

Julian Auleytner

ZAGROŻENIA CYBERPRZESTRZENI

1. Kwestia socjalna w cyberprzestrzeni – zblżenia definicyjne

Świat realny cechuje się od stuleci różnymi kwestiami socjalnymi. Kwestie te dzięki diagnozom ujawniały nam zawsze istniejące materialne, edukacyjne i duchowe różnice pomiędzy ludźmi.

Rewolucja informacyjna stworzyła cyberprzestrzeń, która oznacza wirtualną rzeczywistość tworzącą ponadgraniczne więzi społeczne. Powstała wirtualna przestrzeń połączeń mediów cyfrowych, które służą komunikacji społecznej, ale w której powstały nowe problemy. Jest to nowe środowisko, które umożliwia współdziałanie i sprzęganie wszystkich narzędzi tworzenia informacji, rejestrowania, komunikacji i symulacji. Cyberprzestrzeń obejmuje aktywność jednostki w **pracy, edukacji i czasie wolnym**.

Jak ważna stała się cyberprzestrzeń dla aktywności zawodowej pokazuje aktualnie rynek pracy, który zgłasza zapotrzebowanie na nowe zawody związane ze sprawnościami wirtualnymi. Analiza portalu: pracuj.pl w 2014 r. wskazuje na rosnący popyt na specjalistów w:

- E-commerce,
- mediach społecznościowych (blogerzy, copywriterzy),
- geolokalizacji,
- big data,
- informatyce śledczej,
- cloud computing,
- near field communication,
- programowaniu,
- outsourcingu zasobów informatycznych.

Edukacja na różnych poziomach kształcenia z kolei wyraża zapotrzebowanie w zakresie wirtualnych umiejętności na zawody dotyczące:

- Informacji,
- Komunikacji,
- Pobierania wiedzy,
- Symulowania przyszłości,
- Kreowaniu Nowego.

Powstanie cyberprzestrzeni powiększyło więc przestrzeń wolności Człowieka o niespotykane wcześniej możliwości myśli i działania. Wymiana poglądów, komunikowanie się bez jakichkolwiek granic stworzyło nowe, nieznanne wcześniej możliwości aktywizacji jednostek i grup dzięki łączeniu się przestrzeni wirtualnej z realnymi możliwościami. Ludzkość (a nie pojedyncze państwa) stoi w obliczu przełomu, którego skutki są dopiero dostrzegane i doceniane. Rewolucja informacyjna postawiła przed ludzkością **problem rozumu**, roli indywidualnego intelektu w procesie informacyjnych przekształceń. Czy może on zostać zastąpiony przez powstające rozwiązania cybernetyczne, czy zachowa on swoją autonomię, a w rezultacie zdolność racjonalnego i humanistycznego panowania nad rzeczywistością?¹.

Twórczym możliwościom cyberprzestrzeni przeciwstawiają się nowe, stopniowo identyfikowane zagrożenia związane z czasem, jaki jednostka wykorzystuje na komunikowanie się lub na zajmowanie się swoimi potrzebami w wirtualnej czasoprzestrzeni.

Coraz większy budżet czasu jednostki związany z cyberprzestrzenią oznacza jej ryzyko uzależniania się od telefonu i komputera. Powstaje **nowa, złożona kwestia spo-**

Większy budżet czasu jednostki związany z cyberprzestrzenią oznacza jej ryzyko uzależniania się

łeczna, której istotą nie jest dostęp do cyberprzestrzeni, ponieważ ten stał się zasadniczo powszechny, ale **ryzyko** zagrożeń przestępczością i patologiami, które obciążają życie jednostki i rodziny. Im dłużej człowiek spędza czas w wirtualnej czasoprzestrzeni tym bardziej i częściej jest narażony na atak nieznanego, anonimowego wroga, który chce go oszukać, okraść, uzależnić, co prowadzi do kreowania postaw nieufnych, obronnych, ograniczonych w aktywności twórczej.

