

BARBARA KALDON
UKSW, Warszawa

CYBERPRZESTRZEŃ JAKO ZAGROŻENIE DLA CZŁOWIEKA XXI WIEKU

1. WSTĘP

Obserwując zmiany zachodzące na świecie w ostatnich dziesięcioleciach, można dojść do wniosku, że postęp cywilizacyjno-technologiczny jest coraz szybszy i proponuje coraz więcej możliwości i rozwiązań. Wiele z nich sprzyja poszerzaniu i pogłębianiu się ludzkiej wiedzy. Inne z osiągnięć ułatwiają ratowanie życia i poprawiają jego jakość. W obliczu tak wielkich przemian i ich zawrotnego tempa nasuwa się jednak zasadnicze pytanie, czy sam człowiek jest w stanie nadążyć za wytworem własnego umysłu i pracy rąk? Do tej pory następujące po sobie zmiany były na tyle wolne, że ludzie byli w stanie na bieżąco się do nich przystosowywać i wchodzić w określone role społeczne. Każda epoka niosła za sobą szanse, jak też zagrożenia z nią związane. Wystarczy spojrzeć na miniony wiek XX, który – poza wielkimi osiągnięciami – przyniósł ludziom dwie wojny światowe.

Wracając do postawionego wcześniej pytania, należy spojrzeć na sytuację współczesnego człowieka, zwłaszcza młodego, wchodzącego szybkim marszem w osiągnięcia XXI wieku. Kluczowym problemem wydają się nie tylko same zmiany, które po sobie następują, ale raczej ich tempo, które uniemożliwia pełne przystosowanie się do zastanej rzeczywistości nim jej zarys się znów zmieni. Powstają nowe patologie społeczne, a już istniejące zaczynają nabierać nowego wymiaru, rosnąć i rozwijając się w swych formach. Stanowi to wyzwanie dla wielu dziedzin nauk teoretycznych i praktycznych, w tym dla pedagogiki resocjalizacyjnej.

Cele (uspolecznienie jednostki niedostosowanej społecznie przez doprowadzenie jej do stanu optymalnego funkcjonowania w społeczeństwie i interioryzacji dominujących w nim wartości i norm¹) i zadania (wyeliminowanie czynników wywołujących zaburzone stany osobowości i naprawienie tych zaburzeń, utrwalenie uzyskanych w powyższych dwóch zakresach rezultatów resocjalizacji oraz zainspirowanie jednostki do samowychowania²) pedagogiki resocjalizacyjnej zmuszają

¹Por. L. Pytka, *Pedagogika resocjalizacyjna. Wybrane zagadnienia teoretyczne, diagnostyczne i metodyczne*, wyd. Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej, Warszawa 2005, s. 35.

²Por. S. Górski, *Metodyka resocjalizacji*, PWN, Warszawa 1985, s. 40.

pedagogów resocjalizacyjnych do dogłębnego przyjrzenia się licznym nowym zagrożeniom dla prawidłowego rozwoju społecznego dzieci i młodzieży w XXI wieku. Jednymi z głównych takich zagrożeń są niepokojące zjawiska związane z cyberprzestrzenią, które coraz bardziej wdzierają się w życie młodych ludzi, dlatego takim zjawiskom, jak subkultury medialne, agresja elektroniczna i nowe formy przestępstw, jest poświęcony niniejszy artykuł.

2. CYBERPRZESTRZEŃ JAKO NOWA PŁASZCZYZNA ROZWOJOWA

Szybki rozwój cywilizacyjny i technologiczny ostatnich dwóch dekad spowodował znaczące zmiany na całym świecie, a zwłaszcza w życiu człowieka. Można dziś mówić o pojawieniu się społeczeństwa informacyjnego, opierającego się na dostępności, tworzeniu i przekazywaniu informacji i powiększaniu wiedzy jako wartości osobistych i ekonomicznych, rozwijającego się wraz z ITC (technologia informacyjna i komunikacyjna). W społeczeństwie tym najważniejszy i najcenniejszy jest właśnie przekaz informacyjny, możliwy dzięki rozbudowanej sieci internetowej³.

Cyberprzestrzeń jest „miejscem”, które powstało w wyniku rozwijania się Internetu. Z przyjętego w 2013 r. przez polski rząd dokumentu pod nazwą *Polityka Ochrony Cyberprzestrzeni Rzeczypospolitej Polskiej* wynika, że przez „cyberprzestrzeń” rozumieć należy „przestrzeń przetwarzania i wymiany informacji tworzoną przez systemy teleinformatyczne [...] wraz z powiązaniem pomiędzy nimi oraz relacjami z użytkownikami”⁴. J. Wasilewski, dokonując przeglądu pierwszych definicji cyberprzestrzeni, wskazuje na jej zasadnicze cechy: „rozległość (zasięg światowy), spajanie wszelkich zasobów w jedną, olbrzymią bazę danych, złożoność oraz bezprzestrzenność rozumianą jako brak możliwości odniesienia cyberprzestrzeni do fizycznych (w tym geograficznych) wymiarów realnego świata”⁵.

Cyberprzestrzeń jest zatem nie tylko konstruktem technicznym, ale także zjawiskiem dynamicznym, tworzoną przez ludzi w niej uczestniczących. Z tego oczywistego względu jest też przestrzenią bardzo złożoną, ponadterytorialną i trudną do pełnego kontrolowania. W dzisiejszych czasach istnieje dostęp do różnorodnych urządzeń multimedialnych, które dają możliwość uczestnictwa w cyberprzestrzeni: od klasycznych komputerów poczynając, na telefonach komórkowych kończąc. Dają one człowiekowi możliwość wejścia w wirtualną rzeczywistość, gdzie jest on reprezentowany przez swojego awatara⁶.

³ Por. R. Żelazny, *Raport Obserwatorium ICT. Społeczeństwo Informacyjne*, Gliwice 2013, <<http://ris.slaskie.pl/files/zalaczniki/2013/11/07/1383816291/1383816369.pdf>>, (data dostępu: 1.03.2015).

⁴ *Polityka Ochrony Cyberprzestrzeni*, przyjęta w dniu 25 czerwca 2013r. w drodze uchwały Rady Ministrów.

