

# Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



## Bezpieczne surfowanie, czyli jak uchronić dziecko przed zagrożeniami Internetu

dr Lidia Wollman

Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach  
13.Kwietnia 2015 r.

Organizatorzy

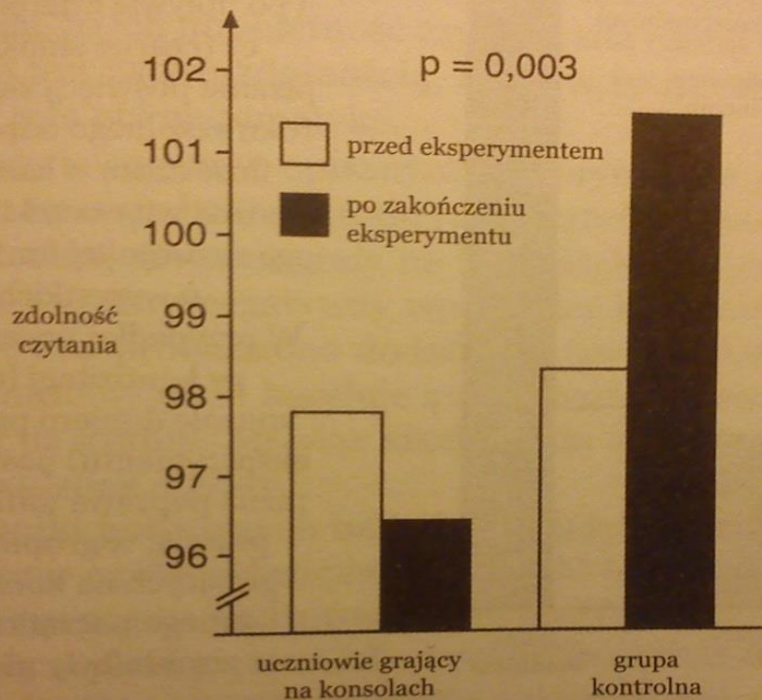




# Szkodliwość komputera

- Komputer w domu wpływa negatywnie na umiejętność czytania i liczenia
- Dzieci więcej czasu poświęcają na gry niż na naukę
- Uczenie się wymaga samodzielnej pracy mózgu; im intensywniej i głębiej przetwarzamy dane zagadnienie tym lepiej utrwała się ono w pamięci.
- Technologie informacyjne prowadzą do bardziej powierzchownego myślenia, zwalniają umysł od namysłu i głębszej obróbki materiału
- Komputer i Internet zmieniają nasz sposób myślenia, pamięć i uwagę, mają też wpływ na zachowania społeczne (izolacja, mniejsza empatia, depresja, pobudliwość, błędy żywieniowe - cukrzyca, udary)

# Zdolność czytania a gry na konsolach



**Rys. 8.1.** Wyniki testów sprawdzających zdolność czytania na początku eksperymentu (białe słupki) i po upływie czterech miesięcy (czarne słupki). Nauce czytania poświęca się podczas roku szkolnego odpowiednią ilość czasu w każdej z klas, można więc oczekiwać stałego rozwoju tej umiejętności u wszystkich uczniów. W przypadku uczniów z grupy kontrolnej (otrzymali konsolę dopiero pod koniec eksperymentu) oczekiwanie to się potwierdziło; w grupie uczniów grających na konsolach od samego początku nie zanotowano postępów w czytaniu<sup>13</sup>

# Wypowiedzi dzieci na temat ich ulubionych gier komputerowych:

- "Moje ulubione gry to przygodowe – im bardziej krwawe tym lepiej",
- „Moja ulubiona gra to Mortal Kombat – szczególnie wyrywanie kręgosłupów”,
- „W grze Carmaggeddon najbardziej podobały mi się (...) kradzieże aut, rozjeżdżanie ludzi i mutantów.”



## Dzieci pod wpływem gier agresywnych:

- stają się bardziej **impulsywne** w działaniu,
- nastawione na podporządkowanie sobie innych,
- wykazują większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach oraz **niższy poziom empatii**, niż ich rówieśnicy którzy nie grają w tego typu gry.