Pisząc w 2001 r. pracę o polskich kwestiach socjalnych na przełomie wieków (Auleytner J., Głębicka K. 2001) nie byliśmy w stanie opisać zagrożeń cyberprzestrzeni, ponieważ ta dopiero budowała się i na ówczesnym etapie wiedzy nie ujawniała problemów socjalnych. Być może wynikało to wówczas z ograniczonego dostępu do tego nowego medium oraz braku wiedzy o skutkach jego użytkowania. Po upływie blisko półtora dekady od tego czasu uświadamiamy sobie nowy, wirtualny wymiar bytowania Człowieka. W tym nowym wymiarze powstają kwestie socjalne związane z ryzykami wspólnego bytowania ludzi. Dopuszczamy więc do kwestii bezrobocia, ubóstwa, analfabetyzmu, zdrowia, deficytu mieszkań, licznych patologii i migracji problem zagrożeń cyberprzestrzeni. Dotyczą one praktycznie wszystkich grup ludności, korzystamy bowiem z Internetu, telefonu, radia i telewizji na co dzień od wczesnych lat dziecińczych do później

¹ Szerzej o tym problemie z punktu widzenia uniwersytetu traktuje praca: Bloom Allan, Umysł zamknięty. O tym jak amerykańskie szkolnictwo wyższe zawiodło demokrację i zubożyło dusze dzisiejszych studentów, Poznań 1997.

starości. Dla bardzo wielu ludzi trudno sobie nawet wyobrazić czas wolny bez tych mediów.

Kwestia socjalna ma w polityce społecznej charakter diagnostyczny, co oznacza analizę stanów niepożądanych, patologicznych, określanych jako nienormalne, wzbudzających sprzeciw większych zbiorowości, co wskazuje na kryzys adekwatny do krytyki rzeczywistości. Oznacza to oczywiste wartościowanie rzeczywistości realnej i wirtualnej, które poprzedza działania. Najpierw bowiem staramy się ustalić, zdiagnozować negatywne aspekty rozwoju społecznego, aby później je neutralizować.

Kwestia społeczna wiąże się z takimi pomocniczymi określeniami jak: *asymetria*, *dezorganizacja*, *dolegliwość*, *dysfunkcja*, *niewydolność*, *niezgodność*, *roszczenie*, *sprzeczność*, *zagrożenie*, *zawodność*².

Jeżeli mówimy o **asymetrii** w odniesieniu do cyberprzestrzeni to mamy na myśli głównie nierówny dostęp do Internetu i sieci komórkowej. Jedni więc są z tytułu dostępu uprzywilejowani, a inni – zmarginalizowani. Poniekąd uprzywilejowani w dostępie są narażeni na zagrożenia cyberprzestrzeni, ci drudzy – nie.

Jeżeli zauważamy **dezorganizację** to przede wszystkim ze względu na nadmierne zaangażowanie czasowe jednostek lub rodzin tkwiących w nowych mediach na co dzień, co prowadzi do odsuwania na bok spraw dnia codziennego stanowiących o jakości życia rodzinnego. Jednak dezorganizacja pojawia się w różnych relacjach, np. przy zakłóceniach kontaktów z urzędem czy bankiem. Awaria sieci bankowej prowadzi do niemożliwości korzystania z własnych pieniędzy, co bezpośrednio ma wpływ na życie jednostki.

Dolegliwość związana z cyberprzestrzenią ujawnia się jako cecha życia zbiorowego. Obcowanie w przestrzeni wirtualnej prowadzi nie tylko do rozwiązywania potrzeb, ale także do zbiorowego doświadczania skutków działania wirusów czy śledzenia operacji na monitorze komputera bez zgody jego właściciela. Odbieramy dolegliwości przestrzeni wirtualnej gdy znikają nam pliki zainfekowane wirusami, gdy nasze dane i tożsamość są wykorzystywane przeciwko naszym intencjom. Czy w związku z tym nasz rozum zachowuje zdolności rozwojowe czy zaczyna nieufnie ograniczać swój potencjał?

Pojawienie się wirtualnej przestrzeni kontaktów międzyludzkich miało w zamyśle poprawę funkcjonowania relacji indywidualnych i zbiorowych, lepsze rozwiązywanie potrzeb. Tymczasem pomiędzy zamysłem a rzeczywistością istnieje dystans; twórcy **wirtualnego raj**, w którym pozornie nie ma żadnych ograniczeń zapisali ideał nowego ładu. Ten różni się od wirtualnej praktyki, która przynosi nowe zagrożenia i subiektywnie odbierane „nieszczęścia”. Główny organizator życia zbiorowego – państwo – staje się niewydolne i zawodne w obliczu wirtualnego wymiaru. Im bardziej ludzie uciekają w świat wirtualny tym bardziej

² Auleytner Julian, Głębicka Katarzyna, *Polskie kwestie socjalne na przełomie wieków*, Warszawa 2001.

państwo chce ich kontrolować udowadniając swą niemoc i zawodność instytucji demokracji oraz wartości jaką jest wolność.