⁵ J. Wasilewski, *Zarys definicyjny cyberprzestrzeni*, Przegląd Bezpieczeństwa Wewnętrznego 5(2013)9, s. 226.

⁶ Por. M. Kania, *Kreowanie tożsamości internetowej. Przykład Facebooka jako twórcy sztucznej inteligencji*, Lud 95(2011), s. 128.

Tak urozmaicone możliwości, jakie stwarza technologia informacyjna i komunikacyjna (ICT), wpływają na zachowanie się człowieka. Można wyróżnić kilka podstawowych aspektów mających znaczenie dla funkcjonowania człowieka w świecie wirtualnym, spośród których do najważniejszych zaliczyć można:

- poczucie anonimowości – jest związane z deindywiduacją i przekonaniem o własnej bezkarności. W Internecie każdy może się podać za każdego, a jego prawdziwa tożsamość może być przez innych niezwykle trudna do zidentyfikowania, co powoduje, że wielu ludzi traci przekonanie o odpowiedzialności za własne czyny. Z drugiej strony, poczucie anonimowości ułatwia nawiązywanie kontaktów, bowiem redukuje ryzyko tkwiące w otwieraniu się przed innymi. Wyrażanie siebie podczas rozmowy na czacie jest pozbawione fizycznych i niewerbalnych wskazówek, co daje możliwość łatwiejszego odnalezienia wspólnoty przekonañ⁷;

- prosty dostęp do dowolnych treści – obecnie nie trzeba wiele trudu, aby pozyskać pożądaną informację, nie wychodząc z domu. Internet jest gigantycznym zbiorem danych, z którego można dowolnie korzystać. Z drugiej strony, brakuje skutecznych zabezpieczeń przed korzystaniem z treści mogących zagrażać prawidłowemu rozwojowi człowieka, np. stron pornograficznych;

- drugie Ja w świecie wirtualnym – w cyberprzestrzeni wielokrotnie tworzy się drugie Ja. Ja-wirtualne może być zupełnie różne od Ja-realnego, bowiem inne mechanizmy wpływają na jego rozwój. Jest to przyczyną pewnej dezintegracji tożsamości osoby. Jak podaje G. Riva, istnieją koncepcje mówiące o przejściu z tożsamości indywidualnej do tożsamości grupowej podczas komunikacji zapośredniczonej przez komputer⁸;

- (nie)ograniczone możliwości komunikacyjne – poza zbiorem danych, Internet jest siecią komunikacyjną. Można się skontaktować z dowolną osobą na świecie, która też jest aktywna w cyberprzestrzeni, niezależnie od tego, czy się ją zna, czy nie. Jest to jednak kontakt sploty, powierzchowny, nie dający możliwości pełnej ekspresji emocjonalnej, jaka jest możliwa w osobistym kontakcie. Można zatem stwierdzić, że choć ilość kontaktów się zwiększyła, to ich zażyłość i jakość została wystawiona na ciężką próbę⁹.

Ze względu na powszechność Internetu i urządzeń mobilnych oraz fakt, że obecnie nawet najmłodsze osoby w rodzinie mają do nich dostęp, zaczęło się kształtować zupełnie nowe pokolenie. Po znanych już i opisanych w literaturze przedstawicielach „Generacji X” oraz „Y”, nadszedł czas „Pokolenia Z”, czyli osób urodzonych po 1995 r. To dzieci i młodzież, które nie znają świata bez Internetu,

⁷ Por. J. A. Bargh, K. Y. A. McKenna, *Internet a życie społeczne*, tłum. M. Ferenc-Michelson, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W. J. Paluchowski, Wyd. PWN, Warszawa 2009, s. 31-43.

⁸ Por. G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: terażniejszość i przyszłość interakcji opartych na technice*, tłum. M. Ferenc-Michelson, w: *Internet a psychologia...*, s. 95-98.

⁹ Por. A. N. Joinson, *Przyczyny i skutki rozhamowanego zachowania w Internecie*, tłum. M. Ferenc-Michelson, w: *Internet a psychologia...*, s. 146.

komputerów i telefonów komórkowych. Niejednokrotnie to właśnie od tych mediów zaczęły one poznawać świat i często posługują się nimi znacznie lepiej od swoich rodziców. Z tego względu, niekiedy, generacja ta bywa też nazywana „Pokoleniem C”, w nawiązaniu do cyberprzestrzeni i cyfryzacji, czyli sposobu jednoznacznego zapisywania danych w systemie liczbowym (np. 0010111; dane w takiej postaci są przechowywane i przekazywane za pomocą ICT¹⁰).

Osoby z tej generacji bardzo dobrze odnajdują się w świecie wirtualnym, ale znacznie gorzej radzą sobie w życiu poza cyberprzestrzenią. Nie do końca potrafią zrozumieć prawa, które rządzą światem realnym, zwłaszcza te dotyczące norm społecznych, naturalnych konsekwencji swojego zachowania i relacji interpersonalnych.

Cyberprzestrzeń stała się w efekcie, nowym, ważnym środowiskiem rozwojowym dla młodych osób. Jest nierozzerwalną częścią ich świata, sposobem na spędzanie wolnego czasu i na komunikowanie się ze znajomymi. Stała się również przestrzenią, do której zostały przeniesione różne dotychczasowe formy aktywności młodzieży, silnie związane z adolescencją i okresem moratorium, jak uczestnictwo w subkulturach młodzieżowych.

3. SUBKULTURY W SIECI

Subkultury młodzieżowe są fenomenem społecznym z pogranicza socjologii, pedagogiki i psychologii, ale coraz częściej dotyczą również innych nauk praktycznych i teoretycznych, takich jak np.: prawo, filozofia, informatyka, a nawet medycyna. Na potrzeby niniejszego artykułu przyjęto następujące rozumienie opisywanego zjawiska: „Subkultura młodzieżowa jest to specyficzna forma grupy rówieśniczo-koleżeńskiej o ponadlokalnym występowaniu i uznawanej symbolice, skupiająca jednostki o podobnych zainteresowaniach i poglądach oraz zbliżonych predyspozycjach osobowościowych, będąca dla swych członków alternatywnym środowiskiem zaspokajania różnorodnych potrzeb”¹¹.

