
BEZPIECZEŃSTWO DZIECI ONLINE

Kompendium dla rodziców i profesjonalistów

Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców, nauczycieli i profesjonalistów
Polskie Centrum Programu Safer Internet
Warszawa 2014

Copyright © 2014 NASK i Fundacja Dzieci Niczyje
www.saferinternet.pl

Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa
ul. Wąwozowa 18
02-796 Warszawa
www.nask.pl

Fundacja Dzieci Niczyje
Ul. Walecznych 59
03-932 Warszawa
www.fdn.pl

Redakcja: Agnieszka Wrzesień-Gandolfo
Opracowanie graficzne i skład: Ewa Brejnakowska-Jończyk, www.ewa-bj.pl

Publikacja dofinansowana ze środków programu Safer Internet Komisji Europejskiej

Partnerem publikacji jest Fundacja Orange

*Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa
- Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych 4.0*



Spis treści

Rozdział I – Online? Offline? Internet w życiu młodych ludzi	5
Rozdział II – Dzieci bezpieczne online, czyli o czym warto wiedzieć	8
Aplikacje mobilne	8
Cyberprzemoc	15
Czaty i komunikatory	22
Gry online	26
Internet mobilny	33
Materiały przedstawiające wykorzystywanie seksualne dzieci	38
Mowa nienawiści	42
Nadużywanie internetu	48
Narzędzia ochrony rodzicielskiej	52
Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych	58
Plagiatowanie	63
Portale społecznościowe	68
Promowanie zachowań autodestrukcyjnych w internecie	73
Reklama i marketing online skierowane do dzieci	76
Reputacja online	82
Sekskamerki i czaty wideo	87
Seksting	91
Szkodliwe treści	98
Ściąganie plików z sieci	102
Usługi geolokalizacyjne	107
Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty	111
Wyszukiwarki	117
Rozdział III – Profilaktyka i reagowanie	123
Przegląd wybranych materiałów edukacyjnych	130
Polskie Centrum Programu Safer Internet	138

Autorzy w porządku alfabetycznym

Julia Gursztyn (*Online? Offline? Internet w życiu młodych ludzi*)

Maciej Kępka (*Mowa nienawiści – współautor*)

Michał Marańda (*Materiały przedstawiające wykorzystywanie seksualne dzieci, Sekskamerki i czaty wideo*)

Małgorzata Maryl-Wójcik (*Czaty i komunikatory, Portale społecznościowe*)

Zuzanna Polak (*Szkodliwe treści*)

Martyna Różycka (*Wyszukiwarki, Mowa nienawiści – współautor*)

Anna Rywczyńska (*Reputacja online*)

Marcin Sołodki (*Narzędzia ochrony rodzicielskiej*)

Janusz Urbanowicz (*Ściąganie plików z sieci*)

Marta Wojtas (*Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty, Promowanie zachowań autodestrukcyjnych w internecie*)

Łukasz Wojtasik (*Cyberprzemoc, Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych, Seksting*)

Marcin Wojtasik (*Internet mobilny*)

Szymon Wójcik (*Gry online, Nadużywanie internetu*)

Agnieszka Wrońska (*Profilaktyka i reagowanie*)

Agnieszka Wrzesień-Gandolfo (*Aplikacje mobilne, Reklama i marketing online skierowane do dzieci, Usługi geolokalizacyjne*)

Katarzyna Zygmunt-Hernandez (*Plagiatowanie*)

Rozdział I

– Online? Offline? Internet w życiu młodych ludzi

Internet to medium, którego dynamiczny rozwój i potencjał potrafią wykorzystać przede wszystkim młodzi ludzie. Jest nieodłącznym elementem ich życia społecznego, codziennych aktywności i rozrywki. Dziś trudno wyobrazić sobie nastolatka, który potrafiłby obejść się bez nowych technologii. O ile w 2007 roku w Polsce tylko nieco ponad połowa gospodarstw domowych z dziećmi poniżej 16 lat miała dostęp do sieci, o tyle w 2012 roku odsetek ten przekroczył już 90% (GUS, 2012). Dwie trzecie gimnazjalistów korzysta z internetu codziennie lub prawie codziennie, a tylko 1% używa sieci rzadziej niż raz w tygodniu (EU NET ADB, 2012). Nastolatki najczęściej korzystają z sieci we własnym pokoju (73,9%) lub w miejscu dostępnym dla wszystkich domowników (33,8%). Aż 81% młodzieży gimnazjalnej używa do tego celu własnego komputera, a 79% telefonu komórkowego.

Dzieci nie pytają, skąd się wziął internet, nie pamiętają także czasów pierwszych telefonów komórkowych czy laptopów. Młodzi ludzie wychowali się już w otoczeniu nowych technologii, podczas gdy starsze pokolenie mogło obserwować ich rozwój, z czasem musiało się do nich przyzwyczaić, a często całkowicie zmienić swoje nawyki i dotychczasowy styl pracy. Dlatego dość trafne jest określanie najmłodszych użytkowników internetu „cyfrowymi tubylcami”, a dorosłych – „cyfrowymi imigrantami” (Prensky, 2001). Choć „imigranci” mogą świetnie posługiwać się multimedialnymi urządzeniami, wirtualny świat nie jest dla nich środowiskiem tak naturalnym, jak dla „tubylców”. Jak pokazały badania, dla młodych Polaków w wieku 15–19 lat internet jest najważniejszym medium. Dla młodych dorosłych w wieku 20–24 lata to telefon komórkowy okazał się bardzo ważnym narzędziem w życiu codziennym, podczas gdy osoby powyżej 25 roku życia postawiły na telewizję (World Internet Project Poland, 2010).

O młodych internautach zwykło się mówić, że urodzili się z myszką w ręku. Przestaje zatem dziwić fakt, że dla dzieci granica między światem realnym a wirtualnym przestała istnieć. Codzienne aktywności młodego pokolenia toczą się równolegle online i offline. Rozwijanie zainteresowań, rozmowy z rówieśnikami czy odrabianie lekcji to czynności, które dzieci swobodnie realizują

w sieci. Młodzi internauci czują się online naturalnie jak ryby w wodzie. Często bieglej posługują się multimedialnymi urządzeniami niż dorośli. Wystarczy internet i komputer, smartfon czy tablet, by nastolatki mogły zaspokoić potrzeby w różnych obszarach swojego życia.

Najpopularniejszą czynnością młodych ludzi w internecie jest oglądanie klipów wideo i filmów – co najmniej raz w tygodniu robi to 84% gimnazjalistów (EU NET ADB). Niewiele mniej, bo 80% korzysta z komunikatorów. Inną, równie powszechną formą aktywności jest korzystanie z serwisów społecznościowych – przynajmniej raz w tygodniu zagląda do nich 79% gimnazjalistów, a konto na przynajmniej jednym z portali ma 90% nastolatków. Kolejne pozycje wśród form aktywności nastolatków w sieci zajmują odpowiednio: odrabianie prac domowych i poszukiwanie informacji (76%) oraz ściąganie muzyki (66%).

Internet otwiera przed młodym pokoleniem wiele możliwości, ale jednocześnie niesie ze sobą nowe wyzwania. Jego dynamiczny rozwój fascynuje i wciąga nastolatków. Dla młodych ludzi sieć nierzadko staje się pozornie prostym narzędziem do kształtowania swojego wizerunku, miejscem złudnie bezpiecznym, gwarantem anonimowości czy panaceum na ich problemy. Internet to kopalnia możliwości i okno na świat, w którym obok wartościowych treści i odpowiedzialnych internautów, spotykamy drastyczne obrazy i agresywnych użytkowników. Na destrukcyjny wpływ internetowych treści szczególnie narażeni są młodzi ludzie. Spośród polskich gimnazjalistów, 67,3% zetknęło się w internecie z różnego rodzaju materiałami pornograficznymi, a 21,5% nastolatków doświadczyło przemocy w sieci. Młodzi ludzie są również narażeni na utratę kontroli nad korzystaniem z internetu, co może prowadzić do izolacji, a także zaniedbywania nauki, zdrowia czy kontaktów z rówieśnikami. Odsetek nastolatków dysfunkcyjnie korzystających z sieci, czyli nadużywających internetu lub zagrożonych nadużywaniem wynosi 13,3% (EU NET ADB).

Lista niebezpieczeństw jest długa i zmienia się wraz z rozwojem nowych technologii. Dorostym może się wydawać, że nie sposób nadążyć za rozwojem sieci, czy wirtualnymi nawykami i zainteresowaniami ich dzieci. Stąd potrzeba podnoszenia świadomości rodziców na ten temat, mówienia o nowych, niepokojących zjawiskach oraz o tym, jak najskuteczniej postępować w przypadku wirtualnych zagrożeń. Przekaz adresowany do dorosłych powinien być jednak wyważony – samo straszenie to nie metoda. Nie wolno zapominać, że sieć to medium, które odgrywa ogromną rolę w życiu dzieci i może być przez

nie z pożytkiem wykorzystywane. Dlatego warto skierować uwagę dorosłych na ogromne możliwości, jakie internet oferuje młodym ludziom.

Ważne, żeby rodzice zrozumieli, że nie muszą być ekspertami w dziedzinie nowinek technologicznych i wirtualnych trendów, aby móc rozmawiać z najmłodszymi o ich aktywnościach online. Dorośli powinni towarzyszyć dzieciom w ich pierwszych internetowych krokach i uczyć je, że obecność oraz aktywne uczestnictwo w sieciowym życiu społecznym powinno być oparte na podstawowych, ponadczasowych wartościach, czyli m.in. na szacunku dla drugiego człowieka.

Mamy nadzieję, że ta publikacja pomoże nie tylko rodzicom, ale i specjalistom pracującym z dziećmi, zrozumieć najnowsze wyzwania dotyczące bezpieczeństwa dzieci online i potem w praktyce zmierzyć się z trudnym zadaniem, jakim jest uczenie młodych ludzi, jak być w sieci aktywnym i odpowiedzialnym mając jednocześnie świadomość internetowych zagrożeń.

Ma ona układ kompendium, gdzie poszczególne artykuły mają układ alfabetyczny. Na końcu zamieściliśmy krótki przegląd wybranych materiałów edukacyjnych oferowanych przez Polskie Centrum Programu Safer Internet.

Bibliografia

Agora SA, Orange Polska (2012). World Internet Project Poland. Pobrane z: <http://bi.gazeta.pl/im/6/13883/m13883466,WORLD-IINTERNET-PROJECT-2012-RAPORT-WERSJA-POLSKA.pdf>.

GUS (2012), Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2007-2011, Warszawa: Główny Urząd Statystyczny.

EU NET ADB, Fundacja Dzieci Niczyje (2013). Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce. Pobrane z: fdn.pl/sites/default/files/raport-eu-net-adb-final.pdf

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Rozdział II

– Dzieci bezpieczne online, czyli o czym warto wiedzieć

Aplikacje mobilne

Aplikacje mobilne to oprogramowanie na urządzenia przenośne, którego jedną z głównych zalet jest łatwość instalacji i obsługi. Aplikacje mogą spełniać różne zadania, najczęściej służą do komunikacji, rozrywki i edukacji. Istnieją programy pozwalające na przeglądanie Facebooka, grę w Scrabble, dostęp do aktualnych wiadomości, rozkładów jazdy, prognoz pogody lub słowników języków obcych. Są też takie, które pomagają rodzicom filtrować nieodpowiednie treści lub ograniczyć niektóre funkcje urządzeń mobilnych.

Gama oferowanych aplikacji stale się poszerza, a możliwości ich tworzenia są praktycznie nieograniczone. Oprogramowanie to powstaje dla różnych systemów operacyjnych, takich jak Android, Apple iOS, Windows Phone, BlackBerry oraz w różnych językach oprogramowania. Są oferowane przez sklepy internetowe (takie jak np. App Store, Google Play, BlackBerry AppWorld), a ich ściąganie wymaga rejestracji w sklepie.

Twórcy aplikacji już dawno dostrzegli ogromny potencjał rynkowy w ofercie aplikacji skierowanych do dzieci. Wyniki badań europejskiego projektu „Net Children Go Mobile” pokazują, że wśród przebadanych w projekcie na terenie sześciu krajów europejskich dzieci, 21% w wieku 9–16 lat ściąga na co dzień darmowe aplikacje, a 2% je kupuje (Mascheroni, Ólafsson, 2014). Według badań przeprowadzonych przez Research.NK w grupie 402 polskich rodziców dzieci w wieku 1–10 lat połowa badanych przyznaje, że ich dzieci aktywnie korzystają z aplikacji mobilnych, a co piąte z nich samodzielnie je instaluje. Dzieci i młodzież szczególnie lubią aplikacje pozwalające na granie, dostęp do portali społecznościowych i muzyki (za: Juszcak, 2013).

Popularność tego typu oprogramowania wśród najmłodszych rośnie w lawinowym tempie. W 2012 roku amerykańska Federalna Komisja Handlu opublikowała dwa ważne raporty na temat aplikacji mobilnych skierowanych do dzieci (FTC Staff Report, 2012). Po przeprowadzeniu testów na 400

aplikacjach (200 na system iOS i 200 na Androida) eksperci stwierdzili wiele zaniedbań związanych z naruszeniem prywatności najmłodszych lub rodzajem oferowanych treści. W rezultacie wezwano twórców oraz sklepy z aplikacjami do większej transparentności oraz lepszej informacji odnośnie zbieranych i przechowywanych danych osobowych gromadzonych za pośrednictwem aplikacji skierowanych do dzieci. Ważną kwestią okazało się także to, do jakich danych i funkcji zapisanych w urządzeniu aplikacja ma dostęp.

Korzystając z aplikacji mobilnych, warto zwrócić uwagę na kilka spraw:

Prywatność

Niektóre aplikacje mogą stwarzać zagrożenie dla prywatności i sprzyjać rozpowszechnianiu danych osobowych najmłodszych, a nawet danych osób z ich list kontaktów. Aplikacje często odwołują się do różnych informacji zapisanych w urządzeniu, takich jak kontakty, zdjęcia, hasła czy geolokalizacja. Zdarza się, że przy instalacji aplikacji wymagane jest podanie niektórych danych osobowych, czemu rzadko towarzyszy jasna informacja, w jakim celu dane te są zbierane oraz jakim podmiotom trzecim mogą zostać udostępnione. Dzieci i młodzież nie zawsze mają świadomość możliwych konsekwencji związanych z ujawnianiem swoich danych osobowych, dlatego trzeba je szczególnie uczulić na tę kwestię. Należy również pamiętać, że przetwarzanie danych osobowych dziecka poniżej 13 roku życia jest legalne jedynie za zgodą rodziców lub opiekunów.

We wspomnianym już raporcie Federalnej Komisji Handlu wykazano, że większość z przetestowanych 400 aplikacji dla dzieci gromadziła i przekazywała dalej dane z urządzenia mobilnego, zwykle nie informując o tym fakcie rodziców. Najczęściej zbierano informacje odnośnie numeru identyfikacyjnego urządzenia, czyli user's device ID. Jest to ciąg liter i cyfr, pozwalający na identyfikację urządzenia, a także na „profilowanie” użytkownika. Ten numer trafiał do twórców aplikacji, reklamodawców, firm zajmujących się statystykami i innych podmiotów trzecich. Kolekcja różnych danych pochodząca z kilku aplikacji pozwala na łatwe opracowanie dokładnego profilu użytkownika, a następnie wykorzystanie go np. do celów reklamowych.

Dodatkowo wiele aplikacji prosi o udostępnienie danych geolokalizacyjnych, dotyczących dokładnego miejsca pobytu użytkownika (patrz więcej: *Usługi geolokalizacyjne*). Chociaż ta funkcja może być użyteczna w razie potrzeby odnalezienia się na nieznanym terenie, trzeba być bardzo ostrożnym dzieląc się

tą informacją online z innymi użytkownikami. Na wyświetlanie fizycznej lokalizacji użytkownika pozwala np. aplikacja facebookowa.

Ukryte koszty oraz zakupy wewnątrz aplikacji

Istnieją aplikacje darmowe oraz płatne. W przypadku aplikacji płatnych ich twórcy otrzymują z reguły około 70% zysku ze sprzedanych aplikacji, reszta trafia do sklepu. W przypadku aplikacji darmowych trzeba pamiętać, że ich twórcy często czerpią zyski z reklam wyświetlanych w trakcie korzystania z oprogramowania. Mogą być to nie tylko niegroźne, acz irytujące banery reklamowe i wyskakujące okienka, ale również linki do ofert z zakamuflowanymi opłatami. Ich kliknięcie może prowadzić do nieświadomego złożenia zamówienia i zgody na pobranie opłaty, o której użytkownik dowiaduje się dopiero po otrzymaniu rachunku.

Dużym wyzwaniem są ostatnio tzw. *in-app purchases*, czyli zakupy wewnątrz aplikacji, inaczej mikropłatności. Wiele programów reklamowanych jako bezpłatne, w szczególności gry, otwarcie kusi najmłodszych wirtualnymi zakupami. Często podczas korzystania z aplikacji, aby przejść do następnego poziomu lub korzystać z bardziej zaawansowanych funkcji gry wymagany jest zakup wirtualnych walut, żetonów czy punktów. Takie zakupy często nie wymagają przejścia przez standardowy proces zamawiania produktu i ostatecznie zabawa gratisową aplikacją może drogo kosztować, szczególnie jeśli dane karty kredytowej rodzica lub opiekuna są połączone z kontem w sklepie, z którego korzysta dziecko. Koszty mogą być również dodawane do miesięcznego rachunku telefonicznego.

W ostatnim czasie notuje się wzrost liczby *in-apps purchases* w aplikacjach, w tym tych przeznaczonych dla dzieci, gdyż według statystyk to właśnie na zakupach w darmowych programach sklepy zarabiają najwięcej. Kilka lat temu głośne były liczne przypadki dzieci dokonujących zakupów na zawrotne sumy w ramach gry Wioska Smerfów. W sklepach Apple'a i Google'a są co prawda ostrzeżenia o tym, że dana aplikacja daje możliwość dokonywania zakupów, ale informowanie o funkcjach komercyjnych aplikacji nie jest jeszcze niestety powszechną praktyką.

Zdarza się, że nieuczciwi twórcy usiłują wyłudzać pieniądze. Ostatni znany przypadek dotyczył płatnej aplikacji Virus Shield ze sklepu Google Play, która reklamowana jako antywirusowa nie spełniała tak naprawdę żadnych funkcji. Zanim została zgłoszona, ściągnięto ją 10 tysięcy osób, a twórcy zarobili 40 tysięcy dolarów.

Nieodpowiednie treści

Innym zagrożeniem związanym z aplikacjami są nieodpowiednie dla dzieci treści prezentujące np. wulgaryzmy, przemoc lub erotykę. Zdarza się, że aplikacje zawierają reklamy portali randkowych oraz produktów dla dorosłych. W wielu aplikacjach są także elementy interaktywne, najczęściej odnośniki do portali społecznościowych, pozwalające użytkownikom na logowanie się, zwykle na Facebooka lub Google+, kontaktowanie ze znajomymi lub tzw. followersami, czyli osobami nas obserwującymi, oraz porównywanie wyników w grach. Aplikacje do rysowania często zachęcają użytkowników do publikowania swojej twórczości na profilach społecznościowych. W zależności od wieku dziecka linki do portali społecznościowych mogą szczególnie niepokoić rodziców, gdyż ta funkcja pozwala dzieciom na publikowanie informacji o sobie, wyświetlanie fizycznej lokalizacji oraz komunikację z nieznanymi.

Wirusy i szkodliwe oprogramowanie

Niestety w sklepach można również spotkać aplikacje zainfekowane wirusami lub instalujące złośliwe oprogramowanie. Takie aplikacje mogą np. uszkodzić system operacyjny urządzenia mobilnego, bądź zmieniać lub kasować dane zapisane w urządzeniu mobilnym. W ostatnim czasie pojawia się też wiele podrobionych wersji najbardziej znanych aplikacji, które są zawirusowane. Nieodpowiednią aplikację można zgłosić w sklepie, z którego została pobrana. Niektóre ze sklepów testują aplikacje przed ich udostępnieniem, co pozwala na usunięcie z oferty tych wadliwych lub zawierających niebezpieczne treści. Wszystkie aplikacje dla iPhone'a, iPada i iPoda Touch z App Store musiały przejść proces weryfikacji pod kątem wymogów technicznych i formalnych. Google Play i BlackBerry prezentują nieco bardziej liberalne podejście – są to platformy otwarte, pozwalające szerokiej grupie deweloperów na oferowanie swoich aplikacji, przez co ich oferta jest o wiele bogatsza, acz niesprawdzona.

Kontrola rodzicielska i ustawienia

Na razie nie ma uniwersalnego systemu oceny i oznaczania aplikacji (podobnego np. do systemu PEGI). W App Store pod nazwą aplikacji i danymi wydawcy znajduje się oznaczenie wieku i informacja o ewentualnych mikropłatnościach w danym programie. Przedział wiekowy w przypadku aplikacji Apple'a określany jest następująco: 4+, 9+, 12+ i 17+. Warto jednak wiedzieć, że oznaczenia wieku mogą nie być wiarygodne, ponieważ ustalane są wyłącznie przez

twórców aplikacji. Dlatego przed udostępnieniem danej aplikacji dziecku warto przejrzeć opinie na jej temat i dowiedzieć się, jakie doświadczenia mieli inni korzystający z niej użytkownicy.

Godny uwagi jest przewodnik prowadzony przez organizację Common Sense Media (<http://www.commonsensemedia.org/app-reviews>), który zawiera przegląd prawie 2200 aplikacji i w ostatecznej ocenie danego programu starannie bierze pod uwagę to, czy prezentowane w programie treści są odpowiednie na danym etapie rozwojowym dziecka.

Dodatkowo różne systemy operacyjne oferują możliwość dostosowania na urządzeniu funkcji związanych z aplikacjami, celem ochrony najmłodszych. W systemie iOS Apple'a w zakładce Ustawienia > Ogólne > Ograniczenia można zablokować ściąganie aplikacji przez zaznaczenie „off” w opcji Instalowanie Aplikacji. To najbardziej radykalne rozwiązanie, ale można również zdecydować się na wybór odpowiedniego przedziału wiekowego, np. blokowanie programów dozwolonych od 9 lat. Można również wyłączyć pozycję Zakupy w programach (Ustawienia > Ogólne > Ograniczenia). Podobne możliwości dają systemy Android i BlackBerry.

W przypadku systemu Android warto pobrać bezpieczną dla dzieci przeglądarkę BeSt zawierającą katalog kilkuset stron internetowych dedykowanych dla dzieci. (patrz więcej: *Narzędzia ochrony rodzicielskiej*).

Potencjał edukacyjny aplikacji

Na rynku pojawia się coraz więcej aplikacji mobilnych dla dzieci i chociaż należy podchodzić do nich ostrożnie, to warto docenić walory edukacyjne tych programów. Sklepy z aplikacjami z reguły pozwalają sortować aplikacje według kategorii, wyróżniając chociażby te z obszaru „Edukacja”. Przykładowo, istnieje wiele dobrych aplikacji do nauki języków obcych oraz takich, które mogą pomóc w nauce różnych przedmiotów. Gry z kolei mogą pomagać w wyrabianiu refleksu i zręczności. Ostatnio pojawia się także sporo aplikacji dla dzieci autystycznych, które wspomagają rozwój funkcji poznawczych.

Jednak niezależnie od tego, jak bardzo reklamowane są funkcje edukacyjne danej aplikacji, i tak warto, aby rodzic przed udostępnieniem jej dziecku zapoznał się z nią i upewnił, że zabawa dziecka z danym programem będzie bezpiecznym doświadczeniem.

Pamiętaj!

- Przedyskutuj z dzieckiem, które aplikacje warto ściągnąć i na co podczas korzystania z nich należy zwracać uwagę. W przypadku dzieci starszych możesz uzgodnić z nimi, które aplikacje mogą instalować samodzielnie.
- Zanim polecisz daną aplikację dziecku, przeczytaj jej opis i zapoznaj się z recenzjami innych użytkowników.
- Zapoznaj się z możliwymi ustawieniami ochrony rodzicielskiej na urządzeniu mobilnym, z którego korzysta dziecko. Rozważ wyłączenie możliwości dokonywania zakupów w aplikacjach. Możesz też poszukać specjalnych aplikacji, które wspomagają rodziców w ochronie rodzicielskiej.
- Nie pozwól dziecku na korzystanie z konta w iTunes, App Store lub Google Play, które jest połączone z twoją kartą kredytową. Stwórz dla dziecka oddzielne konto. Możesz ewentualnie podarować dziecku voucher, który pozwoli mu na ściągnięcie płatnych aplikacji lub dokonywanie mikropłatności tylko do pewnej ustalonej wcześniej kwoty.
- Pozwalając dziecku na jednorazowy zakup w ramach aplikacji z App Store zwróć uwagę, że po wpisaniu hasła i dokonaniu zakupu dane te pozostają zapisane w urządzeniu przez 15 minut. To wystarczająco dużo czasu, aby twoje dziecko mogło narazić cię na dalsze wydatki!
- W szczególności uważaj na aplikacje wymagające podania wielu danych osobowych lub dostępu do wielu zasobów urządzenia mobilnego.
- Najlepiej instaluj aplikacje pochodzące z oficjalnych sklepów, które albo weryfikują aplikacje ze swojej oferty, albo umożliwiają zgłaszanie aplikacji wadliwych.
- Raz na jakiś czas zrób przegląd aplikacji zainstalowanych na urządzeniu przenośnym i usuń te nieużywane, gdyż mogą one ciągle pracować w tle i korzystać z danych urządzenia.
- Zabezpiecz urządzenie mobilne hasłem/PIN-em, chroniącym je przed dostępem niepowołanych osób.
- Zainstaluj na urządzeniu przenośnym oprogramowanie antywirusowe, które pomoże wykrywać szkodliwe aplikacje.
- Jeśli ściągasz aplikacje z internetu wykorzystując wykupione pakiety danych, kontroluj ilość zużywanych danych oraz rozważ możliwość wykorzystania bezpłatnych sieci wifi.
- I wreszcie – pamiętaj o ustaleniu z dzieckiem limitu czasu, który może spędzać na zabawie z aplikacją i zachęć je, aby zgłaszało ci, jeśli napotka coś, co je zaniepokoi.

Bibliografia

Federal Trade Commission Staff Report (2012). Mobile Apps for Kids: Disclosures still not making the grade. Pobrane z: <http://www.ftc.gov/sites/default/files/documents/reports/mobile-apps-kids-disclosures-still-not-making-grade/121210mobilekidsappreport.pdf>.

Fundacja Dzieci Niczyje. Aplikacje mobilne – szare komórki Twojej komórki. Pobrane z: http://fdn.pl/sites/default/files/FDN_aplikacje-mobilne.pdf.

Juszczak, B. (2013). Jak nowe technologie wpływają na rozwój dzieci? SocialPress. Pobrane z: <http://socialpress.pl/2013/09/jak-nowe-technologie-wplywaja-na-rozwoj-dzieci/#>.

Mascheroni, G., Ólafsson, K. (2014). Net Children Go Mobile: risks and opportunities. Net Children Go Mobile full findings report. Milano: Educatt. Pobrane z: http://eprints.lse.ac.uk/55798/1/Net_Children_Go_Mobile_Risks.

Positive Online Content and Services for Children in Europe. Checklist & Concrete Criteria for Positive Content. Pobrane z: http://www.positivecontent.eu/app/download/5788652771/POSCON_Criteria_For_Positive_Content.pdf.

Cyberprzemoc

O problemie przemocy rówieśniczej w sieci mówi się od początku minionej dekady, kiedy to internet stał się powszechnie dostępny dla dzieci i młodzieży, a jednocześnie wraz z pojawieniem się tzw. serwisów Web 2.0, zmienił się jego charakter. Obok dostępu do treści, pojawiła się również możliwość ich tworzenia: zamieszczania zdjęć, filmów i tekstów. Te obecnie kluczowe w budowaniu zasobów internetowych funkcjonalności stały się również narzędziem przemocy. Z czasem problem narastał wobec coraz większej dostępności telefonów komórkowych umożliwiającą rejestrowanie filmów i zdjęć, a w ostatnich latach również smartfonów i innych urządzeń mobilnych ze stałym dostępem do internetu, oraz z rosnącą popularnością portali społecznościowych.

Od początku dyskusji o problemie przemocy w sieci zwraca się uwagę na jego charakter związany ze specyfiką internetu – nawet pozornie błahe sytuacje, wobec powszechnej dostępności kompromitujących materiałów, szybkości ich rozpowszechniania, trudności usunięcia z sieci oraz rangi, jaką młodzi ludzie nadają swojemu sieciowemu wizerunkowi i sieciowej pozycji, potrafią być dla nich bardzo dotkliwe. Z drugiej strony należy mieć na uwadze, że mimo nowej jakości mamy tu do czynienia ze znanym i opisywanym od dziesiątków lat problemem przemocy rówieśniczej wzbogaconym o nowe formy działania, a aktom rówieśniczej agresji elektronicznej zazwyczaj towarzyszą „tradycyjne” formy przemocy.

Przypadki cyberprzemocy już od kilkunastu lat są obecne w światowych doniesieniach prasowych. W Polsce głośno o problemie zrobiło się w 2006 roku, wraz z historią gdańskiej gimnazjalistki Ani, która popełniła samobójstwo na skutek przemocy doznanej ze strony rówieśników. W tym przypadku ważną rolę odegrało sfilmowanie telefonem komórkowym aktu krzywdzenia dziewczyny. Domniemywano, że groźba upublicznienia zarejestrowanego filmu przyczyniła się do tragicznego finału tej historii. Coraz liczniejsze, tragiczne w skutkach, sytuacje przemocy online nagłościone w mediach pokazują, że niewątpliwie mamy do czynienia z poważnym problemem. Obraz ten uzupełniają badania prowadzone wśród dzieci i młodzieży, które pokazują, że cyberprzemoc jest ich codziennością, również w Polsce.

Terminologia

Z uwagi na szeroki wachlarz form agresji w sieci, dynamikę problemu oraz jego stosunkowo krótką historię terminologia, która go opisuje jest zróżnicowana. W anglojęzycznym piśmiennictwie przemoc przy użyciu mediów elektronicznych nazywana jest najczęściej terminem „cyberbullying” (od ang. słowa bullying oznaczającego nękanie przez rówieśników), ale popularne są też inne określenia, jak „cyberstalking” (dosł. cyberdręczenie), czy „cyberharassment” (dosł. cyberprześladowanie). Niektórzy uznają te terminy za synonimy, inni je różnicują, przyporządkowując cyberbullying do przemocy z udziałem dzieci i młodzieży, a cyberstalking i cyberharassment do sytuacji z udziałem dorosłych (stopcyberbullying.org).

W Polsce, za sprawą kampanii społecznej „Stop cyberprzemocy” przeprowadzonej w 2008 roku przez Fundację Dzieci Niczyje, zjawisko przemocy rówieśniczej w sieci określa się powszechnie mianem „cyberprzemoc”. Termin ten bywa stosowany również wobec przemocy z udziałem dorosłych.

Jacek Pyżalski zajmujący się od lat badaniem przemocy w sieci proponuje uporządkowanie związanych z nią kwestii terminologicznych – wyrażenia „cyberprzemoc” lub alternatywnie „agresja elektroniczna” (z ang. electronic aggression) definiuje ogólnie jako agresję z użyciem technologii komunikacyjnych. Za węższe znaczeniowo uznaje pojęcie „nękanie internetowe” (online harassment, Internet harassment), które opisuje jako działania występujące online, skierowane przeciwko innej osobie i mające na celu jej skrzywdzenie. Najwęższy zakres znaczeniowy Pyżalski przypisuje pojęciu „mobbing elektroniczny” (alternatywnie „cyberbullying”) odnosząc je do zachowań agresywnych występujących w danej grupie społecznej, do której należą zarówno nękający, jak i nękani (np. klasa szkolna), celowych, powtarzalnych, ze znaczną przewagą sprawcy nad ofiarą. Takie ujęcie problemu wywodzi się z klasycznej definicji przemocy rówieśniczej (bullying) i wymaga komentarza: powtarzalność agresji w wielu sytuacjach nie wymaga kolejnych działań sprawcy, a wynika z wielokrotnego dostępu wielu osób do raz opublikowanej treści. Również przewagi sprawcy nad ofiarą nie należy rozumieć klasycznie – może bowiem wynikać z anonimowego działania lub wyższych kompetencji medialnych (Pyżalski, 2009).

Skala i specyfika problemu

W badaniach przemocy rówieśniczej w sieci w zależności od metodologii, próby i przyjętej definicji szacuje się, że problem ten dotyczy od kilku do nawet kilkudziesięciu procent młodych ludzi. W pierwszym badaniu tego problemu w Polsce, przeprowadzonym w 2007 roku wśród młodych internautów (12–17 lat), wykazano, że co drugi młody człowiek (52%) miał do czynienia z przemocą werbalną w internecie lub za pośrednictwem telefonu komórkowego, 47% dzieci doświadczyło wulgarnego wyzywania, 21% – poniżania, ośmieszania i upokarzania, a 16% – straszenia i szantażowana. Dwadzieścia dziewięć procent zgłosiło, że ktoś w sieci podawał się za nie wbrew ich woli. Ponad połowa (57%) osób w wieku 12–17 lat była przynajmniej raz fotografowana lub filmowana wbrew ich woli, a 14% dzieci zgłaszało przypadki rozpowszechniania za pośrednictwem internetu lub telefonii komórkowej kompromitujących je materiałów. Takie sytuacje są oceniane przez młodych internautów jako najbardziej dotkliwe – młodzi ludzie odczuwali zdenerwowanie (66%), wstyd (33%) i strach (12%) (Wojtasik, 2009).

W trakcie wyżej przytoczonych badań respondentów pytano o doświadczanie sytuacji przemocowych, bez uwzględnienia zawężających parametrów właściwych w klasycznie definiowanym zjawisku cyberbullyingu. W swoich badaniach z 2010 roku Pyżalski pytał gimnazjalistów o doświadczanie i bycie sprawcą cyberbullyingu zdefiniowanego jako agresja, która miała miejsce przez dłuższy czas, była intencjonalna oraz wiązała się z przewagą sprawcy nad ofiarą. Doświadczanie takie zadeklarowało 13% badanych. W roli sprawców wystąpiło 25,6% gimnazjalistów (11% częściej niż raz). Okazało się, że w agresję elektroniczną nieco częściej angażują się chłopcy (17,2%) niż dziewczyny (11,7%), jednak jej ofiarami padają z kolei częściej dziewczyny (8,7%) niż chłopcy (5,1%). Gimnazjaliści zapytani o formy doświadczanej przemocy elektronicznej najczęściej wymieniali: nieprzyjemne SMS-y (16,8%), ośmieszające wiadomości na komunikatorach (16,1%), wyzwiska na czatach (13,8%), przykre komentarze na forach (13,8%) czy w profilu serwisu społecznościowego (13,5%). Z innych charakterystycznych form przemocy rówieśniczej w sieci młodzi internauci doświadczali m.in.: wysyłania z ich konta, telefonu lub profilu nieprzyjemnych informacji w ich imieniu (7,3%), rozpowszechniania w sieci kompromitujących zdjęć z ich udziałem (5,9%), udostępniania w sieci ich prywatnych zdjęć i rozmów wbrew ich woli (4%) oraz otrzymywania nieprzyjemnych wiadomości (4%) (Pyżalski, 2010).

Według brytyjskich badań z 2013 roku zleconych przez organizację Ditch the Label i przeprowadzonych wśród aż 7000 młodych ludzi w wieku 13–22 lat, problem cyberprzemocy narasta i doświadczyło go aż 67% respondentów. Do aktów cyberprzemocy najczęściej dochodzi w serwisach społecznościowych, głównie Facebooku, Twitterze oraz Ask.fm. Doświadczenie przemocy podczas korzystania z Facebooka deklarowało aż 54% jego użytkowników (Ellis, 2013). Cyberprzemocowy potencjał społeczności internetowych potwierdzają też doniesienia prasowe, wedle których w samym 2013 roku dziewięć młodych osób odebrało sobie życie wskutek prześladowania w serwisie Ask.fm – coraz popularniejszym w ostatnim czasie portalu społecznościowym, umożliwiającym zarejestrowanym na nim osobom zadawanie, często niestosownych i krzywdzących, pytań innym użytkownikom. I chociaż profesjonalści zwracają uwagę, że takie tragiczne sytuacje są wielowymiarowe i najczęściej powiązane z głębszymi problemami ofiar, to niewątpliwie doświadczenia w sieci nie pozostają bez wpływu na dramatyczne konsekwencje prześladowania (Broderick, 2013).

Przeciwdziałanie

W przeciwdziałaniu cyberprzemocy bardzo ważną rolę pełni najbliższe otoczenie dziecka. Rodzice i nauczyciele powinni podejmować działania profilaktyczne oraz szybko interweniować w sytuacji, gdy zachodzi podejrzenie, że dziecko jest ofiarą lub sprawcą przemocy w sieci.

Kluczową rolę przypisuje się również świadkom cyberprzemocy – rówieśnikom, którzy takie sytuacje obserwują w internecie – w postaci krzywdzących wpisów, publikacji, komentarzy itp. – lub poza nim, widząc skutki doświadczania krzywdzenia w sieci u ich ofiar w postaci bezradności, strachu, załamania, odrzucenia. Świadkowie cyberprzemocy w efekcie celowego lub nierozważnego działania, czasami w poczuciu strachu przed odrzuceniem przez grupę rówieśniczą, niekiedy sami przystępują do krzywdzenia. Komentując w określony sposób kompromitujące materiały, udostępniając je czy dając w inny sposób wyraz aprobaty – na przykład klikając „Lubię to” w serwisie Facebook, z roli świadka płynnie wchodzi w rolę sprawcy. Dlatego też w ostatnim czasie większość materiałów edukacyjnych poświęconych problemowi przemocy rówieśniczej w sieci, poza naświetleniem specyfiki problemu, możliwych konsekwencji dla ich sprawców, oraz wskazówkami dla ofiar takich sytuacji, koncentruje się właśnie na roli świadków cyberprzemocy.

Rozwiązania na rzecz przeciwdziałania cyberprzemocy w szkole powinny mieć charakter systemowy (Wojtasik, 2009). Oznacza to konieczność odpowiedniego przygotowania infrastruktury informatycznej, wykluczającej m.in. anonimowe korzystanie ze szkolnych komputerów czy sieci wifi, oraz filtrowanie treści (Stachecki, 2013). Postuluje się również ustalenie zasad korzystania z sieci i telefonów komórkowych, zapobiegających zachowaniom przemocowym, oraz wyrażenie ich w regulaminie szkolnym i precyzyjnych regulacjach dotyczących korzystania z pracowni komputerowej. Bardzo ważne jest również wypracowanie oraz stosowanie procedur reagowania na cyberprzemoc wobec uczniów szkoły. Procedury takie powinny określać krok po kroku, jak należy postępować wobec sprawców, ofiar i świadków takich zdarzeń (Borkowska, Macander, 2009). Niezbędnym elementem systemu zapobiegania i reagowania na cyberprzemoc w szkole jest również prowadzenie zajęć edukacyjnych dla dzieci i młodzieży oraz systematyczne podnoszenie kompetencji personelu w zakresie tej złożonej i dynamicznej problematyki.

