podejmowania działań profilaktycznych, edukacyjnych i informacyjnych w celu ograniczenia negatywnych wpływów świata cyfrowego. Niewątpliwie w Polsce realizowane są coraz częściej projekty i przedsięwzięcia dotyczące bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci, jednak przypadek 14-letniego Dominika z Bieżunia, który po fali internetowego hejtu w 2015 roku popełnił samobójstwo, pokazuje, że nadal jest to temat wymagający eksploracji i rozpowszechniania.

Bibliografia

- Kirwil L. (2011), *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9–16 lat i ich rodziców*, Warszawa, SWPS – EU Kids Online – PL, <http://eprints.lse.ac.uk/46445/1/PolandReportPolish.pdf>, dostęp: 30.05.2016.
- Prensky M. (2001), *Digital Natives Digital Immigrants*, „On the Horizon”, MCB University Press, No. 5(9), <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, dostęp: 30.05.2016.
- Przybylski A. K., Murayama K., DeHaan C. R., Gladwell V. (2013), *Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out*, „Computers in Human Behavior”, No. 29(4).