Subkultury jako zjawisko społeczne występują już od prawie stu lat, jednak przez ten czas ulegały wielu przeobrażeniom i podziałom. Analizując te modyfikacje, można zauważyć, że subkultury nigdy nie istniały w oderwaniu od kontekstu społeczno-kulturowego. W odpowiedzi na zmieniającą się sytuację społeczną zaczęły się wyłaniać nowe subkultury młodzieżowe łączące w sobie cechy społeczeństwa informacyjnego i „Generacji Z”. Można je określić wspólnym mianem „subkultur medialnych”¹². Subkultury medialne różnią się od klasycznych przede wszystkim formą wzajemnych kontaktów i aktywności, z których duża część odbywa się w cyberprzestrzeni lub za pomocą nowych urządzeń multimedialnych.

¹⁰ Por. F. W. Kron, A. Safos, *Dydaktyka mediów*, Wyd. GWP, Gdańsk 2008, s. 21.

¹¹ B. Kałdon, Ż. Tempczyk, *Potrzeby młodzieży niedostosowanej społecznie a funkcjonowanie wybranych subkultur młodzieżowych*, Wyd. Stowarzyszenie „Nauka, Edukacja, Rozwój”, Ostrowiec-Warszawa 2012, s. 120.

¹² Por. M. Jędrzejewski, *Od subkultur klasycznych do medialnych*, *Remedium* (2002)10, s. 1-3.

Można rozróżnić dwa podstawowe rodzaje subkultur medialnych:

a) Nowe subkultury, które powstały w oparciu o cyberprzestrzeń, rzeczywistość wirtualną i najnowsze osiągnięcia techniczne – bez ich istnienia subkultury te nie miałyby racji bytu.

b) Dawne subkultury, które ewoluowały, dostosowując się do nowych osiągnięć ICT. Chociaż dostępne dla nich media przyczyniają się do ich rozwoju, to bez nich mogłyby istnieć w swojej pierwotnej formie.

W niniejszym artykule uwaga zostanie zwrócona przede wszystkim na pierwszy typ subkultur medialnych, spośród których zostaną omówione nisze kulturowe graczy komputerowych, mahinimistów, scenowców, fanfikowców, hejterów, hakerów i piratów. Na koniec zostaną też przedstawione subkultury cyberpunków i cybergotów, które są pewnym pomostem pomiędzy wymienionymi typami subkultur medialnych.

3.1. Gracze komputerowi

Jest to niezwykle liczna subkultura, która nie może istnieć bez świata wirtualnego. Gracze komputerowi są bardzo zróżnicowani w zależności od preferowanych przez nich gier. Wiele z tych gier opiera się o całkowicie alternatywny, zbudowany od podstaw świat wirtualny, w którym gracz wciela się w postać, rozwija ją, wykonuje *questy* (zadania), pokonuje przeciwników, a jednocześnie może przez specjalne komunikatory rozmawiać z innymi graczami na całym świecie¹³.

Gracze komputerowych, zwłaszcza należący do „Generacji Z”, cechuje postawa wobec świata, która wyraża się w stwierdzeniu: „lepiej mieć niż być”. Postawa taka najczęściej łączy się z egoizmem, niechętnym stosunkiem do świata, brakiem empatii itp.¹⁴.

Bardzo często gracze komputerowi są również posądzani o skłonności do zachowań agresywnych. Należy pamiętać, że członkowie „Pokolenia Z” często nie rozumieją zasad panujących w świecie realnym, a oglądane sceny drastycznej przemocy, której są sprawcami w wirtualnym świecie, obniżają ich wrażliwość na cierpienie ludzi i powodują odrealnienie wielu sytuacji, w których biorą udział.

T. Feibel, przytaczając badania i wypowiedzi wielu amerykańskich badaczy, ukazuje, że w wielu grach komputerowych, nawet tych, które uchodzą za nieagresywne gry zręcznościowe, jest przemycana prezentacja przemocy, bowiem zazwyczaj opierają się one na niszczeniu przeciwnika, co zawsze jest pewną formą agresji, nawet jeśli nie towarzyszy temu wirtualny rozlew krwi¹⁵. Oczywiście, są też takie gry, które nie przebiegają w środkach w ukazywaniu sposobów mordowania ofiar.

¹³ Por. B. Chaciński, *Wyż nisz. Od alterglobalistów do zośkarzy. 55 małych kultur*, Znak, Kraków 2010, s. 89-93.

¹⁴ Por. M. Braun-Gałkowska, I. Uflik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy zawartej w mediach na psychikę dzieci*, Wyd. Krupski i S-ka, Warszawa 2000, s. 130.

¹⁵ Por. T. Feibel, *Zabójca w dziecinnyim pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłum. A. Malinow, Wyd. Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.

Przykładem mogą być gry *Counter-Strike*, *Fallout* oraz *Manhunt*, który umożliwił zabijanie w najbardziej wyrafinowany sposób, przy użyciu wszystkiego, co tylko znajdzie się w zasięgu awatara.

Ekspozycja na tak drastyczne treści może mieć wpływ na poziom empatii i wrażliwości u graczy komputerowych, a przez to modyfikować ich postawy wobec drugiego człowieka. Poza tym, świat prezentowany w grach jawić się może dla graczy, jako bardziej interesujący i oferujący więcej perspektyw. W efekcie staje się formą ucieczki od świata realnego.

3.2. Machinimiści

Nazwa terminu wywodzi się od terminów „machine” (maszyna) oraz „cinema” (kino) lub „animation” (animacja). Członkowie tej subkultury tworzą własne filmy poprzez nagrywanie w czasie rzeczywistym gier wideo lub komputerowych. Umożliwia im to odejście od scenariusza gry zaproponowanego przez jej twórców i wykreowanie w to miejsce własnej historii lub roli. W grze sieciowej każdy z graczy „animuje” swoją postać, często dodając dialogi za pośrednictwem mikrofonu, a jeden z machinimistów montuje cały materiał, tworząc spójny film¹⁶.