Jan Danecki definiował kwestię socjalną jako *problem o najwyższym stopniu dotkliwości, który generuje sytuacje krytyczne w życiu jednostek i zbiorowości, powodując zarazem trwałe zakłócenia w funkcjonowaniu społeczeństwa* (Rysz – Kowalczyk B. i Danecki J. 1991). Definicja ta wpisuje się w dalsze rozważania o zagrożeniach cyberprzestrzeni.

Odrębna relacja istnieje pomiędzy kategoriami pojęciowymi: kwestia społeczna – kryzys. Zarówno kwestia jak i kryzys kryją w sobie treści konfliktowe; obie kategorie świadczą o dystansie względem stanu idealnego, o dolegliwościach, o nierozwiązanych problemach. Jednakże kryzys ma charakter wtórny względem kwestii społecznej (rozumianej jako zbiór kwestii socjalnych). Kwestia społeczna ma charakter pierwotny, kryzys przychodzi jako wtórny skutek jej istnienia, odczuwania i oddziaływania.

Kryzys intelektualny wokół cyberprzestrzeni zaczyna się, gdy trzeba zmierzyć się z rewolucją trwającą w nowym systemie informacji. Rozum nie jest przygotowany na NOWE, które niesie przestrzeń wirtualną. Brak jest kryteriów diagnozowania problemów, a metody intuicyjne przybliżają nas do rozumienia szybko dokonujących się zmian. Zmiany te niosą za sobą pozytywne i negatywne skutki. Oczywiście, że interesujemy się głównie tymi drugimi.

Celem polityki społecznej jako nauki o działaniach chroniących przed ryzykami i nierównościami we wspólnocie (Auleytnier J. 2012) jest *dostrzec, zbadać, ocenić i wskazać* sposoby likwidacji zagrożeń cyberprzestrzeni w warunkach kryzysu intelektualnego. Kryzys oznacza przełom w objaśnianiu nowej rzeczywistości. Pojawiają się bowiem intelektualnie zróżnicowane interpretacje skutków cyberprzestrzeni wykorzystujące narzędzia jej objaśniania z nauk społecznych, ekonomicznych czy technicznych.

Kryzys oznacza przełom w objaśnianiu nowej rzeczywistości

Praktyka powinna wykorzystywać propozycje nauki wdrażając jej wskazówki. Powyższa refleksja ma na celu podkreślenie celowego dystansu pomiędzy nauką a praktyką. Politycy i praktycy pozostają często odlegli od naukowej refleksji. W praktyce obowiązują inne procedury niż w nauce; różnica polega na dystansie czasowym. Naukowiec ma czas, praktyk żyje sprawami doraźnymi. Tym samym priorytety obu tych kategorii dotyczą innego horyzontu czasowego. Zagrożenia cyberprzestrzeni badacze traktują z całą powagą w długim horyzoncie, wykorzystując metodę historyczną; praktycy zauważą ważność tej kwestii w kontekście doraźnych potrzeb.

2. Inspiracje uzasadniające tekst

Inspiracją dla prezentowanego tu tekstu o zagrożeniach cyberprzestrzeni stały się trzy wydarzenia. Pierwszym z nich była przetłumaczona na polski praca M. Spitzera o cyfrowej demencji (Spitzer M. 2013). W pracy tej jej autor pokazuje wyniki swoich badań w odniesieniu do społeczeństwa niemieckiego, ale z porównaniami międzynarodowymi tam gdzie były one możliwe. W konkluzjach przeciwstawia się on bezkrytycznemu, nielimitowanemu korzystaniu z mediów cyfrowych jako odbierających samodzielność myślenia u wielu jednostek ze szczególnym zwróceniem uwagi na dzieci i młodzież. Skutek niekontrolowanego korzystania z mediów cyfrowych to:

- Rzadsze „używanie” mózgu – przez co słabnie potencjał umysłowy,
- Zakłócenia rozwoju mowy i procesów myślowych,
- Problemy z nauką,
- Problemy z koncentracją,
- Stres, samotność,
- Depresja,
- Gotowość do stosowania przemocy
- Ograniczenie zdolności kognitywnych (myśli, woli, uczuć i zachowań).