Budowaniu świadomości specyfiki i wagi problemu cyberprzemocy służą również kampanie i merytoryczne przekazy medialne poświęcone temu problemowi. W ostatnich latach w Polsce ten temat był przedmiotem kilku ogólnopolskich akcji społecznych oraz licznych przedsięwzięć lokalnych. Pomoc zarówno młodym internautom doświadczającym przemocy w sieci, jak i ich rodzicom oraz profesjonalistom spotykającym się z tym problemem od 2007 roku oferuje projekt Helpline.org.pl (tel. 800 100 100) oraz Telefon Zaufania Dla Dzieci i Młodzieży 116 111.

Prawo

Prawo nie zapewnia w pełni skutecznej ochrony dzieci przed cyberprzemocą. Wybrane regulacje prawne w pewnym zakresie znajdują jednak zastosowanie w przypadkach przemocy online. Wskazuje się na dwie drogi ochrony prawnej: karną i cywilną. Rozróżnienie to jest istotne, ponieważ mnogość form działań przemocowych przy użyciu nowych technologii powoduje, że przestępstwa zawarte w kodeksie karnym nie obejmują ich swoim zakresem. Możliwe jest wtedy wykorzystanie przepisów kodeksu cywilnego, czyli drogi roszczeń odszkodowawczych (Podlewska, Sobierajska, 2009). Przepisy prawne, do których można się odwołać w przypadkach przemocy rówieśniczej w sieci to art. 216 kk (zniewaga), art. 212 kk (zniestawienie), art. 267 i 268a kk (włamanie), art. 190 i 191 kk (groźby), art. 190a kk (nękanie), art. 23 i 24 kc (naruszenie wizerunku dziecka).

Pamiętaj!

- Rozmawiaj z dzieckiem na temat przemocy w sieci, przestrzeż je przed podejmowaniem takich działań i zapewnij, że zawsze w sytuacji zagrożenia oferujesz swoją bezwarunkową pomoc.
- Reaguj natychmiast na przemoc w sieci doświadczaną przez dziecko. W razie potrzeby współpracuj ze szkołą, policją, rodzicami sprawców i świadków.
- Razem z dzieckiem zabezpiecz dowody przemocy w sieci.
- Naucz dziecko, że nie należy odpowiadać przemocą na przemoc online.
- Upewnij się, czy szkoła twojego dziecka realizuje zajęcia profilaktyczne poświęcone problemowi przemocy rówieśniczej w sieci.
- Zainteresuj szkołę wypracowaniem procedur reagowania na cyberprzemoc.
- Poinformuj dziecko o anonimowej ofercie pomocowej projektu Helpline.org.pl (800 100 100).

Bibliografia

Borkowska, A., Macander, D. (2009). System reagowania w szkole na ujawnienie cyberprzemocy. W: Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

Broderick, R. (2013). 9 Teenage Suicides In The Last Year Were Linked To Cyber-Bullying On Social Network Ask.fm. Pobrane z: <http://www.buzzfeed.com/ryanhatesthis/a-ninth-teenager-since-last-september-has-committed-suicide>.

Ellis, M. (2013). Cyber-bullying: 5.4m kids in UK are potential victims on Facebook, Twitter and Ask.fm. Pobrane z: <http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/cyber-bullying-facebook-twitter-askfm-2328238#ixzz31DnxOH2v>.

Podlewska, J., Sobierajska, W. (2009). Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org. W: Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

Pyżalski, J. (2009). Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska. Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 8(1), 12–26.

Pyżalski, J. (2010). Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań. W: M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.), Człowiek i uzależnienia. Pułtusk: Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztorą; Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR.

Wojtasik, Ł. (2009). Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne. Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 8(1), 78–89.

Stachecki, D. (2013). Bezpieczeństwo szkolnej infrastruktury informatycznej. W: Szkolne standardy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży online. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

Czaty i komunikatory

Czat to inaczej rozmowa internetowa między dwoma lub wieloma użytkownikami, którzy wymieniają między sobą wiadomości tekstowe. Czaty internetowe powstały w tym samym czasie, co sieć www, a są obecnie usługami udostępnianymi w ramach różnych serwisów. W odróżnieniu od czatu, komunikator to zazwyczaj niezależny program, który również umożliwia wymianę informacji (tekstowych lub głosowych) między dwoma lub wieloma użytkownikami.

W świetle badań EU NET ADB przeprowadzonych w Polsce przez Fundację Dzieci Niczyje w reprezentatywnej grupie gimnazjalistów, korzystanie z komunikatorów jest drugą najpopularniejszą czynnością podejmowaną przez młodzież w internecie. Co najmniej raz w tygodniu używało ich 80% nastolatków w wieku 14–17 lat. Czaty i komunikatory są niezwykle atrakcyjne dla dzieci i młodzieży, ponieważ dają im możliwość: kontaktów z innymi osobami, budowania relacji interpersonalnych opartych nie tylko na rodzinie i grupie rówieśniczej, jak również tworzenia nowej własnej osobowości online, również tej, która odbiega w swoich cechach od zwykłych zachowań danej osoby. Możliwości jakie niosą ze sobą czaty i komunikatory mogą być wielką pomocą i wsparciem w otworzeniu się na innych przez osoby nieśmiałe i nieakceptowane w grupie rówieśniczej.

Czaty i komunikatory ze względu na ich cechy można podzielić na kilka grup:

- **niezależne**

W tej grupie znajdują się programy, które działają samodzielnie zainstalowane na komputerze i nie stanowią części większego oprogramowania. Przykładem może być Skype i GG (dawniej Gadu-Gadu) – jego popularny wśród dzieci i młodzieży polski odpowiednik.

- **zintegrowane w serwisach społecznościowych**

Istnieją również czaty i komunikatory, które powstały jako dodatki do istniejących serwisów społecznościowych. Dzieje się tak na przykład na Facebooku, gdzie użytkownicy mogą przysyłać sobie wiadomości lub komunikować się w czasie rzeczywistym za pomocą wewnętrznego czatu.

- **zintegrowane z usługą poczty e-mail**

Usługa czatu dostępna jest również w części serwisów webmail. W Polsce udostępnia ją między innymi Wirtualna Polska, która podczas korzystania z usługi pocztowej daje możliwość komunikowania się z innymi osobami przez GG, oraz poczta Gmail oferująca tę usługę pod nazwą Google Talk lub Hangouts.

Swoje istnienie czaty i komunikatory rozpoczęły oferując możliwość przesyłania wiadomości tekstowych. Z czasem jednak usługa ta wzbogaciła się o kolejne opcje: obraz i dźwięk. Korzystanie z tych narzędzi przypomina więc często prywatną telekonferencję, w której można nie tylko pisać i czytać, ale również zobaczyć i usłyszeć w czasie rzeczywistym swojego rozmówcę lub grupę rozmówców (patrz więcej: *Sekskamerki i czaty video*). Część programów (głównie niezależnych) dzięki dodatkowemu oprogramowaniu umożliwia również nagrywanie prowadzonych rozmów.

Wraz z pojawieniem się smartfonów przestrzeń działania komunikatorów powiększyła się. Komunikatory w komórkach mają niewątpliwą przewagę nad zwykłym telefonicznym lub SMS-owym sposobem komunikacji – są bezpłatne, jeżeli użytkownik jest podłączony do internetu. Możliwość taką daje między innymi najpopularniejszy na świecie portal społecznościowy – Facebook. Specjalny komunikator, Facebook Messenger, umożliwia synchronizację wiadomości na serwerach FB, co z kolei pozwala na wgląd do przeprowadzonych rozmów na dowolnym urządzeniu, za pomocą którego użytkownik będzie w przyszłości korzystać z serwisu.

Łatwość korzystania z czatów i komunikatorów oraz ich popularność wśród dzieci powoduje, że należy szczególnie uczulić najmłodszych, aby pamiętali o bezpiecznych zachowaniach online i odpowiednich ustawieniach prywatności. Ich specyfika, jako narzędzi komunikacji, powoduje, że użytkownicy mogą być narażeni na uwodzenie przez internet (patrz więcej: *Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty*), akty cyberprzemocy (patrz więcej: *Cyberprzemoc*) czy kontakt z niebezpiecznymi treściami (patrz więcej: *Szkodliwe treści*).

Dzieci korzystające z czatów i komunikatorów powinny przestrzegać kilku ważnych zasad. Pierwszy krok to odpowiednio założone konto. Odpowiednio znaczy tak, by nie podawać do publicznej wiadomości informacji, które

mogą zostać łatwo użyte do identyfikacji danej osoby. Drugim krokiem jest ograniczenie możliwości bycia wyszukiwanym przez innych użytkowników korzystających z danego komunikatora (warto zadbać o używanie specjalnego nicka). Możliwość dostosowania opcji wyszukiwania przez innych dają jednak tylko wybrane czaty i komunikatory – warto zapoznać się z regulaminem korzystania z danej usługi bądź pomocą dla użytkowników. W trzecim kroku warto pamiętać o zachowaniu ostrożności podczas kontaktów online z nieznanymi osobami oraz nieotwieraniu i niezapisywaniu otrzymanych od nich plików, które mogą zawierać wirusy lub trojany.

Język czatów i komunikatorów jest niezwykle specyficzny. Wyróżnia go charakterystyczne, slangowe słownictwo internetowe, w przypadku czatów tematycznych może być ono zrozumiałe tylko dla wąskiej grupy osób. Ze względu na szybkość komunikacji stosowane zwroty mają często formę akronimów (np. LOL (ang. laughing out loud – śmieję się na głos) czy OMG (ang. oh my God – o mój Boże)). Część z akronimów jest używana przez młodzież, żeby informować się o tym, że w pobliżu komputera przebywają rodzice, np. PAW (ang. parents are watching – rodzice patrzą). Niektóre z nich mają również podtekst seksualny. Chcąc orientować się w tej dynamicznej przestrzeni warto, aby rodzice postarali się poznać kod stosowany online przez dzieci. Znaczenie akronimów można sprawdzić w internecie na stronach poświęconych tematyce slangu internetowego.

Pamiętaj!

- Czaty i komunikatory to narzędzia pozwalające twojemu dziecku szybko i bezpłatnie kontaktować się z ważnymi dla niego osobami. Pamiętaj jednak, by uczyć dziecko, aby nie dzieliło się online wszystkimi informacjami, o jakie proszą je rozmówcy.
- Sprawdź właściwości czatu i komunikatorów, z których korzysta twoje dziecko: czy czat jest moderowany, czy ma ograniczenia wiekowe, czy usługi te dają możliwość zgłaszania niepokojących sytuacji i blokowania agresywnych użytkowników.
- Porozmawiaj z dzieckiem o tym, dlaczego ważne jest by przestrzegało regulaminu w przypadku czatów mających ograniczenia wiekowe. Jego łamanie może się wiązać z sytuacjami nieprzyjemnymi, trudnymi i niebezpiecznymi, które na długo mogą pozostać w pamięci dziecka.
- Ostrzeż dziecko, by nie dało się namówić na zachowanie, które może spowodować nie kłopoty (np. rozebranie się przed kamerką internetową). Po drugiej stronie mogą być osoby, które mogą mieć zupełnie inne intencje niż sądzi dziecko.

Bibliografia

Makaruk, K., Wójcik, S., Konsorcjum EU NET ADB (2012). EU NET ADB. Badanie nadużywania internetu przez młodzież w Polsce. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

Suszek, P. Komunikatory na smartfona. Te warto zainstalować. Pobrane z: <http://interaktywnie.com/moje-www/komunikatory-na-smartfona-te-warto-zainstalowac-246100>.

Gry online

Gry online to jedna z popularnych aktywności dzieci i młodzieży online. Współczesna oferta różnych gier jest ogromna: od stosunkowo prostych do niezwykle rozbudowanych. Nawet jeśli sami nigdy nie graliśmy w gry online, warto znać rodzaje gier oraz ich wady i zalety.

Rodzaje gier

Najpowszechniejszy podział gier komputerowych to klasyfikacja ze względu na gatunki. Nie ma jednego, ogólnie przyjętego podziału, wiele gier to hybrydy łączące w sobie cechy różnych gatunków. Obecnie najpopularniejsze gatunki gier to:

- Gry RPG (Role-Playing Games), czyli gry fabularne. Gracz tworzy w nich własną postać, która następnie rozwija się walcząc i wykonując różne zadania. Gry te zazwyczaj osadzone są w rozbudowanym, fantastycznym świecie. Popularnym przykładem internetowej gry z tego gatunku jest stworzony w 2004 r. World of Warcraft – jedna z najpopularniejszych gier online na świecie.
- Gry FPS (First Person Shooter), potocznie nazywane „strzelankami”. Gracz widzi świat oczami bohatera (tzw. perspektywa pierwszej osoby). Jego zadaniem jest zazwyczaj walka z przeciwnikami za pomocą różnej broni. Gry te zazwyczaj odznaczają się realistyczną grafiką 3D i dużym tempem rozgrywki. Popularnym przykładem jest gra Counter-Strike, w której gracze dzielą się na dwie drużyny walczące na określonym terenie.
- Gry strategiczne kładą większy nacisk na myślenie strategiczne i taktyczne, choć zależnie od rodzaju mogą polegać na bardzo dynamicznej rozgrywce. Częstym motywem jest rozbudowa wirtualnego państwa lub prowadzenie kampanii wojennych.
- Gry symulacyjne stawiają sobie za cel odtworzenie realnych sytuacji. Istnieją symulatory samochodowe, lotnicze, kosmiczne i wiele innych. Podtypem gier symulacyjnych są gry typu tycoon w których gracz rozwija przedsiębiorstwo, miasto czy rodzinę.
- Gry sportowe odtwarzają elektronicznie tradycyjne rozgrywki sportowe. Popularne gry tego typu to np. seria FIFA (piłka nożna) czy NBA Live (koszykówka).

Gry można także podzielić ze względu na liczbę graczy biorących w rozgrywce. Pierwotnie gry komputerowe były najczęściej jednoosobowe, tzn. przeciwnikiem gracza były postaci wygenerowane przez komputer. Obecnie, choć gry takie nadal istnieją, co najmniej równie popularne są gry wieloosobowe, w których gracz konkuruje z innymi ludźmi za pośrednictwem internetu. Szczególnym rodzajem są gry typu MMOG (Massive Multiplayer Online Game – masowe wieloosobowe gry internetowe), w których jednocześnie uczestniczą setki lub tysiące graczy. Co ważne, gry internetowe zazwyczaj umożliwiają tekstowy lub głosowy kontakt między graczami.

Gry online mogą być uruchamiane na różnych platformach sprzętowych. Może to być komputer PC, ale również specjalnie przeznaczone do tej rozrywki urządzenia tzw. konsole do gier, które zazwyczaj są podłączane do telewizora. Najpopularniejsze w Polsce konsole to Playstation firmy Sony i Xbox firmy Microsoft. W ostatnich latach spopularyzowały się także gry mobilne (patrz więcej: *Aplikacje mobilne*), które można uruchamiać na specjalnych konsolach przenośnych, tabletach czy smartfonach.

Gry komputerowe to także wielki biznes. Choć istnieją zupełnie darmowe gry internetowe, większość z nich jest płatna. Tradycyjny model płatności to jednorazowy koszt zakupu gry – albo w tradycyjnej postaci płyty w pudełku, albo jako klucz licencyjny dystrybuowane online (model digital download). Oprócz tego możliwe są jeszcze formy pośrednie, takie jak gry typu freemium, które są darmowe w podstawowej wersji, ale płatny jest dostęp do bardziej zaawansowanych funkcji lub wszystkich poziomów. Podobny model prezentują także gry typu free-to-play (F2P), które choć w całości są darmowe, zachęcają użytkownika do wykupienia dodatkowych (płatnych) uprawnień, które mogą mu dać przewagę nad innymi graczami, bądź stanowią „drogę na skróty” w porównaniu do normalnej rozgrywki. Często te koszty są ukryte bądź zamaskowane, dlatego zawsze dobrze jest sprawdzić, czy i jakie opłaty przewidziane są w pozornie darmowej grze.

Zagrożenia związane z grami

Wraz z rosnącą popularnością gier online wśród dzieci i młodzieży narastają także obawy rodziców i wychowawców. Faktycznie, zagrożenia takie istnieją i dotyczą szeregu kwestii, które warto rozpatrywać osobno.

Pierwszą kwestią są treści zawarte w grach komputerowych. W wielu produkcjach pojawiają się sceny zawierające przemoc, seks, wulgarny język, z całą pewnością nieodpowiednie dla dzieci (patrz więcej: *Szkodliwe treści* oraz „System oceny treści PEGI” na końcu artykułu). Często rozpatrywaną, także przez naukowców, kwestią jest to, czy granie w agresywne gry komputerowe, np. polegające głównie na zabijaniu może zwiększać poziom agresji młodego gracza. Choć jest to problem wciąż dyskutowany, analizy oparte na wynikach setek badań wskazują, że związek taki istnieje, a treść gier nie jest bez znaczenia w kształtowaniu się psychiki gracza (Anderson i in., 2010).

Po drugie, gry online są rozpatrywane w kontekście podatności młodych ludzi na nadużywanie czy wręcz uzależnienie od nich (patrz więcej: *Nadużywanie internetu*). Wiele właściwości tych gier sprawia bowiem, że niektóre osoby mogą korzystać z tych aplikacji z niepokojącą intensywnością. Gry online zazwyczaj nie mają początku ani końca, a gracz zachęcany jest, aby ciągle podnosił swój wynik, co zazwyczaj wiąże się z wieloma godzinami spędzonymi przy komputerze. Co więcej, może tu zaistnieć presja ze strony innych graczy utrudniająca ograniczenie bądź zakończenie grania. Nadużywanie gier online może mieć poważne konsekwencje dla funkcjonowania psychologiczno-społecznego dziecka (Gentile, 2011). Nie znaczy to oczywiście, że każdy gracz uzależni się od tej czynności. Przeciwnie, gracze zdradzający takie objawy stanowią mniejszość – np. w Polsce, wśród gimnazjalistów grających w gry jest to 12% (Wójcik, 2013). Trzeba sobie jednak zdawać sprawę, że takie ryzyko istnieje i może mieć negatywne skutki.

Kolejną kategorią są zagrożenia związane z interakcją między graczami. Większość gier online umożliwia kontakty z innymi graczami, których tożsamość pozostaje często nieznaną, przy czym często nie wiadomo nawet, czy są to dorośli, czy dzieci. Umożliwia to wyłudzenia danych, naruszenia prywatności lub zachowania związane z przemocą, tym bardziej, że młody gracz często nie podejrzewa „współgraczy” o złe intencje.

Potencjał edukacyjny gier

Wymienione powyżej zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych nie powinny przesłaniać faktu, że wiele z nich jest bezpieczną i wartościową rozrywką, a nawet niesie ze sobą walor edukacyjny czy wychowawczy. Przykładowo, wiele gier strategicznych wymaga zaawansowanego

planowania i opracowywania taktyki, stanowiąc wybitnie intelektualną rozrywkę. Dodatkowo wiele gier może przekazywać wiedzę dzięki temu, że ich fabuła osadzona jest w konkretnych realiach, np. historycznych. Również i typowe gry akcji mogą wyrabiać zręczność, refleks i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji.

Zwolennicy gier podnoszą często argument, że jest to rozrywka dużo bardziej rozwijająca niż np. oglądanie telewizji, gdyż wymaga aktywnego uczestnictwa, w przeciwieństwie do biernego odbierania treści. Przyznając rację tym argumentom, należy jednak zauważyć, że z tych samych powodów jest to rozrywka dużo bardziej wciągająca, co może przełożyć się na nadużywanie gier online.

Pamiętaj!

SYSTEM OCENY TREŚCI PEGI

Bardzo pomocny dla rodziców chcących świadomie kupować gry dla swoich dzieci może być szeroko stosowany w Polsce i innych krajach Europy system klasyfikacji gier PEGI (Pan-European Game Information). Jest to system ratingowy, który wskazuje minimalny dopuszczalny wiek korzystania z gry, jak również ostrzega przed pojawiającymi się w niej niebezpiecznymi treściami. System składa się z dwóch zestawów graficznych oznaczeń umieszczanych na pudełku gry.

- Oznaczenia wiekowe wskazują dla jakiego minimalnego wieku przeznaczona jest gra. Działają podobnie jak ograniczenia przy filmach kinowych. Należy podkreślić, że te kategorie nie mają nic wspólnego z poziomem trudności gry – odnoszą się wyłącznie do obecności nieodpowiednich dla dzieci scen i treści.

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.

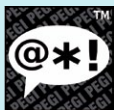


Gry tylko dla dorosłych. Mogą przedstawiać drastyczne sceny przemocy, w tym przemoc wobec osób bezbronnych lub przemoc szczególnie intensywną. Oprócz tego mogą wystąpić mocne sceny erotyczne, wulgaryzmy, gloryfikacja hazardu lub zażywania narkotyków oraz dyskryminacja rasowa czy etniczna.

- Oznaczenie dotyczące zawartości. Oprócz oznaczeń wiekowych system PEGI pokazuje, które niebezpieczne treści pojawiają się w grze. Oznaczenia te wyjaśniają także, dlaczego gra została zakwalifikowana do danej kategorii wiekowej.



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 przstraszyć 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).

- Oprócz powyższych oznaczeń istnieje też znak „PEGI Online”, który przysługuje tym internetowym serwisom udostępniającym gry online, które spełniają standardy określone przez PEGI. Dotyczą one między innymi ochrony prywatności użytkowników, w szczególności ochrony dzieci przed atakami online.

Według statystyk zbieranych przez PEGI, w 2012 roku tylko nieco ponad jedna trzecia gier (34%) wchodzących na rynek nie miała ograniczeń wiekowych. Dwadzieścia jeden procent gier dostępnych było od siódmego, a 23% od 12 roku życia. Niemal co dziesiąta gra (9%) była przeznaczona tylko dla dorosłych graczy (PEGI, 2013). Rodzice i opiekunowie kupujący gry dla dzieci powinni być szczególnie wyczuleni na tę ostatnią kategorię, tym bardziej, że zaliczają się do niej niejednokrotnie gry intensywnie promowane i niezwykle popularne. Przykładowo, najlepiej sprzedająca się gra komputerowa 2013 roku, Grand Theft Auto V miała właśnie oznaczenie PEGI 18 i zawierała bardzo brutalne sceny przemocy i seksu, jakie trudno znaleźć w najbardziej nawet drastycznych filmach. Mimo to, tajemnicą poliszynela jest, że wielu nieświadomych rodziców kupowało swoim pociechom w prezencie „najlepszą grę roku”.

Bibliografia

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151–173.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.

PEGI (2013). Annual Report 2012. Pan European Game Information. Pobrane z: <http://www.pegi.info/pl/index/id/1068/nid/media/pdf/390.pdf>.

Wójcik, S. (2013). Gry online – korzystanie i nadużywanie wśród młodzieży. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 12(1), 81–98.

Zajęczkowski, B., Urbańska-Galanciak, D. (2009). Co o współczesnych grach wiedzieć powinniśmy. Broszura informacyjna dla rodziców, wychowawców, nauczycieli szkolnych oraz sprzedawców oprogramowania. Warszawa: Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego SPIDOR.

Internet mobilny

Określenie internet mobilny dotyczy dostępu do internetu przez przenośne urządzenia, głównie telefony komórkowe, za pomocą sieci telefonii komórkowej lub jakiegokolwiek innej sieci bezprzewodowej. Kluczową cechą pozwalającą zakwalifikować internet jako mobilny jest możliwość przemieszczania się w czasie korzystania z urządzenia. Pozwala to używać sieci w przestrzeni publicznej, w kawiarniach, restauracjach, kinach, w samochodzie i transporcie publicznym, a także w szkole lub na uczelni oraz w miejscu pracy. Taką możliwość daje przede wszystkim telefon komórkowy. Oprócz tego coraz szerzej dostępne są także publiczne punkty dostępowe bezprzewodowej sieci wifi (tzw. hotspoty), dzięki którym z internetu na urządzeniach mobilnych można (zazwyczaj bezpłatnie) korzystać na uczelniach, w kawiarniach, urzędach, a nawet całych dzielnicach czy miejscowościach.

Na początku swego istnienia internet dostępny był wyłącznie za pośrednictwem sieci przewodowych: linii telefonicznych albo stałego łącza. Od końca pierwszej dekady XXI wieku coraz powszechniejsze zaczęły stawać się urządzenia przenośne i dostęp bezprzewodowy. Po raz pierwszy dostęp do mobilnej sieci został komercyjnie udostępniony w 1996 roku w Finlandii z wykorzystaniem rewolucyjnego telefonu Nokia 9000 Communicator. Z kolei pierwszy serwis opierający się na specjalnie zaprojektowanej do mobilnego użytku przeglądarce wystartował w 1999 roku w Japonii.

Pojawienie się mobilnego dostępu do internetu stało się możliwe przede wszystkim dzięki rozwojowi technologii i sprzętu. W ciągu kilkunastu lat telefony komórkowe rozwinęły się z prostych narzędzi przeznaczonych jedynie do wykonywania rozmów do rozbudowanych wielofunkcyjnych urządzeń o mocy obliczeniowej, którą jeszcze niedawno miały stacjonarne komputery. Jeśli sięgnąć jeszcze dalej w przeszłość, to okazuje się, że moc obliczeniowa współczesnego telefonu komórkowego jest większa niż ważącego 32 kg komputera sterującego statkiem Apollo w czasie lądowania na Księżycu w 1969 roku (Zakas, 2013). Przełomowymi momentami było wprowadzenie w 2007 roku dużych smartfonów, a w 2010 roku tabletów z technologią multi-touch (wielokrotny dotyk), umożliwiając kontrolowanie interfejsów graficznych więcej niż dwoma palcami jednocześnie. Smartfon to tak naprawdę mały komputer, który umożliwia wykonywanie połączeń telefonicznych. Oprócz tego pozwala na robienie zdjęć, kręcenie filmów, korzystanie z nawigacji satelitarnej, przeglądanie stron internetowych, odbieranie e-maili oraz instalowanie

rozszerzających jego możliwości aplikacji. Rynek takich urządzeń rozwija się bardzo dynamicznie. Raport Międzynarodowego Związku Telekomunikacyjnego przewiduje, że do 2015 roku liczba użytkowników mobilnego internetu przekroczy liczbę użytkowników stacjonarnych (ITU, 2010).

Telefony komórkowe, smartfony, tablety i laptopy to jednak nie jedyne urządzenia umożliwiające korzystanie z mobilnego internetu. Przenośne konsole do gier, odtwarzacze lub zestawy słuchawkowe wyposażone w dostęp do internetu, przenośne urządzenia do nawigacji satelitarnej GPS, aparaty i kamery cyfrowe z funkcją geolokalizacji oraz wiele innych urządzeń również kwalifikują się do tej kategorii.

Za sprawą rozwoju technologicznego liczba takich urządzeń będzie rosła. Można bowiem zaobserwować wyraźną tendencję w kierunku wykorzystywania urządzeń komputerowych w coraz liczniejszych dziedzinach życia, co w konsekwencji prowadzić ma do „wszechobecnej komputeryzacji” lub „komputeryzacji bez granic” (ang. *pervasive computing* lub *ubiquitous computing*), obejmującej wszystkie możliwe dziedziny życia. Docelową sytuację określa się jako internet rzeczy albo przedmiotów. Polega to na tym, że łączące się z internetem mikroprocesory są i będą instalowane w przedmiotach codziennego użytku (sprzętach gospodarstwa domowego, urządzeniach audiowizualnych, oświetleniu, ogrzewaniu, samochodach, a nawet odzieży), aby kontrolować ich działanie i stan. Przedmioty będą również mogły komunikować się między sobą. Współcześnie już istnieją np. inteligentne lodówki, które są w stanie wysyłać sygnały o braku danych produktów. W wielu przypadkach użytkownik nie zdaje sobie nawet sprawy z tego, że posługuje się urządzeniem połączonym z siecią i takich sytuacji będzie coraz więcej.

Oprócz licznych i oczywistych korzyści związanych z takim kierunkiem ewolucji mobilnego internetu pojawiają się także zagrożenia. Przede wszystkim jest to zagrożenie powszechną inwigilacją oraz zdalnym przejęciem kontroli nad urządzeniami elektronicznymi.

Problemy związane z mobilnym internetem

Mimo coraz bardziej sprawnych urządzeń, rozwój internetu mobilnego hamuje jego niska wydajność. Przenośne urządzenia, które działają wolno ze względu na długi czas ładowania danych i opóźnienia w ich transmisji stanowią wielkie wyzwanie dla webdeveloperów i zmuszają ich do szukania zupełnie odmiennych rozwiązań niż te, na których opiera się internet stacjonarny.

Jakość połączeń poprawiają nowe standardy sieci. Pierwsze telefony z dostępem do internetu działały w oparciu na standardzie GSM, stworzonym z myślą o połączeniach głosowych, co w praktyce nie pozwalało na funkcjonalne korzystanie z internetu. Dopiero pojawienie się telefonii komórkowej trzeciej generacji (3G), stworzonej specjalnie do obsługi transmisji dźwięku, obrazu i danych, umożliwiło szerokie upowszechnienie usług internetu mobilnego w pełnym zakresie. Kolejna, czwarta generacja (4G) pozwala na dostęp szerokopasmowy, umożliwiającą uzyskanie standardów sieci stacjonarnej np. w grach online. Obecnie trwają prace nad piątą generacją telefonii komórkowej, której wprowadzenie przewidywane jest na lata 20. XXI wieku. Ma być ona jeszcze szybsza od poprzedniczek, a przy tym tańsza i łatwiej dostępna.

Poza niską wydajnością sieci, dostęp do mobilnego internetu napotyka obecnie na dwa podstawowe problemy: interoperacyjności i użyteczności. Brak interoperacyjności, czyli inaczej brak współpracy między urządzeniami wynika z różnic pomiędzy poszczególnymi urządzeniami, mobilnymi systemami operacyjnymi i przeglądarkami, które nie zawsze ze sobą sprawnie współdziałają. Z kolei problemy dotyczące użyteczności koncentrują się wokół małych rozmiarów telefonu komórkowego, z czego wynikają trudności w korzystaniu z kilku programów równocześnie oraz problemy z nawigacją.

Duże wyzwanie stanowią również koszty korzystania z mobilnego internetu. Mogą one być bardzo wysokie, jeśli dostęp nie odbywa się w ramach z góry ustalonej, stałej opłaty, ale naliczane są na podstawie wykorzystanego przesyłu danych. Szczególnie uczulonym należy być podczas korzystania z przesyłu danych komórkowych za granicą, czego zazwyczaj nie obejmuje zryczałtowana opłata za korzystanie z usług telekomunikacyjnych.

Używanie mobilnego internetu przez dzieci i młodzież

Mobilny internet bywa także określany jako Web 3.0, aby pokazać, że zmienił użytkowanie sieci w podobny sposób, jak upowszechnienie Web 2.0 (serwisów społecznościowych, blogów i innych treści tworzonych przez użytkowników). W największym stopniu zmiany te dotyczą młodych ludzi.

Według raportu EU Kids Online II w Polsce więcej dzieci niż w Europie łączy się z internetem przez telefon komórkowy i inne przenośne urządzenia (odpowiednio 37 i 28%).

Zgodnie z raportem „Net Children Go Mobile” (badania w siedmiu krajach Unii, nie obejmują niestety Polski) dzieci w coraz większym stopniu korzystają z mobilnego internetu. Smartfon posiada 53% dzieci w wieku 9–16 lat, a 48% wykorzystuje go jako narzędzie z dostępem do internetu. Charakter dostępu do internetu jest coraz bardziej zindywidualizowany i prywatny. Dwadzieścia sześć procent dzieci używa smartfonów będąc w ruchu, ale równocześnie coraz więcej dzieci łączy się z internetem w swojej sypialni (39%). Na czele listy codziennych aktywności młodych użytkowników mobilnego internetu znajdują się serwisy społecznościowe – 58% badanych odwiedza swój profil na serwisie społecznościowym przynajmniej raz dziennie. Inne popularne aktywności to słuchanie muzyki, oglądanie teledysków i używanie komunikatorów do rozmów z innymi użytkownikami (Mascheroni, Ólafsson, 2013).

Wywołane upowszechnieniem mobilnego internetu zmiany w kierunku coraz bardziej prywatnego charakteru korzystania przez dzieci i młodzież z internetu, powodują jeszcze większe osłabienie kontroli rodzicielskiej nad tym, co dziecko robi online. Dawne zalecenia dotyczące komputerów stacjonarnych np. żeby komputer z dostępem do internetu nie znajdował się w sypialni dziecka, tylko w miejscu wspólnym dla wszystkich domowników, stały się zupełnie nieaktualne.

Bardziej prywatny charakter dostępu do internetu sprawia także, że dzieci i młodzież częściej oglądają treści o charakterze seksualnym (patrz więcej: *Szkodliwe treści*) i otrzymują wiadomości o takim charakterze. Pojawianie się nowych funkcjonalności internetu mobilnego zwiększa także presję na rejestrowanie, przesyłanie, publikowanie i poddawanie ocenie swojego wizerunku. Prowadzi to do coraz większej powszechności sekstingu (patrz więcej: *Seksting*), czyli nagrywania i rozsyłania przez telefon swoich zdjęć i filmów o charakterze erotycznym. Możliwość szybkiego rejestrowania i przesyłania zdjęć i filmów przyczynia się także do powstawania i rozwoju nowych form agresji elektronicznej (patrz więcej: *Cyberprzemoc*). Ciągła dostępność mobilnego internetu może sprzyjać także rozwojowi uzależnień związanych z korzystaniem z sieci i utrudniać pracę terapeutyczną (patrz więcej: *Nadużywanie internetu*).

Pamiętaj!

- Jeśli nie chcesz, aby twoje dziecko korzystało z internetu mobilnego (np. ze względu na wiek), wyłącz tę opcję w urządzeniu.
- Aby uchronić dzieci przed kontaktem z nieodpowiednimi treściami, zainstaluj na urządzeniu mobilnym bezpieczną dla dzieci przeglądarkę wymuszającą tryb bezpiecznego poszukiwania treści we wszystkich wyszukiwarkach, np. BeSt w przypadku urządzeń z systemem Android.
- Zainstaluj również oprogramowanie filtrujące niechciane treści dostosowane do urządzeń mobilnego internetu (np. Mobicip, <http://www.mobicip.com>).
- W ustawieniach urządzenia mobilnego można zablokować dostęp do niezalecanych dla dzieci programów i aplikacji (np. przeglądarek bez opcji bezpiecznego surfowania, które dzieci mogą instalować, żeby obejść zabezpieczenia ustawione przez rodziców) oraz wyłączyć funkcję kamery. I wreszcie, uważaj na koszty! Niektóre sieci wifi są płatne: wymagają wysłania SMS-a lub podania nr karty kredytowej. Duże koszty może generować też korzystanie przez dziecko z transferu danych komórkowych, szczególnie za granicą.

Bibliografia

ITU (2010). ITU sees 5 billion mobile subscriptions globally in 2010. Pobrane z: http://www.itu.int/newsroom/press_releases/2010/06.html.

Livingstone, S., Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5). Pobrane z: <http://www.lse.ac.uk/EUKidsOnlineFinalReport/>.

Mascheroni, G., Ólafsson, K. (2013). Mobile internet access and use among European children. Initial findings of the Net Children Go Mobile project. Milano: Educatt. Pobrane z: <http://eprints.lse.ac.uk/54244/>.

Zakas, N. C. (2013). The Evolution of Web Development for Mobile Devices: Building Web sites that perform well on mobile devices remains a challenge. Magazine Queue - Mobile Web Development, 11(2), 30. Pobrane z: <http://queue.acm.org/detail.cfm?id=2441756>.

Materiały przedstawiające wykorzystywanie seksualne dzieci

Jedną z kategorii bezprawnych, nielegalnych treści dystrybuowanych przez internet są materiały przedstawiające seksualne wykorzystywanie dzieci. W potocznym rozumieniu określane są jako „pornografia dziecięca”, co nie jest jednak terminem właściwie oddającym istotę zjawiska. Takie sformułowanie może bowiem sugerować, że jest to jeden z działów branży pornograficznej, która – z odpowiednimi zastrzeżeniami w kwestii udostępniania – jest legalna w większości krajów zachodniego świata. Natomiast materiał o charakterze pornograficznym z udziałem osoby małoletniej jest dowodem przestępstwa, jakim jest seksualne wykorzystanie dziecka. Najczęstszą formą są zdjęcia i filmy, które stanowią dokumentację aktu wykorzystania dziecka. O ile jednak wykorzystanie w świecie „realnym” miało miejsce w danym miejscu i czasie, to dokumentacja tego wydarzenia trafiająca do internetu skazuje ofiarę na kolejne upokorzenia i nazywana jest „wtórną wiktyzacją”. Co więcej, takie materiały mogą być wykorzystywane przez sprawców w procesie uwodzenia dzieci do stopniowego ich oswojenia z przedstawionymi tam zachowaniami seksualnymi.

Produkcja, rozpowszechnianie i posiadanie materiałów przedstawiających seksualne wykorzystywanie dziecka w postaci zdjęć i filmów w większości krajów świata jest nielegalna. Jednak jedną z form może być też rysunek, grafika czy tekst, które jako takie nie są dokumentacją skrzywdzenia rzeczywistego dziecka. W niektórych krajach, również w Polsce, obowiązują odpowiednie przepisy dotyczące zakazu rozpowszechniania treści o charakterze pornograficznym z udziałem małoletnich (traktowanych również jako wytworzony czy przetworzony wizerunek dziecka) oraz propagowania zachowań o charakterze pedofilskim.

Internet umożliwia różnorodną dystrybucję nielegalnych materiałów. Typowe strony www z od razu widoczną treścią są tylko jedną z metod rozpowszechniania. Popularność zyskują inne sposoby, na przykład umieszczanie zarchiwizowanych plików w ogólnodostępnych serwisach hostingowych, do których prowadzą linki ze specjalnie utworzonych profili na darmowych serwisach forów dyskusyjnych. Również sieć bezpośredniej wymiany plików „peer to peer” jest wykorzystywana do udostępniania i pobierania nielegalnych treści. Taki sposób eliminuje konieczność przekazania nielegalnej treści na dostępny publicznie serwer, a użytkownicy udostępniają i pobierają pliki bezpośrednio ze swoich komputerów. Problem stanowi anonimowa sieć TOR (The Onion Router), gdzie

obecnie znajdują się największe zasoby najbardziej drastycznych, dostępnych publicznie materiałów. Specyfika sieci TOR sprawia, że ustalenie komputerów będących serwerami dla nielegalnych treści jest właściwie niemożliwe.

Oprócz materiałów utrwalanych przez dorosłych sprawców wykorzystania dziecka również i sami małoletni mogą przyczyniać się do powstawania takich treści. Poczynając od sekstingu, czyli wysyłania swoich intymnych zdjęć lub filmów swojemu chłopakowi lub dziewczynie, które następnie są przez nich przekazywane dalej, przez samodzielne publikowanie w internecie takich materiałów, aż po transmisje na wideoczatach (czytaj więcej: *Sekskamerki i czaty wideo*). Transmisje, podczas których dochodzi do prezentowania zachowań seksualnych przez małoletnich, mogą być zarówno publiczne, jak i przeprowadzane prywatnie, tylko dla jednego odbiorcy. W każdym przypadku taka transmisja może zostać nagrana przez odbiorcę, a następnie rozpowszechniona.