Członków tej subkultury najczęściej zrzeszają strony internetowe poświęcone interesującej ich tematyce i promujące poszczególne dzieła. Nakręcone przez machinimistów filmiki można oglądać na portalach typu youtube.com czy video.com. W tej subkulturze każdy może zostać reżyserem zarówno filmu obyczajowego (tworzonego z gier typu *The Sims*, *Second Life*), akcji (np. z gry *Grand Theft Auto*), jak również nawet najbardziej okrutnego horroru (kręcone na przykładzie gier takich jak *Doom*). Wiele zależy od tego jaką grę weźmie się na warsztat i jaka będzie wizja „reżysera”.

Niektóre z tak animowanych filmów są zrobione profesjonalnie, z przemyślanymi dialogami, dobranymi do bohaterów osobowościami i z dobrze skonstruowaną fabułą. Z tego względu, twórcy i pasjonaci tej formy aktywności uważają, że zasługuje ona na szersze uznanie, a ich działalność, jako nowy rodzaj sztuki filmowej, powinna trafić do większej liczby odbiorców¹⁷.

3.3. Scenowcy i fanfikowcy

Scenowcy to twórcy współzawodniczący ze sobą w tworzeniu multimedialnych demonstracji (demo), animacji, materiałów graficznych lub introdukcji (intro) do gier i programów. Skupiają się oni w zorganizowanych grupach twórców, które tworzą tzw. „Scenę” lub „Demoscenę”¹⁸. Scena, na której rozwijają skrzydła młodzi programiści, pojawiła się wraz z ogólnym dostępem do komputerów.

¹⁶ Por. B. Chaciński, *Wyż nisz...*, s. 143.

¹⁷ Por. Por. L. Berkele, *Situating Machinima in the New Mediascape*, *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* 4(2006)2, s. 70-86.

¹⁸ Por. B. Chaciński, *Wyż nisz...*, s. 182.

W tej subkulturze istnieje określona struktura. Scenowcy najczęściej pracują w grupach, skupionych wokół kodera (osoba odpowiedzialna za efekt końcowy pracy). W grupie znajdują się też graficy o różnych specjalnościach (animacja, 3D, 2D) i muzycy, natomiast na jej obrzeżach – swapperzy i traderzy, którzy rozpowszechniają pracę grupy na całym świecie poprzez rozsyłanie jej za pomocą nośników danych lub sieci internetowej¹⁹. Członkowie tej subkultury mają również swój specyficzny język. Do przykładowych zwrotów zaliczyć można: *kompot* (konkurs organizowany podczas copy-parties), *fejkowanie* (oszukiwanie)²⁰. Scenowcy spotykają się też poza cyberprzestrzenią, w świecie realnym, na „copy parties”, aby dzielić się własnym doświadczeniem w programowaniu i rywalizować ze sobą²¹.

Członkowie podkultury fanfikowców to twórcy tzw. „fan artu”, w którym kreują własne, fantazyjne światy w oparciu o oryginalne, istniejące wersje filmów, książek, komiksów, grafik, których są fanami²². Często dopisują alternatywne zakończenia do oryginalnych pozycji lub dopisują dalsze losy bohaterów, a także wprowadzają nowe postaci.

Chociaż subkultura wydaje się bezpieczna zarówno dla swoich członków, jak też reszty społeczeństwa, są to jedynie pozory, bowiem zdarzają się też elementy pośrednio zagrażające. Zagrożenia te wynikają z rodzaju oryginału, na którym tworzony jest „fan art”. Obecnie wiele gier, komiksów czy książek, którymi zachwyca się młodzież, jest opartych o mroczny, demoniczny świat, a także zawiera elementy New Age’u, przemocy czy okrucieństwa. Powielanie tych treści w „fan artach” skutkować może utrwalaniem się negatywnych wzorców i antywartości, a w najgorszym wypadku może utrudnić proces prawidłowego kształtowania się tożsamości.

3.4. Hejterzy

Hejterzy są przykładem subkultury medialnej, która pojawiła się w Sieci i dzięki niej funkcjonuje. Ich nazwa wywodzi się wprost od angielskiego słowa *hate*, czyli nienawiść, nienawidzić. Hejterami są osoby, które dużą część swojej aktywności w cyberprzestrzeni poświęcają na „hejtowanie” innych użytkowników Sieci, poprzez obrażanie ich, zaczepianie, wysyłanie uciążliwych wiadomości lub publikowanie kompromitujących treści.

Członków tej internetowej niszy kulturowej łączy się często lub utożsamia z cyberprzemocą (*cyberbulling*), która zazwyczaj bywa zjawiskiem epizodycznym, pojawiającym się pod wpływem jakiegoś impulsu, zdarzenia lub przeniesienia nękania ze świata realnego do wirtualnego, przy czym jest zazwyczaj skierowana na

¹⁹ Por. T. Nidecki, B. Urbaniak, *Sztuka i szacunek. Scena komputerowa – wspomnienia sprzed lat*, Magazyn WWW (1999)3, s. 22, <<http://www.cybertech.net.pl/online/system/ZINek3/grafika/sztuka.htm>>, (data dostępu: 6.03.2015).

²⁰ Por. *Słownik Scenowca*, <<http://startup-sequence.pl/sownik-scenowca/>>, (data dostępu: 3.04.2015).

²¹ Por. B. Chaciński, *Wyż nisz...*, s. 182-183.

²² Por. tamże, s. 81-84.

jedną konkretną osobę. Hejting natomiast jest „stylem bycia” w Sieci i jest wymierzony nie tyle w określoną, znaną hejterowi osobę, ile w różnych, często przypadkowych, nieznanych mu użytkowników. Z hejtingiem można też połączyć trolling (prowokowanie kłótni) i flejming (ang. *flaming*), czyli reagowanie na komunikaty czy wypowiedzi innych użytkowników Sieci w sposób nadmiernie krytyczny, z wrogością, ubliżając lub obrażając, co może zaognić konflikty pomiędzy piszącymi osobami²³.

3.5. Hakerzy i piraci

Nazwa niszy kulturowej hakerów wywodzi się od słowa *hack*, będącego synonimem zabawnego i niegroźnego żartu. Hasła członków tej subkultury można zamknąć w obrębie trzech zasad: atakuj każdego, kto ukrywa przed innymi informacje; buntuj się przeciwko władzom stosującym metody ucisku; nikomu nie ufaj. Liczna część członków tej podkultury zwana crackerami, ze względu na skłonność do anarchizmu i niechęć do władzy, dopuszcza się często przestępstw w Sieci, jak np.: wykradanie haseł, poufnych danych, dokonywanie *e-mail bombings*, warez, czyli łamanie zabezpieczeń oprogramowania, filmów, muzyki, a potem nielegalne rozpowszechnianie ich w Internecie²⁴.