Spitzer stawia tezę, że nadmierne korzystanie z mediów cyfrowych oznacza zagrożenie tożsamości indywidualnej i grupowej.

Drugim wydarzeniem był projekt finansowany ze środków UE o nazwie: „Zagrożenia cyberprzestrzeni”, realizowany w latach 2013-2014 przez WSP im. J. Korczaka przy współudziale Łotewskiego Instytutu Edukacji Wyższej. Projekt ten został przygotowany z myślą o pracownikach socjalnych, którzy otrzymali potężny ładunek wiedzy w postaci podręcznika (Lizut J. 2014)³ – zbiorowej pracy wielu ekspertów z różnych dziedzin wiedzy, liczącej 460 stron dużego formatu.

Trzecim impulsem dla napisania tego tekstu była od dawna planowana publikacja Komitetu Prognoz Polska 2000 Plus przy Prezydium PAN. W tym kontekście należy przypomnieć cenną pracę A. Wierzbickiego – członka Komitetu – o historii technik informacyjnych (Wierzbicki A. 2011). Autor tej pracy wyraża przekonanie, że sztuka tworzenia narzędzi zmienia swój charakter wraz ze zmianą epok cywilizacyjnych. Współcześnie więc nowe narzędzia w postaci Internetu i telefonów wyrażają potrzeby rozumu epoki informacyjnej i kreowanego stopniowo społeczeństwa wiedzy. Studiując tą pracę widzimy jak kluczowe znaczenie ma metoda historyczna w objaśnianiu zmian technik w ostatnich falach cywilizacji rolniczej, przemysłowej i informacyjnej. Autor w tej pracy koncentruje się w konkluzjach na szansach i wyzwaniach, jakie płyną z technik informacyjnych.

³ Dociekliwy Czytelnik znajdzie tu bogatą bibliografię problemu wpisaną w każdy z VI modułów. Z pracy tej dalej czerpię przykłady i argumenty ilustrujące tytułowy temat.

Wszystkie te trzy niezależne od siebie wydarzenia wskazały, że nauka „czuwa”; jej przedstawiciele zauważają problemy badawcze i badają je, dzięki temu uzyskują rezultaty pozwalające rozumieć niekorzystne skutki, jakie płyną z eksploracji cyberprzestrzeni.

Cyberprzestrzeń niesie ze sobą zagrożenia zdrowia psychicznego i fizycznego, wprowadza zakłócenia w życiu rodzinnym, stwarza zagrożenia społeczno-wychowawcze, zmienia obyczaje, poddaje weryfikacji normy moralne czyniąc je względnymi i inaczej obowiązującymi w świecie wirtualnym, a inaczej w „realu”. Dwoistość znaczeniowa norm: „nie zabijaj” czy „nie kradnij” w cyberprzestrzeni i realnej rzeczywistości jest tu przykładem z daleko idącymi konsekwencjami. „Morderstwo” w świecie wirtualnym może być traktowane jako zabawa; w świecie realnym jest zawsze przestępstwem. Rozum to rozgranicza, ale pytanie jak długo.

Dwoistość znaczeniowa norm: „nie zabijaj” czy „nie kradnij” w cyberprzestrzeni i realnej rzeczywistości

O zagrożeniach cyberprzestrzeni wiemy nadal niewiele i powierzchownie, stąd przedstawiony dalej katalog zagrożeń ma związek z powszechną edukacją dotyczącą ryzyk pojawiających się w przestrzeni wirtualnej.

3. Zagrożenia zdrowia psychicznego i fizycznego

Pierwszym, szybko zauważalnym zagrożeniem jest **przemęczenie wzroku** spowodowane zbyt długą pracą na komputerze. Dotyczy to nie tylko pracy zawodowej, ale także wykorzystania tego medium do celów rozrywkowych (gry, filmy). Przemęczenie wzroku jest niebezpieczne dla dzieci i młodzieży. Ta grupa nie jest świadoma nowego zagrożenia; z tego powodu należy ze strony rodziców i szkoły wcześniej uświadamiać potrzebę limitowania czasu przed komputerem zwłaszcza oraz uzgodnienia ergonomicznych warunków dla korzystania z tego medium w sposób zrównoważony.