Definicję terminu „pornografia dziecięca” (takie pojęcie używane jest jeszcze w języku prawniczym) zawiera Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/92/UE z dnia 13 grudnia 2011 r. w sprawie zwalczania niegodziwego traktowania w celach seksualnych i wykorzystywania seksualnego dzieci oraz pornografii dziecięcej i brzmi ona w następujący sposób:

Pornografia dziecięca oznacza:

1. wszelkie materiały ukazujące dziecko uczestniczące w rzeczywistych lub symulowanych zachowaniach o wyraźnym seksualnym charakterze;
2. wszelkie przedstawienia organów płciowych dziecka w celach głównie seksualnych;
3. wszelkie materiały ukazujące osobę wyglądającą na dziecko uczestniczącą w rzeczywistych lub symulowanych zachowaniach o wyraźnym seksualnym charakterze oraz przedstawienia organów płciowych osób wyglądających jak dziecko, w celach głównie seksualnych;
4. realistyczne obrazy dziecka uczestniczącego w zachowaniach o wyraźnym seksualnym charakterze lub realistyczne obrazy organów płciowych.

Przy czym „dziecko” oznacza każdą osobę w wieku poniżej 18 lat.

Materiały przedstawiające seksualne wykorzystywanie dziecka mogą charakteryzować się różnym poziomem drastyczności. Jedną ze skal ocen jest pięciostopniowa klasyfikacja opracowana przez brytyjski sądowniczy organ doradczy (Sentencing Advisory Panel). Na potrzeby niniejszego tekstu użyto sformułowań używanych w polskim Kodeksie karnym, tzn. „obcowanie płciowe” oraz „inna czynność seksualna”:

- POZIOM 1:** Erotyczne pozowanie dziecka pozbawione aktywności seksualnej;
- POZIOM 2:** Inna czynność seksualna między dziećmi, masturbacja dziecka;
- POZIOM 3:** Inna czynność seksualna między dorosłym a dzieckiem;
- POZIOM 4:** Obcowanie płciowe między dorosłym a dzieckiem lub między dziećmi;
- POZIOM 5:** Sadyzm wobec dziecka lub obcowanie płciowe dziecka ze zwierzęciem.

Poziom 1 powyższej klasyfikacji obejmuje zjawisko tzw. erotyki dziecięcej, czyli takich materiałów, które przedstawiają dzieci w erotycznych pozach, występujących często w mocnym makijażu i erotycznej bieliznie. Mimo że zgodnie z przyjętą interpretacją takie materiały nie są pornografią, to niewątpliwie są dokumentem przedstawiającym seksualne wykorzystywanie dziecka.

Wraz ze wzrostem ilości nielegalnych materiałów dystrybuowanych online postanowiono stworzyć specjalne punkty kontaktowe, przyjmujące anonimowe zgłoszenia od użytkowników internetu na ten temat. Informacja o nielegalnym materiale przekazywana jest następnie do miejscowej policji, a jeśli serwer z treściami znajduje się za granicą danego kraju, to taka informacja trafia do właściwego zespołu za granicą. Pierwsze takie punkty utworzono w 1996 roku, a trzy lata później powstało Międzynarodowe Stowarzyszenie Zespołów Reagujących INHOPE, które obecnie zrzesza blisko 50 zespołów z 43 państw świata. Jedynym punktem kontaktowym w Polsce jest działający od 2005 roku i od początku będący członkiem INHOPE Dyżurnet.pl, funkcjonujący w ramach Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej. Formularz na stronie www.dyzurnet.pl umożliwi internautom anonimowe zgłaszanie materiałów przedstawiających seksualne wykorzystywanie dzieci.

Zgodnie z raportem z 2013 roku Stowarzyszenie INHOPE przeanalizowało prawie 55 tysięcy przypadków dotyczących zamieszczenia w internecie materiałów przedstawiających seksualne wykorzystanie dzieci. Tendencja jest cały czas wzrostowa, gdyż w 2011 roku było ich niecałe 30 tysięcy, a rok później przeszło 37 tysięcy.

W 2013 roku do punktu Dyżurnet.pl trafiło prawie 6700 zgłoszeń, z czego 1235 zostało ocenionych jako treść pornograficzna z udziałem małoletniego, co stanowi wzrost o blisko 30% w stosunku do roku 2012. Zdecydowana większość ze zgłoszonych materiałów (69%) była już niedostępna po 48 godzinach.

Pamiętaj!

- Jeśli natkniesz się w internecie na podejrzane treści przedstawiające osoby małoletnie zgłoś je anonimowo na www.dyzurnet.pl.
- Jeśli podejrzewasz, że dziecko było lub jest wykorzystywane seksualnie skontaktuj się z profesjonalistami: <http://www.zlydotyk.pl/gdzie-szukac-pomocy>.
- Jeśli wiesz, że dorosły posiada lub rozpowszechnia materiały przedstawiające seksualne wykorzystywanie dzieci, zgłoś to policji.

Bibliografia

INHOPE (2014). INHOPE 2013 Facts, Figures & Trends. The fight against online Child Sexual Abuse in perspective. Pobrane z: <http://inhope.org/Libraries/Infographics/INHOPE-2013-Infographic.sflb.ashx>.

NASK (2014). Raport Dyżurnet.pl za rok 2013. Pobrane z: http://www.dyzurnet.pl/images/stories/PDF/raporty/raport_2013.pdf.

Sentencing Council (2014). Sexual Offences Definitive Guideline. Pobrane z: <https://www.iwf.org.uk/assets/media/hotline/Sentencing%20Councils%20Sexual%20Offences%20Definitive%20Guideline%20April%202014.pdf>.

Mowa nienawiści

Mowa nienawiści nie jest zjawiskiem pojawiającym się tylko w internecie. Specyfika nowych mediów umożliwia publikowanie komentarzy lub tekstów każdemu, z zachowaniem pozornej anonimowości. Powoduje to, że internet stał się środowiskiem, którego mowa nienawiści dotyczy w stopniu szczególnym.

Definicje mowy nienawiści

Według definicji zaproponowanej w raporcie autorstwa Sergiusza Kowalskiego i Magdaleny Tulli mowa nienawiści „obejmuje wypowiedzi (ustne i pisemne) i przedstawienia ikoniczne łączące, oskarżające, wyszydzające i poniżające grupy oraz jednostki z powodów po części przynajmniej od nich niezależnych – takich jak przynależność rasowa, etniczna i religijna, a także płeć, preferencje seksualne, kalectwo czy przynależność do naturalnej grupy społecznej, jak mieszkańcy pewnego terytorium, reprezentanci określonego zawodu, mówiący określonym językiem itp.” (Kowalski, Tulli, 2001). Zgodnie z definicją Rady Europy mowa nienawiści to „każda forma wypowiedzi, która rozpowszechnia, podżega, propaguje lub usprawiedliwia nienawiść rasową, ksenofobię, antysemityzm lub inne formy nienawiści oparte na nietolerancji, włączając w to nietolerancję wyrażaną w formie agresywnego nacjonalizmu lub etnocentryzmu, dyskryminacji lub wrogości wobec mniejszości, migrantów bądź osób wywodzących się ze społeczności imigrantów” (Rada Europy, 1997). Mowa nienawiści przyczynia się do powstawania, rozpowszechniania oraz utrwalania negatywnych stereotypów dotyczących osoby lub grupy osób. Często zawiera wulgaryzmy oraz może manipulować faktami i danymi.

Kwestie prawne

Na gruncie prawa polskiego mowa nienawiści jest karalna. W polskim prawie można znaleźć kilka przepisów odnoszących się do tego zjawiska. Dwa podstawowe to art. 256 oraz 257 Kodeksu karnego:

Art. 257. Kto publicznie znieważa grupę ludności albo poszczególną osobę z powodu jej przynależności narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości lub z takich powodów narusza nietykalność cielesną innej osoby, podlega karze pozbawienia wolności do lat trzech.

Art. 256. § 1. Kto publicznie propaguje faszystowski lub inny totalitarny ustrój państwa lub nawołuje do nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat dwóch.

Wyszczególniona w przytoczonych artykułach przynależność narodowa, etniczna, rasowa oraz bezwyznaniowość nie rozciąga ochrony na osoby znieważane ze względu na wiek, niepełnosprawność, przynależność polityczną, zawodową czy orientację seksualną. Mowa nienawiści w niektórych przypadkach może wyczerpywać znamiona innych przestępstw m.in. groźby karalnej – art. 190 Kodeksu Karnego, Zniestawienia – art. 212 Kodeksu karnego oraz znieważenia osoby – art. 216 Kodeksu karnego.

Specyfika zjawiska

Nie wszystkie agresywne wypowiedzi w sieci można określić jako mowę nienawiści. Szerszym pojęciem jest tzw. hejtowanie. Termin ten stosuje się przede wszystkim do takich wypowiedzi, które są agresywne i nie mają podłoża ideologicznego. O ile mowa nienawiści opiera się na negatywnych stereotypach i jest powiązana z poglądami danej osoby, to hejtowanie jest przejawem agresji bez ściśle określonego podłoża. Młodzi użytkownicy skarżą się, że zostali zhejtowani bez wyraźnego powodu. To już nie jest agresja skierowana przeciwko np. grupie etnicznej, a po prostu działanie agresywne.

Istotną kwestią w temacie hejtowania są tzw. trolle. Ich aktywność w sieci sprowadza się do publikowania agresywnych, kontrowersyjnych komentarzy, których celem jest wywołanie oburzenia i reakcji pozostałych komentujących. Często można spotkać się ze zdaniem „nie karmić trolla”. Jest to apel o nieodpowiadanie na zaczepki, ponieważ troll liczy na falę oburzenia i czerpie satysfakcję z komentarzy będących odpowiedzią na jego prowokację. Kolejnym ważnym określeniem jest tzw. flejm (od ang. *flame*), czyli kłótnia internetowa polegająca na wymianie obraźliwych komentarzy. Często jest ona spowodowana skrajnymi różnicami w opinii na dany temat, np. polityczny.

Formy internetowej mowy nienawiści

Mowa nienawiści oraz hejt pojawia się w internecie w bardzo różnych formach. W pierwszej kolejności mogą być to strony internetowe (*hate sites*), na których szerzone są np. ksenofobiczne poglądy. Witryny stanowią często swego rodzaju ośrodki nienawiści *hubs of hate* (British Institute of Human Rights, 2012). Umożliwiają one budowanie społeczności m.in. przez jednoczesną dostępność wielu kanałów komunikacji. Strony tego rodzaju mogą stanowić narzędzie do rekrutacji nowych członków np. organizacji faszystowskich oraz szerzenia niebezpiecznych ideologii. Witryny zawierające mowę nienawiści można zgłosić na stronie Dyzurnet.pl. Problem z usunięciem strony może pojawić się w przypadku, gdy znajduje się ona na amerykańskich serwerach. Jest to spowodowane bardzo liberalnym podejściem władz USA do kwestii wolności słowa. Kolejnym kanałem, przez który może być szerzona mowa nienawiści są blogi oraz fora internetowe. W przypadku forów internetowych mogą być to zamknięte grupy, do których dostęp mają jedynie wybrani, zarejestrowani użytkownicy. Mowa nienawiści może być także rozpowszechniana przez e-maile oraz media społecznościowe. W drugim przypadku możliwa jest z nimi dość skuteczna walka przez zgłaszanie przemocy werbalnej do administratorów, np. w przypadku Facebooka.

Jednym z najbardziej powszechnych kanałów szerzenia mowy nienawiści oraz hejtu w internecie są komentarze. Można je znaleźć zarówno pod artykułami, jak i na blogach. Komentarze zapewniają wspomnianą na początku pozorną anonimowość, przez co zawarty w nich poziom agresji jest często bardzo wysoki.

Mowa nienawiści to nie tylko komentarze lub artykuły. Może ona przyjmować formę obrazków lub filmów. Przykładem mogą być tzw. memy, czyli porcje informacji kopiowanie i rozsyłane między internautami. Jedną z form memów są powtarzające się obrazki ze zmienionym tekstem. W niektórych przypadkach mogą być one platformą szerzącą mowę nienawiści, np. zdjęcie osoby czarnoskórej opatrzone rasistowskim komentarzem. Kolejnym, czasem nieoczywistym przejawem mowy nienawiści mogą być gry (zazwyczaj proste gry przeglądarkowe), które oprócz dostarczenia rozrywki obrażają pewną określoną grupę ludzi. Przykładem może być gra przeglądarkowa *Border Patrol*, w której zadaniem gracza jest zwalczanie obywateli Meksyku przekraczających granicę USA. Podczas rozgrywki strzela się m.in. do kobiet w ciąży prowadzących swoje dzieci za rękę. Mowa nienawiści może być także rozprzestrzeniana przez filmy oraz muzykę, np. wykonywaną przez zespoły o mocnym zabarwieniu nacjonalistycznym.

Kolejną metodą jest tzw. astroturfing. Jest to rodzaj kampanii, która ma sprawić wrażenie ruchu oddolnego, a w rzeczywistości jest przemyślaną strategią rozpowszechniania pewnej idei lub promowania produktu. Największym zagrożeniem związanym z tą metodą jest wprowadzenie użytkowników w błąd i sprawienie poczucia ogólnego poparcia dla określonej idei.

Mowa nienawiści w świetle badań

Mowa nienawiści online stała się tematem badań, które umożliwiają lepsze poznanie skali tego zjawiska oraz zrozumienie jego oddziaływania. W 2011 roku Fundacja Wiedza Lokalna we współpracy z Centrum Badań nad Nowymi Mediami Collegium Civitas stworzyła narzędzie służące do analizowania forów internetowych pod kątem obecności mowy nienawiści. Przeanalizowano 10 mln komentarzy, spośród których 85 tys. sklasyfikowano jako mowę nienawiści. W rezultacie daje to 0,86% obraźliwych wypowiedzi. Odsetek wydaje się niewielki, ale liczba bezwzględna 85 tys. pokazuje, że komentarzy zawierających mowę nienawiści jest naprawdę dużo (Troszyński, 2011).

W roku 2012 opublikowano „Internetową kulturę obrażania?” – raport z projektu badawczego dotyczącego kultury wypowiedzi w internecie. W badaniu nie zastosowano kategorii „mowa nienawiści”, ale wypowiedzi mogły zostać skategoryzowane jako obraźliwe. Wśród analizowanych wypowiedzi 2,5% zakwalifikowano jako obraźliwe (Krejtz, 2012).

Biorąc pod uwagę proporcjonalność skala obraźliwych komentarzy i mowy nienawiści może wydawać się wyjątkowo niska. Jednak według ustaleń „Raportu mniejszości” pojawia się jedna bardzo istotna kwestia. O ile w przypadku większości treści przebadanych odsetek obraźliwych komentarzy jest bardzo niewielki, o tyle w przypadku wątków dotyczących mniejszości przekracza 50% (Troszyński, 2011). Jest to bardzo wysoki współczynnik pokazujący skalę agresji w przypadku tematów, w których występuje największe prawdopodobieństwo pojawienia się mowy nienawiści.

Bardzo ciekawe dane dotyczące omawianego problemu można znaleźć w opracowaniu „Mowa nienawiści. Raport z badań sondażowych” (Bilewicz, Marchlewska, Soral, Winiewski, 2014). Wyniki badania wskazują, że przestrzenią, w której respondenci najczęściej spotykają się z mową nienawiści jest internet. Przykładowo w przypadku mowy nienawiści skierowanej do osób czarnoskórych 70% młodych ludzi w wieku 16–18 lat spotkało się z jej przejawami właśnie w sieci.

Warto reagować

Użytkownicy internetu nie pozostają bezbronni wobec agresywnych, wulgarnych czy obraźliwych treści. Większość portali daje możliwość zgłaszania nadużyć bezpośrednio w sekcji komentowania lub za pomocą poczty elektronicznej do administratorów serwisów. Jakość debaty internetowej zależy od wszystkich jej uczestników, również od reagujących czytelników. Prowadzony przez NASK zespół Dyżurnet.pl, zajmujący walką z nielegalnymi treściami online, w takich przypadkach zgłasza sprawę do administratora serwisu oraz zachęca zgłaszających do podobnej interwencji.

Pamiętaj!

- Zgłaszaj strony zawierające mowę nienawiści do zespołu Dyżurnet.pl.
- Naucz dziecko szacunku do innych i nieobrażania pozostałych użytkowników internetu.
- Poinformuj dziecko, że to co publikuje w sieci nigdy nie jest w pełni anonimowe i że można dotrzeć do autora komentarza lub wpisu.
- Przekonaj dziecko, by informowało cię o zauważonych przejawach mowy nienawiści w internecie.
- Naucz dziecko, by krytycznie podchodziło do komentarzy w internecie. Niektórzy publikują kontrowersyjne komentarze by wywołać agresję.
- Skorzystaj z narzędzia do kontroli rodzicielskiej, które blokuje strony z mową nienawiści.

Bibliografia

Bilewicz, M., Marchlewska, M., Soral, W., Winiewski, M. (2014). Mowa nienawiści, Raport z badań sondażowych. Warszawa: Fundacja im. Stefana Batorego.

British Institute of Human Rights (2012). Mapping study on projects against hate. Pobrane z: www.coe.int/t/dg4/youth/Source/Training/Training_courses/2012_Mapping_projects_against_Hate_Speech.pdf.

Kowalski, S., Tulli, M. (2003). Zamiast procesu. Raport o mowie nienawiści. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.

Krejtz, K. (red.). (2012). Internetowa kultura obrażania? Interactive Advertising Bureau Polska; Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej; Ośrodek Przetwarzania Informacji. Pobrane z: www.komentujnieobrazaj.pl/kno/ko-raport.pdf.

Troszyński, M. (2011). Raport mniejszości. Prezentacja wyników. Warszawa: Fundacja Wiedza Lokalna.

Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. – Kodeks karny (Dz. U. z 1997 r. Nr 88, poz. 553 z późn. zm.).

Załącznik do rekomendacji Komitetu Ministrów Rady Europy nr R (97) 20, przyjętej 30 października 1997 r.

Nadużywanie internetu

Nadużywanie internetu jest tematem często obecnym w mediach i debacie publicznej. Problem ten przedstawiany jest jako „plaga XXI wieku”, a opinia publiczna jest straszona historiami o nastolatkach, których nie można oderwać od komputerów. Za sensacyjnymi doniesieniami o „siecioholikach” rzadko jednak kryje się głębsza refleksja nad istotą zjawiska.

Tymczasem problem jest skomplikowany i niejednoznaczny. Wyraża się to już w wielości nazw jakimi operuje się w tym obszarze. Często pisze się o „uzależnieniu od internetu”, „siecioholizmie”, „netoholizmie” itp., ale nie wszyscy psychologowie i psychiatry zgadzają się z tym ujęciem, jako że – mimo pewnych podobieństw – należy odróżniać problemy w rodzaju nadużywaniu internetu od uzależnień od substancji takich, jak alkoholizm lub narkomania. Nie chodzi tu bowiem o uzależnienie fizyczne, lecz o uzależnienie behawioralne (uzależnienie od czynności).

Nadużywanie internetu nie sprowadza się jedynie do tego, że dana osoba dużo z niego korzysta. Obecnie nie tylko młodzież, ale i bardzo wielu dorosłych spędza w sieci co najmniej kilka godzin dziennie. Internet służy młodym ludziom jako środek komunikacji, źródło informacji i rozrywki, a z badań wiemy, że z roku na rok całkowity czas korzystania z sieci wzrasta w całej populacji.

Nadużywanie internetu pojawia się wtedy, gdy osoba nie może kontrolować korzystania, czuje wewnętrzny przymus wchodzenia do sieci, a ponadto ta aktywność niesie dla niej negatywne konsekwencje. Na tym właśnie opiera się jedna z bardziej znanych definicji tego zjawiska, która mówi, że z nadużywaniem internetu mamy do czynienia, gdy:

- czas i intensywność korzystania z internetu wymyka się spod kontroli, użytkownik spędza w sieci więcej czasu niż planował, odczuwa trudną do odparcia potrzebę korzystania z sieci;
- korzystanie z internetu prowadzi do zaniedbywania innych aspektów życia, przysparza problemów na różnych płaszczyznach lub powoduje subiektywnie odczuwane cierpienie (Shapira i in., 2003).

Z tej ogólnej charakterystyki wyprowadzić można konkretne objawy, które wskazują na to, że korzystanie z internetu przybiera formy patologiczne. Woronowicz (2009) podaje następującą listę objawów:

- spędzanie przy komputerze coraz większej ilości czasu kosztem innych zainteresowań;
- zaniechanie obowiązków rodzinnych i szkolnych z powodu aktywności w internecie;
- pojawianie się konfliktów rodzinnych związanych z internetem;
- kłamstwa dotyczące czasu spędzanego w internecie;
- podejmowanie nieudanych prób jego ograniczenia;
- reagowanie rozdrażnieniem lub nawet agresją, gdy korzystanie z komputera jest utrudnione lub niemożliwe.

Warto także zaznaczyć, że wobec ogromnego zróżnicowania internetu jako medium, niektórzy eksperci, chętniej niż o „nadużywaniu internetu” wolą mówić o nadużywaniu konkretnych jego zastosowań. Najczęściej mówi się w tym kontekście o:

- nadużywaniu gier online;
- nadużywaniu portali społecznościowych i komunikatorów;
- nadużywaniu pornografii internetowej i usług seksualnych online;
- hazardzie online.

Przyczyny nadużywania internetu mogą być złożone i zróżnicowane zależnie od sytuacji konkretnego człowieka. Generalnie (podobnie jak przy innych uzależnieniach behawioralnych) zachowania takie mogą być rodzajem niekonstruktywnej strategii radzenia sobie ze stresem. Mówiąc prościej, chodzi tu o ucieczkę w świat online przed problemami lub trudnościami życiowymi, których nie udaje się skutecznie rozwiązać. W przypadku dzieci i młodzieży może chodzić o brak akceptacji ze strony rówieśników, problemy rodzinne, konflikty z rodzicami czy niepowodzenia szkolne (Chocholska, Osipczuk, 2009). Jest rzeczą oczywistą, że we wszystkich tego typu przypadkach nie można skupiać się jedynie na kwestii nadużywania internetu, ale należy rozpoznać i spróbować rozwiązać bazowe problemy.

Ponadto, wiele badań wykazuje, że nadużywanie internetu w sposób istotny wiąże się z szeregiem ogólniejszych problemów psychologicznych, takich jak introwersja, nieśmiałość, lęki, depresja, neurotyzm, niska samoocena (Augustynek, 2010). Dlatego też w bardzo wielu przypadkach, aby ocenić istotę przeżywanego problemu niezbędną jest pomoc psychologa.

Odpowiedź na pytanie, jak duża jest skala problemu nadużywania internetu wśród młodzieży w Polsce nie jest łatwa, ponieważ samo nadużywanie bywa

w praktyce różnie definiowane. W różnych badaniach stosowana jest różnorodna metodologia, jednak najczęściej nadużywanie mierzone jest za pomocą specjalnych testów psychologicznych, z których najpopularniejszym jest Internet Addiction Test (IAT) autorstwa Kimberly Young. Został on między innymi zastosowany w badaniach CBOS (2012) oraz Fundacji Dzieci Niczyje (Makaruk, Wójcik, 2013).

W badaniu CBOS (2012) wykazano, że wśród osób poniżej 18 lat do grupy zagrożonych nadużywaniem internetu zaliczono 10%, zaś w grupie 18–24 lata – 6% badanych. W starszych grupach wiekowych odsetek ten nie przekraczał 2%, co jasno pokazuje, że to osoby młode są największą grupą ryzyka. Właśnie na młodzieży (konkretnie na uczniach klas III gimnazjum) koncentrowało się badanie Fundacji Dzieci Niczyje przeprowadzone w ramach międzynarodowego projektu EU NET ADB. W badaniu tym stwierdzono, że ogółem 12% młodzieży należało do grupy „zagrożonych nadużywaniem” (wykazywało część objawów), a u 1,3% występowały poważne objawy nadużywania. Nieco większe odsetki występowały wśród chłopców niż dziewczyn, co było związane także z tym, że wśród chłopców było dużo więcej intensywnych graczy online.

Wyniki prowadzonych w ostatnich latach w Polsce badań pokazują zatem, że problem nadużywania internetu – choć dotyczy na szczęście mniejszości nastolatków – istnieje i może poważnie wpływać na funkcjonowanie psychiczne i społeczne wielu młodych ludzi.

Pamiętaj!

W przypadku podejrzenia, że dziecko lub nastolatek ma problem z nadużywaniem internetu warto podjąć następujące kroki:

- Spróbować porozmawiać z dzieckiem i wprost określić swoje obawy.
- Rozpoznać sytuacje, w których dziecko z większą intensywnością sięga po internet. Mogą to być sytuacje trudne, z którymi nie może ono sobie poradzić.
- Ustalić stały harmonogram dnia i wyznaczyć określony czas na korzystanie z internetu.
- Starać się stopniowo zmniejszać czas korzystania z internetu.
- Nagradzać sukcesy i postępy.
- Skontaktować się z psychologiem.
- Skonsultować się z telefonem Helpline.org.pl 800 100 100.

Bibliografia

Augustynek, A. (2010). Uzależnienie komputerowe. Diagnoza, rozpowszechnienie, terapia. Warszawa: Difin.

CBOS (2012). Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych. Warszawa: CBOS.

Chocholska, P., Osipczuk, M. (2009). Uzależnienie od komputera i internetu u dzieci i młodzieży. Warszawa: Hachette.

Kaliszewska, K. (2007). Nadmierne używanie Internetu: charakterystyka psychologiczna, Poznań. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Makaruk, K., Wójcik, S. (2013). Nadużywanie internetu przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 12(1), 35–48.

Makaruk, K., Wójcik, S., Konsorcjum EU NET ADB (2012). EU NET ADB. Badanie nadużywania internetu przez młodzież w Polsce. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

PCPSI (2012). Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież. Warszawa: Polskie Centrum Programu Safer Internet.

Shapira, N. A. i in. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207–216.

Woronowicz, B. (2009). Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia. Poznań/Warszawa: Parpamedia.

Narzędzia ochrony rodzicielskiej

Jak wynika z badań przeprowadzonych w 2013 roku przez Orange Polska wraz z Fundacją Dzieci Niczyje, co szóstemu (15%) dziecku zdarzyło się przeglądać zabronione przez rodziców treści. Trzy czwarte badanych deklarowało, że trafiło na nie przypadkiem. Co piąte (22%) dziecko, które przeglądało zabronione treści przyznało, że była to pornografia, a co szóste odpowiedziało ogólnie, że strony dla dorosłych. Rodzice biorący udział w tym badaniu jasno określili, że to na nich spoczywa obowiązek zapewnienia dzieciom bezpiecznego korzystania z internetu.

Obowiązek ten może być realizowany na wiele sposobów, najskuteczniejsze jest jednak podejście kompleksowe: w parze z rozmowami rodziców z dziećmi i edukacją, powinno iść zabezpieczenie technologiczne sprzętu ograniczające dostęp do nieodpowiednich treści dla dzieci. Narzędzia ochrony rodzicielskiej mają chronić dzieci korzystające z komputera czy urządzeń mobilnych, takich jak laptop, tablet czy smartfon, a ich podstawowe funkcje to:

- blokowanie dostępu do nieodpowiednich dla dzieci stron www (patrz więcej: *Szkodliwe treści i Promowanie zachowań autodestrukcyjnych online*),
- ograniczanie stałe lub czasowe dostępu do określonych programów i opcji urządzenia,
- monitorowanie i raportowanie.

Na podstawie wyników badań EU Kids Online stwierdzono jednak, że jedynie 19% polskich rodziców używa programów ochrony rodzicielskiej. Korzystanie z tego typu narzędzi niewątpliwie może budzić rozterki rodziców odnośnie granic między zaufaniem a kontrolą dziecka. Jeśli jednak dzieci wiedzą o zainstalowanym oprogramowaniu i jego celach, relacje rodzic-dziecko pozostaną przejrzyste.

Rodzaje narzędzi kontroli rodzicielskiej

Kontrola rodzicielska może odbywać się dzięki autonomicznym narzędziom tzw. programom kontroli rodzicielskiej lub funkcjom (*safe search*) wyszukiwarki internetowej czy systemu operacyjnego. Ponadto usługi tego typu ma w swojej ofercie część dostawców internetu.

W przypadku programów autonomicznych – należy pobrać program i zainstalować go na komputerze lub urządzeniu mobilnym. Większość dostępnego oprogramowania tego typu to płatne aplikacje z czasowo ograniczoną bezpłatną próbną licencją.

Ważne jest, aby po pierwszym uruchomieniu ustawić program adekwatnie do wieku i potrzeb dziecka.

Współczesne systemy operacyjne dają także możliwość utworzenia niezależnych profili dla różnych użytkowników: innego dla dziecka, innego dla osoby dorosłej. Panel administracyjny jest przy tym chroniony hasłem przed dostępem nieuprawnionych użytkowników, dzięki czemu rodzic ma pewność, że dziecko korzysta tylko z przeznaczonego i ustawionego specjalnie dla niego profilu, może też kontrolować instalowanie nowych programów.

Działanie programów kontroli rodzicielskiej

Funkcja blokowania dostępu do stron www może odbywać się na kilka sposobów. Po pierwsze rodzic – administrator urządzenia ma możliwość określenia, które kategorie stron www mają być blokowane. W zależności od rodzaju oprogramowania kontroli rodzicielskiej można blokować następujące kategorie stron:

- erotyczne
- obraźliwe lub przedstawiające agresję i przemoc
- prezentujące treści rasistowskie i ksenofobiczne
- umożliwiające pobieranie plików z internetu
- portale wideo
- portale społecznościowe.

Drugi sposób blokady dostępu odbywa się na zasadzie określenia listy witryn, które rodzic uznaje za nieodpowiednie dla dziecka, czyli stworzenia tzw. czarnej listy stron (black list). Równocześnie rodzic może określić, które słowa czy frazy mają być blokowane. Najwyższy poziom zabezpieczenia to zdefiniowanie dostępu tylko do stron www z tzw. białej listy stron (white list), które rodzic określił jako bezpieczne.

Funkcja stałego lub czasowego ograniczenia dostępu do określonych programów i opcji urządzenia, daje rodzicom możliwość:

- określenia czasu (długości i częstotliwości) korzystania z komputera i internetu przez dziecko;
- wybrania i określenia, z których internetowych funkcji dziecko nie będzie mogło skorzystać – blokada może zostać nałożona na komunikatory, listy dyskusyjne, e-maile, pobieranie programów z internetu, pobieranie dokumentów;

- ograniczenia dostępu do takich funkcji w komputerze, jak blokada zapisu na pamięciach USB, blokada dostępu do panelu sterowania i opcji Dodaj i usuń programy, blokada polecenia Uruchom z Menu start.

Funkcja monitorowania i raportowania daje rodzicom możliwość kontroli zachowania dziecka korzystającego z komputera i internetu przez zapisywanie obrazu pulpitu z komputera w określonej częstotliwości, np. co 1, 2 czy 10 minut. Ponadto zapisywane są strony, które dziecko przeglądało lub które zostały zablokowane. Wykaz zapisanych obrazów czy stron www rodzic może obejrzeć w panelu administracyjnym oprogramowania. Niektóre programy oferują możliwość otrzymywania na adres mailowy zarejestrowanych zdarzeń (obrazy i adresy www).

Kontrola rodzicielska w systemie Windows

Warto wiedzieć, że system operacyjny Windows 7 i późniejsze wersje pozwalają ustanawiać ograniczenia dotyczące korzystania z komputera. Funkcja Kontrola rodzicielska w systemie operacyjnym pomaga określić limity czasu spędzanego przez dzieci przed komputerem oraz wybierać programy i gry, których mogą one używać (a także decydować, kiedy mogą ich używać). Za pomocą funkcji Kontrola rodzicielska w programie Windows Media Center można też zablokować dostęp do budzących zastrzeżenia programów telewizyjnych oraz filmów.

Aby zapewnić dzieciom większe bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu, rodzic może pobrać program Filtr rodzinny usługi Windows Live. Ten bezpłatny program pozwala określić, jakie witryny mogą odwiedzać dzieci oraz z kim mogą rozmawiać przez internet. Udostępnia także pomocne i czytelne raporty dotyczące aktywności dzieci w trybie online. Filtr rodzinny usługi Windows Live oferuje kontrolę na następujących poziomach:

- Tylko lista dozwolonych stron: dziecko ma dostęp tylko do ustalonych przez rodzica stron.
- Zaprojektowane dla dzieci: dziecko ma możliwość przeglądania stron zaprojektowanych dla jego grupy wiekowej. Blokowane są witryny dla dorosłych.
- O charakterze ogólnym: ten poziom umożliwia dostęp do witryn o charakterze ogólnym. Blokowane są witryny dla dorosłych.
- Komunikacja online: umożliwia korzystanie z serwisów społecznościowych, czatów i poczty online. Witryny z zawartością dla dorosłych są blokowane.

- Ostrzeżenie o zawartości dla dorosłych: dziecko ma dostęp do wszystkich stron internetowych, jednak przy próbie uruchomienia strony dla dorosłych użytkownik otrzymuje ostrzegawczy komunikat.

Dodatkowo możliwe jest ograniczenie dostępu do nieodpowiednich treści dzieci korzystających z wyszukiwarki Google. SafeSearch to funkcja, która filtruje głównie obrazy o charakterze pornograficznym, filtrowanie nie obejmuje jednak automatycznego blokowania treści przedstawiających przemoc. Filtr SafeSearch usuwa z wyników wyszukiwania obrazy i filmy zawierające:

- nagość od przodu,
- obrazowe sceny seksu lub akty seksualne,
- zdjęcia i filmy artystyczne, których głównym motywem są genitalia lub obrazowe sceny seksu.

Kontrola rodzicielska w urządzeniach mobilnych

Kontrola rodzicielska w urządzeniach mobilnych obejmuje zabezpieczenia wynikające z funkcji tych urządzeń. Dzięki programowi bezpieczeństwa, w który wyposażone są tablety, smartfony oraz modułowi GPS rodzic może kontrolować aktualne miejsce pobytu dziecka, odnaleźć zgubiony lub skradziony sprzęt. Ponadto program bezpieczeństwa umożliwia ograniczenie dostępu do wybranych programów, tak by dziecko miało dostęp np. wyłącznie do gier i aplikacji dla dzieci. Możliwe jest też np. poszerzenie dostępu do aplikacji społecznościowych, przy zablokowanym dostępie do przeglądarki www. W sytuacji, kiedy dziecko korzysta z tabletu czy smartfonu, powinny być na nich włączone funkcje kontroli rodzicielskiej.

System iOS

Urządzenia wyposażone w system firmy Apple posiadają systemową kontrolę rodzicielską. Jej funkcje to:

- blokowanie dostępu do aplikacji, np. przeglądarki stron www, iTunes;
- blokowanie możliwości dokonywania zakupów, instalowania i usuwania aplikacji;
- ograniczenie dostępu do treści dla dorosłych w obrębie: filmów, programów telewizyjnych i muzyki.

W systemie iOS brakuje funkcji filtrowania treści w obrębie witryn www w przeglądarce Safari. Istnieje jednak możliwość zainstalowania odpowiedniej przeglądarki www z funkcją filtrowania treści. W najnowszej wersji systemu iOS dostępna jest funkcja Dostęp nadzorowany, która polega na ograniczeniu dostępu do jednej wybranej aplikacji. Sprawdza się to szczególnie wtedy, kiedy udostępniamy nasz smartfon dziecku na przykład pozwalając mu na zagranie w wybraną grę czy obejrzenie określonej bajki.

System Android

W urządzeniach z systemem Android dostępne jest oprogramowanie kontroli rodzicielskiej, dzięki któremu możliwa jest blokada wybranych przez nas kategorii stron internetowych z nieodpowiednimi treściami. Oprogramowanie tego typu umożliwi również monitoring i raportowanie poczynań dziecka korzystającego z urządzeń mobilnych. Na urządzeniach z systemem Android można zainstalować przeznaczoną dla dzieci, opisaną poniżej przeglądarkę BeSt.

System Windows Phone

Urządzenia z systemem Windows Phone wyposażone są w specjalną funkcję tzw. Kącik dziecięcy. Dzięki niej możemy udostępnić dziecku tylko wybrane przez nas treści (gry, muzykę, filmy oraz inne aplikacje). Dziecko korzystające z ww. Kącika nie będzie miało dostępu do pozostałych funkcji smartfonu, typu: połączenia telefoniczne, SMS-y, MMS-y, przeglądarka www. Zalecane jest ustawienie hasła dostępu do ekranu startowego, czyli wszystkich funkcji urządzenia.

Przeglądarka BeSt

Ciekawym rozwiązaniem dostępnym na polskim rynku jest przeglądarka BeSt, która powstała w ramach projektu realizowanego przez Fundację Dzieci Niczyje i Fundację Orange. Producentem programu jest PlikCenter. Przeglądarka znajduje zastosowanie zarówno na komputerach domowych, jak i sprzęcie w szkołach, bibliotekach, domach kultury czy kawiarenkach internetowych. Przeglądarka działa na systemach operacyjnych Windows i Android, i jest dostępna do pobrania ze strony www.best.fdn.pl.

BeSt to bezpłatna przeglądarka bezpiecznych stron internetowych dla dzieci w wieku 3–10 lat. Dzięki jej zastosowaniu rodzice mogą wspólnie z dziećmi odkrywać uroki internetu lub zapewnić im bezpieczne, samodzielne korzystanie z sieci. Program udostępnia kilkaset bezpiecznych stron internetowych dla

dzieci. Ponadto blokuje dostęp do stron spoza katalogu Sieciakowego BeSt, który prowadzony jest przez Fundację Dzieci Niczyje od 2005 roku w ramach serwisu www.sieciaki.pl. Przeglądarka BeSt ma następujące funkcje:

- skuteczna ochrona dziecka podczas korzystania z internetu;
- setki przyjaznych i bezpiecznych serwisów dla dzieci 3+;
- blokada dostępu do stron spoza katalogu BeSt, serwisu www.sieciaki.pl Fundacji Dzieci Niczyje;
- nawigacja przyjazna dzieciom;
- łatwa instalacja programu.

Dodatkowo, pod adresem <http://sipbench.eu/index.cfm/secid.7/secid2.4> znajduje się lista narzędzi ochrony rodzicielskiej dostępnych w krajach UE, wśród których rodzice mogą znaleźć narzędzie najlepiej dostosowane do ich potrzeb.

Wykaz obejmuje: narzędzia kontroli rodzicielskiej na komputery, urządzenia mobilne, konsole do gier, a także alternatywne rozwiązania. Na tej samej stronie udostępniona jest też niezależna porównywarka programów kontroli rodzicielskiej.

Pamiętaj!