Członkowie subkultury piratów naruszają prawa autorskie twórców gier komputerowych, filmów, muzyki lub oprogramowania, korzystając z ich kopii lub reprodukcji na komputerze osobistym, bądź rozpowszechniając je wśród innych użytkowników²⁵. Działalność taka, chociaż jest nielegalna, staje się coraz powszechniejsza wśród internautów, w tym również niepełnoletnich.

3.6. Cyberpunk i cybergoty

Cyberpunk to subkultura, która swoje korzenie ma jeszcze w literaturze *science fiction* i muzyce, ale współczesny wizerunek czerpie mocno z nowoczesnej technologii. Fundament wyznawanej ideologii w tej subkulturze nie różni się znacznie od swego klasycznego pierwowzoru: wciąż dominuje nihilizm, tylko tutaj nawiązujący do świata cybernetycznego, w którym można sobie kupić nawet nieśmiertelność dzięki mechanicznym protezom i wszczepom. Zamiast braku przyszłości, propagują wizję przyszłości, w której nie ma żadnych wartości ani moralności, a ziemię zamieszkują zdegenerowani i zdehumanizowani ludzie, czerpiący rozrywkę z przemocy i zabijania²⁶.

Cybergoth jest subkulturową hybrydą łączącą subkulturę gotycką z cyberpunkiem, z którego wyrosła. Cybergoth jest mniej romantyczny niż klasyczny goth, ale wciąż poszukuje piękna w umierającym świecie.

²³ Por. tamże, s. 81.

²⁴ Por. tamże, s. 31.

²⁵ Por. tamże, s. 34.

²⁶ Por. tamże, s. 35.

3.7. Subkultury klasyczne w Sieci

Opisane wyżej subkultury swoje istnienie zawdzięczają technologii informacyjno-komunikacyjnej i elektronicznej, przez co są prawdziwą subkulturową cyber-rewolucją. Jednak dla szerszego przedstawienia omawianego aspektu należy jeszcze wspomnieć o tym, jak cyberprzestrzeń wpłynęła na funkcjonowanie dotychczasowych, klasycznych subkultur młodzieżowych.

Zjawisko to można rozpatrzeć od strony medialnej ingerencji w te subkultury, jak również własnej, internetowej aktywności jej członków. W pierwszym przypadku chodzi o sytuację, w której z istniejących subkultur uczyniono medialny marketing. Media wykorzystano do rozpowszechnienia tych subkultur w celu zarobienia na nich pieniędzy (np. poprzez sprzedaż określonych gadżetów, strojów czy kręcenie reklam z jej uczestnikami).

Drugi przypadek dotyczy większości klasycznych subkultur, które ewoluowały do rzeczywistości społeczeństwa informacyjnego i korzystają z jego osiągnięć i technologii w celu budowania subkulturowej tożsamości, dzielenia się swoimi osiągnięciami, przemyśleniami i twórczością z innymi członkami subkultury, a także łatwej komunikacji z nimi. Dokonuje się to za pomocą blogów, fotoblogów lub vlogów, poczty elektronicznej, publikacji zdjęć i filmików z ważnych wydarzeń subkulturowych lub rozsyłania o nich wiadomości (np. za pomocą SMS-ów, mediów społecznościowych)²⁷. Bez wątplenia cyberprzestrzeń jest obszarem otwartym dla wielu współczesnych subkultur, a pedagodzy, socjologowie czy psychologowie nie mogą pomijać tej rzeczywistości w prowadzeniu nowych badań nad światem i funkcjonowaniem subkultur młodzieżowych.

4. CYBERPRZEMOC JAKO NOWA FORMA ZAGROŻENIA

Zachowania agresywne są ryzykiem wpisanym w relacje interpersonalne, jak również w kontekst kulturowo-historyczny rozwoju ludzkości. W każdej społeczności pojawiały się zachowania agresywne lub służące zaspokojeniu potrzeby agresywności. Zjawisku agresji i przemocy, zarówno wśród dzieci, młodzieży, jak też dorosłych, mającym miejsce w środowisku rodzinnym czy w pracy, zostało poświęcone dużo miejsca w literaturze naukowej i publicystycznej. Jest to również jeden z najczęstszych objawów nieprzystosowania społecznego czy zaburzeń zachowania²⁸.

W czasie rozwoju technologii komunikacyjnej i internetowej pojawiła się nowa nisza aktywności ludzi, w której rozwinęły nowe, nieistniejące dotychczas formy przemocy lub zachowań agresywnych. Jak podaje I. Uflik-Jaworska, na polskim gruncie istnieje wiele kontrowersji dotyczących terminologii cyberprzemocy

²⁷ Por. M. Jędrzejewski, *Subkultury medialne*, Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze (2002)2, s. 22-31.

²⁸ Różne formy zachowań agresywnych i przemocowych pojawiają się w skalach i kwestionariuszach diagnostycznych, jak też w uznanych klasyfikacjach ICD-11 i DSM-V.

i wyrazów pokrewnych semantycznie, jak: agresja wirtualna, agresja elektroniczna, cyberbulling, cybermobbing, wirtualny mobbing, wirtualna przemoc, cyberprześladowanie czy cybernękanie²⁹. Pomijając różnice terminologiczne pomiędzy wspomnianymi określeniami, na potrzeby niniejszego opracowania będą one stosowane zamiennie i rozumiane jako celowe i świadome, różnorodne formy agresji, nękania, poniżania i zastraszania, trwające w czasie i zazwyczaj zmierzające do wyrządzenia komuś krzywdy dokonywane za pośrednictwem mediów elektronicznych (Internetu, telefonów komórkowych)³⁰.