Innym, groźniejszym zagrożeniem jest tzw. **zespół uzależnienia** od Internetu (zwany siecioletizmem lub infoholtizmem). Jak podaje M. Spitzer w cytowanej już wyżej pozycji w Niemczech skala problemu jest poważna; dotyczyła w 2012 r. grupy 250 tys. w wieku 14-24 uzależnionych od Internetu, a 1,4 mln zagrożonych uzależnieniem (M. Spitzer). W Polsce dotychczas brakuje statystyki uzależnień, co jest ważną wskazówką dla polityków społecznych.

Symptomy tego zespołu to: wyobcowanie jednostki, zaburzenia rytmu dobowego, podrażnienie lub agresja, radykalizacja poglądów, plany samobójcze, zaniedbywanie obowiązków zawodowych i (lub) rodzinnych, odczuwanie podniecenia na myśl o możliwości korzystania z komputera, szukanie nielegalnych treści, zmiana zachowania. Przyczyny takich zróżnicowanych zachowań wynikają z gier komputerowych (których nie można skończyć), erotomanii komputerowej,

ustawicznego poszukiwania informacji, ciągłego poszukiwania nowych kontaktów towarzyskich i niekończącego się ich podtrzymywania (Facebook). W przyczynach uzależnień dostrzega się także wykorzystywanie środowiska wirtualnego do wyszukiwania informacji o chorobach (cyberchondria). Staje się to groźne, gdy korzysta się z niezwyfikowanych naukowo źródeł, co może prowadzić do akceptacji błędnych informacji i ich wykorzystania przy ewentualnym „leczeniu”.

Cyberprzemoc to kolejne poważne zagrożenie określane jako forma mobbingu wyrażająca się przez media komunikacyjne. Wyróżnia się różne odmiany cyberprzemocy takie jak: wysyłanie agresywnych wiadomości o konkretnej osobie, powtarzalne wysyłanie obraźliwych wiadomości do osoby zastraszanej, wysyłanie pogróżek, dyskredytowanie osoby, podszywanie się pod kogoś i wysyłanie w jej imieniu nieprawdziwych informacji. Cyberprzemoc wydaje się ważna jako problem w środowisku szkolnym, w którym niektórzy uczniowie chcą zdobyć przewagę nad innymi, albo chcą zwrócić na siebie uwagę i uzyskać popularność. Ofiarami padają np. osoby psychicznie niepełnosprawne, wyróżniające się ze względu na przekonania lub (i) pochodzenie, a także z tzw. marginesu społecznego.

Skrajnym przykładem zagrożeń są **samobójstwa z inspiracji sieci**. Wpisanie w wyszukiwarkę hasła związanego bezpośrednio z samobójstwem wprowadza na blogi i strony internetowe. Znaleźć tam można instruktaże dotyczące sposobów popełniania samobójstw. Wyświetlenie hasła: „samobójstwo” w dniu 5 maja 2014 r. dało wynik 307 000 (!) w języku polskim, co wskazuje, jak wielkim „zainteresowaniem” cieszy się ten temat. Historia Internetu wskazuje już na przypadki udanej inspiracji sieci dla dokonania zamachu na swoje życie. W cytowanym podręczniku podane są przykłady z Polski dotyczące osób w różnym wieku.

Działają już na forach internetowych kluby samobójców, którzy dyskutują tematykę. Krajem wyróżniającym się taką aktywnością jest Japonia, w której popełnia się ok. 30 tys. samobójstw rocznie.

Na forach wyróżnia się „podszeptowaczy śmierci”, czyli swoistych doradców jak zrealizować zamysł. Ponadto notuje się także tzw. osoby zawierających „pakty śmierci”, czyli próbujących zrealizować swoje odejście w towarzystwie z kimś podobnie myślącym. W 2010 r. – jak podaje cytowany podręcznik (str. 130) odnotowano taki przypadek w Wlk. Brytanii.