- Udostępniając dziecku urządzenie z dostępem do internetu, upewnij się, że jest ono wyposażone w program ochrony rodzicielskiej, kontrolujący dostęp do nieodpowiednich treści. Dostosuj ustawienia narzędzia do wieku dziecka.
- Dziecko powinno wiedzieć o oprogramowaniu do kontroli rodzicielskiej, które jest zainstalowane na urządzeniu. Wy tłumacz dziecku czemu służy dane narzędzie.
- Zapewnij dziecko, że jeśli coś niepokojącego wydarzy się w trakcie korzystania z urządzeń i internetu, może zwrócić się do ciebie z prośbą o pomoc.

Bibliografia

SWPS (2010). EU Kids Online Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE.

TNS na zlecenie Orange Polska we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Dzieci Niczyje (2013). Bezpieczeństwo dzieci w internecie.

Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych

Powszechna dostępność aparatów fotograficznych i kamer, w które wyposażona jest już większość telefonów komórkowych, daje niemal nieograniczone możliwości dokumentowania życia codziennego. Korzystają z tego rodzice rejestrując niezliczone ilości zdjęć i filmów z udziałem swoich dzieci. I nie ma w tym nic niepokojącego do czasu, kiedy takie materiały nie trafią do sieci. A zdarza się to coraz częściej. Sprzyja temu rosnąca popularność serwisów społecznościowych – w Polsce korzysta z nich 90% dorosłych użytkowników internetu (ponad 17 mln osób), spośród których 65% to osoby 25-letnie i starsze – często rodzice małych dzieci (PAP, 2013). Chęć podzielenia się radością z posiadania potomstwa i urokami rodzicielstwa przekracza często granice zdrowego rozsądku i bezpieczeństwa najmłodszych.

Od początku w sieci

Zdecydowana większość rodziców publikuje w sieci fotografie swojego dziecka już w pierwszych miesiącach jego życia, rozbudowując z czasem tego typu zasoby online. Już w 2010 roku 73% europejskich matek przyznało, że publikowały zdjęcia swojego dziecka zanim ukończyło drugi rok życia. Przy czym w większości przypadków dzieci rozpoczynają swój wirtualny żywot przed ukończeniem 6 miesiąca życia, a około jedna trzecia jako noworodki. Ponad 20% rodziców posuwa się dalej – publikuje w internecie zapis USG z okresu przed narodzinami potomka. Coraz popularniejsze jest również zakładanie dzieciom profilu w serwisie społecznościowym i wypełnianie go fotografiami i informacjami. Do uruchomienia profilu noworodkowi przynajmniej się ok. 7% rodziców (RodziceRadzą.pl, 2010).

Rodzice zamieszczają zdjęcia dzieci nie tylko w serwisach społecznościowych. Popularnością cieszą się również repozytoria fotograficzne, czyli serwisy dające możliwość magazynowania i prezentowania zdjęć (np. flickr, picasa), oraz blogi.

Publikacji wizerunku zdjęcia dziecka w sieci częstokroć towarzyszą podpisy czy komentarze opisujące okoliczności ich zarejestrowania, a często również prywatne informacje o dziecku – o postępach w rozwoju i nauce, trudnościach wychowawczych, chorobach, relacjach z innymi itp.

Publikacja wizerunku dzieci w sieci jest kontrowersyjna. Z jednej strony w dobie społeczności internetowej w naturalny sposób przesuwają się granice prywatności –

prezentowanie swojego wizerunku, opinii, publikowanie prywatnych informacji online jest dzisiaj na porządku dziennym i nikogo już nie dziwi. Jeżeli jednak dotyczy to dzieci, pojawia się pytanie o poszanowanie ich prawa do prywatności i ich podmiotowego traktowania. Wobec tego coraz częściej słychać opinie, że do czasu kiedy dziecko nie może decydować o publikacjach należy ich zaniechać (Webb, 2013). Tym bardziej, że publikując wizerunek i prywatne informacje o dziecku, często nieświadomi mechanizmów, którymi rządzi się internet, rodzice budują ich cyfrowy życiorys dostępny dla wszystkich i praktycznie niemożliwy do zatarcia (Vawter, 2014). Już dzisiaj najnowsze rozwiązania oferowane np. przez serwis Facebook pozwalają na przeszukiwanie zasobów sieci przez zaawansowane technologicznie wyszukiwarki, które rozpoznając rysy twarzy, łączą ze sobą i prezentują wszystkie materiały o danej osobie: fotografie i zdjęcia wraz z opiniami, komentarzami itd. Informacje z dzieciństwa stają się ważną składową budowanego w ten sposób profilu psychologicznego, wykorzystywanego choćby przez uczelnie i pracodawców w procesie rekrutacji (patrz więcej: *Reputacja online*). Obok oprogramowania pojawiają się również agencje, które specjalizują się w wyszukiwaniu w sieci informacji o wybranych osobach. Tak jest już dzisiaj. Jak w przyszłości będzie można wykorzystać dane publikowane w sieci trudno przewidzieć, ale technologia na pewno może nas zaskoczyć i dla osób obecnych w sieci od urodzenia może się to okazać kłopotliwą niespodzianką.

Zdjęcia dzieci nago i w bieliźnie

Część spośród zalewu zdjęć dzieci, które trafiają do sieci przedstawia je nago lub w bieliźnie. Mogą to być zdjęcia z wakacji, z kąpeli, zarejestrowane podczas czynności higienicznych itd. Tu sytuacja jest zagrażająca w dużo bardziej oczywisty sposób. Poza wszystkimi wyżej wymienionymi niebezpieczeństwami i kwestiami etycznymi pojawia się szereg nowych. Takie fotografie mogą stanowić przedmiot zainteresowania pedofilów. Z relacji służb zwalczających pornografię dziecięcą w sieci wynika, że są one czasem znajdowane w zbiorach zabezpieczanych w toku działań skierowanych przeciwko pedofilom. Ich źródłem bywają np. prywatne zasoby fotograficzne użytkowników serwisu Facebook (Herbert, 2013). I chociaż statystycznie, przy zalewie fotografii w sieci, prawdopodobieństwo takiej sytuacji jest stosunkowo niewielkie, a część profesjonalistów uważa problem za wyolbrzymiony (Quenqua, 2013), to jednak takie zjawisko realnie występuje. Innym problemem jest fakt, że zdjęcia dziecka nago lub prawie nago mogą w przyszłości trafić w ręce jego rówieśników czy znajomych i zostać wykorzystane przeciwko niemu: narazić je na kpiny, zawstydzić, a nawet zostać użyte w procesie cyberprzemocy i doprowadzić do poważnych konsekwencji.

Tymczasem do publikowania zdjęć dzieci w bieliźnie lub nago przynajmniej się w Polsce co czwarty rodzic dziecka do 10 roku życia! Częściej są to kobiety (28%) niż mężczyźni (20%), częściej z wykształceniem podstawowym, gimnazjalnym lub zawodowym (32%) niż średnim (23%) lub wyższym (19%). Dzieje się tak mimo świadomości zagrożeń – o tym, że materiały takie mogą trafić w ręce pedofilów przekonanych jest 76% badanych matek i ojców (Gemius, 2010).

Zdjęcia ośmieszające dzieci

Kolejną kategorią niebezpiecznych praktyk rodzicielskich online jest publikowanie wizerunku dziecka w ośmieszającym czy wręcz kompromituującym kontekście. Czasami są to sytuacje, które przynosi życie, często specjalne stylizacje – zaaranżowane fotografie i filmy. Znajdziemy wśród nich opatrzone „zabawnym” komentarzem zdjęcia kilkuletnich dziewczynek przebranych za lolity czy prostytutki, w wyzywających pozach, zdjęcia chłopców z butelką wódki, papierosem w ustach, dzieci płaczące, przewracające się, mówiące lub wyśpiewujące wulgaryzmy, itp. Wspólną cechą tych materiałów jest to, że rodzice bezkrytycznie publikują je w sieci, żeby zaistnieć w społeczności, zostać dostrzeżonym – np. zebrać dużo lajków na Facebooku. Można domniemywać, że czasem nie mają oni świadomości tego, że mogą w ten sposób zaszkodzić dziecku, a kiedy indziej robią to z premedytacją traktując internetową popularność jako wartość nadrzędną. A zagrożenie dla dziecka jest oczywiste. Takie materiały, szczególnie te uznane przez internautów za atrakcyjne, pozostaną dostępne w sieci na długie lata. A w przyszłości mogą stanowić przedmiot drwin i zostać wykorzystane przeciwko dziecku – szczególnie w procesie cyberprzemocy. Zjawisko publikowania ośmieszających dziecko materiałów przez rodziców bywa określane trafnym mianem troll parentingu (Majak, 2013). Dobrą jego ilustracją jest dwuminutowy film *David After Dentist* (Dawid po wizycie u dentysty), zamieszczony przez jednego z rodziców w serwisie You Tube. Pokazuje on 7-letniego chłopca – tytułowego Dawida – zaraz po wizycie u dentysty, prawdopodobnie wciąż pod wpływem środków znieczulających. Chłopiec jest zdezorientowany, z trudem odpowiada na pytania ubawionego tą sytuacją ojca, rejestrującego całe zajście telefonem komórkowym. Co właściwe dla sieci, film zdobył olbrzymią popularność – doczekał się ponad 120 milionów odsłon i wielu naśladowców.

Publikować czy nie publikować?

Dyskusja na temat publikowania wizerunku dziecka i informacji o nim dzieli rodziców i innych dorosłych obserwatorów zjawiska, co często można zauważyć choćby na licznych forach internetowych. Część internautów uważa, że przy zachowaniu zdrowego rozsądku publikacja wizerunku dziecka nie może mu

zaszkodzić. Inni zwracają z kolei uwagę na prawo dziecka do prywatności i zalecają szczególną uważność przy tego typu publikacjach lub ich całkowite zaniechanie do czasu, kiedy dziecko świadomie będzie mogło na to przyzwolić. Szczególnie bulwersujące dla części internautów jest publikowanie zdjęć dzieci nago lub w ośmieszających je sytuacjach. Często pojawiają się również głosy uczestników społeczności internetowych rozdrażnionych licznymi publikacjami zdjęć dzieci w profilach swoich znajomych, które mimo przesytu lub braku zainteresowania wyświetlają się im wśród innych bieżących postów.

Problemowi nierozważnych publikacji wizerunku dzieci poświęcona została kampania społeczna „Pomyśl zanim wrzucisz” prowadzona przez Fundację Dzieci Niczyje w latach 2012–2013. W towarzyszących jej materiałach zwracano uwagę rodziców na możliwe, przykre dla dziecka, konsekwencje tego zjawiska oraz powinność podmiotowego traktowania dzieci. Rodzicom, którzy decydują się na publikowanie online zdjęć swoich pociech, zalecano rozważny wybór takich materiałów, umiar oraz korzystanie z licznych możliwości ustawień prywatności w serwisach, a także ograniczanie dostępności zdjęć do najbliższych znajomych lub jedynie wybranych osób (FDN, 2013).

Pamiętaj!

- Nie publikuj w sieci wizerunku dziecka nago lub w innych krępujących sytuacjach. Pamiętaj, że materiały, które wrzucasz do sieci pozostaną w niej na długie lata. Zawsze rozważ, czy nie zaszkodziś nimi w przyszłości swojemu dziecku.
- Nie publikuj w sieci prywatnych informacji na temat swojego dziecka – adresu przedszkola lub szkoły, informacji o trudnościach wychowawczych, przebytych chorobach itp.
- Jeżeli decydujesz się na publikację wizerunku dziecka w serwisie społecznościowym, korzystaj z ustawień prywatności profilu oraz dostępności publikowanego materiału (zdjęcia, filmu, statusu) do wybranych osób – np. bliskich znajomych lub rodziny (więcej: <http://zanimwrzucisz.fdn.pl/poradnik-pomysl-zanim-wrzucisz>).
- Zawsze pytaj o zgodę rodziców dziecka widocznego na materiałach, które planujesz opublikować w sieci. Oczekuj od nich tego samego.
- Nie zakładaj dziecku profilu w serwisie społecznościowym do czasu, kiedy nie będzie mogło świadomie z niego korzystać.

Bibliografia

FDN (2013). Poradnik „Pomyśl, zanim wrzucisz”. Pobrane z: <http://zanimwrzucisz.fdn.pl/poradnik-pomysl-zanim-wrzucisz>.

Gemius (2010). Niepublikowany raport z pytań w badaniu Omnibus opracowany na zlecenie Fundacji Dzieci Niczyje.

Herbert, D., Glaze, B. (2013). Paedophiles stealing parents' Facebook pictures of their kids to share on sick pages. Pobrane z: <http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/paedophiles-stealing-parents-facebook-pictures-1982052#ixzz30bFPYPNU>.

Majak, K. (2013). Troll Parenting, czyli rodzice wyśmiewają własne dzieci w internecie. Pobrane z: <http://natemat.pl/60525,troll-parenting-czyli-rodzice-wysmiewaja-wlasne-dzieci-w-internecie>.

PAP (2013). Blisko 90 proc. internautów korzysta z serwisów społecznościowych. Pobrane z: <http://www.naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news,394820,blisko-90-proc-internautow-korzysta-z-serwisow-spoecznościowych.html>.

Quenqua, D. (2009). Guardians of Their Smiles. Pobrane z: [http://www.nytimes.com/2009/10/25/fashion/25facebook.html?pagewanted=1&_r=2&sq=children online videos&st=cse&scp=8](http://www.nytimes.com/2009/10/25/fashion/25facebook.html?pagewanted=1&_r=2&sq=children%20online%20videos&st=cse&scp=8).

RodziceRadzq.pl (2010). Coraz więcej dzieci rodzi się w... sieci. Pobrane z: www.rodziceradza.pl/Noworodek/Coraz-wiecej-dzieci-rodzi-sie-w.-sieci,art,202898.html.

Vawter, E. (2014). Expert Warns Posting Pics Of Your Kids On Facebook Could Ruin Their Future Lives. Pobrane z: <http://www.mommyish.com/2014/02/09/pictures-of-kids-facebook-affect-future/#ixzz30bMtd34U>.

Webb, A. (2013). We Post Nothing About Our Daughter Online. Pobrane z: http://www.slate.com/articles/technology/data_mine_1/2013/09/facebook_privacy_and_kids_don_t_post_photos_of_your_kids_online.2.html.

Plagiatowanie

Plagiatowanie staje się zjawiskiem coraz bardziej popularnym, zwłaszcza w dobie rozwoju internetu i nowych technologii. Istnieje wiele portali dla dzieci i młodzieży, które promują powielanie, np. prac domowych, metodą „kopiuj-wklej”. Często te serwisy oferują możliwość zadania pytania lub wrzucenia zadania, na które dostaje się konkretną odpowiedź i rozwiązanie. Zachęcają również młodych ludzi do powielania materiałów będących, de facto, cudzą twórczością i uczą, że nie ma w tym nic złego.

Plagiat to termin używany w literaturze prawniczej i orzecznictwie sądowym na określenie przywłaszczenia autorstwa cudzego utworu, czyli wykorzystania (np. skopiowania, rozpowszechniania) utworu i zaprezentowania go jako własny. Przywłaszczenie autorstwa uważane jest za najpoważniejsze wykroczenie w sferze dóbr osobistych twórcy (Wojnicka, 2003). W języku potocznym plagiat to kradzież utworu lub pomysłu. Plagiatem jest przywłaszczenie sobie autorstwa czyjegoś utworu lub jego fragmentu przez ukrycie jego pochodzenia, co jest kradzieżą intelektualną (łac. *plagium* – kradzież). Terminy „plagiat” oraz „plagiator” zadomowiły się w języku potocznym i generalnie nie stosuje się zamienników tych pojęć, aczkolwiek czasem używa się pojęcia „kradzież intelektualna” na określenie zjawiska tego typu (Stanisławska-Kloc, 2011).

Plagiaty można, w zależności od sposobu wykorzystania cudzego utworu, podzielić na jawne i ukryte. Jawny jest oczywistym i niepodlegającym dyskusji przypadkiem plagiatu. Polega na zaprezentowaniu jako własnego utworu autorstwa innej osoby lub jego części. Plagiator nie ustosunkowuje się do tekstu, o którym pisze, nie przeprowadza jego analizy, nie stosuje też cytatu i nie podaje źródła jego pochodzenia. Plagiat ukryty jest trudniejszy do wykrycia i udowodnienia, gdyż „autor” przejmuje fragmenty z cudzego utworu nie podając jego źródła, a następnie włącza je do tekstów własnego autorstwa. Może to przyjąć formę dosłownego zapożyczenia – kopiowania „słowo w słowo”, jak również modyfikowania danego tekstu przy użyciu innych słów, które jednak oddają tę samą treść i konstrukcję myślową (Stanisławska-Kloc, 2011). W prawie polskim istnieje pojęcie korzystania z utworu w granicach dozwolonego użytku, na zasadach prawa cytatu, jednak „musi to być połączone z wymienieniem imienia i nazwiska twórcy oraz podaniem źródła. Dozwolony użytek w żadnym wypadku nie jest rozumiany jako zezwolenie na podanie się za autora danego utworu.” (Lech, 2008).

Autora, przed powielaniem jego utworu, chronią prawa osobiste i prawa majątkowe. Prawa osobiste zakazują przypisywania sobie autorstwa przez inne osoby oraz dają autorowi możliwość oznaczenia go swoim nazwiskiem, pseudonimem lub też nieujawniania się. Prawem osobistym jest prawo do decydowania o tym, kiedy utwór zostanie opublikowany czy też ustanowienie zakazu wprowadzania zmian w jego treść i formę. Prawa osobiste twórcy nie wygasają, trwają także po jego śmierci. Natomiast prawa majątkowe to prawa do rozporządzania utworem i uzyskiwania z tego tytułu wynagrodzenia. Są one ograniczone czasowo, tj. wygasają po upływie 70 lat od śmierci twórcy (Stanisławska-Kloc, 2011). Gdy wygasają prawa majątkowe, utwór trafia do tzw. domeny publicznej. Staje się wtedy dobrem ogólnodostępnym, z którego wszyscy mogą korzystać (m.in. zwielokrotniać, publikować, umieszczać na stronie internetowej). To, że utwór wszedł do domeny publicznej w związku z wygaśnięciem ochrony praw majątkowych nie oznacza jednak, iż nie podlegają ochronie prawa osobiste, przede wszystkim prawo do autorstwa, które nie jest ograniczone limitami czasowymi. Przywłaszczenie sobie autorstwa utworu, który znajduje się w domenie publicznej, jest zatem plagiatem (Stanisławska-Kloc, 2011). Dla przykładu prawa majątkowe do twórczości Adama Mickiewicza już wygasły, można ją więc publikować, jednak podanie się za autora „Pana Tadeusza” będzie uznane za plagiat.

Plagiat w szkołach

Popętnienie plagiatu nie jest bezkarne i grozi zarówno odpowiedzialność karną, jak i cywilną. Również w szkole, plagiat w formie powielania prac domowych może mieć konsekwencje, które są zawarte w indywidualnym regulaminie szkoły.

Według badań przeprowadzonych przez serwis Zadane.pl, do korzystania z gotowych wypracowań i referatów znalezionych w internecie przyznaje się ponad 55% spośród 6,5 tys. uczniów ze wszystkich typów szkół (podstawowe, gimnazjalne i ponadgimnazjalne) (Zadane.pl, 2011). Stąd obecne pokolenie uczniów często jest określane mianem pokolenia „kopiuj-wklej”, ze względu na bezrefleksyjne i wyjątkowo częste stosowanie tej właśnie metody podczas odrabiania prac domowych. Co ciekawe, dla młodych ludzi biorących udział w badaniu, bycie uczciwym w szkole utrudnia osiągnięcie celów i odnoszenie sukcesów (ponad 60% badanych uznało, że nie warto być uczciwym). Jak wynika z zebranych odpowiedzi użytkowników serwisu, największa część z nich (nieco ponad 30%) korzysta z gotowych rozwiązań zadań znalezionych w internecie tylko czasami. Według ankietowanych uczniów, główną przyczyną nie

jest lenistwo, lecz brak zrozumienia pewnych zagadnień na lekcji i późniejsza nieumiejętność samodzielnego wykonania zadania w domu. Druga z kolei odpowiedź wskazywała na brak czasu i (po raz kolejny) obszerność materiału. Część osób przyznała też, że gotowe prace online to dla nich dodatkowe źródło wiedzy (Zadane.pl, 2011).

Do tej pory nikt nie przeprowadził w Polsce badań, które określiłyby skalę zjawiska dotyczącego prac dyplomowych. Jeśli jednak wygląda ono podobnie jak na zachodzie Europy (a nie ma powodu, by sadzić inaczej), wówczas można przypuszczać, że jedna na cztery prace magisterskie może być plagiatem (statystyki brytyjskie z 2005 roku za: Kawczyński, 2007).

W naszym kraju dodatkowy problem rodzi powszechna akceptacja dla ściągania, na sprawdzianie, maturze czy innych ważnych egzaminach. Co więcej ściąganie, a także wiążące się z nim nieprzygotowanie do egzaminów nie jest postrzegane jako coś nagannego, a osoba wyposażona w ściągki nie jest określana jako oszust, lecz jako spryciarz umiejący poradzić sobie w każdej sytuacji.

Niezwykle popularne w obecnych czasach staje się odrabianie prac domowych przez portale społecznościowe, np. Facebook. Jedna osoba odrabia zadanie, po czym umieszcza rozwiązanie na facebookowej grupie swojej klasy lub swoim prywatnym profilu, umożliwiając kolegom jego bezkarne powielenie. Ponadto internet zalany jest ogłoszeniami osób, które oferują swoje usługi w postaci pisania wypracowań, prac licencjackich czy magisterskich. Istnieje wiele portali, gdzie za opłatą można nabyć prace. Wszystkie te praktyki utwierdzają młodych ludzi w przekonaniu, że nie ma nic złego w kopiowaniu czyjejs twórczości z sieci.

Ważne, aby młodzi ludzie mieli świadomość, kiedy korzystanie z pracy innych osób, również tych umieszczonych w internecie, jest plagiatem oraz że istnieją programy do weryfikacji samodzielności prac domowych, referatów czy rozprawek, jak na przykład program dla szkół średnich „Antyściągga.pl”. Zadaniem Systemu Antyplagiatowego „Antyściągga.pl” jest dostarczenie nauczycielowi danych umożliwiających stwierdzenie, czy praca domowa (wypracowanie, prezentacja) została skopiowana oraz w jakim stopniu wykorzystano w niej teksty pochodzące ze stron internetowych. Program generuje „raport podobieństwa”, określający procentowo, jaka część badanej pracy ucznia jest identyczna z fragmentami tekstów z internetu. Raport podobieństwa zawiera również listę stron internetowych, na których znajdują się powielone fragmenty (<http://www.antysciagga.pl>).

Pamiętaj!

- Zwróć uwagę dziecku, że korzystając z innych materiałów powinno powołać się na źródło, a podczas stosowania cytatu należy podać źródło, autora oraz stronę, z której tekst został zaczerpnięty, jak również odpowiednio wyróżnić go w pracy.
- Uświadom dziecku, że plagiatem jest nie tylko kopiowanie z książek czy publikacji, lecz także korzystanie z prac znajdujących się w internecie.
- Przypomnij o zrobieniu bibliografii zawierającej tytuły i autorów wszystkich publikacji, na których twórca opierał się podczas pisania swojej pracy. W tekście powinny zostać zawarte przypisy (Kowalski, 2000).
- Zwróć uwagę, na jakie strony zagląda dziecko odrabiając prace domowe oraz w jaki sposób je wykorzystuje. W uzasadnionych przypadkach wyjaśnij, że dane zachowanie nosi znamiona plagiatu, opowiedz na czym on polega i jakie mogą być jego konsekwencje.
- Upewnij się, czy szkoła twojego dziecka porusza na zajęciach tematykę ściągania i kopiowania z internetu oraz czy stosuje politykę antyplagiatową. Zainteresuj ją Internetowym Systemem Antyplagiatowym „Antysciaga.pl”.

Bibliografia

Barta, J., Markiewicz, R. (red.). (2013). Prawo autorskie. Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

Kawczyński, S. (2007). Problem plagiatowania w szkolnictwie wyższym. Charakterystyka elektronicznego systemu antyplagiatowego. Pobrane z: <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/19/id/412>.

Lech, P. (2008) (w rozmowie z A. Makoszem). Dozwolony użytek jest ściśle określony. *Gazeta Prawna*, 2008 nr 15. Pobrane z: www.gazetaprawna.pl (za: Zenderowski, R. Pobrane z: <http://www.zenderowski.republika.pl/plagiat.pdf>).

Stanisławska-Kloc, S. (2011). Plagiat i autoplagiat. *Infos* 16 (108). Pobrane z: [http://orka.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/809AA726A2EBA65BC12578DA00426605/\\$file/Infos_108.pdf](http://orka.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/809AA726A2EBA65BC12578DA00426605/$file/Infos_108.pdf).

System Antyplagiatowy dla Szkół Antyściągga.pl: <http://www.antysciaga.pl>.

Targosz, T. (2007). Domena publiczna w prawie autorskim. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Instytutu Prawa Własności Intelektualnej*. (100), 531–554.

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, *Dz. U.* 1994, Nr 24 poz. 83.

Wojnicka, E. (2003). *Prawo autorskie*. W: J. Barta (red.), *System prawa cywilnego*. Tom 13. Warszawa: C.H. Beck.

Zadane.pl (2011). *Raport: Uczciwość w szkole*.

Portale społecznościowe

Portal społecznościowy jest specyficznym rodzajem serwisu internetowego, którego istnienie opiera się na aktywności użytkowników, komunikujących się ze sobą oraz tworzących i modyfikujących treści. Treści tworzone są przez wszystkich internautów, nie zaś wyłącznie wąskie grono specjalistów, co pozwala zaklasyfikować portale do typowych form Web 2.0.

Portale społecznościowe, opierając się na specyfice kulturowej danego regionu, dają możliwość realizacji różnych potrzeb użytkowników: komunikacji, kontaktu, informacji. Jako przykład globalnego portalu, można podać najpopularniejszy obecnie Facebook (www.facebook.com), który na początku 2014 roku zgromadził na całym świecie blisko miliard użytkowników. Poza Facebookiem do grona najpopularniejszych serwisów społecznościowych zaliczyć można również:

- Instagram – umożliwiający dzielenie się zdjęciami, modyfikowanie ich dzięki prostym w użyciu filtrom, udostępnianie i komentowanie w czasie rzeczywistym;
- Ask.fm – popularny wśród dzieci i młodzieży serwis umożliwiający użytkownikom zadawanie i odpowiadanie na anonimowe lub nie pytania;
- Twitter – serwis opierający się na krótkich, liczących do 140 znaków wiadomościach tekstowych, tzw. tweetach, publikowanych na prywatnych kontach użytkowników, które mogą być obserwowane przez innych internautów korzystających z serwisu.

W Polsce powstało wiele serwisów społecznościowych, które zwłaszcza w pierwszych latach, cieszyły się często większą popularnością niż zagraniczne. Z czasem część z nich straciła jednak użytkowników, czego najlepszym przykładem był portal grono.net. Obecnie najpopularniejsze są:

- Nk.pl (wcześniej Nasza Klasa) – portal umożliwiający kontaktowanie się ze znajomymi poznanymi na różnych szczeblach edukacji,
- Fotka.pl – serwis dający możliwość dzielenia się zdjęciami, oceniania i komentowania zdjęć innych użytkowników.

Należy podkreślić, że mimo różnic wynikających z indywidualnej specyfiki danego serwisu, portale społecznościowe łączy wiele wspólnych cech. W początkach istnienia portali częstym warunkiem przyłączenia się do wspólnoty internautów zrzeszonych w ramach konkretnej strony (np. Facebooka) było

uzyskanie zaproszenia od innej osoby, która już z niego korzystała. Obecnie ta forma „zapisów” do portalu nie jest już popularna i w większości przypadków wystarczy założenie konta. Po stworzeniu swojego profilu w portalu społecznościowym, mamy możliwość zapraszania do naszych kontaktów znajomych oraz odpowiadania na zaproszenia innych. Kolejnym ważnym elementem jest możliwość dzielenia się na swoim profilu z pozostałymi użytkownikami różnymi treściami: informacjami, zdjęciami i filmami. Zamieszczane posty pojawiają się na prywatnych profilach użytkowników, czyli „tablicach” lub „osiach czasu”. Te treści mogą być oceniane i powielane przez inne osoby oraz przekazywane dalej. Na Facebooku taką możliwość oceny daje przycisk „Lubię to” z podniesionym do góry kciukiem, czyli tzw. lajk, który kliknięty przez użytkownika oznacza, że podoba mu się występująca powyżej treść.

W świetle badań, w Polsce z dwóch najpopularniejszych portali społecznościowych (Facebook i nk.pl) korzysta odpowiednio 75 i 35% internautów ogółem. W grupie młodzieży w wieku 15–24 lat wyniki te są na poziomie odpowiednio 87 i 32%, zaś w grupie dzieci w wieku 7–14 lat: 68 i 28% (Wyniki Badania Megapanel z lutego 2014 roku). Tak wysokie zainteresowanie portalami społecznościowymi wśród młodych, rodzi pytanie o ich bezpieczeństwo. Internet Web 2.0 opiera się na interakcji użytkowników i ich wspólnej kreacji przestrzeni internetowej. Podobnie jednak jak przestrzeń realna, ta internetowa również wiąże się z ryzykiem natrafienia na treści i zachowania niebezpieczne, które nie powinny znaleźć się w zasięgu wzroku oraz dostępności młodego użytkownika.

Warto w tym miejscu wspomnieć o istotnych wyzwaniach związanych z weryfikacją wieku użytkownika, granicą wieku na portalach oraz tym, kto z nich w praktyce korzysta. Wiele międzynarodowych serwisów społecznościowych, zgodnie z zapisami regulaminu, udostępnia swoje usługi osobom od 13 roku życia. Dlatego podczas rejestracji wymagane jest podanie dokładnej daty urodzin, która pozwala zweryfikować podany wiek. Serwisy społecznościowe oferują wiele atrakcyjnych narzędzi, które są bardzo popularne wśród najmłodszych internautów. Wiele dzieci zawyża swój wiek, kłamiąc odnośnie swojej daty urodzenia, by móc bez problemu korzystać z większości funkcji portalu. Warto podkreślić, że coraz częstsze są również przypadki, w których dorośli, mimo świadomości ograniczeń wieku użytkownika, zakładają profil swoim młodszym pociechom, w tym nowonarodzonym dzieciom (patrz więcej: *Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych*)!

Jeżeli serwis umożliwi założenie konta wszystkim internautom bez względu na wiek, bardzo prawdopodobne jest, że ze względów bezpieczeństwa, profile młodszych użytkowników będą miały nieco ograniczone funkcjonalności. Ograniczenia te mogą sprowadzać się do niemożności wyszukania pewnych haseł bądź treści, zablokowanych kontaktów ze strony osób spoza grupy znajomych dziecka, braku możliwości umieszczania pewnych treści czy dokonywania pewnych działań, np. płatności kartą.

Użytkownicy portali społecznościowych mogą zapraszać do swoich znajomych osoby już korzystające z serwisu (np. znajomych znajomych lub po prostu użytkowników zasugerowanych przez portal jako tych o zbieżnych zainteresowaniach lub należących do tych samych grup), jak i osoby z zewnątrz. Wiąże się z tym ryzyko, że na listach kontaktów młodych ludzi znajdą się osoby, których tak naprawdę nie znają w świecie rzeczywistym, a które będą miały bezpośredni dostęp do wielu informacji o dziecku.

W ramach swojej aktywności użytkownicy mogą również oznaczać inne osoby (tzw. tagowanie) w danym poście, wiadomości, zdjęciu bądź miejscu. Problemem jest jednak to, że jeżeli użytkownik nie ma w odpowiedni sposób zabezpieczonego profilu (odpowiednich ustawień konta), może zostać „otagowany” bez swojej wiedzy. Może to prowadzić do wielu nieprzyjemnych i kłopotliwych sytuacji oraz nieporozumień, np. wtedy, gdy ktoś dla żartu obraźliwie podpisze lub skomentuje zdjęcie.

Warto również zdawać sobie sprawę z tego, że jedną z informacji, która jest aktualizowana na profilu użytkownika jest jego położenie. Wystarczy raz wpisać swoją lokalizację korzystając z serwisu przez urządzenie mobilne, jak tablet czy smartfon, a będzie ono za każdym razem podczas zamieszczania postów uaktualniać pozycję użytkownika i ją wyświetlać (patrz więcej: *Usługi geolokalizacyjne*).

W tym miejscu należy wspomnieć o dostępności treści publikowanych na profilach przez użytkowników portali społecznościowych. Jak pokazują wyniki badania EU Kids Online (2011), w grupie korzystających z serwisów polskich dzieci w wieku 11–16 lat, tylko 61% deklaruje umiejętność zmiany ustawień prywatności na swoim profilu, jak np. ograniczenia widoczności swoich postów dla osób spoza listy znajomych lub nawet wybranych znajomych. Jest to o tyle niepokojące, że przy publicznych profilach informacje publikowane przez najmłodszych są dostępne dla wszystkich i mogą łatwo wpaść w ręce osób o złych intencjach.

Użytkownicy powinni wiedzieć, że serwisy społecznościowe dają możliwość zgłaszania niepokojących sytuacji i treści, takich jak treści pornograficzne, promujące rasizm, przemoc itp. Administratorzy zajmujący się zgłoszeniami mogą usunąć obraźliwe komentarze, a nawet zablokować konto osoby, która w rażący sposób łamie regulamin.

Każdy serwis społecznościowy ma regulamin, z którym warto się zapoznać. Oprócz zagadnień związanych z wiekiem i prawami użytkowników, określa on warunki korzystania z portalu oraz rezygnacji z jego usług. Niestety regulaminy są często napisane skomplikowanym językiem prawniczym i bywają trudne do zrozumienia oraz odnalezienia na stronie, przez co sami dorośli rzadko i dość niechętnie do nich sięgają (zwykle w przypadku, kiedy dzieje się coś niepokojącego lub kiedy chcą zrezygnować z usługi). Dlatego nie dziwi, że regulaminów nie czytają również dzieci i młodzież.

Specyfika portali społecznościowych powoduje, że szybko można dostrzec w nich nowe trendy i mody, zarówno te o pozytywnym, jak i negatywnym wymiarze. Do pierwszej grupy bez wątpienia zaliczyć można zjawisko „spotted” (ang. zauważone, zaobserwowane). Polega ono na anonimowym publikowaniu ogłoszeń w dowolnym serwisie społecznościowym, w grupie osób przebywających na tym samym terenie (np. w bibliotece, mieście, klubie), w celu uzyskania informacji, kontaktu z inną osobą bądź pomocy (np. znalezienia właściciela zagubionych kluczy). Zjawisko to jest bardzo popularne wśród młodzieży i studentów. O negatywnym wymiarze działań w ramach portali społecznościowych można zaś mówić w przypadku innego zjawiska tzw. frappingu. Polega ono na wykorzystaniu nieuwagi innego użytkownika, który nie wylogował się ze swojego konta, by podmienić jego zdjęcie profilowe, wstawić na profil komentarz, opis bądź inną treść, która w jakiś sposób ma go ośmieszyć.

Przez swoją łatwą dostępność i stosunkowo trudny obszar kontroli, portale społecznościowe mogą być dla najmłodszych niebezpieczną przestrzenią. Nie należy jednak zapominać o kryjącym się w nich dużym potencjale edukacyjnym, jak również społecznym. Walory edukacyjne portali zaczynają być doceniane w szkołach, np. z Facebooka coraz chętniej korzystają nauczyciele, by zachęcać uczniów do promowania ich osiągnięć naukowych w internecie. Portale społecznościowe są przestrzenią spotkań wielu interesujących i inspirujących dla młodego użytkownika osób, grup i instytucji. Informacje tam uzyskane mogą stanowić wstęp do rozwijania nowych umiejętności i pasji.

Pamiętaj!

- Poznaj portale z których korzysta twoje dziecko. Wtedy będziesz mógł szybciej pomóc mu w razie ewentualnego zagrożenia. Możesz też poprosić dziecko, by samo wprowadziło cię do tego świata – tym sposobem dowiesz się o wiele więcej niż podczas samodzielnego zwiedzania serwisu.
- Zobacz jakie informacje twoje dziecko ujawnia na profilu i wyjaśnij mu, dlaczego prywatność w internecie jest bardzo cenna. Uczul dziecko na możliwe konsekwencje podawania swojej fizycznej lokalizacji.
- Zwróć uwagę na to, jakie treści umieszcza na portalu twoje dziecko – czasami młodzi internauci nie myślą o ewentualnych przykrych konsekwencjach swoich czynów. Przypomnij dziecku, że przed oznaczeniem innych osób na publikowanych zdjęciach należy zapytać o ich zgodę.
- Zapytaj dziecko, ile spośród portalowych „znajomych” zna naprawdę. Wyjaśnij mu, jakie zagrożenia wiążą się z dzieleniem się prywatnymi informacjami z nieznanymi osobami. Przypomnij dziecku, że nie ma obowiązku przyjmowania do grona znajomych wszystkich osób, które je zapraszają.
- Upewnij się, że dziecko wie, jak w danym portalu zgłaszać niepokojące sytuacje lub treści.

Bibliografia

FDN (2013). Dbaj o fejs. Przewodnik dla młodzieży. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

FDN (2013). Do the check. Informacje na temat prywatności w serwisie Facebook. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

FDN (2013). Tumblr. Przewodnik dla młodzieży. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

FDN (2013). Twitter. Przewodnik dla młodzieży. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

Kirwil, L. (2011). Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids online przeprowadzonych wśród dzieci 9-16 lat i ich rodziców. Warszawa: Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.

Makaruk, K. (2013). Korzystanie z portali społecznościowych przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 12(1), 69–79.

Wyniki badania Megapanel (2014). Pobrane z: <http://www.pbi.org.pl/pl/wyniki-badania-megapanel/2014/02>.

Promowanie zachowań autodestrukcyjnych w internecie

Internet jest przestrzenią, w której każdy może publikować treści. W związku z tym online znajdują się również materiały nieodpowiednie dla dzieci i młodzieży. Termin „nieodpowiednie” może oznaczać różne rzeczy dla różnych osób, w zależności od wieku dziecka, różnic indywidualnych i kontekstu społeczno-kulturowego, w jakim się wychowuje. Za nieodpowiednie treści mogą być uznane np. wulgaryzmy, pornografia, ale także takie, które wywołują negatywne emocje, nadmierne pobudzenie, uzależnienie, wprowadzają w błąd lub zachęcają do zachowań autodestrukcyjnych (patrz więcej: *Szkodliwe treści*). Tego typu materiały mogą sprawić, że świat stanie się dla dziecka niezrozumiały, zagrażający i przestanie czuć się ono w nim bezpiecznie. Mogą zachęcać też do zachowań odbiegających od normy i zagrażających zdrowiu lub życiu oraz wpływać na kształtowanie się fałszywych przekonań na temat świata oraz siebie.