J. Pyżalski przedstawia różne typy agresji elektronicznej, jak: agresja uprzedzeniowa, agresja wobec celebrytów, nieznajomych, pokrzywdzonych, czy cybermobbing. Ten ostatni jest najbardziej rozpowszechniony i posiada charakterystyczne cechy, którymi są:

- względna anonimowość – efekt anonimowości (fakt, że akt agresji jest stosowany za pośrednictwem mediów elektronicznych) sprzyja eskalacji agresji, bowiem sprawca ma ograniczone możliwości percepcji efektu swojego poczynania, nie widzi reakcji ofiary, jej emocji i cierpienia, w związku z czym, nie ma hamulców, co pozwala mu z łatwością posuwać się coraz dalej w swoich zachowaniach agresywnych. Agresja przejawiana w komunikacji zapośredniczonej zawsze może osiągnąć większe rozmiary niż w przypadku agresji w świecie realnym, gdzie lepiej działają hamulce społeczne;

- ciągłość – jednorazowy akt agresji polegający na wysłaniu kompromitującego zdjęcia może utrzymywać się bardzo długo i być powielany przez wiele innych osób, nawet niezwiązanych z agresorem;

- powszechność – media elektroniczne, jak Internet czy telefon komórkowy, nie dają ofierze możliwości ucieczki, ponieważ są wszechobecne. Ofiara może być nękana o każdej porze i niezależnie od miejsca, w którym się znajduje³¹.

Formy przemocy elektronicznej, z jakimi najczęściej spotyka się człowiek, są różnorodne. Można zaliczyć do nich: przemoc werbalną za pomocą Internetu lub telefonu komórkowego (wulgaryzmy, wyzwiska, poniżanie, ośmieszanie, zastraszanie czy szantażowanie), nagrywanie filmów i robienie zdjęć wbrew woli osoby, która jest nagrywana lub fotografowana, publikowanie cudzych zdjęć i filmów bez zgody lub wiedzy osoby, która się na nich znajduje (zwłaszcza wulgarnych, ośmieszających, zmodyfikowanych itp.) oraz podszywanie się pod kogoś w Sieci³².

Skutki doświadczania cyberprzemocy są zróżnicowane i w dużej mierze zależą od osobowości ofiary, rodzaju, powszechności i intensywności doświadczanej

²⁹ Por. I. Uflik-Jaworska, *Cyberprzemoc czy cybermobbing? Terminologiczne kontrowersje i charakterystyka zjawiska*, w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, red. B. Szmigielska, Wyd. WAM, Kraków 2009, s. 198-199.

³⁰ Por. tamże, s. 200-206.

³¹ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, GWP, Sopot 2011, s. 65-74.

³² Por. Ł. Wojtasik, *Cyberprzemoc – charakterystyka zjawiska*, w: *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, red. Ł. Wojtasik, Wyd. Fundacja Dzieci Niczyje, s. 7-9, <http://www.kuratorium.lodz.pl/data/other/poradnik-jak_reagowac_na_cyberprzemoc.pdf>, (data dostępu: 29.03.2015).

agresji. W najbardziej dramatycznych przypadkach dochodzi do prób samobójczych lub samobójstw dokonanych. I. Uflik-Jaworska podaje, że prześladowanie to dla ofiary rodzaj terroru psychicznego, od którego nie może uciec, dlatego może prowadzić do stresu pourazowego, a powracające myśli i obrazy poniżeń, powodują, że wielokrotnie i na nowo przeżywa sytuacje traumatyczne. Cybermobbing może przyczynić się do takich objawów psychosomatycznych, jak: migreny czy schorzenia układu pokarmowego, pogorszenia relacji społecznych, obniżenia poczucia własnej wartości, a także stanów lękowo-depresyjnych, zaburzeń neurotycznych i pogorszenia się wyników w nauce³³.

Jest to temat ważny i aktualny, o czym świadczą prowadzone przez szkoły, organizacje i fundacje programy profilaktyczne. Ważna jest działalność Fundacji Dzieci Niczyje, która jest organizatorem i partnerem programów, szkoleń i działalności mających na celu szeroko rozumiane ochronie dziecka w Sieci. Do przykładowych projektów i kampanii zaliczyć można: „Stop cyberprzemocy”, „Internet bez nienawiści”, „Sieciaki.pl” czy „Pomyśl zanim wrzucisz”³⁴.

Dla pracy pedagogów, zwłaszcza pracujących w szkołach, ważna jest znajomość procedur postępowania w szkole wobec ofiary i sprawcy przemocy wirtualnej w sytuacji cyberprzemocy³⁵. Ze względu na skalę zjawiska i jego nieuchwytność, wszelkie działania profilaktyczne i zwalczające cyberprzemoc muszą być kompleksowym działaniem uwzględniającym nie tylko dzieci i młodzież w szkole, ale również pedagogów, rodziców, wychowawców i pracowników służb społecznych.

5. CYBERUZALEŻNIENIA

Kolejnym rodzajem zagrożeń dla człowieka XXI w. są nowe formy uzależnień. Uzależnienie jest znane człowiekowi niemal od zawsze, jednak wraz z rozwojem cywilizacji pojawiały się nowe obiekty, środki czy czynności, od których można było się uzależnić, oraz rozwijały się nowe formy już istniejących uzależnień.

Urządzenia multimedialne, im większą szansę stwarzają swoim użytkownikom na interakcję, tym bardziej ich przyciągają i uzależniają od siebie. Można rozróżnić różnorodne rodzaje cyberuzależnień, spośród których najważniejszymi wydają się być: uzależnienie od gier komputerowych, seksoholizm, infoholizm, uzależnienie od portali społecznościowych.

Uzależnienie od gier komputerowych jest zjawiskiem rozwijającym się często niezauważalnie dla otoczenia gracza. Najpierw ogranicza ono drugorzędne obowiązki gracza w życiu codziennym, potem wyklucza obowiązki podstawowe, by stać się wreszcie jedynym sposobem na życie. Im młodszy wiek gracza, tym bardziej zagrożony on jest uzależnieniem. Uzależnienie od gier komputerowych

³³ I. Uflik-Jaworska, *Cyberprzemoc czy cybermobbing...*, s. 211.

³⁴ Por. <<http://dzieckowsieci.fdn.pl/>>, (data dostępu: 8.04.2015).