Pedofilia w sieci to kolejne zagrożenie wzmocnione przez media. Definiuje się ją jako stan osiągnięcia satysfakcji seksualnej przez kontakt z dziećmi (Andrzejewska A., Bednarek J. [w:] *Zagrożenia cyberprzestrzeni...* (red. J. Lizut 2014; 142)⁴. Rozpoznanie tego problemu dotyczy działań przestępców, którzy:

⁴ Autorzy ci są w cytowanym wyżej podręczniku autorami tzw. modułu III o zagrożeniach społeczno-wychowawczych, z którego wykorzystano w tym tekście szereg wiadomości dotyczących również pornografii, sekstingu, sekt i stalkingu.

- tworzą, ściągają i rozpowszechniają pornografię dziecięcą,
- tworzą strony internetowe sprzyjające legalizacji kontaktów seksualnych z dziećmi,
- wyszukują ofiary poprzez sieć,
- pozyskują i wymieniają dane osobowe dzieci,
- wciągają dzieci w wirtualne kontakty o charakterze seksualnym,
- „oswajają” dzieci z pornografią dziecięcą.

Zagrożone są głównie dzieci zagubione, osamotnione, mające problemy z rodzicami oraz takie, które aktywnie korzystają z komputera przez co zwiększają prawdopodobieństwo spotkań z pedofilem.

Pedofilami nie są osoby odrażające swoim wyglądem, które pokazują się niedaleko szkół. Współcześni pedofile mają świadomość swoich kryminalnych działań przeto kryją się i działają metodami podstępными, które nie zwracają na nich szczególnej uwagi. Internet im sprzyja.

Pornografia w sieci to kolejne zagrożenie obejmujące szerszy krąg odbiorców. Jest groźna z powodu zachowań dewiacyjnych uczących nieprawidłowych zachowań. Sieć poprzez łatwy dostęp stwarza bardzo szeroką ofertę doznań seksualnych powiązanych z wyciąganiem gotówki z tytułu dostępu. Osoba surfująca w sieci natrafi na strony z galeriami pornograficznych zdjęć, znajdzie bez trudu filmy i filmiki o treści erotycznej z możliwościami zapisu na własnym komputerze, będzie mogła „wejść” do sex sklepu i dokonać zakupu interesujących artykułów. Pornografia przyczynia się do powstawania patologii o charakterze seksualnym i ma związki z prostytutką (dziecięcą).

Seksting oznacza wysyłanie własnych nagich zdjęć i filmików drogą e-mailową. Jest to rodzaj internetowego ekshibicjonizmu, gdy (zwłaszcza) młody człowiek dzieli się z innymi swoją nagością, co oczywiście prowadzi do zagrożeń, gdyż materiały takie prędzej czy później stają się kompromitujące ze względu na czynienie z nich użytku przez przypadkowe osoby. Błędy młodych ludzi mogą na nich się mścić w przyszłości; prywatność i tożsamość osób widniejących na materiałach erotycznych może być nadużywana i nie ma sposobu na skuteczne wykasowanie ich z sieci. To co wydaje się być modną zabawą wśród rówieśników staje się z czasem życiowym obciążeniem i źródłem poważnych kłopotów osoby uczestniczącej w takich praktykach.

Sekty określane są jako wyizolowane grupy społeczne, działające w oparciu o wewnętrzną hierarchię oraz przyjęty system wartości, a w której stosunek do świata zewnętrznego jest obojętny lub niechętny. Sekta jako mała grupa może także zaznaczać swój opozycyjny stosunek do rzeczywistości oferując swoim członkom ucieczkę w wewnętrzny ład. W sektach ujawnia się wiodąca rola jej

przywódcy (tzw. guru), wobec którego obowiązuje lojalność. Najczęściej przywódca sekty narzuca model indoktrynacji powiązany z utopią lepszego świata, któremu ulega osoba z problemami życiowymi. W cytowanym podręczniku (str. 165-167) wyodrębnia się fazy pozyskiwania członków: uwodzenia, perswazji i fascynacji. W sektach ujawniają się różnice społeczne; hierarchia sekty cieszy się przywilejami, szeregowi członkowie są zniewoleni i pozostają w posłuszeństwie oraz stałych zależnościach względem wyższych szczebli w hierarchii.