W internecie dzieci mogą mieć również dostęp do treści, które przedstawiają zachowania antyspołeczne w pozytywnym świetle, opisują np. jak włamać się do komputera, jak zdobyć narkotyki i je zażywać lub jak je zastąpić legalnymi substancjami o podobnym działaniu. Inne strony mogą zachęcać do zachowań autoagresywnych, jak samookaleczanie, zaburzenia odżywiania i samobójstwo. Strony, które pochwalają zachowania autodestrukcyjne mogą być niebezpieczne dla zdrowia i życia dziecka, ponieważ dzięki nim może się ono dowiedzieć, w jaki sposób skrzywdzić siebie, oraz jednocześnie utwierdzić się w przekonaniu, że tego typu zachowania są jedynym właściwym wyjściem z problematycznej sytuacji. Mogą nawet zawierać wskazówki, w jaki sposób ukryć te zachowania przed rodziną i przyjaciółmi.

W sieci znajduje się wiele materiałów dotyczących zaburzeń odżywiania, a część z nich pochwała tendencje do odchudzania się i zachęca do niego młode osoby. Mogą to być specjalnie utworzone witryny www poświęcone tej tematyce, blogi, które promują problem jako swoisty styl życia lub fora dyskusyjne, które zraszają osoby cierpiące na takie zaburzenia. Strony, które promują zaburzenia odżywiania noszą nazwę ProAna (Pro Anorexia) i ProMia (Pro Bulimia). Choć w ujęciu polskiego prawa nie stanowią treści nielegalnych, mogą destrukcyjnie wpływać na przekonania osób, które z nich korzystają oraz na osoby już dotknięte zaburzeniami związanymi z odżywianiem (Talarska, Nitsch, 2010). Młodzi ludzie, którzy mają problem z percepcją własnego ciała i samoakceptacją mogą być szczególnie wrażliwi na sugestie dotyczące sposobu żywienia oraz diet wspomagających utrzymanie szczupłej sylwetki. Tego typu strony często zawierają błędne informacje dotyczące zdrowego odżywiania się, a stosowanie się do zawartych tam rad może skończyć się uszczerbkiem na zdrowiu lub wręcz zagrażać życiu osób z nich korzystających. Na popularność stron ProAna i ProMia może wpływać

również czynnik związany z poczuciem wspólnoty, które użytkownik poszukujący akceptacji i zrozumienia swoich problemów osiąga przez obecność lub aktywność innych internautów na tego typu stronach w sieci (Brotsky, Giles, 2007). Warto również podkreślić, że promowane w mediach wzorce piękna prezentowane przez bardzo szczupłe modelki sprzyjają propagowaniu idei odchudzania wśród nastolatek. Można zaobserwować również inną niebezpieczną tendencję, która dotyczy równie szerokiej grupy użytkowników, a polega na szukaniu odpowiedzi na problemy medyczne w sieci zamiast zasięgnięcia porady lekarza.

Problemem są także strony pochwalające samookaleczanie się lub samobójstwa. Podobnie jak w przypadku stron ProAna i ProMia mogą one mieć formę prywatnych blogów lub tematycznych witryn, które umożliwiają kontakt między użytkownikami itp. Wiele z nich zawiera dokładne instrukcje, w jaki sposób dokonać samookaleczenia lub popełnić samobójstwo oraz nierzadko zachęca do takich rozwiązań jako jedynych i słusznych sposobów na przeżywanie trudności. W przypadku stron dotyczących samookaleczeń i samobójstw korzystanie z ich treści również może wspierać czynnik identyfikacji z grupą ludzi zainteresowanych tym tematem.

Szkodliwe treści są szeroko dostępne w internecie. Według badań EU Kids Online wystawienie dzieci na działanie potencjalnie szkodliwych treści online jest drugim co do wielkości zagrożeniem wymienianym przez osoby badane. Wyniki wskazują, że 24% dzieci miało kontakt z tego typu materiałami.

Dziecko bez trudu może trafić na szkodliwe treści, np. korzystając z wyszukiwarki (patrz więcej: *Wyszukiwarki*). Zdarza się też, że kliknie w niewłaściwy link lub zrobi błąd w adresie strony i tym samym zostanie przekierowane na inną, zawierającą szkodliwe wpisy, zdjęcia czy filmy. Dlatego bardzo ważne jest, aby oprócz stosowania oprogramowania filtrującego rodzice nadzorowali, jak dziecko korzysta z internetu.

Użytkownicy sieci mają duże poczucie anonimowości. Dlatego często łatwiej opublikować online informacje na temat swoich trosk, problemów i głębokich przemyśleń. Udostępnianie takich treści pomaga uwolnić się od napięcia i przykrych emocji. Niestety jednocześnie mogą one negatywnie wpływać na innych użytkowników.

Wiele stron ze szkodliwymi treściami pozostaje w zgodzie z prawem. Trudno jednak zakwestionować ich szkodliwość psychologiczną. Z tego względu warto podjąć z nimi walkę przez zgłaszanie nadużyć administratorom i moderatorom stron. Administratorzy mogą reagować na naruszenia przez blokowanie i usuwanie niebezpiecznych treści.

Pamiętaj!

- Zainstaluj na komputerze filtr kontroli rodzicielskiej, który ograniczy kontakt dziecka z treściami szkodliwymi, oraz oprogramowanie, które zablokuje wyskakujące okienka.
- Wy tłumacz dziecku, że nie wszystko, co znajduje w sieci jest prawdą i że internet jest pełen sugestii oraz porad, które mogą być szkodliwe dla jego zdrowia, a nawet życia.
- Rozmawiaj z dzieckiem o tym, jakie treści napotyka w internecie i daj mu możliwość opowiadania o tym, co je niepokoi. Warto wziąć pod uwagę, że dzieci mogą mieć dostęp do internetu nie tylko w domu, ale też w szkole i miejscach publicznych, gdzie może nie być aktywnych filtrów chroniących przed szkodliwymi informacjami. Dzieci często nie mówią rodzicom o tym, że widziały niepokojące materiały, z powodu obaw przed utratą dostępu do internetu.
- Obserwuj dziecko i bądź czujnym na jego nietypowe zachowania – spadek masy ciała w krótkim czasie bez uzasadnienia medycznego, zmiany w zachowaniu – pobudzenie lub apatia, stosowanie diet przy właściwej masie ciała, uporczywe treningi, ciągłe krytykowanie własnego wyglądu, a także na objawy świadczące o próbach samookaleczeń, np. osłanianie przedramion.
- Zapewnij dziecku możliwość kontaktu z profesjonalistą, jeśli napotka niepokojącą sytuację w sieci lub przeżywa wewnętrzne trudności.

Bibliografia

Brotsky, S. R., Giles D. (2007). Inside the „Pro-Ana” community: covert online participant observation. *Eating Disorders*, 15 (2), 93–109.

Kirwil, L. (2010). Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE. Wstępny raport z badań EU Kids Online przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9–16 lat i ich rodziców. Warszawa: Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.

Morris, E. Self Harm in the Digital Age. Family Online Safety Institute.

Talarczyk, M., Nitsch, K. (2010). Zaburzenia odżywiania się w portalach internetowych – opis i analiza zjawiska. *Psychoterapia*, 1 (152), 67–80.

Reklama i marketing online skierowane do dzieci

Oprócz ogromu możliwości, które stwarza dla dzieci, internet to także środowisko, gdzie bardzo często i w łatwy sposób najmłodszy są poddawani manipulacji. Internet stał się niezwykle ważnym kanałem reklamy i większość firm już dawno dostrzegła w dzieciach ważną grupę konsumentów, w których warto od małego inwestować i którzy mogą istotnie wpływać na decyzje zakupowe rodziców, nawet te dotyczące największych wydatków, jak np. zakup samochodu czy kierunek wyjazdu na urlop. Stąd też często do dzieci różnymi kanałami kierowana jest reklama produktów dla dorosłych.

Aktywność podmiotów komercyjnych online, jak np. sposób sprzedaży produktów i usług czy prowadzenia działań reklamowych, może stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa dzieci. Najważniejsze kwestie dotyczą tu wyzwań związanych z prywatnością, szkodliwym wpływem reklamy na dzieci, ich bezpieczeństwem fizycznym oraz możliwymi konsekwencjami finansowymi, które ostatecznie dotyczą rodziców. Są autorzy, którzy niektóre praktyki marketingowe stosowane przez firmy zaliczają wręcz do form wykorzystywania dzieci przez biznes (Nairn, Mayo, 2009).

Warto przyjrzeć się na co szczególnie zwracać uwagę w tym obszarze.

Prywatność

Firmy już dawno zauważyły potencjał, który tkwi w danych użytkowników internetu, stąd też przy użyciu przeróżnych technik intensywnie je zbierają. Dzieje się to np. podczas rejestracji w portalach społecznościowych, na forach czy podczas subskrybowania newsletterów i różnego rodzaju usług online. Dane o konsumentach i ich zachowaniach w bardzo wysokim stopniu kształtują strategię działania firm w internecie.

Można więc uznać, że dane osobowe są potężną walutą, z czego rzadko zdają sobie sprawę dzieci wierzące, że internet i wszystko co oferuje jest za darmo. Tymczasem okazuje się, że na stronach dziecięcych często znajduje się kilka razy więcej plików „cookies” (dzięki którym można mieć wgląd w aktywność użytkownika w internecie) niż na witrynach dla dorosłych, a przecież „cookies” są jednym z mechanizmów ukrytej obserwacji internautów (Stecklow, 2010). To pokazuje jak istotną informacją handlową są zachowania dzieci online. Zbierane przez firmy dane są następnie wykorzystywane do usprawnienia dalszych wysiłków reklamowych lub do przesyłania ofert określonych produktów bądź usług.

Obrót danymi użytkowników często wydaje się być zupełnie poza kontrolą. W 2012 roku amerykańska Federalna Komisja Handlu sprawdziła 400 aplikacji mobilnych dla dzieci, zwracając szczególną uwagę na kwestię zbierania danych. W opublikowanym raporcie podkreślono, że większość aplikacji nie zawierała informacji o celu ich gromadzenia oraz podmiocie zbierającym i przetwarzającym dane. Nawet jeśli te informacje nie są przekazywane stronom trzecim, to bardzo często w serwisach pojawia się odpowiednio sprofilowana reklama zewnętrzna.

Warto pamiętać, że w Polsce w przypadku dzieci do 13 roku życia, nie mających jeszcze zdolności do czynności prawnych, na zbieranie, przetwarzanie i przechowywanie danych osobowych potrzebna jest wcześniejsza zgoda rodziców lub opiekunów.

Osobną kwestią są regulaminy i polityki prywatności w serwisach internetowych. Napisane skomplikowanym prawniczym żargonem, długie na kilka stron, rzadko kiedy są czytane i w pełni rozumiane przez dorosłych. W tej sytuacji trudno oczekiwać, że materiał ten będzie przejrzysty dla dzieci.

Mimo że wywodzący się z prawodawstwa amerykańskiego oraz ery przedinternetowej (COPPA, 1998), limit wieku 13 lat jest również stosowany przez wiele portali społecznościowych jako granica pozwalającą na rejestrację i zakładanie konta użytkownikom. Wiadomo jednak, że przy braku skutecznych mechanizmów weryfikacji wieku, dzieci często podają fałszywe daty urodzenia, a gdy potrzebne jest podanie adresu e-mail rodziców w celu akceptacji rejestracji, najmłodszy często zakłada dodatkowe konta i sami skutecznie kończą proces rejestracji.

Warto również wspomnieć o coraz częstszych w portalach dziecięcych praktykach tworzenia tzw. wish lists, czyli list życzeń czy prezentów, które dzieci mogą wysyłać do rodziny i znajomych, lub oferowaniu przeróżnych nagród za promowanie określonych produktów wśród znajomych. Niewątpliwie stwarza to duże ryzyko ujawniania danych osób bliskich, które mogą sobie tego nie życzyć.

Reklama w serwisach dziecięcych

Firmy nieprzypadkowo wydają miliardy na reklamę online kierowaną do dzieci, która pojawia się w grach, aplikacjach czy portalach dla nich przeznaczonych. Wiele serwisów dziecięcych jest wręcz prowadzonych, a tym samym

finansowanych, przez marki komercyjne, które sprytnie przemycają reklamę pośród treści edukacyjnych. Producenci odzieży czy jedzenia, niekoniecznie uznawanego za zdrowe, rozwijają aplikacje dla dzieci, aktywnie organizują konkursy i inne wydarzenia pozwalające przyciągnąć uwagę młodego konsumenta. Wiele re-klam wyświetlanym w serwisach dziecięcych może być dla najmłodszej grupy wiekowej nieodpowiednie, narzucając i promując od najmłodszych lat szkodliwe aspiracje i mody, modele piękna, szczupłości bądź też nawyki żywieniowe. Zdarza się też reklama zachęcająca do zakupu produktów, których dzieci nie mogą zgodnie z prawem nabywać. Na niektórych dziecięcych portalach pojawiają się banery reklamujące alkohol czy serwisy randkowe! Szczególnie niebezpieczna jest reklama serwisów pornograficznych, która pojawia się czasami np. na czatach czy forach. Nierzadko zarejestrowane w danym serwisie dzieci są adresatami ofert reklamowych przesyłanych mailowo. Niektóre gry premiuje oglądanie filmów reklamowych, „płatąc” dzieciom np. w walucie gry. Najmłodszy są również coraz częściej odbiorcami tzw. advergames, czyli gier reklamowych wykorzystywanych do promowania danego produktu lub marki (Nairn, Hang, 2012). Dzieci najczęściej nie rozumieją, że dane treści są sponsorowane (Fielder, 2007).

Na portalach społecznościowych jest coraz więcej profili znanych marek odzieżowych, celujących głównie w publikę dziecięco-młodzieżową. Przez organizowanie konkursów i różnorakie zachęty do „lajkowania” firmy budują wśród dzieci lojalność wobec marki od najmłodszych lat.

Warto też zwrócić uwagę na bardzo swoisty język reklamy online, który często niesie elementy ewidentnej manipulacji i kreuje w dzieciach poczucie winy, słabości i porażki w przypadku nieposiadania danego produktu. Taka manipulacja i wywieranie presji wzmacnia materialistyczne nastawienie młodych odbiorców, a niespełnienie oczekiwań dziecka prowadzi do jego niezadowolenia, a w konsekwencji nawet konfliktów w rodzinie.

Wiele badań pokazuje, że rozumienie reklamy internetowej przez dzieci jest gorsze niż reklamy telewizyjnej. Reklama internetowa jest dla dzieci bardziej angażująca i trudniejsza do rozpoznania niż telewizyjna, której ramy czasowe są wyraźniejsze (Fielder, 2007). W internecie dzieciom trudniej oddzielić przekaz reklamowy od treści serwisu. Dodatkowo małym dzieciom poniżej dziewiątego roku życia z trudnością przychodzi kontrolowanie ruchów

gałek ocznych podczas pracy z komputerem. Wiedzę o tym, na której części ekranu najczęściej „zawiesza” się wzrok dziecka korporacje wykorzystują do odpowiedniego umieszczania reklam.

Stosunkowo nowym zagrożeniem jest przesyłanie reklamy mobilnej na telefony komórkowe za pośrednictwem funkcji Bluetooth. Reklama taka trafia do osób, znajdujących się w pobliżu danego punktu usługowego lub sprzedażowego (tzw. marketing sąsiedztwa).

Finanse

Wreszcie pojawia się też aspekt możliwych strat finansowych, niosący konsekwencje dla całej rodziny. Media donoszą o licznych przypadkach zakupów na zawrotne kwoty dokonywanych przez dzieci w internecie. Trzeba pamiętać, że wiele gier, serwisów czy aplikacji reklamowanych jako bezpłatne lub też *adds-free*, czyli wolne od reklam, zawiera opcję zakupów wewnętrznych, które pozwalają na nabycie punktów, aktualizacji map czy specjalnego wyposażenia lub umiejętności dla bohatera gry (patrz więcej: *Aplikacje mobilne*). Zakupy mogą dotyczyć zarówno produktów, jak i wirtualnych usług. W przypadku, gdy dziecko korzysta z połączonego z kartą kredytową konta rodzica na urządzeniu mobilnym, ryzyko strat finansowych może być bardzo duże. Dzieci często nie zdają sobie sprawy z tego, że w grę wchodzi prawdziwe pieniądze. Mimo że wiele stron zawiera ostrzeżenia mówiące o tym, że wchodzimy na stronę z usługami płatnymi, to nierzadko celowo wyświetlane są one zaledwie parę sekund, czego nie zdąży przeczytać nawet osoba dorosła.

W przypadku serwisów płatnych warto zwrócić uwagę na warunki przedłużenia subskrypcji – czy np. roczny abonament nie przedłuża się automatycznie, a jedynym sposobem na przerwanie pobierania płatności jest wcześniejsze zawiadomienie portalu przez użytkownika.

W świecie rzeczywistym reklama kierowana do dzieci podlega surowym ograniczeniom prawnym, mając na względzie przede wszystkim ochronę zdrowia i bezpieczeństwa dzieci oraz uwzględniając naturalną ufność i łatwowierność dziecka. Niestety regulacje offline wciąż nie znajdują odzwierciedlenia online, stąd też firmy bezkarnie prowadzą w internecie szeroko zakrojoną działalność marketingową nakierowaną na odbiorcę dziecięcego. Dotyczy to również firm, które zgodnie z prawem nie mogą reklamować offline swoich produktów wśród dzieci.

W wielu krajach firmy uzgadniają i przyjmują między sobą kodeksy samoregulacyjne, które są źródłem wytycznych w zakresie ich interakcji online z najmłodszymi (Pitt, 2010). Dużym wyzwaniem pozostaje kwestia takiego prowadzenia reklamy w internecie, aby w łatwy sposób mogła być ona przez dzieci rozpoznawana.

Niezależnie od obecnych i możliwych przyszłych uregulowań prawnych należy jednak podkreślić, że i tak nie będą one chronić dzieci same z siebie – potrzebne jest wsparcie rodziców świadomych tego, co dzieci robią w internecie. Tymczasem szkodliwy wpływ komercjalizacji online jest bardzo często niedoceniany przez rodziców i nauczycieli, którzy internetowe zagrożenia kojarzą głównie z uwodzeniem, pedofilią i cyberprzemocą. Wydaje się również, że ta tematyka nie znajduje dostatecznego pokrycia w działaniach edukacyjnych.

Pamiętaj!

- Porozmawiaj z dzieckiem o tym, które dane są wrażliwe i trzeba być szczególnie ostrożnym w ich udostępnianiu. W zależności od wieku dziecka możesz mu wytłumaczyć, do czego mogą być wykorzystywane zbierane przez firmy informacje o nim.
- Ustal z dzieckiem, że będzie cię informować, jeśli podczas rejestracji w jakimś serwisie wymagane będzie podanie danych osobowych.
- Przejrzyj wspólnie z dzieckiem wszystkie serwisy, w których jest zarejestrowane pod kątem wyświetlanych reklam i możliwości dokonywania zakupów. Porozmawiajcie o tym, jak można odróżnić reklamę od pozostałych treści w serwisie.
- Miej świadomość, w jakich serwisach płatnych zarejestrowane jest twoje dziecko, jak wygląda kwestia subskrypcji i możliwości jej przerwania.
- Warto wiedzieć, że gdy dziecko dokonało drogiego zakupu bez zgody rodziców lub opiekunów prawnych, to mają oni prawo oddać dany produkt do sklepu i żądać zwrotu pieniędzy. Dzieci poniżej 13 roku życia w ogóle nie powinny zawierać umów, a nastolatki między 13 a 18 rokiem życia, mające ograniczoną zdolność do czynności prawnych, mogą zawierać umowy dotyczące tylko drobnych, bieżących spraw życia codziennego.
- Upewnij się, że funkcja Bluetooth w urządzeniu mobilnym, z którego korzysta dziecko jest wyłączona.

Bibliografia

COPPA. Children's Online Privacy Protection Act of 1998. Pobrane z: <http://www.coppa.org/coppa.htm>.

Fielder, A., Gardner, W., Nairn, A., Pitt, J. (2007). Fair Game? Assessing commercial activity on children's favourite websites and online environments. London: National Consumer Council & Childnet International.

Nairn, A., Mayo, E. (2009). Marketing to Children on the Internet: What's Right and Wrong? *Childright, the journal of law and policy affecting children and young people*. cR257 June, 26–30.

Nairn, A., Hang, H. (2012). Advergames: 'It's not an advert - it says play!'. Family and Parenting Institute. Pobrane z: http://www.agnesnairn.co.uk/policy_reports/advergames-its-not-chlds-play.pdf.

Pitt, J. (2010). A Tangled Web. Marketing to children. London: Consumer Focus. Pobrane z: <http://www.consumerfocus.org.uk/files/2010/10/A-tangled-web-for-web.pdf>.

Stecklow, S. (2010). On the web, children face intensive tracking. *Wall Street Journal*. Pobrane z: <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424052748703904304575497903523187146>.

Reputacja online

Możliwość aktywnego zaistnienia w społecznościach online otwiera szanse wcześniej całkowicie niedostępne. Możemy w zasadzie nieograniczonej grupie użytkowników sieci prezentować swoje dokonania, promować swoją twórczość, doświadczenie i osiągnięcia, nawiązywać relacje i przyjaźnie bez względu na dzielące nas odległości geograficzne. Posiadanie jak największego grona „znajomych” w portalach społecznościowych daje szczególnie młodym ludziom ogromne poczucie satysfakcji i szczęścia oraz podnosi samoocenę. Portale społecznościowe zmieniają sposób, w jaki ludzie się komunikują, dzielą pomysłami i widzą. Powodują też, że coraz bardziej zaciera się granica między życiem online a offline, między życiem prywatnym a służbowym – mieszając różne, dawniej rozdzielane środowiska.

Cytując za Encyklopedią zarządzania (mfiles.pl), reputacja to suma subiektywnych percepcji, na które składają się obiektywne opinie, poglądy i osądy środowiska zewnętrznego (jednostek, grup). Reputacja w środowisku społecznym może być dobra albo zła. Można ją również zyskać lub stracić, można się o nią starać oraz dbać. Tak samo reputację można naprawić, jak i zepsuć. W sieci tworzymy swój wizerunek przez informacje, którymi dzielimy się w komentarzach, na blogach, w tweetach (krótkie wpisy w serwisie Twitter), na zdjęciach, w filmach itd. Inni dodają własne opinie do naszych profili (dobre lub złe), które również przyczyniają się do budowania naszej reputacji. To jaką reputacją będziemy się cieszyć zależy od tego, jak świadomie będziemy zarządzać naszą aktywnością zarówno w codziennym życiu, jak również – czego dotyczy ten artykuł – w środowisku online.

Prawo do bycia zapomnianym

Waga dbałości o reputację dotyczy wszystkich internautów, natomiast edukacja w tym zakresie jest szczególnie ważna w kontekście dzieci i młodzieży. Wraz z przenoszeniem większości aktywności do sieci rośnie wielka baza danych online, która przez lata buduje nasz wizerunek i będzie wpływać na to, jak dziś i za parę lat będą nas postrzegać inni. Eric Schmidt, CEO Google, w wywiadzie dla The Telegraph (Wardrop, 2010) twierdzi, że życie prywatne młodych ludzi jest tak obficie dokumentowane w sieci, że za parę lat będziemy obserwatorami masowych zmian nazwisk spowodowanych chęcią odciążenia się od swojej internetowej przeszłości. Obecnie coraz powszechniejsza jest dyskusja o prawie do bycia zapomnianym, o tym, czy twórcy serwisów i administratorzy portali nie powinni być obowiązani do udostępnienia opcji

wykasowania całej historii naszej aktywności online. Zgodnie z wyrokiem Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej dotyczącego prawa do bycia zapomnianym w internecie, wydane 13 maja 2014 roku każdy ma prawo do usunięcia linków dotyczących jego osoby z wyników wyszukiwania. Google udostępniło specjalny formularz, dzięki któremu można zgłaszać linki, które mają być usunięte. Zgłaszający podaje także swoje dane osobowe oraz przesyła skan dokumentu potwierdzającego jego tożsamość.

Dzieci i młodzież w portalach społecznościowych

W Polsce z internetu korzysta 93% osób w wieku 16–24 lata (Batorski, 2011) i tylko 11% w wieku 65 i więcej lat. Osoby w wieku 45 lat i starsi, choć stanowią już 35% użytkowników internetu, to w grupie niekorzystających z niego stanowią aż 84%. Tak duże międzypokoleniowe różnice w korzystaniu z internetu mogą powodować wiele negatywnych zjawisk społecznych, w tym ogromny problem dla rodziców i dziadków we właściwej opiece nad bezpieczeństwem dziecka korzystającego z sieci i we właściwym przygotowaniu go do świadomego kształtowania swojego internetowego wizerunku.

Wiele krzywdy dziecku w jego początkach obecności w sieci często wyrządzają sami rodzice, którzy niefrasobliwie publikują online zdjęcia dziecka, opisując je komentarzami, które po latach mogą być dla niego wstydlive (patrz więcej: *Nierozważne publikowanie wizerunku dziecka przez dorosłych*). Z badań wynika (Badania AVG Technologie, 2010), że 81% dzieci poniżej drugiego roku życia posiada obecnie swój cyfrowy profil, a średnia wieku, w którym dzieci obchodzą swoje cyfrowe narodziny wynosi sześć miesięcy. Aż 23% dzieci rozpoczyna cyfrowe życie w momencie, kiedy ich rodzice publikują w internecie zdjęcia z prenatalnych badań USG. Niezwykle ważne jest, aby takie wczesne zdjęcia dziecka publikować z rozwagą i dużą wrażliwością, mając na uwadze jego dorastanie. Rodzice często przyczyniają się do szybszej niż określają regulaminy obecności dzieci na portalach społecznościowych. Facebook, mimo że dostępny od 13 roku życia, jest bardzo popularny wśród młodszych dzieci, które czasami przyznają, że konto pomogli im założyć rodzice.

Według badania „Bezpieczeństwo dzieci w internecie – raport z badania dzieci i rodziców” zrealizowanego w 2013 roku przez TNS na zlecenie Fundacji Orange we współpracy z Fundacją Dzieci Niczyje, 90% młodzieży w wieku 13–15 lat korzysta z portalu Facebook. Jest to obecnie najpopularniejszy portal społecznościowy na świecie (patrz więcej: *Portale społecznościowe*). W ostatnim czasie jego twórcy wprowadzają coraz więcej możliwości właściwego zarządzania

swoimi danymi w serwisie, w dalszym ciągu jednak znacząca grupa, zwłaszcza młodych internautów, nie wie, w jaki sposób może odpowiednio zabezpieczyć i właściwie udostępnić publikowane przez siebie informacje.

Jak podają badania EU Kids Online (Kirwil, 2010) 57% dzieci i młodzieży w Europie ma profile społecznościowe, z czego 54% nie wie, w jaki sposób ustawić zabezpieczenia prywatności. Brak tej wiedzy może sprawić, że niewłaściwe osoby dodane do kręgu znajomych mogą wbrew woli właściciela profilu dodawać informacje na jego tablicy czy też komentować publikowane posty lub zdjęcia negatywnie wpływając na nasz wizerunek.

Na czym polega ryzyko, czyli konsekwencje bieżące i odroczone

„Na ważnych portalach dbam o swój wizerunek, ale na te inne przecież nikt z dorosłych nie zagląda – np. tumblr, twitter, little gossip, formspring” – taką wypowiedź młodych ludzi przytacza serwis 123people.pl (od niedawna nieistniejący portal, za pośrednictwem którego można było zebrać dostępne w sieci informacje o nas). Młodzi ludzie często nie mają świadomości, jak łatwo przez zwykłą wyszukiwarkę można znaleźć wiele rozproszonych informacji prezentujących całą naszą wirtualną aktywność. O tym, jak kluczowe jest dbanie o swój wizerunek w sieci świadczy choćby to, że w ostatnich latach powstaje coraz więcej serwisów świadczących usługi w zakresie oczyszczania internetowej reputacji (<http://career-advice.monster.com>). Te serwisy umożliwiają wyszukanie i kontrolę informacji na nasz temat, a nawet pomagają w usuwaniu niewygodnych lub nieprawdziwych wpisów. W niektórych z nich można zaznaczyć, co interesuje nas w szczególności: czy jest to własna reputacja, informacje na temat firmy czy też dziecka. Część z serwisów jest darmowa, niektóre oferują takie usługi odpłatnie (np. Expandi, Reputation Defender).

Dla młodych ludzi konsekwencje niewłaściwego zarządzania swoją internetową reputacją często nie wydają się poważnym i realnym zagrożeniem. Wśród ryzykownych zachowań, jakie podejmują online jest m.in.: publikowanie nieodpowiednich zdjęć i filmów (np. przedstawiających nastolatków pod wpływem alkoholu, w niedwuznacznych sytuacjach), komentarze i linki, które mogą źle świadczyć o ich autorze (np. wpisy rasistowskie, ksenofobiczne), publikowanie negatywnych opinii na temat kolegów, nauczycieli, rodziny czy też upublicznianie prywatnych informacji lub danych nieograniczonemu gronu odbiorców. W ostatnich latach zauważa się też niezwykle niepokojące wśród nastolatków zjawisko uczestniczenia w sekschatach wideo (tzw. sekskamerkach; patrz więcej: *Sekskamerki i czaty wideo*) oraz stale rosnące zjawisko sekstingu –

czyli wymieniania się między rówieśnikami SMS-ami, zdjęciami, filmami o charakterze seksualnym (patrz więcej: *Seksting*). Te materiały bardzo często trafiają później w niepowołane ręce, a ich rozprzestrzenianie się w sieci jest już w zasadzie nie do zablokowania. Podczas gdy materiały przesłane między rówieśnikami (np. jako dowód miłości) trafiają do sieci jako np. kara za zerwany związek lub głupi żart kolegi, który znalazł tego rodzaju treści, to z obecnością na sekcjach sytuacja może być często groźniejsza, ponieważ rozbiereane filmy czy zdjęcia mogą posłużyć jako element szantażu, całkowicie determinując życie młodej osoby.

Dlatego zarówno rodzice, jak i szkoła muszą przykładać jak największą wagę do uświadamiania ryzyka, jakie wiąże się z utratą reputacji, w tym między innymi: problemów w szkole, braku akceptacji ze strony rówieśników, utraty zaufania ze strony rodziny, aż po negatywne opinie rekruterów, kiedy za parę lat młody człowiek będzie ubiegał się o przyjęcie na studia, staż czy do pracy.

Pamiętaj!

- Jeśli zamieszczałeś zdjęcia dziecka online – przejrzyj je ponownie i upewnij się, że żadne z nich nie będzie go zawstydzac w przyszłości.
- Sprawdź razem z dzieckiem, co można znaleźć o nim w wyszukiwarkach. Jeżeli znajdziecie treści, które mogą mu szkodzić – usuńcie je samodzielnie lub przez administratora danej strony.
- Przejrzyj z dzieckiem zdjęcia na portalach społecznościowych. Usuńcie te, które przedstawiają je w kompromitujących sytuacjach. Usuńcie też tagi z nazwiskiem dziecka z niepożądanych fotografii znajomych.
- Sprawdźcie wspólnie ustawienia prywatności. Poproś dziecko, aby ograniczyło dostęp do swojego profilu wszystkim tym, których dobrze nie zna.
- Ucz dziecko, aby kontrolowało to, co samo publikuje i to, co publikują o nim inni. Niech regularnie sprawdza informacje na swój temat w internecie i na bieżąco kasuje ze swojego profilu wszystkie nieodpowiednie komentarze i linki umieszczone przez inne osoby. Niektóre wyszukiwarki (np. Google) pozwalają na ustawienie alertów z wybranymi hasłami (np. naszym imieniem i nazwiskiem), które automatycznie wyślą do nas e-mail, gdy coś na nasz temat pojawi się w sieci.
- Uczul dziecko, że każdy wpis świadczy o nim. Jeśli pisze coś pod wpływem np. silnych emocji to powinno przeczytać post dwa razy zanim go opublikuje.

Bibliografia

Badania AVG Technologies, 09-10. (2010). 2200 matek dzieci do 2 lat Ameryki Północnej, Europy, Australii/Nowej Zelandii oraz Japonii.

Batorski, D. (2011). Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych. *Diagnoza Społeczna 2011 Warunki i Jakość Życia Polaków — Raport*. *Contemporary Economics*, 5(3), 299–327.

Hoffman, A. How to Clean Up Your Online Reputation. Pobrane z: <http://career-advice.monster.com/job-search/getting-started/clean-up-your-online-reputation/article.aspx>.

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.

Pyżalski, J. (2012). Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.

Wardrop, M. (2010). Young will have to change names to escape 'cyber past' warns Google's Eric Schmidt. Pobrane z <http://www.telegraph.co.uk/technology/google/7951269/Young-will-have-to-change-names-to-escape-cyber-past-warns-Google-Eric-Schmidt.html>.

Sekskamerki i czaty wideo

Wraz z upowszechnianiem się możliwości transmisji obrazu w czasie rzeczywistym, pojawiło się nowe zjawisko, charakterem nawiązujące do tzw. sekstingu (patrz więcej: *Seksting*). W swojej pierwotnej postaci seksting polegał na przesyłaniu materiałów o treści erotycznej lub pornograficznej za pomocą telefonów komórkowych czy internetu. Materiały mogły mieć formę własnych zdjęć, krótkich nagrań wideo czy tekstów o erotycznej lub pornograficznej treści. Seksting miał miejsce głównie między osobami będącymi w związkach lub bliskiej relacji, rzadziej takie materiały były udostępniane w grupie znajomych lub całkowicie publicznie. Ostatecznie jednak takie materiały mogły następnie trafić w różny sposób do obiegu publicznego, powodując wiele negatywnych emocji u osoby w nich utrwalonej.

Postęp techniczny umożliwił przeprowadzenie transmisji wideo na żywo. Zakup kamery internetowej nie stanowi większego kosztu finansowego, coraz więcej urządzeń elektronicznych ma je w standardowym wyposażeniu. Szerokopasmowy internet pozwala na przekazywanie obrazu wideo, w dobrej lub bardzo dobrej jakości, również w przypadku dostępu na urządzeniach mobilnych. Nie dziwi zatem, że ta metoda komunikacji zyskuje coraz większą popularność. Transmisje wideo mogą mieć różną formę. Po pierwsze, mogą odbywać się między dwiema osobami przez komunikator internetowy (np. Skype, Gadu-Gadu). Uczestniczą w nich zazwyczaj znające się osoby. Kolejną formą są strony internetowe zapewniające anonimowe, prywatne rozmowy wideo, często z losowo wybranym użytkownikiem usługi (np. Chatroulette, Omegle). Ich rozwinięciem są serwisy umożliwiające użytkownikom prowadzenie transmisji wideo w swoich „wirtualnych pokojach” (virtual chat room), mogących grupować kilkunastu widzów. W końcu istnieją wyspecjalizowane serwisy o charakterze seksualnym dla użytkowników prezentujących tego typu treści zarówno w formie transmisji publicznej, jak i w prywatnych transmisjach dla jednego lub kilku wybranych użytkowników. Takie serwisy umożliwiają swoim użytkownikom oferowanie i przyjmowanie płatności w wirtualnej walucie, która następnie może zostać wymieniona na tradycyjną z potrąceniem prowizji dla operatora serwisu.

Prezentowanie treści seksualnych przez każdą z wymienionych form transmisji wideo ma wspólny, podstawowy mianownik tzn., może zostać utrwalone, a następnie rozpowszechnione. Wszystko to może odbyć się bez wiedzy i zgody osoby transmitującej. Oprócz tego prezentowanie zachowań seksualnych w trakcie transmisji wideo może skutkować:

- utratą reputacji (w kontekście „tu i teraz”, ale również odroczonych konsekwencji nieświadomianych przez młodzież);
- narażeniem na kontakty z osobami o skłonnościach pedofilskich, które mogą wykorzystać pokaz w celu uwiedzenia osoby występującej (child grooming) lub namawiania innych małoletnich do produkowania takich materiałów (patrz więcej: *Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty*);
- możliwością wykorzystania materiału w celu np. do szantażu.

Pierwsze badanie na temat zachowań seksualnych młodzieży podczas wideorozmów przeprowadzone zostało w 2013 przez NASK we współpracy z serwisem nk.pl w reprezentatywnej grupie młodzieży w wieku 13–16 lat. Oto jego najważniejsze wyniki:

- 54% badanych korzysta z urządzeń wyposażonych w kamerę video,
- 54% badanych korzysta z rozmów wideo przez internet,
- 43% badanych nie wie, że możliwe jest nagrywanie i rozpowszechnianie wideorozmów bez wiedzy uczestników.

Spośród osób, które korzystają z rozmów wideo:

- 16% zetknęło się z treściami seksualnymi lub pornograficznymi na wideoczacie;
- 8% było świadkiem wideotransmisji internetowej osoby niepełnoletniej prezentującej treści seksualne;
- 8% zna osobę która rozbiera się lub prezentuje zachowania seksualne na wideoczacie;
- 2% przyznało się do rozbierania się lub prezentowania zachowań seksualnych podczas wideorozmowy;
- 2% przyznało się, że otrzymało wynagrodzenie za uczestnictwo w wideorozmowie lub transmisji na żywo;

- 16% przeprowadza wideorozmowy z osobami, które poznało wyłącznie przez internet, a 4% z osobami kompletnie nieznanymi;
- 51% spotkało się na żywo z osobą poznaną podczas wideorozmowy.

W tym miejscu można przytoczyć wyniki zagranicznych badań, w których zjawisko sekstingu oraz prezentowania zachowań seksualnych podczas rozmów wideo zostało zbadane kilka lat wcześniej niż w Polsce. Według badań EU Kids Online z roku 2011, 3% europejskiej nastolatków w wieku 11–16 lat przyznało się do przesyłania lub umieszczania w internecie materiałów o treści erotycznej.

Brytyjski hotline (punkt kontaktowy do zgłaszania nielegalnych treści) Internet Watch Foundation w 2012 roku analizował natomiast materiały foto i wideo przedstawiające młode osoby prezentujące zachowania erotyczne lub seksualne, z których można było wnioskować, że zostały one wytworzone przez nie same (ang. *self-generated content*). Analiza tych materiałów ujawniła, że 88% z nich pobrano z pierwotnego miejsca publikacji, a następnie wykorzystano na stronach specjalnie stworzonych do prezentacji takich treści.

W obecnym stanie prawnym nielegalne jest:

- prezentowanie, rozpowszechnianie, produkcja, utrwalanie, sprowadzanie, przechowywanie, posiadanie treści pornograficznych z udziałem małoletniego do 18 roku życia (art.202 § 3 kk).

Oznacza to, że karalne jest oglądania transmisji internetowych („streamingu”) o charakterze pornograficznym z udziałem osoby poniżej 18 roku życia. Przepis ten dotyczy także wideoczatów i transmisji z kamerek wideo.

Pamiętaj!

- Udostępniając dziecku urządzenie wyposażone w kamerę internetową miej świadomość, że może ono skorzystać z możliwości wideorozmów, a w ich trakcie być narażone na zagrożenia. Porozmawiaj z nim o tym.
- Złośliwe oprogramowanie może spowodować przekazywanie obrazu z kamery w twoim urządzeniu. Zakryj ją, aby to uniemożliwić.
- Korzystaj z oprogramowania kontroli rodzicielskiej oraz programów filtrujących uniemożliwiających dostęp do erotycznych serwisów.
- Jeśli będziesz świadkiem niepokojącej sytuacji na wideoczacie, zgłoś to moderatorowi serwisu albo zawiadom o incydencie zespół Dyżurnet.pl lub policję.