³⁵ Por. A. Borkowska, D. Macander, *System reagowania w szkołach na ujawnienie cyberprzemocy, w: Jak reagować na cyberprzemoc...*, s. 13-22.

powoduje dysfunkcje w sferze behawioralnej człowieka, w sferze emocjonalnej i w sferze kontaktów społecznych. Gracze tworzą swój iluzoryczny, lepszy świat, w którym mają poczucie bezpieczeństwa, a ewentualna porażka nie skutkuje złymi konsekwencjami. W grze komputerowej często nic nie zagraża uczuciom gracza, bo nikt go nie odrzuca. W życiu codziennym natomiast pojawiają się problemy w kontaktach społecznych, a gracz zatracą kontakt z rzeczywistością i nie potrafi rzeczowo jej ocenić³⁶.

Gracz, angażując się w grę komputerową, utożsamia się z bohaterem gry, przez co zmuszony jest poruszać się w świecie wartości, które ten reprezentuje. Często są to wartości oparte na brutalnej przemocy, magii lub symbolice zła³⁷.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że uzależnienie od gier komputerowych często „owocuje” w przypadku braku dostępu do nich takimi objawami zespołu abstynenckiego, jak: rozdrażnienie, trudności z koncentracją i drżenie całego ciała. Można zatem przyjąć tezę, że dla uzależnionego gracza gry komputerowe stają się swoistym narkotykiem³⁸.

Uzależnienie od Internetu jest zjawiskiem szkodliwym dla funkcjonowania psychicznego szczególnie w zakresie budowania relacji interpersonalnych. Internet stanowi swoisty świat, w którym ciągle coś się dzieje, nie ma zastoju, jest mnóstwo informacji, ludzi, z którymi jest łatwy kontakt, oraz towarów, które można kupić. Stałe przebywanie w tym świecie może doprowadzić użytkownika do takiej tezy – realny świat jest uboższy, nie ma tak wiele do zaoferowania, nie warto się nim interesować, Internet w pełni zaspakaja potrzeby człowieka³⁹.

W połowie lat 90-tych pojawiły się pierwsze badania wskazujące, że uzależnienie od Internetu może przebiegać w podobny sposób jak uzależnienie od narkotyków, alkoholu czy hazardu. Ludzie uzależnieni od Internetu preferowali znajomości zawarte w Sieci w porównaniu z tymi ze świata rzeczywistego oraz podkreślali, że korzystanie z Internetu powoduje problemy na polu naukowym, zawodowym czy zdrowotnym⁴⁰.

A. Andrzejewska i J. Bednarek podają, że uzależnieniu od korzystania z Internetu sprzyjają takie cechy, jak: niska samoocena, brak dojrzałości emocjonalnej, trudności w budowaniu relacji społecznych i nawiązywaniu kontaktów interpersonalnych, nieumiejętność radzenia sobie ze stresem i cierpieniem. Do czynników zewnętrznych zaliczyli wpływy środowiska rodzinnego, szkolnego i rówieśniczego⁴¹.

³⁶ Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Gry komputerowe*, w: *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, red. A. Andrzejewska, J. Bednarek, M. Bąkiewicz, J. Lizut, Warszawa 2013, http://cyberprzestrzen.wspkorczaek.eu/download/dokumenty/podrecznik_zagrozenia_cyberprzestrzeni.pdf, (data dostępu: 1.02.2015).

³⁷ Por. M. Gajewski, *Brutalne gry komputerowe w życiu dzieci i młodzieży*, w: *Psychologiczne konteksty...*, s. 268.

³⁸ Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Gry komputerowe...*

³⁹ Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu, a poczucie kontroli adolescentów*, w: *Psychologiczne konteksty...*, s. 230.

⁴⁰ Por. tamże, s. 235-236.

⁴¹ A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Uzależnienie od komputera i Internetu*, w: *Zagrożenia cyber-*

Seksoholizm w ujęciu cybernetycznym polega na nałogowym korzystaniu ze stron internetowych o tematyce seksualnej, oglądaniu filmów pornograficznych, zdjęć erotycznych lub prowadzeniu rozmów o tematyce seksualnej tzw. sex-chat. Ta fascynacja seksem przebiega według kilkustopniowego schematu:

- zainteresowanie erotyką w Internecie, przy jednoczesnej anonimowości i łatwości przekraczania granic,
- kontakty stają się coraz częstsze, szczególnie realizowane w stanach stresu, napięcia i trudności osobistych i zawodowych,
- korzystanie z seksu wirtualnego, jeśli kontakt w rzeczywistości jest niemożliwy,
- wycofanie się ze świata rzeczywistego na rzecz kontaktu wirtualnego, oszukiwanie otoczenia co do typu oglądanych stron,
- poczucie niespełnienia i dyskomfortu w momencie ograniczenia dostępu do Internetu,
- zaburzenia w życiu społecznym, zawodowym i seksualnym w świecie realnym, co ma związek z nadmiernym zainteresowaniem się erotyką w świecie wirtualnym.

Można też przypuszczać, że cyberseks jest formą zaburzenia w kontrolowaniu nawyków i popędów. W cyberprzestrzeni można spotkać wiele osób, które zawsze są gotowe zaspokoić potrzeby w zakresie rozmowy, seksualności, są gotowe potwierdzić atrakcyjność rozmówcy⁴².

6. PRZESTĘPCZOŚĆ W SIECI

Szybki rozwój technologii informacyjnej i komunikacyjnej oraz powszechne korzystanie z Internetu spowodowały również szybki rozwój działalności przestępczej. Pojawiło się dużo nieznanych wcześniej form popełnianych przestępstw. Nabiera to dodatkowego znaczenia w obliczu faktu, że sieć internetowa jest obecnie najważniejszym kanałem informacyjnym, na którym opiera się funkcjonowanie społeczeństwa i całego państwa⁴³.

M. Sowa określa przestępstwa internetowe jako „przestępstwa, w przypadku których usługi sieciowe (możliwości oferowane przez Internet) umożliwiły lub co najmniej ułatwiły sprawcy realizację zamierzonego czynu przestępczego albo jego poszczególnych stadiów. Innymi słowy o przestępczości internetowej mówimy wtedy, gdy bez użycia sieci do popełnienia określonego czynu dojść by nie mogło lub jego dokonanie byłoby znacznie bardziej utrudnione”⁴⁴.

przestrzeni...