O ile sekty tradycyjne miały ograniczone możliwości działania ze względu na konieczność jawnego działania, wyzwalającego przeciwności to wirtualna przestrzeń zdecydowanie poszerzyła szanse oddziaływania sekt, między innymi ze względu na anonimowość oddziaływania i przekazu. Sieć jest miejscem praktykowania przekazu skrajnych idei religijnych i politycznych oraz poglądów irracjonalnych. Ich pozorna atrakcyjność wynika z ułudy tworzenia alternatywy wobec rzeczywistości. W efekcie członkowie uczestniczą w rytuałach wymyślonych przez przywódcę a także izolują się od środowiska. Zdarza się także obowiązkowa praca oraz zrzeczenie finansowe i majątkowe na rzecz sekty, gdzie rzekomo wszystko ma być wspólne.

Przyczyny przystępowania do sekt są zróżnicowane, mogą wynikać z kryzysu rodziny, kryzysu wiary, braku przyjaźni, zawodu miłosnego. Takimi osobami łatwiej manipulować.

Stalking oznacza w sieci nękanie, zastraszanie, śledzenie, obrażanie, groźenie, nieposzanowanie prywatności, co prowadzi do strachu przed agresorem osoby prześladowanej e-mailami, telefonami. Odbiera się taki problem jako wirtualne dręczenie. Praktyka stalkingu wynika z anonimowości agresora, jego poczucia władzy. Motywem działania jest głównie niespełniona miłość; odrzucony człowiek chce się odegrać za poniesioną uczuciową porażkę. Cytowani wyżej autorzy powołują się na badania Ministerstwa Sprawiedliwości z 2009 r., w którym okazało się, że około 10% Polaków⁵ potwierdziło praktyki stalkingu adresowane do nich.

4. Instrukcje w Internecie

Internet jest również miejscem praktykowania instrukcji o narkotyzowaniu, odurzaniu i dopingowaniu się⁶. Przestrzeń wirtualna stała się okazją do handlu używkami, których bezpośrednia szkodliwość często nie jest rozpoznana. Przykładem mogą być nie tylko narkotyki, ale i „dopalacze” (środki zmieniające świadomość), sterydy lub tzw. lekarstwa. Zakup jest prosty, a dostawa szybka. Substancje psychoaktywne są szczególnym zagrożeniem dla młodych ludzi, którzy naśladują kolegów w pobieraniu środków uzależniających i nie chcą być od nich gorsi.

⁵ Zagrożenia... op. cit., s. 176.

⁶ J.w., moduł IV.

Wśród narkotyków dostępnych w sieci wymienia się **amfetaminę** (powodującą kilkugodzinne pobudzenie) i **ecstasy** (MDMA), która posiada właściwości halucynogenne.

Kokaina, marihuana i haszysz to kolejne narkotyki rozpowszechniane w Polsce. Jedne z nich mogą działać pobudzająco, opóźniać objawy zmęczenia, przyczyniać się do skrócenia snu, do mniejszego zapotrzebowania na jedzenie, a inne działają halucynogenne, co oznacza ucieczkę w iluzje. Obserwuje się także postawy depresyjne po zażyciu narkotyków w odpowiednim stężeniu.

W przestrzeni wirtualnej dostępne są także różne substancje syntetyczne, grzybki halucynogenne, mieszanki ziołowe oraz rośliny z Azji i Ameryki Środkowej. Wszystkie znajdują opisy użycia i skutków. Wszystkie wywołują indywidualne reakcje dalekie od normalności.

Odrębną grupę substancji uzależniających stanowią **sterydy** – związki chemiczne służące do produkcji leków o działaniu przeciwzapalnym. Sterydy kontrolowane przez lekarzy i pobierane w postaci leków służą człowiekowi przy leczeniu. Te same sterydy pobierane w nadmiernych ilościach szkodzą zdrowiu.

Napoje energetyzujące to ostatnia grupa środków dopingujących. Są one oparte na kofeinie. Przedawkowanie u młodych ludzi prowadzi do indywidualnego skracania życia.

5. Gry komputerowe

Gry komputerowe to wirtualny złodziej czasu. Ich atrakcyjność w zależności od wieku powoduje, że gracz wyłącza świadomość czasu, nie umie się oderwać od komputera. Aktywnie uczestniczy w grze, której reguły są proste, niekosztowne, a jednocześnie dają poczucie satysfakcji i zadowolenia. Rozum ogranicza się do wykonywania ustalonych procedur, własne myślenie jest ograniczone.