Bibliografia

Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., Olafsson, K. (2011). Risks and safety on the Internet: The perspective of European children. Full findings. LSE, London: EU Kids Online.

NASK, nk.pl (2013). Raport z badań młodzieży dotyczący uczestnictwa w wideoczatach. Pobrane z: <http://www.dyzurnet.pl/images/stories/PDF/raporty/mlodziez%20a%20wideoczaty.pdf>.

Smith, S. (2012). Study of Self-Generated Sexually Explicit Images & Videos Featuring Young People Online. Internet Watch Foundation.'

Seksting

Termin seksting (ang. *sexting*) powstał na początku bieżącego stulecia z połączenia słów „sex” oraz „texting” w odniesieniu do zjawiska przesyłania między użytkownikami telefonów komórkowych wiadomości tekstowych o charakterze seksualnym (Temple, 2012). Wraz z rozpowszechnieniem telefonów komórkowych z wbudowanym aparatem fotograficznym za seksting uznawać zaczęto również przesyłanie czy odbieranie za pomocą telefonu nie tylko tekstu, ale też zdjęć i filmów. Co prawda niektóre definicje zjawiska ograniczają je do użycia telefonów komórkowych (Walrave, 2013), jednak wobec tego, że do przesyłania materiałów o charakterze seksualnym wykorzystywane są też inne urządzenia mobilne, jak smartfony, tablety czy praktycznie dowolny komputer z dostępem do sieci, to zasadne wydaje się szersze definiowanie problemu jako rejestrowanie i przesyłanie lub publikowanie materiałów o charakterze seksualnym z wykorzystaniem sieci komórkowej lub internetu.

Zjawisko sekstingu nie ogranicza się do dzieci i młodzieży, jednak dla tej grupy wiekowej stanowi najpoważniejsze zagrożenie, przede wszystkim z uwagi na popularność tej formy kontaktów oraz jego możliwe konsekwencje. Materiały przesyłane zazwyczaj w prywatnych kontaktach zostają czasem upublicznione, a prezentujące się na nich osoby stają się obiektem cyberprzemocy ze strony rówieśników.

Głośne przypadki

Specyfikę sekstingu przybliżają m.in. doniesienia medialne. Jednym z pierwszych głośnych przypadków odnotowanych przez środki masowego przekazu była historia amerykańskiej nastolatki Jessicki Logan z Ohio. Dziewczyna wysłała przez telefon komórkowy nagie zdjęcia swojemu chłopakowi. Po tym, jak ze sobą zerwali, chłopak rozesłał je do kilkudziesięciu uczniów okolicznych szkół. Dziewczyna nie wytrzymała drwin ze strony rówieśników – w lipcu 2008 roku popełniła samobójstwo (Kazadin, Ibang, 2009). Spośród wielu innych przypadków sekstingu opisywanych przez prasę na całym świecie niewątpliwie najgłośniejsza jest historia Amandy Todd. Niespełna 16-letnia Kanadyjka poznała na wideoczacie mężczyznę, który namówił ją do pokazania przed kamerą piersi, a następnie szantażował i prześladował domagając się kolejnych pokazów. Gdy zdjęcia trafiły do sieci dziewczyna przeszła załamanie nerwowe i depresję. Po nieudanej próbie samobójczej opublikowała w serwisie You - Tube dramatyczny film, w którym na kolejno pokazywanych kartkach opisała swoją historię, co tylko wzmogło ataki rówieśników pod jej adresem. Niedługo później Amanda Todd odebrała sobie życie (Mungin, 2012).

Polskie media w 2006 roku obiegała historia 14-letniej Ani – gdańskiej gimnazjalistki napastowanej seksualnie w klasie pod nieobecność nauczyciela przez kolegów, którzy całe zajęcia zarejestrowali telefonem komórkowym. Film nie zdążył trafić do sieci, jednak jego nagranie mogło mieć wpływ na tragiczny finał – samobójstwo dziewczyny. Historia Ani nie jest klasycznym przypadkiem sekstingu, ale jej okoliczności i rozgłos przyczyniły się do dyskusji o zagrożeniach związanych z telefonami komórkowymi i przesyłaniem tą drogą zdjęć o charakterze seksualnym. Z kolei jesienią 2006 roku 14-letnia dziewczyna z podtoruńskiej Chełmży zrobiła sobie w domu nagie zdjęcia i wysłała je przez komunikator Gadu-Gadu do 22-letniego chłopaka z intencją zawarcia bliższej znajomości. Ten, wraz z kolegami, upublicznił zdjęcia, które po krótkim czasie krążyły między telefonami komórkowymi uczniów chełmżyńskich szkół. Sprawa zrobiła się głośna, kiedy trzech sprawców rozsyłania fotografii 14-latkę skazano na kary pozbawienia wolności (Dolecki, 2008).

Obok wielu innych podobnych doniesień, media poruszają w ostatnim czasie kwestię sekstingu w kontekście zjawiska publikowania erotycznych zdjęć nastolatek (określanych mianem „dupeczek”) z konkretnych społeczności lokalnych, jak szkoła, dzielnica czy miasto, w zakładanych specjalnie na tę okazję profilach w serwisie Facebook (np. „Dupeczki gimnazjum nr xx”) (Suchecka, 2013).

Specyfika zjawiska

Doniesienia medialne pokazują najbardziej spektakularne, często tragiczne przypadki sekstingu, tymczasem z relacji młodzieży wynika, że rejestrowanie, wymiana czy publikowanie materiałów o charakterze seksualnym to dla nich codzienność i często nie uświadamiają sobie nawet jego możliwych negatywnych konsekwencji. Wskazują na to m.in. dwa brytyjskie jakościowe badania sekstingu z 2012 roku (Ringrose, 2012; Phippen, 2012). Jego nastoletni respondenci zapytani o skojarzenia z terminem „seksting” wymieniali dużo szerszy zakres zachowań niż przyjmuje większość definicji: proszenie dziewczyn przez chłopców o zdjęcia w staniku, bikini, topless; chwalenie się przez chłopców, że mają takie zdjęcia w telefonie; przesyłanie między sobą przez chłopców i dziewczyny za pośrednictwem telefonu lub internetu wiadomości o charakterze seksualnym; negocjowanie propozycji seksualnych w sieci; oglądanie i rozsyłanie pornografii przez telefon; publikowanie fotografii o charakterze seksualnym na Facebooku lub w innych serwisach społecznościowych. Wedle relacji młodych ludzi seksting jest zjawiskiem powszechnie występującym wśród ich rówieśników. Realizuje się m.in. między młodymi ludźmi już będącymi

w związku, częściej jednak jest elementem nawiązywania relacji – na podstawie przesłanego zdjęcia uczestnicy wymiany podejmują np. decyzję o dalszych kontaktach i ewentualnym spotkaniu. Przesyłanie materiałów seksualnych często okazuje się być aktywnością wymuszoną – towarzyszy jej nękanie, prześladowanie i inne formy przemocy rówieśniczej w sieci. Najbardziej dotknięte sekstingiem są dziewczyny nakłaniane do aktywności sekstingowych przez chłopców. Jeżeli chłopcy przesyłają lub publikują w sieci swoje zdjęcia, to robią to zazwyczaj z własnej inicjatywy. Przedmiotowe traktowanie dziewczyn wzmaga rozwój technologii – pojawianie się nowych funkcjonalności telefonów komórkowych, serwisów społecznościowych i narzędzi komunikacyjnych zwiększa presję rejestrowania, przesyłania, publikowania i poddawania ocenie swojego wizerunku.

Dobrym przykładem obrazującym to spostrzeżenie respondentów jest bijąca w ostatnim czasie rekordy popularności aplikacja Snapchat, która pozwala rejestrować smartfonem zdjęcia i krótkie filmy i wysyłać je znajomym. Nowość polega na tym, że ich odbiorca może je oglądać najwyżej 10 sekund, po których znikają. Dlatego Snapchat jest często wykorzystywany do sekstingu. Przeświadczenie, że materiał zniknie bezpowrotnie z telefonu adresata ośmiela nadawcę. Tymczasem w sieci można znaleźć coraz więcej informacji i programów pozwalających na zarejestrowanie przesyłanych w ten sposób obrazów. Ponadto z tych badań wynika, że w ocenie udziału młodych ludzi w aktywnościach o charakterze seksualnym online istnieją podwójne standardy z uwagi na płeć, chłopcy uczestniczący w sytuacjach określanych mianem sekstingu są zazwyczaj usprawiedliwiani, dobrze oceniani czy nawet podziwiani, podczas gdy dziewczyny aktywne na tym polu spotykają się zwykle z negatywną oceną – wyrażaną często przy użyciu mocnych epitetów.

Wnioski z powyższych badań oraz refleksje wielu innych badaczy problemu wskazują, że mechanizmy towarzyszące sekstingowi są silnie powiązane z szerszym zjawiskiem seksualizacji. Niefrasobliwe podejście do dysponowania swoim wizerunkiem o charakterze seksualnym, podmiotowe traktowanie dziewczyn, dbałość o wygląd i gotowość do krytykowania osób odbiegających od wyznawanych kanonów, to w dużej mierze wpływ wzorców płynących z przekazów medialnych, głównie elektronicznych: reklam, teledysków, relacji z życia gwiazd show-biznesu czy w końcu popularnych wśród młodzieży materiałów pornograficznych zastępujących jej często rzetelną edukację seksualną.

Respondenci brytyjskich badań zapytani o reagowanie na ewentualne komplikacje wynikające z zaangażowania w seksting jako jedyne źródło wsparcia podają swoich rówieśników i deklarują, że nigdy w takim przypadku nie zwróciliby się o pomoc do rodziców czy nauczycieli. Jako przyczynę podają obawę przed oceną i spodziewany brak zrozumienia.

Skala problemu

Badania skali zjawiska sekstingu przynoszą bardzo zróżnicowane wyniki, potwierdzają jednak, że nie jest to zjawisko marginalne. Sondaże amerykańskie i brytyjskie w zależności od definicji, próby i metodologii szacują, że w seksting angażuje się od 15 do ponad 40% młodzieży (Rongrose, 2012). Zjawisko sekstingu wśród nastolatków w Polsce było przedmiotem badań EU Kids Online z 2012 roku. Blok pytań kwestionariuszowych poświęconych tej problematyce zaprezentowano 805 respondentom w wieku 11–16 lat. Do kontaktu z materiałami sekstingowymi przyznało się 14,6% badanych, z których 19,6% twierdziło, że były to materiały przedstawiające akt seksualny. Wraz z wiekiem rośnie odsetek dzieci z takimi doświadczeniami: od 9,2% u 11-latków do 22,6% u 16-latków. Namawiania do rozmowy na temat seksu doświadczyło 3,1% dzieci-odbiorców treści o charakterze seksualnym, a 5,2% proszono o przesłanie nagich zdjęć. Przesyłanie lub publikowanie zdjęć o charakterze seksualnym okazało się zdecydowanie rzadszym zjawiskiem – w ciągu ostatniego roku takie doświadczenia zadeklarowało 1,9% dzieci w wieku 11–16 lat (Kirwil, 2014).

W 2014 roku NASK wraz agencją Research NK przeprowadzili wśród użytkowników serwisu nk.pl w wieku 13–16 lat badanie poświęcone zjawisku sekstingu z wykorzystaniem wideoczatów. Okazało się, że ponad połowa respondentów miała za sobą doświadczenie rozmowy wideo online (54%). Osiem procent spośród osób korzystających z wideoczatów natrafiło w nich na treści seksualne prezentowane przez osoby nieletnie – częściej dziewczyny (11%) niż chłopcy (6%), a 9% użytkowników wideoczatów było w sieci namawianych do rozbierania się lub prezentowania innych zachowań seksualnych – częściej dziewczyny (12%) niż chłopcy (6%). Do rozbierania się lub prezentowania innych zachowań seksualnych podczas wideorozmowy przyznało się 2% nastolatków korzystających z wideoczatów (NASK, 2014).

Seksting a prawo

W polskim kodeksie karnym nie ma przestępstwa o nazwie seksting. Biorąc jednak pod uwagę cechy tego zjawiska, można uznać, że jest on przez polskie prawo karne zakazany bowiem wypełnia znamiona kilku przestępstw. Seksting w ogólnym sensie wypełnia znamiona przestępstwa prezentowania pornografii. Nowelizacja kodeksu karnego, która weszła w życie 26 maja 2014 roku zakazuje bowiem utrwalania treści pornograficznych z udziałem małoletniego do 18 roku życia (art. 202 § 4 kk). Zatem jakiegokolwiek formy utrwalania treści o charakterze seksualnym na nośnikach elektronicznych z udziałem osoby poniżej 18 roku życia są w Polsce karalne.

Ponadto zakazane jest również prezentowanie, rozpowszechnianie, produkcja, utrwalanie, sprowadzanie, przechowywanie, posiadanie treści pornograficznych z udziałem małoletniego do 18 roku życia (art. 202 § 3 kk). Również osoba, która przechowuje, posiada lub uzyskuje dostęp do treści pornograficznych z udziałem małoletniego podlega karze (art. 202 § 4 kk).

Chroniony tymi przepisami jest małoletni do 18 roku życia, co daje ochronę prawną przed zjawiskiem sekstingu. Dla samej karalności nie ma znaczenia zgoda osoby, czy też jej stosunek do utrwalania jej nagiego wizerunku – w świetle prawa jest to przestępstwo.

Jeżeli uzyskanie materiałów o charakterze seksualnym (utrwalenie wizerunku nagiej osoby, osoby podczas czynności seksualnej) od małoletniego odbyło się za pomocą przemocy, groźby bezprawnej lub podstępem sprawca takiego działania będzie odpowiadał karnie (art. 191a kk). Będzie odpowiadał również wtedy, kiedy tak zdobyte materiały rozpowszechnia bez zgody osoby, którą np. nagrano lub sfilmowano nago.

Osoby poniżej 18 roku życia zaangażowane w seksting nie są zwolnione z odpowiedzialności za swoje czyny. Nieletni pomiędzy 13–17 rokiem życia odpowiada za wyżej opisane czyny karalne przed Sądem Rodzinnym i Nieletnich. Osoby po ukończeniu 17 roku życia w Polsce odpowiadają za przestępstwa przed sądem karnym.

W przypadku sekstingu i jego konsekwencji możliwa jest również dochodzenie roszczeń cywilnych (odszkodowanie, zadośćuczynienie) na drodze postępowania cywilnego, gdyż seksting zdecydowanie narusza dobra osobiste człowieka podlegające ochronie prawnej, takie jak: zdrowie, wolność, cześć, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnica korespondencji.

Pamiętaj!

- Przestrzeż dziecko przed publikowaniem lub przesyłaniem komukolwiek zdjęć o charakterze seksualnym. Naucz je asertywności w kontaktach z rówieśnikami nalegającymi na przesłanie materiałów o charakterze erotycznym i zwróć jego uwagę na możliwe konsekwencje takich działań.
- Rozmawiaj z dzieckiem o seksualności i naucz je szacunku do swojego ciała. Przestrzeż je przed dowodami miłości wysyłanymi w postaci materiałów o charakterze seksualnym.
- Naucz dziecko zabezpieczania dostępu do prywatnych zasobów cyfrowych. Zwróć jego uwagę na konieczność konfiguracji ustawień prywatności w serwisach społecznościowych, możliwość ograniczania dostępu do prywatnych zdjęć i filmów wybranym osobom oraz zabezpieczenia telefonu lub innych urządzeń mobilnych hasłem dostępu.
- Naucz dziecko dystansu do trendów związanych z erotycznym prezentowaniem się w sieci.
- Poinformuj dziecko, że zawsze może liczyć na twoje zrozumienie i pomoc w sytuacji problemów online, również tych związanych z publikacją wizerunku w sieci.

Bibliografia

Dolecki, K. (2008). Wyrok za nagie zdjęcia w sieci. Pobrane z: <http://wyborcza.pl/1,76842,5108147.html#ixzz2xx7SRLfD>.

Kazdin, C., Ibang, I. (2009). The Truth About Teens Sexting. Pobrane z: <http://abcnews.go.com/GMA/Parenting/truth-teens-sexting/story?id=7337547>.

Kirwil, L. (2014). Otrzymywanie i wysyłanie wiadomości o treści seksualnej, czyli o tym, co nazywamy sekstingiem. Rozpowszechnienie zjawiska wśród polskiej młodzieży w wieku 11-16 lat. Dane z badań EU Kids Online 2 – manuskrypt niepublikowany.

Mungin, L. (2012). Bullied Canadian teen leaves behind chilling YouTube video. Pobrane z: <http://edition.cnn.com/2012/10/12/world/americas/canada-teen-bullying/index.html?iref=allsearch>.

NASK (2014). Prezentacja treści seksualnych przez młodzież poprzez wideoczaty. Pobrane z: <http://www.dyzurnet.pl/images/stories/PDF/raporty/mlodziez%20a%20wideoczaty.pdf>.

Phippen, A. (2012). Sexting: An Exploration of Practices, Attitudes and Influences. Pobrane z: http://www.nspcc.org.uk/Inform/resourcesforprofessionals/sexualabuse/sexting-pdf_wdf93254.pdf.

Ringrose, J., Gill, R., Livingstone, S., Harvey, L. (2012). A qualitative study of children, young people and 'sexting'. A report prepared for the NSPCC.

Suchecka, J. (2013). Naiwne dzieci internetu. Wierzą, że „gimnazjalne dupeczki” przyniosą im sławę. Pobrane z: http://wyborcza.pl/1,75478,14968337,Naiwne_dzieci_internetu__Wierza__ze__gimnazjalne_dupeczki_.html#ixzz2yyOOPut4.

Temple, J. R., Jonathan, A. P., van den Berg, P., Le, V. D., McElhany, A., Temple, B. W. (2012). Teen Sexting and Its Association With Sexual Behaviors. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 166(9), 828–833.

Walrave, M., Heirman, W., Hallam, L. (2013). Under pressure to sext? Applying the theory of planned behaviour to adolescent sexting. Pobrane z: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/0144929X.2013.837099>.

Szkodliwe treści

Internet ma wiele twarzy – dla jednych będzie wspaniałym, nieograniczonym źródłem wiedzy i rozrywki, ułatwiającym kontakty międzyludzkie, dla drugich – śmietnikiem pełnym nieprawdziwych informacji i odrażających treści. Warto jednak pamiętać, że internet sam w sobie nie jest ani dobry, ani zły – jest tylko narzędziem w rękach ludzi, czasem mądrych i kreatywnych, a czasem bezmyślnych lub wrogo nastawionych do świata. Dorosły użytkownik, wychowany w świecie przed erą największego rozwoju internetu, podchodzi do treści tam zamieszczonych w sposób ostrożny, ma też wykształcone różne mechanizmy radzenia sobie z nieodpowiednimi materiałami, poddaje je krytycznej analizie i potrafi reagować (np. zgłaszać naruszenia regulaminu do administratorów czy zespołów reagowania). Zupełnie inaczej w świecie internetu porusza się dziecko – z racji wieku wrażliwe i podatne na różnego typu oddziaływania. Jest zatem szczególnie narażone na konsekwencje związane z kontaktem z tzw. treściami szkodliwymi.

Szkodliwe treści to takie materiały, które mogą wywoływać negatywne emocje u odbiorcy lub promują niebezpieczne zachowania. Można do nich zaliczyć:

- treści pornograficzne dostępne bez żadnego ostrzeżenia, w tym tzw. pornografię dziecięcą, czyli materiały prezentujące seksualne wykorzystywanie dzieci;
- treści obrazujące przemoc, obrażenia fizyczne, deformacje ciała, np. zdjęcia lub filmy przedstawiające ofiary wypadków, okrucieństwo wobec zwierząt;
- treści nawołujące do samookaleczeń lub samobójstw, bądź zachowań szkodliwych dla zdrowia, np. ruch pro-ana, zachęcanie do zażywania niebezpiecznych substancji np. leków czy narkotyków;
- treści dyskryminacyjne, nawołujące do wrogości, a nawet nienawiści wobec różnych grup społecznych lub jednostek.

Obecność tych treści w przestrzeni publicznej, a także w internecie, nie zawsze jest regulowana przez prawo lub regulamin serwisu internetowego. Niemniej mogą to być również materiały faktycznie nielegalne (np. pornografia z udziałem osób małoletnich czy nawoływanie do przemocy na tle rasowym), których rozpowszechnianie jest karane przez polskie prawo. W większości jednak te materiały nie stanowią treści nielegalnych, przez co brakuje prawnych możliwości reagowania na nie.

Treści prezentujące pornografię z udziałem dorosłych według polskiego prawa nie powinny być łatwo dostępne dla osób nieletnich, stąd w przypadku polskich serwisów erotycznych używa się prostego ostrzeżenia w postaci bannera lub wyskakującego okienka informującego o charakterze serwisu i wymagającego potwierdzenia pełnoletniości osoby zainteresowanej wejściem na stronę. Trzeba jednak stwierdzić, że może to być rozwiązanie niewystarczające. Jest skuteczne, gdy na komputerze zainstalowano oprogramowanie filtrujące lub kontakt ze stroną nastąpił w sposób przypadkowy i daje możliwość wyboru. W Polsce nie ma rozwiązań prawnych ani technicznych umożliwiających identyfikację użytkownika – w tym jego wieku, ale na przykład w Niemczech istnieje restrykcyjna dwustopniowa weryfikacja wieku użytkownika online (FSM).

Treści szkodliwe występują w różnych postaciach: obrazków, filmów, tekstów czy komunikatów użytkowników w grupach dyskusyjnych. Można na nie trafić właściwie wszędzie – na stronach internetowych, forach czy serwisach społecznościowych. Linki do treści szkodliwych lub same treści mogą być również rozpowszechniane za pomocą maili (spam) i komunikatorów. Nie należy także zapominać o internetowych reklamach – czasem nawet w dziecięcym pokoju gier online można zobaczyć reklamę serwisu o charakterze erotycznym lub hazardowym (patrz więcej: *Reklama i marketing online skierowane do dzieci*). Zdarza się, że twórcami treści szkodliwych są same nastolatki, dzielące się swoimi doświadczeniami dotyczącymi np. samookaleczeń, zachęcające do takiej aktywności innych użytkowników (patrz więcej: *Zachowania autodestrukcyjne w internecie*). Oczywiście oprócz internetu nośnikiem takich materiałów mogą być też inne media, takie jak kolorowa prasa, telewizja czy konsola do gier, a także gry elektroniczne dostępne w sklepach (patrz więcej: *Gry online*).

Według badań EU Kids Online (Kirwil, 2011) 17% polskich 9–16-latków miało kontakt z treściami potencjalnie zagrażającymi ich rozwojowi społecznemu. Co dziesiąty badany deklaruje, że napotkał w internecie coś, co wywołało w nim zaniepokojenie lub nieprzyjemne odczucia. Dziewczyny generalnie częściej czują się zaniepokojone zagrożeniami, których doświadczają. Spośród objętych badaniem 16-latków z całej Europy (Livingstone i in., 2013) 58% uznaje, że kontakt z treściami szkodliwymi, takimi jak np. pornografia czy przemoc jest jednym z głównych internetowych zagrożeń. W badaniach EU-ADB-NET (Włodarczyk, 2013) wykazano, że ponad 67% polskich 14–17-latków deklaruje, że miało w sieci kontakt z treściami pornograficznymi, przy czym około ¼ z nich oceniła to doświadczenie jako negatywne. Ponad połowa

badanych nastolatków napotkała w sieci przynajmniej jeden rodzaj treści szkodliwych: najczęściej przekazy pełne nienawiści bądź agresywne ataki słowne (40%), treści na temat skrajnego odchudzania się (prawie 30%), doświadczeń z zażywania narkotyków (24%) oraz sposobów samookaleczenia się (ponad 20%). Piętnaście procent nastolatków widziało strony internetowe poruszające kwestie samobójstwa.

Kontakt z treściami szkodliwymi, których młody człowiek nie potrafi odpowiednio zinterpretować i którym bezgranicznie wierzy, może wywołać u niego negatywne emocje, a nawet prowadzić do trwałego pogorszenia nastroju, spadku poziomu poczucia bezpieczeństwa, a w efekcie do wypaczenia obrazu rzeczywistości. W badaniach wykazano (Aronson, 1997), że kontakt z przemocą i agresją w mediach może mieć długotrwałe konsekwencje dla psychiki młodych ludzi. Przypuszcza się, że z jednej strony wzmacnia chęć wyrażania agresji, a z drugiej unieważliła na losy ofiar przemocy. Treści drastyczne w internecie mogą podobnie wpływać na dzieci i młodzież. Natomiast treści pornograficzne prezentują często nieprawdziwe, a czasem wręcz szkodliwe zachowania i wzorce seksualne, co może wpływać na rozwój psychoseksualny młodego człowieka. Prezentowanie pornografii, także dziecięcej, może być elementem procesu uwodzenia przez osobę o skłonnościach pedofilskich. Ma na celu oswojenie dziecka ze światem seksu i zachęcenie do własnej aktywności. Jeżeli chodzi o materiały propagujące niebezpieczne zachowania, należy zwrócić uwagę na to, że kontakt z tego typu treściami może wzmocnić typową dla okresu dojrzewania chęć eksperymentowania. Dzieci i nastolatki mogą dowiedzieć się, w jaki sposób używać leków czy innych łatwo dostępnych substancji w celach odurzających, mogą zostać zachęcani do samookaleczeń czy przejścia na wyniszczającą dietę.

Aby ograniczyć wpływ tego typu materiałów na najmłodszych użytkowników, zaleca się dostawcom treści stosowanie ostrzeżenia oraz zamieszczenie wyraźnej informacji o ich charakterze. Ostrzeżenie takie pozwala na blokowanie treści szkodliwych przez różne narzędzia kontroli rodzicielskiej lub programy filtrujące (patrz więcej: *Narzędzia ochrony rodzicielskiej*). Wyraźna informacja np. o drastycznych materiałach pozwala na dokonanie wyboru nawet dorosłemu użytkownikowi oraz przygotowuje go do negatywnych emocji.

Pamiętaj!

- Komputer przeznaczony dla dziecka powinien być wyposażony w program filtrujący, pozwalający na uchronienie dziecka przed kontaktem ze szkodliwymi treściami. Im młodsze dziecko, tym filtr powinien być szczelniejszy. Warto rozważyć instalację funkcji informowania rodzica lub opiekuna o stronach, które dziecko odwiedziło (lub próbowało odwiedzić w przypadku blokady dostępu).
- Ciekawość dotycząca seksualności człowieka jest naturalnym etapem rozwoju młodego człowieka. Należy jednak zadbać, aby internetowe treści pornograficzne nie stanowiły jedyne źródła wiedzy na ten temat. Rozsądna i dopasowana do wieku edukacja seksualna zapobiegnie rozwojowi nieprawidłowych postaw i zachowań związanych z seksem.
- Poszukiwanie w sieci informacji na temat zachowań szkodliwych dla zdrowia może być objawem problemów dziecka w świecie rzeczywistym (patrz więcej: *Promowanie zachowań autodestrukcyjnych w internecie*).
- Należy rozmawiać z dzieckiem o tym, co robi w internecie. Jeżeli coś je zaniepokoi, czegoś się przestraszy w sieci, powinno czuć, że może się zwierzyć rodzicowi. W ten sposób można uniknąć negatywnych konsekwencji związanych z przypadkowym, niezamierzonym kontaktem z treściami drastycznymi, ale także w porę wychwycić inne problemy, których rozwiązania dziecko szuka w internecie.

Bibliografia

Aronson, E., Wilson, T. D., Akert, R. M. (1997). Psychologia społeczna – serce i umysł. Poznań: Zysk i S-ka.

FSM. Youth Protection - What must I know? Pobrane z: <http://www.fsm.de/youth-protection/providers-and-companies/age-verification-systems>.

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.

Livingstone, S., Kirwil, L., Ponte, C. Staksrud, E. (2013). In their own words: What bothers children online? Londyn: EU Kids Online.

Włodarczyk, J. (2013). Zagrożenia związane z korzystaniem z internetu przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, 12(1), 49–68.

Ściąganie plików z sieci

Dzielenie się plikami z oprogramowaniem i interesującymi dla użytkowników treściami jest prawie równie stare jak internet. Kiedyś legalne dzielenie odbywało się za pomocą usługi „anonimowego FTP”, obecnie rolę tę przejęły wyspecjalizowane serwisy i usługi. Internet był też zawsze polem obrotu oprogramowaniem poza systemem usankcjonowanym regułami prawa autorskiego, a nielicencjonowane wersje programów określano żargonowo jako „warezy”. Wraz z pojawieniem się formatu MP3 i cyfrowych formatów wideo, rozpoczęło się ściąganie i rozpowszechnianie muzyki i filmów, a ostatnio także książek. „Warezy” w sieci były od zawsze, jednak dopiero wraz z ich popularyzacją wśród nietechnicznych użytkowników powstał dookoła nich zupełnie legalny przemysł oferujący możliwości dzielenia się posiadanymi treściami. Już nie trzeba znać się na sieciach i komputerach, żeby rozpowszechniać i ściągać pliki.

W tej chwili dwa najpopularniejsze rodzaje źródeł to serwisy do przechowywania plików i dzielenia się nimi, oraz sieci rozpowszechniania plików (tzw. sieci p2p). Do pierwszego rodzaju zaliczymy polski serwis Chomikuj.pl oraz jego zachodnie odpowiedniki, takie jak MegaUpload (obecnie Mega) czy RapidShare. Te serwisy pozwalają użytkownikom na przechowywanie plików na swoich serwerach i ich rozpowszechnianie przez przekazywanie adresów URL stron, z których pliki te mogą być pobrane. Drugim źródłem są programy pozwalające przesyłać pliki bezpośrednio między komputerami użytkowników, takie jak BitTorrent, eDonkey czy Gnutella. Popularnym sposobem rozpowszechniania plików jest też po prostu przekazywanie ich sobie na nośnikach USB czy płytach DVD.

Legalność rozpowszechniania i wpływ na twórczość

Według polskiego prawa autorskiego (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83) mamy prawo korzystać z już rozpowszechnionych utworów będących podmiotami prawa autorskiego – książek, filmów czy muzyki, oraz dzielić się nimi w ramach „dozwolonego użytku osobistego” (art. 23 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Prawa te nie dotyczą jednak oprogramowania komputerowego, wyłączono go art. 77 Ustawy.

Nie wolno jednak dzieł (w tym utworów w postaci plików) rozpowszechniać bez zezwolenia właściciela autorskich praw majątkowych – rozpowszechnianie bez zezwolenia utworu objętego prawami autorskimi jest przestępstwem.

Niezależnie od stanu prawnego należy pamiętać że „ściągnięcie” i inne formy piractwa pozbawiają wydawców i twórców pewnej części dochodu. Badania na temat wpływu „ściągnięcia” na nakłady płyt i zarobki artystów i wytwórni nie dają jasnego obrazu. Opublikowane w zeszłym roku studium przeprowadzone przez London School of Economics (Cammaers, Mansell, Meng, 2013) mówi o wzroście dochodów artystów-muzyków ze sprzedaży cyfrowej i innych kanałów sieciowej dystrybucji, jednak nie podaje danych na temat całkowitych zmian w przychodach twórców i wydawców spowodowanych przez internet. Opracowane dla Komisji Europejskiej badanie mówi o dostępności treści do ściągnięcia jako promocji sprzedaży albumu na płycie CD (Aguiar, Martens, 2013). Z kolei Orliński cytuje badania Liebowitza i niezależne od nich prace Oberholzer-Gee i Strumpfa, które wskazują na kilkudziesięcioprocentowy spadek sprzedaży muzyki na skutek piractwa (Orliński, 2013). Polskie badania (Filiciak, Hofmokl, Tarkowski, 2012) podkreślają znaczenie nieformalnych obiegów kultury dla jej promocji, jednak nie podają konkretnych danych na temat wpływu na dochody twórców i wydawców.

Zagrożenia

Z plikami pobranymi z internetu wiążą się niestety rozmaite zagrożenia, z których najważniejszym jest złośliwe oprogramowanie. Nie muszą to być od razu programy używane przez sieciowych przestępców. Do oficjalnych, darmowych programów narzędziowych czy zestawów animowanych ikon emoji do komunikatorów często dołączane są programy śledzące aktywność użytkowników, o czym informuje drobny druk w dwudziestym paragrafie licencji, którą użytkownik często akceptuje bez czytania. Podobnie darmowe gry, tapety czy zabawne treści na telefony zwykle oficjalnie żądają pełnych praw do wszystkich funkcji telefonu, aby ich wydawca zarabiał na sprzedawaniu informacji o użytkownikach firmom marketingowym. Darmowe gry mogą też działać na zasadzie „pierwsza działka za darmo” – co nie zostanie wydane przy pobraniu darmowej gry, i tak zostanie pobrane z konta przypisanej do telefonu karty płatniczej, kiedy dziecko zafascynowane grą zacznie kupować supermoce, bronie czy nowe stroje dla cyfrowych postaci (patrz więcej: *Gry online i Aplikacje mobilne*).

Pliki pochodzące z nielegalnego źródła mogą być zarażone złośliwym kodem – internetowym przestępcom zależy na tym, żeby jak najwięcej osób uruchomiło ich program przez co przejmą oni kontrolę nad następnymi komputerami. Dlatego też przestępcze programy często dołączane są do poszukiwanych pirackich treści, np. programów wyłączających zabezpieczenia w cenionych grach i aplikacjach (tzw. cracków). Zdarza się, że uruchamiając program pobrany z internetu

oddajemy kontrolę nad swoim komputerem jego autorom, niezależnie od tego, czy program pochodził z legalnego źródła, czy nie. Zagrożeniem mogą być też pośrednio same serwisy do rozpowszechniania plików, na ich stronach zazwyczaj umieszczona jest duża liczba reklam pochodzących z różnych źródeł. Reklamy te mogą wprowadzać użytkowników w błąd, zachęcając ich do instalacji podejrzanego oprogramowania, a same sieci reklamowe były już w przeszłości wykorzystywane do rozpowszechniania złośliwego oprogramowania i ataków na internautów.

Innym zagrożeniem są oszustwa ze strony prowadzących serwisy do wymiany plików. Niektóre z nich, np. zamknięty już Pobieraczek.pl, do korzystania wymagały rejestracji z podaniem wielu danych osobowych – a według zagmatwanego regulaminu rejestracja jest jednocześnie zgodą na płacenie abonamentu, bezwzględnie egzekwowanego przez firmę. Działania tego typu prowadzone są niezgodnie z polskim prawem (UOKIK, 2012), co jednak nie powstrzymuje szemranych biznesmenów od tworzenia następnych serwisów tego typu (Wyborcza.biz, 2013).

Systemy rozpowszechniania nielicencjonowanych treści nie dbają zazwyczaj o ich prawidłową klasyfikację. Socjologowie wskazują na istnienie dobrowolnych „kuratorów” publikujących i katalogujących tematyczne zbiory utworów (Filiciak, Danielewicz, Buchner, Zaniewska, 2013), jednak tacy zbieracze są bardziej wyjątkiem niż regułą. Pobierając treści z nieoficjalnych źródeł, użytkownik zazwyczaj zna tylko nazwę pliku, a tę można w prosty sposób zmienić. Nie wiemy, czy ściągnąwszy z nieoficjalnego źródła film opisany jako kreskówka dla dzieci, nie ściągnąmy ostrej czy nawet nielegalnej pornografii (patrz więcej: *Szkodliwe treści*).

Możliwość odpowiedzialności karnej i cywilnej

Dla usprawnienia działania aplikacji i przyspieszenia transferu, większość programów do dzielenia się plikami przy ich ściągnięciu jednocześnie przesyła pobrane już dane do następnych zainteresowanych użytkowników. Tak działa popularny BitTorrent: przy pobieraniu pliku za jego pomocą rozpowszechniamy go też dalej – a to już jest przestępstwo. Wprawdzie ściągane na wniosek poszkodowanego, ale właściciele praw autorskich monitorują internet, także w Polsce, pod kątem łamania swoich praw i w wypadku wykrycia takiego naruszenia rutynowo składają zawiadomienia o przestępstwie i pozwy o naprawienie wyrządzonych szkód. Na podstawie artykułu 79 Ustawy o prawie autorskim właściciel praw może w postępowaniu cywilnym żądać zadośćuczynienia od osoby naruszającej jego prawa.

Pamiętaj!

- Uaktywnij blokadę rodzicielską oferowaną przez system operacyjny komputera, tabletu lub telefonu, z którego korzysta dziecko.
- Jeśli system operacyjny tabletu lub telefonu umożliwia zablokowanie zakupów z aplikacji (tzw. *in-app purchase*), zrób to.
- Porozmawiaj z dzieckiem i przekaz mu następujące reguły i informacje:
- „Jeśli nie jesteś płacącym klientem, to jesteś towarem” – w internecie nie ma nic za darmo, darmowa paczka emotikon czy animowana tapeta może zawierać szpiega, który będzie zapisywał rozmowy z kolegami i koleżankami przez komunikatory i SMS-y, odwiedzane strony i lokalizację telefonu.
- Jeśli ściągniemy film czy muzykę z nieoficjalnego źródła, twórcy nie otrzymują wynagrodzenia.
- Zasada zaufania – uruchamiając otrzymany od kogoś program lub grę, odtwarzając film czy piosenkę oddajemy temu, od kogo je dostaliśmy kontrolę nad naszym komputerem czy telefonem. Czy mamy do tej osoby zaufanie?

Bibliografia

Aguiar, L., Martens, B. (2013). Digital Music Consumption on the Internet: Evidence from Clickstream Data. Pobrane z: <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6084>.

Cammaerts, B., Mansell, R., Meng, B. (2013). Copyright & Creation. A Case for Promoting Inclusive Online Sharing. Pobrane z: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/documents/MPP/LSE-MPP-Policy-Brief-9-Copyright-and-Creation.pdf>.

Filiciak, M., Danielewicz, M., Buchner, A., Zaniewska, K. (2013). Tajni kulturalni. Obiegi kultury z perspektywy twórców sieciowych węzłów wymiany treści. Warszawa: Centrum Cyfrowe. Pobrane z: http://centrumcyfrowe.pl/projekty/tajni_kultury/.

Filiciak, M., Hofmokl, J., Tarkowski, A. (2012). Obiegi kultury. Warszawa: Centrum Cyfrowe. Pobrane z: <http://obiegikultury.centrumcyfrowe.pl>.

Orliński W. (2013). Internet. Czas się bać. Warszawa: Agora.

UOKiK (2012). Pobieraczek.pl – kolejna decyzja UOKiK. Pobrane z: http://uokik.gov.pl/aktualnosci.php?news_id=3404.

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83). Pobrane z: <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=W DU19940240083>.

Wyborcza.biz (2013). Sprytniejsze klony Pobieraczka? Jak dawaliśmy się nabijać w butelkę w 2013 roku? Pobrane z: http://wyborcza.biz/biznes/1,101558,15182068,Sprytniejsze_klony_Pobieraczka__Jak_dawalismy_sie.html.