⁴² Por. K. Waszyńska, *Uzależnienie od cyberseksu. Problemy diagnostyczne*, w: *Psychologiczne konteksty...*, s. 216-218.

⁴³ Por. M. Nowak, *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, Biuletyn EBIB (2010)4, <<http://www.ebib.info/2010/113/a.php?nowak>>, (data dostępu: 11.04.2015).

⁴⁴ M. Sowa, *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*, Prokuratura i Prawo (2002)4, s. 62.

Rada Europy, w dniu 23 listopada 2001 roku, przyjęła *Konwencję o cyberprzestępczości*, która wymienia i omawia 4 formy przestępstw:

- przestępstwa przeciwko poufności, integralności i dostępności danych informatycznych i systemów (w tym nielegalny dostęp do danych, nielegalne przechwytywanie danych, naruszenie integralności danych lub systemu)⁴⁵;

- przestępstwa komputerowe (fałszerstwo komputerowe, oszustwo komputerowe)⁴⁶;

- przestępstwa ze względu na charakter zawartych informacji (pornografia dziecięca)⁴⁷;

- przestępstwa związane z naruszeniem praw autorskich i praw pokrewnych⁴⁸.

M. Nowak przedstawia bardzo interesujące zbiorcze ujęcie najważniejszych metod stosowanych przez przestępców komputerowych, jak np.:

- koń trojański lub trojan – złośliwe oprogramowanie wywołujące działania, których nie widzi użytkownik komputera, np. usuwa pliki lub przesyła je do hakera;

- bomba logiczna – program, który zaczyna działać w niepożądany sposób w określonej chwili, albo gdy zostaną spełnione okoliczności określone przez hakera;

- wirus – program, który rozpowszechnia się w innym systemie bez zgody użytkownika komputera, może zawierać bomby logiczne, trojany i może powodować różne negatywne efekty w systemie operacyjnym;

- backdoor – pozwala hakerowi zalogować się z uprawnieniami administratora;

- metoda salami – pozwala hakerowi kraść niewielkie sumy pieniędzy i przekazywać je na swój rachunek;

- phishing – dotyczy podszywania się w sieci przestępcy pod adres danej osoby, aby zdobyć od ofiary np. dane do konta bankowego itp.⁴⁹.

Z przestępstwami elektronicznymi jest znaczny problem, m.in. dlatego, że są często trudniejsze do uchwycenia w porównaniu z innymi przestępstwami oraz bardzo powszechne. Dotyczy to zwłaszcza piractwa, które narusza prawa autorskie. Powodem tej powszechności jest przeświadczenie wielu osób, że nie ma w tym nic złego i że skoro coś da się ściągnąć z Internetu, to znaczy, że jest to legalne.

7. ZAKOŃCZENIE

Zagrożenia dla człowieka w XXI w. są złożone i różnorodne, ale wiążą się ściśle ze zmianami cywilizacyjnymi. Z tego względu wiele z nich ma swoje konotacje z szeroko rozumianą cyberprzestrzenią, która stanowi ważny aspekt funkcjonowania współczesnego człowieka.

⁴⁵ Por. Konwencja Rady Europy o cyberprzestępczości z dnia 23 listopada 2001, art. 2-6.

⁴⁶ Por. tamże, art. 7-8.

⁴⁷ Por. tamże, art. 9.

⁴⁸ Por. tamże, art. 10.

⁴⁹ Por. M. Nowak, *Cybernetyczne...*

Trzecie tysiąclecie jest pełne wyzwań badawczych, teoretycznych i profilaktycznych, dla pedagogiki i nauk pokrewnych. Trzeba przy tym pamiętać, że osiągnięcia technologiczne, komunikacyjne i informacyjne mają służyć człowiekowi i mają ku temu ogromny potencjał. Problem natomiast pojawia się wówczas, gdy są nadużywane lub nieodpowiednio wykorzystywane oraz gdy brakuje odpowiedniej wiedzy ich użytkownikom. Dlatego, pierwszym zadaniem w wychodzeniu naprzeciw tym zagrożeniom powinno być podnoszenie świadomości osób w różnym wieku, które korzystają z nowych technologii, na temat możliwych niebezpieczeństw z tym związanych. W tym zakresie istotne jest doksztalcanie nauczycieli i pracowników służb społecznych z zakresu subkultur medialnych, cyberuzależnień i przestępczości elektronicznej, przemocy elektronicznej oraz prowadzenie odpowiednich warsztatów w szkołach oraz innych placówkach zajmujących się edukacją i wychowaniem.

Innymi ważnymi działaniami są: wspieranie dzieci i młodzieży w budowaniu własnej tożsamości, rozwijanie ich empatii oraz zainteresowań i kształtowanie zachowań prospołecznych. Należy również mieć na uwadze, że świat rozwija się dalej, zatem wciąż będą się pojawiały kolejne zagrożenia i wyzwania dla jednostek i całych grup społecznych. Z tego względu, odrębnym zadaniem pedagogiki resocjalizacyjnej i profilaktyki społecznej jest przygotowywanie dzieci, młodzieży i dorosłych do nadchodzących kolejnych przemian.

CYBERSPACE AS A NEW FORM OF THREAT IN THE 21ST CENTURY

Summary

The media have a significant influence on everyday life of an individual as well as on the life of whole social groups (both primary, such as family, and secondary). Particularly noteworthy here is the so called "Generation Z", i.e. young people born at the turn of the 21st century who cannot conceive of a world without Internet and other mass media. This phenomenon is imposed on youth subcultures that already exist in the social reality and it implies transferring a lot of their aspects to the cyberspace. This not only results in gaining a new quality by the existing subcultures, but also in the emergence of entirely new subcultures which can only exist in virtual reality. The most important among those are: cybergoths and cyberpunks, haters, hackers and pirates, computer games players, bloggers, machinimists, fanficers and sceners.

Keywords: Cyberspace, Generation Z, subcultures in cyberspace, massmedia

Nota o Autorze: prof. dr hab. Barbara Kałdon – Kierownik Katedry Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji Wydziału Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. W badaniach podejmuje zagadnienia z zakresu: profilaktyki społecznej, niedostosowania społecznego dzieci i młodzieży oraz resocjalizacji i readaptacji społecznej osób łamiących prawo.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, Generacja Z, subkultury medialne, massmedia