Gry komputerowe zmieniają człowieka, czynią go zależnym od świata wirtualnego, w którym WSZYSTKO jest możliwe, w którym dobro i zło mają umowny charakter. Swoisty relatywizm moralny proponowany przez świat wirtualny łatwo przenieść do świata realnego.

Zagrożenia przynoszone przez gry komputerowe są szczególnie ważne w okresie wczesnej młodości. Dziecko uzależnione od gier nie umie samodzielnie znaleźć dla siebie zajęcia, unika innych form aktywności, gubi czas wolny przed komputerem. Brutalizacja występująca w grach przenosi się do świata realnego w zachowaniach indywidualnych i zbiorowych.

6. Inne zagrożenia – cyberprzestępczość

W wykorzystanym wyżej podręczniku stanowiącym studium o możliwych uzależnieniach przychodzących z cyberprzestrzeni zauważa się także zagrożenia dla pieniędzy, dla komputera oraz dla prywatności.

Internet jest miejscem płacenia za dobra i usługi świadczone w świecie wirtualnym. Oznacza to możliwości wyłudzenia pieniędzy na różne, wyrafinowane sposoby od nieświadomych użytkowników. Największym zagrożeniem jest ujawnienie danych do konta bankowego lub do karty kredytowej. Z tego powodu należy zawsze – niezależnie od programów antywirusowych, sprawdzać instrukcje i informacje dotyczące obsługi naszych płatności.

Innym tematem są zagrożenia dla sprzętu użytkownika. Obok tradycyjnych wirusów i robaków internetowych od niedawna pojawiły się złośliwe oprogramowania, które uszkadzają pliki i wyłudniają pieniądze dla ich naprawy. Na pulpit komputera dociera złośliwe oprogramowanie poprzez pocztę e-mailową i spamy. Nadmierne zainteresowanie użytkownika niechcianą albo nieznaną pocztą prowadzi do otwarcia wiadomości i automatycznego wgrywania się oprogramowania, które w efekcie obraca się przeciwko użytkownikowi. Znajduje to odbicie w ściąganiu danych adresowych użytkownika, jego haseł i śledzeniu przez niego ulubionych stron.

Konkluzją rozważań o nowej kwestii społecznej jest stwierdzenie, że

narastająca liczba zagrożeń cyberprzestrzeni osłabia zdolność do kreatywnego myślenia,

zmienia pokoleniowo nabywane sprawności działania w grupie i prowadzi do cyfrowej izolacji w przypadku uzależnienia od mediów cyfrowych. Rozum Człowieka w przestrzeni wirtualnej przestaje pracować wg tradycyjnych standardów; w obliczu nowych technik rozum może stać się niewolnikiem.

Aksjomatem można uczynić stwierdzenie, że Człowiek nie uniknie współpracy ze środowiskiem wirtualnym. Problemem staje się jakość tej współpracy, która rzutuje na relacje społeczne. Mamy narzędzie, które równie dobrze może służyć twórczości jak i niszczeniu rozumu. Dlatego ważne staje się rozpoznawanie tego co jest ryzykiem i zagrożeniem cyberprzestrzeni.

Bibliografia:

- Auleytner J., Głąbicka K., Polskie kwestie socjalne na przełomie wieków, Warszawa 2001.
- Auleytner J., Polityka społeczna w Polsce i w świecie, Warszawa 2012.
- Grzelak M., Krzysztof Liedel K., Bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni. Zagrożenia i wyzwania dla Polski. Zarys problemu. „Bezpieczeństwo Narodowe” nr 22, II-2012.
- Rysz-Kowalczyk B., Danecki J. (red.), *Studia o kwestiach społecznych*, Warszawa 1991.

REWOLUCJA INFORMACYJNA A KRYZYS INTELEKTUALNY

- Spitzer M., Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci, Słupsk 2013, Nasza cyfrowa przyszłość (red. L. Zacher), Warszawa 2012.
- Tadeusiewicz R., Zagrożenia w cyberprzestrzeni, „Nauka” 4/2010, ss. 31-42.
- Wierzbicki A., Technē: Elementy niedawnej historii technik informacyjnych i wnioski naukowawcze, Warszawa 2011.
- Zagrożenia cyberprzestrzeni. Kompleksowy program dla pracowników służb społecznych (red. J. Lizut), Warszawa 2014.