Usługi geolokalizacyjne

Sukces usług geolokalizacyjnych (ang. *location-based services*) jest związany z ogromną popularnością urządzeń wyposażonych w GPS (system nawigacji satelitarnej) lub wifi oraz aplikacji i serwisów odwołujących się do lokalizacji. Geolokalizacja pozwala na ustalenie dokładnego fizycznego położenia osoby lub obiektu i ma tym samym szerokie zastosowanie. Może pomóc w ustaleniu adresu najbliższego bankomatu, śledzeniu paczek i floty samochodowej czy odnalezieniu drogi do wybranej restauracji. Dzięki tej usłudze możemy otrzymywać spersonalizowane informacje na temat prognozy pogody lub alerty dotyczące korków na interesującej nas trasie. W sytuacjach awaryjnych dane odnośnie położenia pomagają służbom ratunkowym. Wśród dzieci i młodzieży usługi geolokalizacyjne cieszą się popularnością przede wszystkim ze względu na szerokie zastosowanie społecznościowe.

Pionierami usług geolokalizacyjnych były w początku XXI wieku szwedzka TeliaSonera i estoński EMT. Jedne z pierwszych znanych aplikacji konsumencjskich oparte na geolokalizacji to Weather.com dostarczająca prognozy pogody oraz TrafficTouch do monitorowania ruchu na drogach. Lokalizacja może być określana przy wykorzystaniu różnych technologii. Najczęstsze są usługi geolokalizacyjne bazujące na GPS, inną technologią może być sygnał GSM.

Usługi geolokalizacyjne najczęściej dzieli się na aktywne i pasywne (Carr, 2010). W przypadku tych pierwszych to sam użytkownik aktywuje usługę, gdy chce mieć dostęp do określonych informacji, np. lokalizacji najbliższego bankomatu lub dworca. Informacje o jego położeniu nie są udostępniane innym użytkownikom. Usługi pasywne polegają na tym, że użytkownik może być lokalizowany i śledzony przez inne osoby.

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że aplikacje geolokalizacyjne to idealne narzędzie dla rodziców obawiających się o bezpieczeństwo swoich dzieci. Firmy reklamują ostatnio wiele tego typu usług przeznaczonych specjalnie dla rodziców, a ci zaniepokojeni możliwością zgubienia się dziecka w zatłoczonych miejscach publicznych często podchodzą do ofert „elektronicznych smyczy” z entuzjazmem. Na rynku pojawiły się nawet ostatnio bransoletki z chipem i kolorowe dziecięce zegarki wyposażone w GPS i wifi, które połączone z aplikacją na smartfonie rodzica, pozwalają szybko namierzyć dziecko (Tilton).

Niektóre dodatkowo wyposażono w tzw. *panic button*, czyli przycisk alarmowy, ułatwiający dzieciom w razie zagrożenia szybkie wezwanie rodziców. Istnieją również takie aplikacje, które pozwalają rodzicom wyznaczać granice obszaru, po którym może poruszać się dziecko, a gdy przekroczy ono dozwolone granice – wysyłają rodzicom alerty. Warto jednak wiedzieć, że narzędzia bazujące na danych od operatorów komórkowych mogą pomóc w zlokalizowaniu karty SIM, acz niekoniecznie dziecka, które mogło przecież zgubić lub zostawić gdzieś telefon. Dodatkowo, aby usługa działała telefon musi być włączony i zalogowany do sieci, w przeciwnym przypadku możliwe będzie jedynie ustalenie miejsca ostatniego logowania się telefonu do sieci. Jeśli jednak uznamy, że tego typu narzędzia pomogą ograniczyć nasz niepokój, pamiętajmy, aby respektować prywatność dziecka i ustalić z nim zasady ich używania.

Zanim zdecydujemy się na tego typu rozwiązanie lub pozwolimy dziecku swobodnie korzystać z serwisów geolokalizacyjnych, warto rozważyć szereg kwestii. Z perspektywy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży postęp rozwoju aplikacji lokalizacyjnych może bowiem budzić wiele wątpliwości i niepokojów. Powyżej opisane narzędzia rodzicielskie należą do usług pasywnych i w praktyce dają możliwość wielu nadużyć, w tym śledzenia dziecka bez jego wiedzy i zgody. Dużym wyzwaniem związanym w korzystaniem z usług geolokalizacyjnych jest prywatność młodych użytkowników (Carr, 2010). Współcześnie te usługi, z których wiele dostępnych jest od 18 roku życia, mogą być zintegrowane z portalami społecznościowymi (patrz więcej: *Portale społecznościowe*) i innymi serwisami. W sytuacji braku skutecznych mechanizmów weryfikacji wieku użytkownika, trudno jednak zapobiec, aby nie korzystały z nich dzieci, zwłaszcza że w wielu portalach dolna granica wieku to 13 lat. Dodatkowo wiadomo, że np. wśród użytkowników Facebooka są dzieci poniżej 13 roku życia, które w procesie rejestracji podały nieprawdziwą datę urodzenia. Nieświadome możliwych konsekwencji, korzystające z portali dzieci logując się w różnych miejscach (tzw. *check-in*) upubliczniają aktualne miejsce przebywania na swoich profilach. Trzeba pamiętać, że fizyczna lokalizacja dziecka jest informacją wrażliwą, a w połączeniu z faktem, że wysoki odsetek młodych ludzi ma otwarte profile społecznościowe, daje łatwe narzędzie do namierzenia dziecka. Przy regularnym logowaniu się w tym samym miejscu, osobom o złych intencjach bardzo łatwo będzie wysledzić, gdzie dziecko mieszka lub o której chodzi do szkoły. Jeśli regularnie loguje się ono np. w kinie lub lokalnym klubie sportowym, to informację tę mogą widzieć online inni uczęszczający do tych miejsc. Dodatkowo jeśli na urządzeniu mobilnym włączony jest dostęp aplikacji facebookowej do naszej fizycznej lokalizacji, to jest ona wyświetlana podczas publikowania nowych postów. Podobnie podczas robienia smartfonem zdjęć czy filmów mogą być w nich zapisywane dane o lokalizacji.

W połączeniu z usługami geolokalizacji aplikacje społecznościowe dają nowe możliwości i stają się atrakcyjniejsze. Informowanie znajomych o tym, gdzie się w danym momencie znajdujemy stało się jeszcze łatwiejsze – nie wymaga już dzwonienia czy wysyłania SMS-ów, wystarczy otworzyć listę miejsc, zalogować się w wybranej lokalizacji i ewentualnie oznaczyć znajomych, którzy są z nami. Dla młodzieży to po prostu nowy sposób na pozostawanie w kontakcie. Warto zauważyć, że wcześniejszy trend do pokazywania „gdzie jestem” idzie ostatnio bardziej w kierunku poszukiwania „gdzie jesteście” czy też „kto tu jest”, pozwalając w krótkim czasie na odnajdywanie znajomych i łatwe spotykanie nowych osób przebywających w tym samym miejscu. Niektóre serwisy wykorzystujące geolokalizację umożliwiają, podobnie jak portale społecznościowe, zapraszanie znajomych. Inni użytkownicy mogą wyszukiwać, kto jest obecnie online i dodawać ich do znajomych. Często mogą nas też oznaczać w danej lokalizacji. Istnieją również gry online, które wykorzystują funkcję lokalizacji.

Możliwość ustalenia fizycznej lokalizacji użytkownika jest również szeroko wykorzystywana przez podmioty komercyjne, które szybko dostrzegły w tych usługach duży potencjał. Bardzo dynamicznie rozwijają się ostatnio różnego rodzaju mobilne usługi reklamowe, które pozwalają np. na przesyłanie klientom odpowiednio sprofilowanych ofert reklamowych czy kuponów zniżkowych, dostosowanych do aktualnego miejsca przebywania użytkownika. Wiele z nich może zawierać treści nieodpowiednie dla młodego odbiorcy, gdyż nie wszyscy operatorzy biorą pod uwagę wiek odbiorców (patrz więcej: *Reklama i marketing online skierowane do dzieci*).

Wreszcie warto pamiętać o aspekcie praktycznym – zainstalowane na naszych urządzeniach mobilnych aplikacje odwołujące się lokalizacji ciągle dążą do uaktualniania informacji GPS lub poszukują sieci wifi i tym samym mają bardzo ujemny wpływ na czas pracy baterii.

Usługi geolokalizacyjne na pewno będą odgrywały w przyszłości jeszcze większą rolę. Podczas gdy we wszystkich przypadkach wykorzystanie geolokalizacji może usprawnić i uatrakcyjnić usługę, bardzo istotne jest, aby zadbać o odpowiednie ustawienia prywatności i mieć świadomość, w jaki sposób dany serwis dzieli się lokalizacją z innymi i jak można tę opcję wyłączyć. Należy zdawać sobie sprawę z tego, że wskazując, gdzie w danym momencie jesteśmy, jednocześnie informujemy, gdzie nas nie ma. W pomysłowy sposób pokazali to twórcy serwisu PleaseRobMe.com, który w 2010 roku narobił w sieci sporo zamieszania. Strona zbierała automatycznie informacje z postów osób korzystających z Twittera i zarazem grających w grę społecznościową Foursquare, aby pokazać, jak łatwo potencjalnym złodziejom ustalić, kiedy nasze mieszkanie czy dom jest puste. Zadaniem gracza w Foursquare jest „skolonizowanie” swojego miasta. Aby to osiągnąć musi za

pomocą strony poinformować o dotarciu do wyznaczonych punktów i zaktualizować publicznie swój status, co w oczywisty sposób może zachęcić potencjalnych złodziei do „skolonizowania” jego własnego mieszkania. Mimo że autorowi serwisu przyświecały intencje o charakterze uświadamiającym, to wywołał spore kontrowersje. Podobne funkcje ma spełniać strona „Ready or Not”, która pokazuje, jak dzięki postom z mediów społecznościowych można stworzyć mapę naszego poruszania się.

Pamiętaj!

- Zapoznaj się z funkcjami lokalizacyjnymi, oferowanymi przez urządzenie, z którego korzysta dziecko (np. GPS, wifi), i w zależności od wieku dziecka rozważ ich wyłączenie.
- Przejrzyj jakie aplikacje odwołujące się do lokalizacji dziecko ma zainstalowane w telefonie. Zadbaj, aby korzystając z nich przestrzegało granicy dozwolonego wieku. Wy tłumacz, dlaczego jest to ważne dla jego bezpieczeństwa i jakie zagrożenia mogą wiązać się z ujawnianiem lokalizacji.
- Jeśli dziecko korzysta z aplikacji społecznościowych, aby logować się do różnych miejsc, upewnij się, że jego profil nie jest otwarty i informacje widoczne są jedynie dla znajomych. Przy okazji przejrzyj razem z dzieckiem jego listę kontaktów, aby upewnić się, że nie ma tam osób przypadkowych.
- Jeśli zdecydujesz się na aplikację śledzącą dziecko, poinformuj je o tym, wytłumacz, jak ona działa i upewnij się, że masz zgodę dziecka. Pamiętaj, że nie jest to narzędzie zastępujące ochronę rodzicielską!

Bibliografia

Carr, J. (2010). eNACSO Policy Paper on the new breed of location-based services. Pobrane z: http://enacso.eu/media/com_form2content/documents/c8/a89/f201/LocationServicesFinalMarch2010.pdf.

OFCOM (2010). A guide for parents and carers on mobile location based services. Pobrane z: <http://consumers.ofcom.org.uk/files/2009/10/location.pdf>.

Tilton, L., Friday’s Food for Thought: Location-based services and Children. Pobrane z: <http://trajectorymagazine.com/got-geoint/item/1602-friday%E2%80%99s-food-for-thought-location-based-services--children.html#sthash.hkpel0X7.dpuf>.

Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty

Powszechny dostęp do internetu oraz wykorzystywanie go w edukacji i życiu społecznym młodych ludzi przyniosły wiele różnorodnych wyzwań. Wraz ze wzrostem korzystania z internetu pojawiło się również zjawisko wykorzystania tego medium do działań mających na celu wyrządzenie krzywdy najmłodszym jego użytkownikom. Sytuacje, kiedy dzieci w wyniku zawarcia znajomości w internecie zostają wykorzystane seksualnie, zwerbowane do grupy przestępczej, sekty lub zachęcane do zachowania szkodliwego dla ich życia lub zdrowia są wyzwaniem nie tylko dla organów ścigania i badaczy, ale także instytucji odpowiedzialnych za bezpieczeństwo i profilaktykę.

Zjawisko uwodzenia dzieci za pośrednictwem internetu, określane w anglojęzycznym piśmiennictwie jako *grooming*, to szczególna kategoria relacji tworzona między dorosłymi a dziećmi w celu ich uwiedzenia i wykorzystania seksualnego. Wykorzystanie seksualne w procesie groomingu może przybierać różnorodne formy począwszy od prezentowania dziecku materiałów pornograficznych, wyłudzenia intymnych zdjęć, przez zmuszanie do rejestrowania nagrań w trakcie wykonywania czynności seksualnych, aż po fizyczne krzywdzenie seksualne w trakcie spotkania w świecie realnym. Chociaż proces uwodzenia w internecie nie zawsze kończy się bezpośrednim kontaktem z ofiarą, zawsze jest głęboką krzywdą wyrządzoną dziecku. Zdaniem terapeutów, dla dzieci konsekwencjami groomingu są typowe objawy urazu psychicznego powstałe na skutek wykorzystywania seksualnego.

Na niebezpieczne kontakty w internecie dzieci są narażone przede wszystkim na portalach społecznościowych (patrz więcej: *Portale społecznościowe*) oraz przez aplikacje, które umożliwiają komunikację między użytkownikami (patrz więcej: *Czaty i komunikatory*). To tam pojawia się przestrzeń do tego, aby nawiązywać relacje z nieznanymi, często bez odpowiedniej weryfikacji tego, z kim naprawdę prowadzona jest rozmowa. Stwarza to pole do wielu nadużyć ze strony sprawców, którzy po to, aby nawiązać relację z dzieckiem mogą zmienić swoją tożsamość, podając się za kogoś, kim w rzeczywistości nie są. Portale społecznościowe to miejsca, w których młode osoby publikują wiele informacji osobistych, często bez odpowiedniego zabezpieczenia przed nieznanymi, wskutek czego sprawca w łatwy sposób może uzyskać do nich dostęp i gromadzić wiedzę na temat swojej potencjalnej ofiary.

Według raportu z badań EU Kids Online z 2012 roku dzieci zaczynają korzystać z internetu w coraz młodszy wiek, przez co wcześniej są narażone na różnego rodzaju zagrożenia. W Polsce przeciętny wiek pierwszego logowania do sieci to dziewięć lat. W kontekście uwodzenia za pośrednictwem internetu, okazało się, że najczęściej wymienianym przez polskie dzieci zagrożeniem jest kontaktowanie się w sieci z nieznanymi – osobami, których wcześniej dzieci nie poznały osobiście (25% respondentów). Mimo że stosunkowo dużo dzieci kontaktuje się z nieznanymi w internecie (25%), znacznie mniej z nich spotkało się z osobami poznanymi online twarzą w twarz – 8%.

Badania dotyczące zjawiska groomingu przeprowadzone w Wielkiej Brytanii w próbie 1718 młodych ludzi w wieku 11–16 lat pokazały, że 42% respondentów otrzymywało materiały od obcych ludzi poznanych w internecie, 37% dodało obcą osobę do znajomych na komunikatorze, a 35% na portalu społecznościowym (Davidson i in, 2009). Stąd wniosek, że młodzi ludzie często podejmują zachowania ryzykowne w internecie, przez co mogą być narażeni na kontakt z dorosłymi sprawcami.

W badaniach przeprowadzonych w ramach europejskiego projektu „European Online Grooming Project ROBERT” wyodrębniono trzy typy sprawców uwodzenia dzieci za pośrednictwem internetu:

1. Poszukujący bliskości

Sprawcy zaliczani do tej grupy to osoby, które nie miały wcześniej doświadczeń związanych z seksualnym wykorzystywaniem dzieci. Dominuje u nich przekonanie, że kontakt z młodą osobą jest relacją, na którą obie strony wyraziły zgodę. W związku z tym sprawca nie musi zmieniać swojej tożsamości, ponieważ zależy mu, aby dziecko polubiło go za to, kim jest. W badaniach potwierdzono, że tego typu sprawcy spędzali znaczną ilość czasu online rozmawiając z ofiarą, zanim doszło do spotkania. Większość sprawców zaliczających się do tej grupy spotkała się z ofiarą po to, aby dalej rozwijać intymną relację.

2. Adaptujący się

Ta grupa to sprawcy zdolni do adaptacji swojej tożsamości i stylu uwodzenia w zależności od tego, w jaki sposób prezentuje się ofiara i jak reaguje w kontakcie z nimi. Długość procesu uwodzenia zależna jest od tego, jak ofiara odpowiada na manipulację sprawcy. Sprawcy adaptujący się w przeszłości wykorzystywali seksualnie dzieci. Podobnie jak grupa poprzednia postrzegali ofiarę jako osobę dorosłą i zdolną do podejmowania samodzielnych decyzji. Sprawcy adaptujący się mogą przechowywać na swoich urządzeniach pornografię dziecięcą.

3. Hiperseksualni

To sprawcy, którzy bardzo szybko podejmują tematy seksualne w kontakcie z młodymi osobami. Do tej grupy zaliczają się kolekcjonerzy pornografii dziecięcej. Takie osoby często kontaktują się z innymi sprawcami. W sieci mogą używać różnych tożsamości. Dominują u nich przekonania dehumanizujące ofiarę. Ta grupa rzadziej niż poprzednie spotyka się ze swoimi ofiarami.

Niezależnie od motywacji, co do sposobu realizacji kontaktu seksualnego z dzieckiem: bezpośrednio czy przez internet, sprawcy którzy wykorzystują seksualne dzieci za pośrednictwem sieci są tak samo niebezpieczni jak ci, którzy krzywdzą w kontakcie bezpośrednim (Wolak, Filkenhor, 2013).

Uwodzenie dzieci w internecie to zazwyczaj proces rozciągnięty w czasie. Aby osiągnąć zamierzony cel sprawca może przejawiać następujące zachowania:

- Poszukiwanie ofiary wśród dzieci aktywnych online.
- Rozpoznawanie zainteresowań ofiary oraz jej potrzeb emocjonalnych. W wielu przypadkach może tego dokonać analizując treści publikowane przez dzieci na ich profilach i stronach dostępnych dla wszystkich użytkowników. Sprawcy często używają tematów atrakcyjnych dla dzieci, np. związanych z aktualnymi trendami czy modami.
- Zdobywanie zaufania dziecka. Sprawca nawiązuje relację i próbuje się z dzieckiem zaprzyjaźnić. Dokładnie je obserwuje i stara się oswoić ze sobą. Wykazuje zainteresowanie jego przeżyciami i problemami.
- Izolowanie dziecka i zbieranie informacji, które mogą pomóc utrzymać w tajemnicy relację, a więc np. wypytywanie, gdzie ulokowany jest komputer, kto jeszcze z niego korzysta, czy ktoś interesuje się tym, co dziecko robi online. Sprawca często prosi, aby dziecko zachowało ich znajomość w tajemnicy przed bliskimi, używając argumentów typu „nie mów nikomu, bo to taki nasz wspólny sekret”, „nie mów nikomu, bo inni będą chcieli zniszczyć naszą przyjaźń” itd.
- Poruszanie intymnych tematów, osvajanie ze szkodliwymi treściami, zachęcanie do szkodliwych zachowań. Oprócz podejmowania rozmów związanych z seksualnością, sprawca może również namawiać dziecko do robienia sobie intymnych zdjęć, wysyłać dziecku swoje zdjęcia intymne bądź zachęcać je do oglądania stron pornograficznych. To może pomóc sprawcy ocenić podatność na jego zabiegi i uległość dziecka. Może też użyć tych materiałów do szantażowania dziecka, aby nikomu nie ujawniło relacji, oraz wymuszania dalszej uległości (Palmer, 2005).

- Zrzucanie na dziecko odpowiedzialności lub współodpowiedzialności za swoje czyny. Dzieci, które wskutek takich rozmów podejmują czynności seksualne, przeżywają emocje, takie jak wstyd i poczucie winy. Pedofile mogą to wykorzystywać do szantażu w celu większej kontroli nad dzieckiem, np. mówić mu, że jest winne tego, co się stało i tym samym starać się zamknąć dziecku drogę do uzyskania pomocy.
- Używanie przemocy, szantażu, gróźb, jeśli sprawca nie uzyskuje tego, co chce przez manipulację. Zdarza się, że sprawcy grożą dziecku opublikowaniem jego intymnych zdjęć w internecie, wystaniem ich do szkoły i rodziców lub nawet zabiciem rodziny.
- Używanie wzmocnień pozytywnych – bycie miłym, okazywanie zainteresowania, obdarowywanie prezentami.
- Dążenie do osiągnięcia swojego celu, czyli spotkania w świecie realnym lub uzyskania materiałów o charakterze pornograficznym. Spotkanie z dzieckiem może skończyć się wykorzystaniem seksualnym.

W większości przypadków proces nie przebiega modelowo i jest dostosowany do formy kontaktu z ofiarą oraz jej reakcji. Dzieci ze względu na uwarunkowania rozwojowe są ufnie i nie zawsze są w stanie krytycznie ocenić sytuację, w której się znajdują. Dodatkowo mogą pojawić się czynniki zwiększające ryzyko niebezpiecznych kontaktów online, takie jak:

- Problemy w relacjach z innymi. Dzieci, których relacje w rodzinie i otoczeniu nie są silne i prawidłowe, mogą poszukiwać spełnienia swoich potrzeb w kontaktach z osobami z sieci.
- Niskie poczucie własnej wartości i problemy emocjonalne, które wzmagają tendencję do zamykania się w sobie i trudności w kontaktach z innymi.
- Brak odpowiedniej opieki i nadzoru ze strony dorosłych. Rodzice, którzy nie są na bieżąco z tym, co na co dzień robi ich dziecko, mogą nie dostrzec niebezpiecznej sytuacji.
- Ciekawość jako cecha naturalna, która niejednokrotnie prowadzi do zachowań ryzykownych.
- Zachowania ryzykowne online. Ich podejmowanie przez młodych ludzi w internecie zostało zidentyfikowane jako jeden z czynników nadużyć online, szczególnie w kontekście publikowania swoich danych osobowych oraz intymnych zdjęć (CEOP, 2007).

Wiele małoletnich ofiar zostaje całkowicie zmanipulowanych przez zachowania uwodzące ze strony sprawców i wpada w ich pułapkę zupełnie nieświadomie (Lanning, 2005). Zdarza się jednak, że młode osoby same poszukują w sieci kontaktów o charakterze seksualnym. W takich przypadkach ofiary mogą nie stawiać oporu wykorzystaniu seksualnemu. Ostatecznie wszystkie te relacje w późniejszych etapach sprowadzają się do takiego zmanipulowania dziecka, że nie jest ono w stanie kontrolować tego, w jakie działania się angażuje. Zdarzają się też sytuacje skrajne, w których małoletni dopuszczają się prostytucji online (Palmer, Stacey, 2004), sprzedając zdjęcia czy realizując sekspokazy dla osób dorosłych. Większość młodych ludzi podejmujących tego typu zachowania to ofiary wcześniejszego wykorzystania seksualnego lub innego rodzaju przemocy, dzieci z placówek opiekuńczych lub pozbawione opieki, a w związku z tym szczególnie narażone na różnego typu zagrożenia (Palmer, Stacey, 2004).

Warto również zwrócić uwagę na czynniki związane z kulturą masową, które obecnie działają na młode osoby i wpływają na ich zachowanie. Jednym z nich jest seksualizacja przekazów medialnych, która obniża próg wrażliwości dzieci i młodzieży na niebezpieczne treści oraz kontakty, ułatwiając dostęp sprawcom. Problem uwodzenia dzieci za pośrednictwem internetu jest problemem międzynarodowym, jednak różnie traktowanym przez systemy ustawodawcze poszczególnych państw. Zgodnie z prawem RP uwodzenie dzieci w internecie przez dorosłych sprawców jest przestępstwem ściganym na mocy art. 200a Kodeksu karnego, następującej treści:

Art. 200a §1 Kto w celu popełnienia przestępstwa określonego w art.197 § 3 pkt. 2 lub art. 200, jak również produkowania lub utrwalania treści pornograficznych, za pośrednictwem systemu teleinformatycznego lub sieci telekomunikacyjnej nawiązuje kontakt z małoletnim poniżej lat 15, zmierzając, za pomocą wprowadzenia go w błąd, wyzyskania błędu lub niezdolności do należytego pojmowania sytuacji albo przy użyciu groźby bezprawnej, do spotkania z nim, podlega karze pozbawienia wolności do lat trzech.

§ 2 Kto za pośrednictwem systemu teleinformatycznego lub sieci telekomunikacyjnej małoletniemu poniżej lat 15 składa propozycję obcowania płciowego, poddania się lub wykonania innej czynności seksualnej lub udziału w produkowaniu lub utrwalaniu treści pornograficznych, i zmierza do jej realizacji, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat dwóch.

Pamiętaj!

- Porozmawiaj z dzieckiem o problemie uwodzenia online. Wytłumacz, że nawiązywanie kontaktów przez internet może być niebezpieczne, bo trudno zweryfikować, czy osoba, z którą rozmawiamy jest tym, za kogo się podaje.
- Porozmawiaj z dzieckiem o jego znajomościach online: jeśli np. wśród znajomych na portalu społecznościowym są osoby, których nie zna z życia realnego, warto, aby je usunęło lub ograniczyło im dostęp do publikowanych materiałów.
- Zaoferuj dziecku wsparcie i powiedz, żeby zawsze informowało cię, jeśli jakaś obca osoba będzie poruszała tematy związane z seksualnością lub inne, które je zaniepokoją.
- Poinformuj dziecko o możliwości zgłoszenia takiej sytuacji policji i do Helpline.org.pl.

Bibliografia

Child Exploitation and Online Protection (CEOP) Centre (2007). Strategic Overview 2006-2007. London: Child Exploitation and Online Protection Centre.

Davidson, J., Lorenz, M., Martellozo, E., Grove-Hills, J. (2009). Evaluation of CEOP ThinkUknow Internet Safety Programme and Exploration of Young People's Internet Safety Knowledge.

Kirwil, L. (2010). Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE. Wstępny raport z badań EU Kids Online przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9–16 lat i ich rodziców. Warszawa: Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.

Livingstone, S., Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5).

Palmer, T., Stacey, L. (2004). Just one Click - Sexual Abuse of Children and Young People through the Internet and Mobile Phone Technology. Essex: Barnardo's UK.

Webster, S., Davidson, J., Bifulco, A., Gottschalk, P., Caretti, V., Pham, T., Grove-Hills, J., Turley, C., Tompkins, C., Ciulla, S., Milazzo, V., Schimmenti, A., Craparo, G. (2012). European Online Grooming Project Final Report.

Wolak, J., Filkenhor D., (2013). Are Crimes by Online Predators Different From Crimes by Sex Offenders Who Know Youth In-Person? J Adolesc Health, 53(6), 736–741.

Wyszukiwarki

Umiejętne korzystanie z wyszukiwarek nie tylko pozwala zaoszczędzić czas podczas surfowania po internecie, ale umożliwia także eliminację stron niepożądanych zarówno ze względu na małą wartość treści lub nieadekwatne wyniki, jak i występowanie treści szkodliwych (patrz więcej: *Szkodliwe treści*). Wyszukiwarki są narzędziem, które pozwala użytkownikom internetu na przeszukiwanie jego zasobów i docieranie do poszukiwanych informacji. Często strona z okienkiem wyszukiwarki jest ustawiona jako strona startowa, co wcześniej przy wolnym łączu miało znaczenie, gdyż były to strony o niewielkim rozmiarze, a wyszukiwarki są, były i pewnie będą najczęściej odwiedzanymi stronami. Dzisiaj przeglądarki internetowe często mają wbudowaną opcję wyszukiwarki, która jest dostępna np. w postaci osobnego paska na górze ekranu. Wyszukiwarka pozwala na dotarcie do takich stron internetowych, o których użytkownik nie ma pojęcia i nie jest w stanie dotrzeć do nich w inny sposób, np. wpisując konkretny adres URL lub przeklikując się między stronami (Carr, 2013).

Jeszcze kilka lat temu, gdy metody automatycznego wyszukiwania stron internetowych nie były doskonałe, pomocne okazywały się katalogi stron. Możemy prześledzić to na przykładzie: poszukujemy informacji, jak odżywiają się delfiny. Jeśli korzystalibyśmy z katalogu stron, to najpierw przeszukalibyśmy dział poświęcony zoologii, później przeszlibyśmy do poddziału ssaki, następnie do ssaków morskich i wreszcie natrafilibyśmy na informacje o delfinach. Wśród stron poświęconym delfinom być może znaleźlibyśmy takie, na których są informacje na temat ich odżywiania się. Takie wyszukiwanie jest zbliżone do poszukiwania w podręczniku lub słowniku i wymaga podstawowej wiedzy o interesującym nas temacie. Natomiast jeśli zadamy wyszukiwarce pytanie: czym odżywiają się delfiny?, możemy uzyskać bezpośrednią odpowiedź, bez informacji pobocznych – wyszukiwarka zwróci nam wynik, który jest konkretną odpowiedzią na pytanie (Calishain, Dornfest, 2003).

Problem w tym, że nie zawsze wiemy czego szukamy. Czasem jest to konkretne pytanie np. w jakich latach panował Łokietek?, a czasem jest to pytanie, na które nie ma krótkiej odpowiedzi – np. jaka moda muzyczna panowała za czasów Łokietka w Krakowie? Jeśli młody użytkownik pisze referat o delfinach, to interesują go wszystkie informacje, które jest w stanie przetworzyć na ten temat i sam dokonuje selekcji.

Zrozumienie tego, w jaki sposób działają narzędzia wyszukiwania pozwala na ominięcie zagrożeń i uzyskanie najbardziej odpowiadających wyników. Młodsze dzieci poszukując informacji o delfinach, najczęściej wpiszą w okienko wyszukiwarki delfin lub przejdą do Wikipedii i tam wyszukają dane hasło. I tutaj mogą natrafić na trudność, ponieważ Wikipedia zwróci kilka wyników z różnych dziedzin, zupełnie ze sobą niezwiązaných:

- delfin – ssak z rzędu waleni
- Delfin – imię męskie
- Delfin – gwiazdozbiór nieba północnego
- delfin (styl motylkowy) – styl pływacki
- Delfin – pojazd podwodny
- delfin – silnik okrętowy

Na kolejnym etapie to użytkownik musi zrobić krok dalej wybierając definicję ssaka z rzędu waleni. Można od razu zawęzić wyniki wyszukiwania przez zastosowanie prostych operatorów w postaci „+” lub „-”, choć w niektórych wyszukiwarkach polskie „oraz” (angielskie „AND”) są ustawione domyślnie. Jeśli wpisujemy kilka słów opisujących nasz poszukiwany termin, pozwoli to na uzyskanie zawężonych wyników: *delfin zwierzę* zawęzi do wyników o zwierzętach, natomiast *delfin pożywienie* wyświetli wyniki dotyczące stron z informacjami o tym, czym żywi się delfin oraz czy delfin jest pożywieniem dla innych zwierząt. Natomiast znak „-” postawiony przed wyrazem pozwala na wykluczenie stron zawierających daną frazę w wyświetlanych wynikach. Zapytanie *delfin -ssak* wskaże wyniki odnoszące się do tych stron, które zawierają słowo delfin, ale w kontekście innym niż ssaki.

Mało popularną funkcją z grupy operatorów jest znak cudzysłowu, który pozwala na wyszukanie dokładnego wyrażenia: jeśli wpisujemy w wyszukiwarkę „*najczęstszym pożywieniem delfinów jest*” to wyświetli nam ona listę stron, które zawierają dokładnie to sformułowanie. Ta funkcja jest bardzo przydatna, gdy szukamy tekstu utworu literackiego lub informacji o konkretnej osobie, np. szukamy Marty Czarny – wpisujemy imię i nazwisko, ale nie interesują nas wyniki, które zawierają te słowa osobno. Co należy zaznaczyć, wyszukiwarki nie odwracają szukanej frazy, tzn. nie zwrócą wyników, gdy na stronie występuje Czarny Marta.

Każdy język zawiera wyrazy, które są zapisywane i wymawiane tak samo, ale znaczą zupełnie coś innego, czyli homonimy. Dopowiedzenie, które stosujemy wpisując zapytanie pozwala na ograniczenie i uniknięcie wyników niepożądaných (aczkolwiek nie błędnych). Przykładami wyrazów, które mogą prowadzić do treści szkodliwych, a na pewno do treści niepożądaných dla dzieci są słowa, takie jak kotki czy lalki,

które mogą wyświetlać treści erotyczne. Jedno ze zgłoszeń przesłanych do zespołu Dyżurnet.pl odnosiło się do strony, która była otagowana hasłami kluczowymi, takimi jak pizzeria, Kraków, pizza, a okazała się być witryną zawierającą pornografię. Najprawdopodobniej strona pizzerii była nieodpowiednio zabezpieczona i w wyniku włamania znajdujące się na niej treści zostały podmienione na inne.

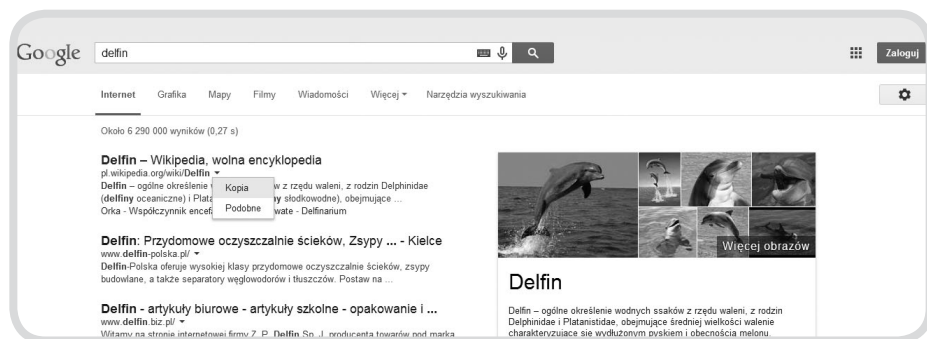
Szczególnie niebezpieczne dla dzieci może być wyszukiwanie grafiki, ponieważ słowa kluczowe opisujące zdjęcie mogą być zdefiniowane kompletnie bez logicznego porządku. Dlatego lepiej, jeśli młodsze dzieci nie będą korzystały z funkcji szukania grafiki.

Rozwój wyszukiwarek internetowych pokazuje, że wyszukiwanie tekstem jest tylko jedną z form wyszukiwania. Coraz doskonalsze jest wyszukiwanie obrazem – usługą, która umożliwia wyszukiwanie obrazu bardzo zbliżonego lub podobnego do tego, który mamy zapisany na dysku komputera lub takiego, którego adres podajemy.

Możliwe jest także wyszukiwanie w konkretnych typach plików np. dodanie do zapytania *filetype:pdf* wyszukuje tylko w plikach pdf, a *filetype:ppt* w plikach prezentacji programu PowerPoint.

Co właściwie wyświetla wyszukiwarka – na przykładzie Google

Jeśli wpiszesmy jakiegokolwiek słowo w okienko wyszukiwarki Google wyświetlą się nam wyniki w mniej więcej podobnej formie do prezentowanych poniżej.



Przed wszystkim, tekst do okienka wyszukiwarki możemy wprowadzić za pomocą klawiatury np. laptopa, z którego korzystamy, lub narzędzia do wprowadzania tekstu, które wyświetla klawiaturę na ekranie i które jest przydatne

szczególnie wtedy, gdy nie mamy klawiatury z polskimi znakami lub innymi znakami specjalnymi. Możliwe jest także wyszukiwanie głosowe.

Następnie mamy możliwość wyszukiwania w całym internecie lub zawężenia wyników do grafik, mapy, filmów, wiadomości, książek, lotów, aplikacji. Narzędzia wyszukiwania pozwalają nam również zawęzić wyniki do danego języka, regionu czy daty publikacji. Licznik wskazuje w naszym przypadku na około 6 290 000 wyników znalezionych w 0,27 s.

Wyniki wyszukiwania prezentują linki do konkretnych stron, czasem poprzedzone stronami promowanymi przez wykupiony i zaplanowany plan marketingowy. Można je rozróżnić dzięki prezentacji na innym kolorze tła.

Zwrócone wyniki wyszukiwania pozwalają na wstępną weryfikację stron internetowych bez ich odwiedzania. Patrząc na wybrany wynik: na pierwszym miejscu mamy tytuł strony, a następnie jej adres URL, przy którym znajduje się rozwijalne menu. Ta funkcja prowadzi do bardzo przydatnej w niektórych przypadkach kopii strony wykonanej przez wyszukiwarkę – dzięki czemu możemy zobaczyć, jak strona wyglądała podczas ostatniej indeksacji, lub dotrzeć do treści strony, która nie jest dostępna w danym momencie. Druga funkcja, podobne, pozwala na wyświetlenie odnośników do stron, podobnych do tej, która nas właśnie zainteresowała. Poniżej adresu znajduje się krótki opis strony, pozwalający na szybkie zapoznanie się z jej zawartością.

Na samym dole pierwszej strony z wynikami mamy podpowiedzi różnych słów kluczowych skojarzonych z wyszukiwanym przez nas hasłem. Możemy do nich przejść klikając na dany odnośnik.

Wyszukiwania podobne do delfin

delfin **ssak** delfin **styl**
orka delfin **dąbki**
delfin **atlas** delfin **orange**
delfin **gra** delfin **rzeszów**

Gooooooooooooole >

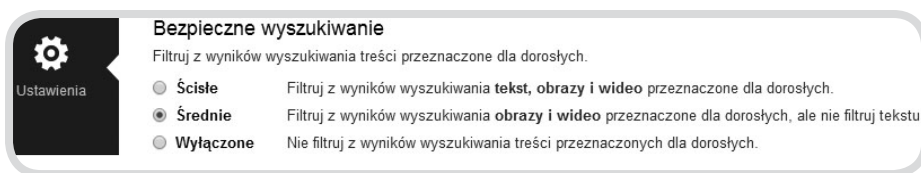
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Następna

Należy pamiętać o tym, że twórca strony internetowej może specjalną komendą wyłączyć możliwość indeksacji danej strony przez wyszukiwarki i strona będzie niewidoczna w wynikach wyszukiwania (Calishain, Dornfest, 2003).

Tryb bezpiecznego wyszukiwania

Aby ograniczyć niepożądane treści, które mogą być szkodliwe dla dzieci możliwe jest włączenie filtru, który w zależności od wyszukiwarki może różnić się nazwą bądź ustawieniami. Najczęściej można wybrać między trzema stopniami filtrowania. Poniżej zaprezentowano ustawienia Bezpiecznego wyszukiwania w wyszukiwarce Bing.



The image shows a settings panel for Bing search. On the left is a gear icon labeled 'Ustawienia'. The main title is 'Bezpieczne wyszukiwanie'. Below it is the instruction: 'Filtruj z wyników wyszukiwania treści przeznaczone dla dorosłych.' There are three radio button options: 'Ścisłe' (selected), 'Średnie', and 'Wyłączone'. Each option has a corresponding description of what content is filtered.

Opcja	Opis
<input checked="" type="radio"/> Ścisłe	Filtruj z wyników wyszukiwania tekst, obrazy i wideo przeznaczone dla dorosłych.
<input type="radio"/> Średnie	Filtruj z wyników wyszukiwania obrazy i wideo przeznaczone dla dorosłych, ale nie filtruj tekstu
<input type="radio"/> Wyłączone	Nie filtruj z wyników wyszukiwania treści przeznaczonych dla dorosłych.

Aby zapewnić najmłodszym większe bezpieczeństwo zaleca się wyłączenie opcji autouzupełniania, które podpowiada najczęściej wyszukiwane przez użytkowników internetu frazy. W ten sposób dziecko podczas korzystania z wyszukiwarki nie natrafi na podpowiedzi, które mogłyby zaprowadzić je do nieodpowiednich wyników (Różycka, 2006).

Część narzędzi kontroli rodzicielskiej (dedykowanych programów lub opcji w systemie operacyjnym) może wymusić na wyszukiwarce odpowiednie ustawienie filtru i jego zalecany poziom. Szczególnie przy młodszych dzieciach można rozważyć rozwiązania, takie jak wyszukiwarka dla dzieci, która pozwala na poruszanie się tylko w obrębie zdefiniowanych i sprawdzonych stron (patrz więcej: *Narzędzia ochrony rodzicielskiej*). Rozwiązanie to jednak może być niewystarczające dla uczniów, poszukujących informacji pomocnych w nauce, ponieważ takie katalogi nie obejmują wszystkich poszukiwanych tematów.

Wszelkie zauważone błędy w wynikach wyszukiwania lub sugestie należy przesyłać do centrów bezpieczeństwa, co pozwoli na poprawę poziomu bezpieczeństwa.

Na koniec należy zauważyć, że wyniki wyszukiwania, które proponuje nam wyszukiwarka różnią się w zależności od użytkownika i opierają się m.in. na wcześniejszych wyszukiwaniach (Carr, 2012).

Pamiętaj!

- W zależności od wieku dziecka rozważ włączenie trybu bezpiecznego wyszukiwania, a w przypadku małych dzieci – zainstalowanie przeglądarki opierającej się na zamkniętym katalogu stron bezpiecznych dla dzieci.
- Wyłącz opcję autouzupełniania w wyszukiwarce.
- Zapoznaj dziecko z operatorami, takimi jak „+”, „-” i cudzysłów, które pozwalają na uzyskanie precyzyjniejszych wyników.
- Więcej informacji na temat bezpieczeństwa w wyszukiwarkach znajdziesz:
 - Google: www.google.pl/intl/pl/safetycenter
 - Bing: <http://onlinehelp.microsoft.com/pl-PL/bing/ff808415.aspx>.

Bibliografia

- Calishain, T., Dornfest, R. (2003). 100 sposobów na Google. Warszawa: Helion.
- Carr, N. (2012). Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg. Warszawa: Helion.
- Orliński, W. (2013). Internet. Czas się bać. Warszawa: Agora.
- Różycka, M. (2006). Strony internetowe dla dzieci i młodzieży. Warszawa: CEBID.

Rozdział III

– Profilaktyka i reagowanie

Zmieniająca się rzeczywistość, rozwój technologii, przenikanie świata online i offline postawiły przed dorosłymi nowe wyzwanie – konieczność przygotowania dziecka do sprawnego i bezpiecznego korzystania z nowych mediów. Odpowiednie posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi jest ważnym elementem dzisiejszej edukacji. Opisanie we wcześniejszych rozdziałach zagrożenia dla dzieci i młodzieży w sieci wyraźnie wskazują z jednej strony na skalę zjawiska, a z drugiej na jego dynamikę. Młodzi użytkownicy internetu często nie mają świadomości zagrożeń i nie zawsze dobrze radzą sobie w sytuacji ryzyka. Wskazuje to potrzebę prowadzenia rozmaitych działań zmierzających do podniesienia poziomu ich kompetencji oraz rozwijania umiejętności twórczego, ale bezpiecznego poruszania się w świecie nowych technologii. W ten proces muszą być zaangażowani zarówno rodzice, jak i pedagodzy oraz przedstawiciele instytucji i służb odpowiedzialnych za rozwój, wychowanie i bezpieczeństwo dzieci.

Rodzice

Dorośli często nie podejmują w relacjach z dziećmi tematów zagrożenia w sieci, gdyż uważają, że temat ich nie dotyczy, a ich dzieci nie są bezpośrednio narażone na zagrożenia. Czasami nie poruszają tematów zagrożenia również dlatego, że ich wiedza i umiejętności są niewystarczające lub też nie potrafią tej wiedzy przekazać. Jak wynika z badań, na przestrzeni lat niewiele się zmieniło – dawniej co czwarte dziecko deklarowało, że rodzice nie interesują się tym, w jaki sposób korzysta z sieci (Wojtasik, 2006a), a ponad 16% rodziców nie dostrzegała żadnych zagrożeń związanych z korzystaniem z internetu przez dzieci (Wojtasik, 2006b). Nowsze dane potwierdzają małą wiedzę rodziców dotyczącą sieciowej aktywności dzieci oraz internetowych zagrożeń, na które narażeni są młodzi internauci – ponad połowa rodziców nie wie, że ich dzieci spotkały się osobiście z osobą poznaną online. Aż 63 % polskich rodziców pozostaje w przekonaniu, że ich dzieci nigdy nie otrzymały przez internet złośliwych lub przykrych wiadomości od rówieśników (cyberagresja), podczas gdy dzieci, tego doświadczyły (Kirwil, 2011). Jednocześnie aż 40% nastolatków deklaruje, że nikt nie był ich przewodnikiem po internecie, a wiedzę i umiejętności

związane z korzystaniem z technologii nabyli w ramach samodzielnych poszukiwań, prawie 80% nastolatków deklaruje, że ich rodzice nie interesują się tym, jak korzystają z komputera i sieci, a tylko 20% przyznało, że rozmawia z rodzicami o tym, jakie strony przegląda (WSNS Pedagogium, NASK, 2013). A to właśnie rodzice powinni odgrywać ważną rolę w procesie przygotowania dziecka do radzenia sobie w sytuacji ryzyka. Rodzice muszą zdawać sobie sprawę z tego, że nie rozmawiając ze swoim dzieckiem na temat bezpiecznych zachowań w sieci, pozostawiają je w sytuacji zagrożenia lub ryzyka. Obcowanie z konkretnymi treściami w internecie to dla dziecka sytuacja często nowa i nieznaną. Dziecko nie orientuje się, jakie mogą być skutki postępowania i jak się w danym momencie powinno zachować. Nie umie rozwiązać problemu, ponieważ brak mu umiejętności pozwalających na jego szybką analizę, jak również nie zna gotowych rozwiązań, wzorców i zachowań. Nie zawsze potrafi posłużyć się wiadomościami, nawet, jeśli je częściowo posiada, szczególnie wówczas, gdy wiedza ma charakter teoretyczny. Zatem zadaniem dorosłych jest nie tylko przekazanie dzieciom wiedzy, ale i przełożenie jej na umiejętności praktyczne, co niewątpliwie jest zadaniem niełatwym. Co więcej, zdarza się, że wykonanie przez dziecko czynności w sytuacji trudnej powoduje zmiany w przebiegu działań na skutek zakłóceń w spostrzeganiu i przetwarzaniu danych w wyniku silnego napięcia emocjonalnego, jakie wówczas powstaje (Tyszkowa, 1990). Stąd tym większy nacisk powinien być położony w toku edukacji i wychowania dziecka na naukę sposobu myślenia, którego istotą jest zdolność przewidywania zagrożeń i niebezpieczeństw oraz wyćwiczenie i utrwalanie nawyków bezpiecznego korzystania z sieci. Szczególnie, że lista zagrożeń online, w obliczu których mogą stanąć każdego dnia dzieci, jest długa. Dlatego bardzo istotne jest, aby podnosić poziom świadomości rodziców, wspierać ich w zdobywaniu wiedzy o istniejących i nowych zagrożeniach, a przede wszystkim informować o sposobach skutecznego postępowania w przypadku wirtualnych zagrożeń. Tylko w ten sposób będą odpowiednio przygotowani do wprowadzania teoretycznego i praktycznego swoich dzieci w świat internetu i nowych technologii.

Jednym z pożądaných działań rodzica powinna być wspólna z dzieckiem aktywność w internecie. Daje ona możliwość nie tylko przekazywania zasad bezpiecznego korzystania z sieci, ale i sposobność proponowania ciekawych stron dostosowanych do wieku dziecka, jak i rozbudzających czy rozwijających jego zainteresowania. To również dobry sposób na poznanie aktywności podejmowanych przez dziecko, jego internetowych znajomych oraz naturalną edukację. Oczywiście skuteczną ochroną dzieci powinny być jednocześnie zabezpieczenia

technologiczne ograniczające dostęp do tych treści, które są szkodliwe czy nielegalne. Rodzice mają możliwość wyposażenia urządzeń, które łączą się z internetem w filtry kontroli rodzicielskiej. Ochrona dzieci może odbywać się również przez odpowiednie ustawienia wyszukiwarki internetowej. Należy jednak pamiętać, że narzędzia ochrony rodzicielskiej nie zastąpią rozmowy z dzieckiem, a zapewnienia bezpieczeństwa w sieci nie można sprowadzać wyłącznie do tych działań i środków, które minimalizują skutki lub stanowią jedynie system ochrony czy monitoringu.

Wsparciem dla rodzica jest wiele publikacji eksperckich oraz szeroka gama propozycji materiałów multimedialnych przeznaczonych zarówno dla dorosłych, jak i dzieci. Są to przygotowane przez specjalistów kursy e-learningowe, filmy, spoty informacyjne oraz prezentacje multimedialne, omawiające różne aspekty bezpieczeństwa dziecka online. Rodzice mają również możliwość uczestniczenia w programach, spotkaniach, seminariach, prelekcjach organizowanych zarówno przez placówki oświatowe, jak i inne instytucje i organizacje.

Szkoła

Przygotowanie ucznia do pracy w warunkach współczesnego świata, a więc również w sytuacji zagrożeń oraz wyzwań jest celem i zadaniem szkoły. Włączenie tematyki bezpieczeństwa online do programów szkolnych stało się już faktem. Wynika to m.in. z realizacji podstawy programowej, która zawiera zapisy dotyczące treści nauczania, obejmujące zagadnienia bezpiecznego korzystania z komputera i internetu na wszystkich etapach edukacyjnych. Bezpieczne korzystanie z sieci wiąże się z posiadaniem kompetencji technicznych czy informatycznych, obejmujących umiejętności m.in. wykorzystywania komputerów i innych urządzeń do uzyskiwania, przechowywania, tworzenia i wymiany informacji oraz do porozumiewania się za pośrednictwem sieci, ale przede wszystkim kompetencji społecznych, rozumianych jako nabyte umiejętności warunkujące efektywność funkcjonowania człowieka w różnych sytuacjach społecznych (Matczak, 2007). Dzisiejsza szkoła systematycznie się zmienia. Odchodzi od encyklopedycznego modelu zdobywania wiedzy, w kierunku rozwijania umiejętności uczniów i aktywizowania ich do podejmowania twórczych działań. Pedagodzy w swojej pracy stosują metody służące doskonaleniu umiejętności uczniów potrzebnych nie tylko podczas zajęć szkolnych, ale również w codziennym życiu. Są to m.in. umiejętności wyciągania wniosków, myślenia analitycznego i krytycznego, rozumienia informacji, jej selekcji, a zatem też te, które są niezbędne w zachowaniu bezpieczeństwa w sieci.

Zgodnie z zapisami w Podstawie Programowej Kształcenia Ogólnego działalność edukacyjna szkoły jest określona przez:

1. szkolny zestaw programów nauczania, który uwzględniając wymiar wychowawczy, obejmuje całą działalność szkoły z punktu widzenia dydaktycznego;
2. program wychowawczy szkoły, obejmujący wszystkie treści i działania o charakterze wychowawczym;
3. program profilaktyki dostosowany do potrzeb rozwojowych uczniów oraz potrzeb danego środowiska, obejmujący wszystkie treści i działania o charakterze profilaktycznym (Dz. U. 2012.977).

Szkolny zestaw programów nauczania, program wychowawczy szkoły oraz program profilaktyki powinny tworzyć spójną całość i muszą uwzględniać wszystkie wymagania opisane w podstawie programowej. Istotne dla rozwoju psychospołecznego dziecka treści zostały włączone do programów nauczania różnych przedmiotów na wszystkich etapach edukacji, co sprzyja zdobywaniu przez uczniów wiadomości i umiejętności ułatwiających sprawne funkcjonowanie we współczesnym świecie. Jednocześnie programy profilaktyczne są realizowane w ramach Szkolnego Programu Profilaktyki (SPP), który każda placówka opracowuje indywidualnie, dostosowując do swoich potrzeb, zasobów oraz możliwości. Wiele szkół włącza w system działań profilaktycznych rekomendowane programy, opracowane przez specjalistów. Jednakże barierą w skutecznej profilaktyce i promocji zachowań pożądanых jest często brak strategii szkoły wobec problematycznych zachowań uczniów oraz brak opracowanych wcześniej szkolnych standardów postępowania w przypadkach zagrożeń/problemów czy procedur reagowania na zgłoszenia.

Działania o charakterze edukacyjno-profilaktycznym dotyczące bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci powinny obejmować całą społeczność szkolną i być realizowane w różnych formach, nie tylko podczas zajęć edukacyjnych z uczniami. Takie działania przyniosą rezultaty tylko wtedy, gdy będą miały charakter kompleksowy oraz ich realizacja będzie przebiegać w trzech płaszczyznach relacji: uczeń – rodzic – nauczyciel. Zagrożenia w sieci, jak przedstawiono w poprzednich rozdziałach, mają wymiar zarówno techniczno-technologiczny, np. wirusy, złośliwe oprogramowanie, jak i społeczno-wychowawczy, jak np. cyberprzemoc, nadmierne korzystanie z internetu, kontakt ze szkodliwymi czy nielegalnymi treściami. Oznacza to, że prowadzenie zajęć poświęconych tej tematyce nie dotyczy wyłącznie zajęć informatycznych. Treści te mogą i powinny być realizowane na wielu przedmiotach. Zatem zagrożenia dotyczące

poszczególnych rodzajów zagrożeń np. cyberprzemocy, sekstingu, nadużywania sieci mogą być przedmiotem rozważań na lekcjach języka polskiego, godzinach wychowawczych czy zajęciach pozalekcyjnych, np. kółku teatralnym. Inną formą popularyzacji zagadnień bezpieczeństwa online jest realizacja przez uczniów projektów (klasowych, międzyklasowych, międzyszkolnych), udział w konkursach poświęconych tej tematyce oraz uczestnictwo i współorganizacja akcji tematycznych.

Bardzo ważnym aspektem skuteczności prowadzonych działań jest odpowiednie przygotowanie nauczycieli i pedagogów. Nieodzowne jest zatem ich wsparcie przez dostarczenie niezbędnej wiedzy (w tym uczestnictwo w specjalistycznych szkoleniach, spotkania z ekspertami, wyposażenie biblioteki szkolnej w tematyczne publikacje), wzmocnienie umiejętności praktycznych oraz udostępnienie materiałów edukacyjnych pomocnych w pracy z uczniami. Nie można zapominać o innej grupie społeczności szkolnej – rodzicach. Pedagogizacja rodziców oraz ich aktywne włączanie się w zadania szkoły pozwalają na zintensyfikowanie działań w tym obszarze.

Zapewnienie uczniom bezpieczeństwa w sieci wymaga od szkoły kompleksowych, spójnych i zaplanowanych rozwiązań. Szkolny system zapobiegania i reagowania na cyberzagrożenia powinien obejmować trzy podstawowe obszary:

- 1. TECHNICZNY** – zapewnienie infrastruktury technicznej, bezpiecznego dostępu do internetu i sieci wifi, wyposażenia w oprogramowanie, programy filtrujące, systemy zabezpieczeń itp.
- 2. KOMPETENCJI** – przygotowanie merytoryczne grona pedagogicznego do prowadzenia działań i programów profilaktyczno-wychowawczych na rzecz uczniów, a także w pracy z ich rodzicami oraz osób zarządzających szkolną infrastrukturą informatyczną.
- 3. REGULACJI I PROCEDUR** – opracowanie i wdrożenie przez szkołę polityki bezpieczeństwa oraz sposobów i zasad postępowania dotyczących różnych przypadków zagrożeń online, pozwalających na skuteczne reagowanie w sytuacji niebezpiecznej.

Opracowana przez pracowników szkoły procedura postępowania związana z konkretnymi zagrożeniami w sieci powinna obejmować postępowanie odpowiadające kolejnym etapom rozwiązywania sytuacji ryzyka. W przypadku zjawiska cyberprzemocy – od ujawnienia przypadku cyberprzemocy, przez

ustalenie okoliczności zdarzenia, zabezpieczenie dowodów, do – jeśli to możliwe – identyfikacji sprawcy oraz podjęcia stosownych działań i środków dyscyplinarnych wobec niego. Procedura powinna uwzględniać takie zagadnienia, jak pomoc ofiarom i wsparcie świadków. Niezbędne jest również sporządzenie dokumentacji z zajścia i współpraca z przedstawicielami organów ścigania i sądem rodzinnym (Borkowska, Macander, 2013).

Instytucje, organizacje pozarządowe, służby publiczne

Zapewnienie bezpieczeństwa oraz ochrona dzieci i młodzieży stanowi zadanie, przed którym stoją nie tylko rodzice i nauczyciele, ale również administracja rządowa, organizacje społeczne oraz służby publiczne. Działania związane ze zwiększeniem bezpieczeństwa dzieci w sieci podejmowane są zarówno na gruncie krajowym, jak i międzynarodowym. Przykładem współpracy międzynarodowej w zakresie ochrony dziecka w sieci jest realizacja w wielu krajach europejskich programu „Safer Internet”, uruchomionego z inicjatywy Komisji Europejskiej w celu zapobiegania rozpowszechnianiu szkodliwych treści w internecie i działania na rzecz bezpieczeństwa młodych użytkowników. Efektywność takich działań zależy również od zaangażowania urzędów administracji rządowej, które w sektorach właściwych oraz ponadsektorowo wyznaczają kierunki polityki bezpieczeństwa internetu, a w szczególności jego najmłodszych użytkowników. Systematycznie realizowane są zadania związane z procesami cyfryzacji i zwiększania dostępu do Internetu, którym towarzyszą działania na rzecz zapewniania odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa użytkowników. Dlatego ważnym jest, by realizowane w szkołach procesy edukacyjne uwzględniały problematykę bezpieczeństwa dzieci w świecie internetu i nowych technologii. Równoległe wiele instytucji i służb publicznych, organizacji społecznych, podmiotów sektora biznesu, środowisk lokalnych, realizuje projekty, których celem jest troska o najmłodszego użytkownika sieci. Ważną rolę w procesach informacyjnych w zakresie bezpieczeństwa w sieci odgrywają również media, które często przybliżają tę problematykę odbiorcom.

Dziecko wymaga szczególnej troski i wsparcia na każdym etapie rozwoju, dlatego komunikacja społeczna ukierunkowana na popularyzację i promocję idei szczególnej dbałości o bezpieczeństwo najmłodszych użytkowników internetu jest bardzo ważnym obszarem edukacji, wychowania i profilaktyki.

Bibliografia

Borkowska, A., Macander, D. (2013). Procedura reagowania w szkole w sytuacji cyberprzemocy. W: Szkolne standardy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży online. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.

FDN (2013). Szkolne standardy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży online. Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje .

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.

Matczak, A. (2007). Kwestionariusz Kompetencji Społecznych (KKS). Podręcznik. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych Polskiego Towarzystwa Psychologicznego.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. 2012.977).

Tyszkowa, M. (1990). Aktywność i działalność dzieci i młodzieży. Warszawa: WSiP.

Wojtasik, Ł. (2006a). Kontakt dzieci z niebezpiecznymi treściami w Internecie, raport z badań Gemius. Pobrane z: http://fdn.pl/sites/default/files/file/Raporty_badawcze/Wojtasik_Kontakt_dzieci_z_niebezpiecznymi_treściami.pdf.

Wojtasik, Ł (2006b). Sieciowe zagrożenia. Niebieska Linia, 1/42. Pobrane z: http://fdn.pl/sites/default/files/file/Raporty_badawcze/Wojtasik_Kontakt_dzieci_z_niebezpiecznymi_treściami.pdf.

WSNS Pedagogium, NASK (2013). Badanie pilotażowe „Nastolatki a Internet”. Pobrane z: <http://pedagogium.pl/wydarzenia/uczelnia/427-nastolatki-a-internet-badanie-pilotazowe.html>.

Przegląd wybranych materiałów edukacyjnych

Materiały skierowane do dzieci

- **Pakiet „Przygody Plika i Foldera w sieci”**

W ramach pakietu dostępny jest film „Przygody Plika i Foldera w sieci” na płycie DVD, audiobook „Poznaj Internet”, Scenariusze zajęć dla nauczycieli, Zeszyt ćwiczeń dla dzieci.

Pakiet jest dostępny na stronie: www.plikifolder.pl

- **Pakiet „Owce w sieci”**

Scenariusze zajęć z wykorzystaniem serii trzyminutowych kreskówek, których celem jest edukacja na temat zagrożeń związanych z korzystaniem przez dzieci z internetu, telefonów komórkowych i innych nowych technologii. Filmy odwołują się do motywów ludowych i bajkowych, ale odzwierciedlają również współczesną kulturę dziecięcą i młodzieżową oraz obecny styl życia. Zakończenie każdej bajki zawiera morał, mówiący jak uniknąć zagrożeń.

Pakiet jest dostępny na stronie: www.pl.sheeplive.eu

- **Projekt Necio.pl**

Necio.pl to projekt edukacyjny skierowany do dzieci w wieku 4-5 lat, przeznaczony do nauki bezpiecznego korzystania z internetu. Na potrzeby projektu powstał serwis internetowy (www.necio.pl) zawierający animacje, gry oraz piosenki tłumaczące najmłodszym zasady bezpiecznego surfowania.

www.necio.pl

- **Przeglądarka BeSt**

BeSt to przeglądarka bezpiecznych stron internetowych dla dzieci w wieku 3–10 lat, dzięki której rodzice mogą wspólnie z dziećmi odkrywać uroki internetu i zapewnić im bezpieczne, samodzielne korzystanie z sieci. Program blokuje dostęp do stron spoza katalogu BeSt. Przeglądarka znajduje zastosowanie zarówno w komputerach domowych, jak i szkołach, bibliotekach, domach kultury czy kawiarenkach internetowych.

Program można pobrać ze strony: www.best.fdn.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Sieciakowa szkoła”**

Scenariusze przeznaczone dla uczniów szkół podstawowych. Zestaw 12 scenariuszy zajęć (każdy obejmujący dwie lekcje), poświęconych bezpieczeństwu dzieci w internecie, pozwalających na wykorzystanie serwisu Sieciaki.pl jako narzędzia edukacyjnego. Podczas zajęć nauczyciel, odwołując się do wybranych treści z serwisu, omawia m.in.: reguły rejestracji w serwisach internetowych, netykiety i zasady bezpieczeństwa w internecie.

<http://www.sieciaki.pl/dla-rodzicow-i-nauczycieli/scenariusze-lekcji>

- **Zajęcia lekcyjne „Zużka i Tunio poznają Internet”**

Scenariusz adresowany do uczniów klas II-IV szkół podstawowych. Zajęcia „Zużka i Tunio poznają Internet”, wykorzystując kreskówki i łąmiglówki, zapoznają dzieci z podstawowymi mechanizmami funkcjonowania sieci oraz zasadami bezpiecznego i efektywnego korzystania z internetu. Scenariusz zajęć dostępny jest w dwóch wersjach: pełnej (dwie jednostki lekcyjne) i skróconej (jedna jednostka lekcyjna).

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „Poznaj bezpieczny Internet”**

Kurs dla uczniów klas I-III szkoły podstawowej. Składa się on z ośmiu modułów, w których dzieci poznają podstawowe zasady bezpieczeństwa w internecie. Zadaniem użytkownika kursu jest zdobycie siedmiu stopni wtajemniczenia i dołączenie do drużyny Sieciaków. Kurs przewidziany jest na trzy jednostki lekcyjne.

www.edukacja.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „Bezpieczna przygoda z Internetem”**

Kurs przeznaczony dla uczniów klas IV-VI szkół podstawowych. Sieciaki: Ajpi, Spociak, Netka i Kompel w towarzystwie robota Netrobiego i Sztucznej Inteligencji zmagają się z zagrożeniami w internecie i poznają podstawowe zasady bezpieczeństwa. Kurs składa się z siedmiu modułów. Zadaniem użytkownika jest przejście siedmiu komnat, zdobycie siedmiu dysków wiedzy i dołączenie do drużyny Sieciaków.

www.edukacja.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „3..2..1.. Internet!”**

Kurs dla uczniów klas IV-VI szkoły podstawowej oparty na przygodach piątki uczniów szkoły podstawowej – Kuby, Ani, Sandry, Szymona i Piotrka. Przez przyzmat losów bohaterów, użytkownik zapoznaje się z różnymi formami zagrożeń związanych z internetem. Kurs składa się z siedmiu modułów, w których prezentowane jest pięć części kreskówki. Każda kreskówka omawia jedno z zagrożeń, jakie mogą spotkać najmłodszy użytkownicy sieci.

www.edukacja.fdn.pl

- **Projekt „Kursor”**

Moduł Uczniowski projektu to cykl działań dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych, którzy zapoznają się z multimedialnymi prezentacjami, wykładami video, animacjami oraz rozwiązują problemy i zadania. W skład materiałów multimedialnych wchodzi: filmy animowane, spoty promujące bezpieczne zachowania w sieci, gra fabularna, a także prezentacje i wykłady.

www.kursor.edukator.pl

- **Kurs e-learningowy „Gdzie jest Mimi?”**

Kurs przeznaczony dla uczniów klas V i VI szkół podstawowych i I klasy gimnazjum. Podejrzana o prowadzenie obraźliwego bloga Mimi staje się przedmiotem agresji rówieśniczej zarówno na terenie szkoły, jak i w sieci. Nie wytrzymuje presji i ucieka z domu. Uczestnicy kursu poznają różne aspekty cyberprzemocy z perspektywy ofiary, świadków oraz sprawcy, dowiadują się też, jak radzić sobie w takich sytuacjach.

www.edukacja.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „Lekcja bezpieczeństwa”**

Kurs przeznaczony dla uczniów klas V-VI szkoły podstawowej i I gimnazjum. Podczas „Lekcji bezpieczeństwa” uczniowie jednego z gimnazjów przytaczają krótkie historie dotyczące prywatności w sieci, w których sami brali udział albo o których słyszeli. Każde zagadnienie podsumowywane jest przez konsultantkę Helpline.org.pl.

www.edukacja.fdn.pl

Materiały skierowane do młodzieży

- **Kurs e-learningowy „W sieci”**

Przeznaczony dla uczniów klas II i III szkół gimnazjalnych oraz klas I i II szkół ponadgimnazjalnych. Składa się z dwóch modułów. Uczestnicy kursu w oparciu o talkshow prowadzone przez piosenkarkę Ewę Farną zapoznają się z dwoma przypadkami niebezpiecznych sytuacji, z jakimi mogą mieć do czynienia młodzi ludzie w internecie – cyberprzemocy oraz uwodzenia.

www.edukacja.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „Znajomi-Nieznajomi.pl”**

Przeznaczony dla uczniów klas I, II i III szkół gimnazjalnych. Użytkownik kursu wciela się w rolę administratora serwisu społecznościowego i rozwiązuje problemy jego użytkowników. Administrator jest w stałym kontakcie z Szefem, który przekazuje mu polecenia i pomaga w trudnych sytuacjach. Kurs składa się z 10 modułów w których użytkownik zapoznaje się z najważniejszymi zagrożeniami związanymi z internetem.

www.edukacja.fdn.pl

- **Kurs e-learningowy „Dbaj o Fejs”**

Przeznaczony dla uczniów klas I, II i III szkół gimnazjalnych. Kurs o wizerunku i prywatności online. Bohater kursu e-learningowego niesie pomoc wszystkim tym, którym grozi utrata twarzy w necie. Kurs ma na celu edukację młodych internautów w zakresie podstawowych zasad korzystania z nowych mediów i społeczności online, takich jak rozważa przy publikacji informacji czy konieczność konfiguracji parametrów prywatności w serwisach online.

www.edukacja.fdn.pl

- **Magazyn Numa Numa**

Numa Numa to magazyn skierowany do młodzieży i poświęcony fenomenowi internetu, mediom elektronicznym i bezpieczeństwu w sieci. Wydawany jest w wersji papierowej oraz elektronicznej i ukazuje się kilka razy w roku.

www.numanuma.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Dzień z życia”**

Scenariusz przeznaczony dla uczniów szkół gimnazjalnych. „Dzień z życia” poświęcony jest problemowi nadmiernego korzystania z Internetu. Celem zajęć jest przekazanie wiedzy na temat zagrożeń płynących z nadużywania internetu i komputera (w tym również gier – zarówno online, jak i offline).

Zajęcia mogą być dla uczniów okazją do autorefleksji na temat czasu spędzanego w sieci. Uczestnicy mają okazję przyjrzeć się temu, jak korzystają z internetu oraz nauczyć się reagować na związane z nimi zagrożenia.

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Mój wizerunek online”**

Przeznaczone dla uczniów szkół gimnazjalnych, poświęcone świadomemu i odpowiedzialnemu kreowaniu wizerunku młodych ludzi online. Celem zajęć jest uświadomienie w jaki sposób aktywność w sieci kształtuje wizerunek online, jakie mogą być krótko- i długoterminowe konsekwencje niedostatecznej dbałości o niego. Zawiera również porady, jak kształtować odpowiedni wizerunek online.

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Przygody Fejsmena”**

Scenariusz przeznaczony dla klas I-II szkół gimnazjalnych i poświęcony wizerunkowi i prywatności w sieci ze szczególnym uwzględnieniem portali społecznościowych. Zagadnienia te poruszane są w humorystycznej formie z wykorzystaniem animowanych filmów przedstawiających przygody Fejsmena – superbohatera, który niesie pomoc wszystkim tym, którym grozi utrata twarzy w internecie. Celem zajęć jest uwrażliwienie młodych internautów na kwestie ochrony prywatności online i prezentacja podstawowych zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z portali społecznościowych. Zajęcia przewidziane są na jedną godzinę lekcyjną.

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Sztuka szukania”**

Przeznaczone dla klas I-II szkół gimnazjalnych. Scenariusz poświęcony umiejętności wyszukiwania i krytycznego weryfikowania informacji w internecie. Celem zajęć jest pokazanie różnych metod wyszukiwania informacji, prezentacja zaawansowanych sposobów jej wyszukiwania oraz zapoznanie uczestników ze sposobami weryfikacji internetowych treści. Zajęcia przewidziane są na jedną godzinę lekcyjną z możliwością przedłużenia.

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Zajęcia lekcyjne „Stop cyberprzemocy”**

Zajęcia przeznaczone dla uczniów szkół gimnazjalnych. Scenariusz poświęcony problemowi przemocy rówieśniczej z użyciem mediów elektronicznych. Celem zajęć jest zwrócenie uwagi uczniów na zjawisko cyberprzemocy oraz uwrażliwienie ich na specyfikę problemu, związaną przede wszystkim z możliwymi konsekwencjami tego typu działań, zarówno dla ich ofiar, jak i sprawców.

www.dzieckowsieci.fdn.pl

- **Zeszyt ćwiczeń „Web We Want”**

„Web We Want. Internet jakiego chcemy” to edukacyjny zeszyt ćwiczeń dotyczący bezpiecznego, twórczego i odpowiedzialnego korzystania z internetu. Przeznaczony jest dla nastolatków w wieku 13-16 lat (uczniów szkół gimnazjalnych). Publikacja została stworzona przy współudziale młodych ludzi z całej Europy i jest dostępna w ośmiu językach. Zawarte w niej treści odpowiadają na potrzeby młodzieży przez praktyczne ćwiczenia pomagają rozwijać umiejętności bardziej świadomego i odpowiedzialnego korzystania z sieci.

www.webwewant.eu

- **Poradniki programu „Bezpiecznie w sieci”**

Broszury zawierające podstawowe informacje dotyczące bezpiecznego korzystania z internetowych serwisów. Stworzono siedem publikacji: App Store, Dbaj o Fejs (Facebook), Do the Check (prywatność na Facebooku), Instagram Andropid, Instagram iPhone, Tumblr, Twitter.

Poradniki dostępne są na stronie: <http://dzieckowsieci.fdn.pl/poradniki>

Materiały skierowane do dorosłych

- **Pakiet „Zostań znajomym swojego dziecka”**

Jest to pakiet edukacyjny adresowany do rodziców i opiekunów w celu zachęcenia ich do aktywnego uczestnictwa w internetowym życiu dzieci, poznania ich zainteresowań i wirtualnej społeczności, a także zagrożeń, na jakie mogą trafić podczas surfowania po sieci. Płyta zawiera pięć animowanych filmów, które w zabawny sposób pokazują internetowe rodzinne perypetie.

- **Broszura „Zagrożenia internetowe. Wybrane zjawiska”**

Broszura jest przeznaczona dla szerokiego grona odbiorców, którzy zainteresowanie są bezpieczeństwem w internecie oraz poszukują szybkiej informacji. Zestawienie w postaci minisłownika pozwala na zaznajomienie się z podstawowymi informacjami o cyberprzemocy, filtrach kontroli rodzicielskiej, materiałach prezentujących seksualne wykorzystanie małoletniego, mowie nienawiści itp.

Broszura jest dostępna na stronie www.dyzurnet.pl.

- **Poradnik „Zakup kontrolow@ny”**

W publikacji elektronicznej „Zakup kontrolow@ny” zawarte są porady dla dorosłych na temat tego, jak dokonać rozważnego zakupu sprzętu elektronicznego dla dzieci. W przewodniku znajdziemy także opis zagrożeń internetowych, wskazówki, jak uchronić przed nimi najmłodszych oraz informacje o tym, gdzie zwrócić się o pomoc.

Publikacja dostępna na stronie www.saferinternet.pl.

- **Kurs e-learning „Dziecko w sieci”**

Kurs dla rodziców i profesjonalistów stanowiący kompendium wiedzy o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w internecie. Rodzice znajdą w nim charakterystykę zagrożeń oraz informacje o tym, jak skutecznie im zapobiegać. Dodatkowo podczas kursu prezentowana jest oferta edukacyjna programu „Dziecko w Sieci”. Kurs jest dostępny na platformie www.fdn.pl/kursy – jego ukończenie i zdanie testu sprawdzającego pozwala na otrzymanie stosownego zaświadczenia.

- **Broszura „Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież”**

Publikacja „Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież” powstała w ramach kampanii „W którym świecie żyjesz?”. W broszurze poruszono kwestie praktyczne i teoretyczne związane z zagadnieniem nadmiernego korzystania z internetu i komputera. W publikacji można znaleźć informacje o tym, jak zarządzać czasem spędzonym przez dziecko online oraz gdzie szukać pomocy.

Broszura jest dostępna na stronie www.saferinternet.pl.

Polskie Centrum Programu Safer Internet

Program Komisji Europejskiej Safer Internet uruchomiony został w 1999 roku i ma na celu promocję bezpiecznego korzystania z nowych technologii i internetu wśród dzieci i młodzieży. W ramach programu prowadzone są również działania na rzecz zwalczania nielegalnych treści i spamu w Internecie. Od 2005 roku do programu włączona została problematyka związana z zagrożeniami wynikającymi z użytkowania telefonów komórkowych, gier online, wymian plików P2P i innymi formami komunikacji online w czasie rzeczywistym (czaty i komunikatory). Priorytetem programu na lata 2009–2013 jest zwalczanie cyberprzemocy i uwodzenia dzieci w internecie.

Polskie Centrum Programu Safer Internet (PCPSI) powołane zostało w 2005 roku w ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet. Tworzą je Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (koordynator PCPSI) i Fundacja Dzieci Niczyje. Centrum podejmuje szereg kompleksowych działań na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży korzystających z internetu i nowych technologii. Partnerem większości realizowanych przez Centrum projektów jest Fundacja Orange.

Fundacja Dzieci Niczyje jest organizacją pozarządową o charakterze non-profit, która od 1991 roku zajmuje się szeroko rozumianą pomocą dzieciom krzywdzonym, ich rodzinom i opiekunom. Fundacja prowadzi ośrodki pomocy, programy profilaktyki krzywdzenia dzieci i organizuje specjalistyczne szkolenia dla profesjonalistów. Od 2004 roku Fundacja Dzieci Niczyje realizuje kompleksowe działania na rzecz bezpieczeństwa dzieci w internecie.

NASK jest instytutem badawczym podległym Ministerstwu Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Prowadzi badania w zakresie opracowywania rozwiązań zwiększających efektywność, niezawodność i bezpieczeństwo sieci teleinformatycznych oraz innych złożonych systemów sieciowych. Istotne miejsce zajmują badania dotyczące biometrycznych metod weryfikacji tożsamości w bezpieczeństwie usług. Kluczowym polem aktywności NASK są działania związane z zapewnieniem bezpieczeństwa Internetu. Reagowaniem na zdarzenia naruszające bezpieczeństwo sieci zajmuje się zespół CERT Polska. Jako operator telekomunikacyjny NASK oferuje innowacyjne rozwiązania teleinformatyczne dla klientów finansowych, biznesowych, administracji i nauki (m.in. ARAKIS – system wczesnego ostrzegania o zagrożeniach w sieci). NASK

prowadzi także rejestr domeny .pl. Ważną rolę pełni działalność edukacyjna i popularyzacja idei społeczeństwa informacyjnego. W Akademii NASK prowadzone są szkolenia dla firm i instytucji ze szczególnym uwzględnieniem tematyki bezpieczeństwa ICT. Akademia NASK realizuje również wiele projektów o charakterze społecznym i edukacyjnym skierowanych do różnych grup odbiorców, mających na celu zwiększenie świadomości na temat bezpiecznego korzystania z internetu.

W ramach Polskiego Centrum Programu „Safer Internet” realizowane są trzy projekty:

Saferinternet.pl – projekt, którego celem jest zwiększanie społecznej świadomości na temat zagrożeń, jakie niosą ze sobą najnowsze techniki komunikacji. Wśród podejmowanych działań priorytetem jest edukacja, zarówno dzieci, jak i rodziców, a także podnoszenie kompetencji profesjonalistów w zakresie bezpiecznego korzystania z internetu.

Projekt realizowany przez **NASK i FDN** we współpracy z Fundacją Orange.

Więcej informacji: www.saferinternet.pl.

Helpline.org.pl – projekt, w ramach którego udzielana jest pomoc młodym internautom, rodzicom i profesjonalistom w przypadkach zagrożeń związanych z korzystaniem z internetu oraz telefonów komórkowych przez dzieci i młodzież. Projekt realizowany przez FDN oraz Fundację Orange.

Więcej informacji: www.helpline.org.pl.

Dyzurnet.pl – punkt kontaktowy, tzw. hotline, do którego można anonimowo zgłaszać przypadki występowania w internecie treści zabronionych prawem takich, jak pornografia dziecięca, pedofilia, treści o charakterze rasistowskim i ksenofobicznym.

Projekt realizowany przez NASK.

Więcej informacji: www.dyzurnet.pl.