## **Chłopcy** zajmujący się grami komputerowymi

- mają poważne trudności w kontaktach społecznych,
- są bardziej **narcystyczni i obojętni** na drugiego,
- nastawieni bardziej na **rywalizację** niż współdziałanie z innymi.
- Mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie
- prezentują wyraźne cechy **wyizolowania** się z życia rodzinnego.

Profesor Maria Braun-Gałkowska zauważyła, że kiedyś agresja na ekranie była atrybutem mężczyzn. Obecnie często na ekranie można zobaczyć agresywne kobiety”.

Oglądane przez dzieci sceny przemocy jak: agresja, gwałt, morderstwo, sceny erotyczne:

- powodują często znieczulenie dziecka oraz jego obojętność na cierpienie,
- pomagają w fantazjowaniu zachowań agresywnych,
- pobudzają do zachowań agresywnych w stosunku do rówieśników,
- wprowadzają błędne poglądy o otaczającym świecie, że jest okrutny, zły i niebezpieczny.



# Uzależnienie od komputera, tzw. sieciorholizm lub netoholizm może mieć różne **formy i przejawy**.

Do najważniejszych, **w przypadku dzieci**, zalicza się:

- uzależnienie od komputera czyli nawykowe niemal „przesiadanie” na komputerze, nieumiejętność normalnego funkcjonowania bez komputera;
- uzależnienia od interaktywnych gier komputerowych.

Najmodniejsze obecnie wśród dzieci, zwłaszcza wśród chłopców, są gry oparte na strategii wojennej, które

- zaburzają system moralnej oceny (wszystko można zdobyć tylko przemocą, podstępem),
- zaburzają kontakt z rzeczywistością (bohaterów można uśmiercać wielokrotnie),
- szybko przesuwające się obrazy dezorganizują mechanizm percepcji u młodego człowieka.
- Ostatnio coraz popularniejsze stają się gry hazardowe, np. internetowy poker.



**Młodzież** częściej uzależnia się od Internetu. Najczęstsze uzależnienia od Internetu to:

- **uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych**, tzw. socjomania internetowa, czyli specyficzne uzależnienie od kontaktów z tzw. społecznością sieciową, polegające na bardzo częstych, czasem niemal nieustannych rozmowach i pogaduszkach z osobami zaprzyjaźnionymi (np. kolegami z klasy), a także przypadkowymi osobami, zwykle używającymi fałszywej tożsamości;
- **uzależnienie od sieci internetowej**, polegające na ciągłym przesiadywaniu na Internecie, z wykorzystaniem wszystkich jego możliwości. Osoby te pozbawione dostępu do Internetu nie potrafią normalnie funkcjonować;
- **erotomania internetowa**, czyli zespół uzależnienia od wirtualnej treści o charakterze erotycznym.



Dzieci bardzo często trafiają w Internecie na niebezpieczne treści: materiały o charakterze erotycznym lub pornograficznym. Rodzice zwykle nie wiedzą o tym, co przeglądają ich pociechy.

Do kontaktu z pornografią przyznało się 71% respondentów w wieku 12-17 lat - wynika z badania doświadczeń dzieci związanych z niebezpiecznymi treściami w sieci, przeprowadzonego przez Agencję Gemius oraz Fundację Dzieci Niczyje.

- Młodzież najczęściej trafia na niebezpieczne treści mimowolnie. W przypadku erotyki i pornografii przypadkowy kontakt deklaruje 74% dziewcząt i 46% chłopców.
- Kontakt z materiałami przedstawiającymi brutalne sceny przemocy miało co drugie dziecko w wieku 12-17 lat. Co piąte dziecko twierdzi, że natrafia na takie materiały często. W większości przypadków (61%) jest to również kontakt mimowolny.

# Czas korzystania z mediów w USA w godzinach i minutach na dzień

	1999	2004	2009
telewizja	3:47	3:51	4:29
Muzyka	1:48	1:44	2:31
komputer	0:27	1:02	1:29
Gry wideo	0:26	0:49	1:13
Książki, czasopisma	0:43	0:43	0:38
kino	0:18	0:18	0:25
Łączny czas	7:29	8:33	10:45
W tym wielozadaniowo ść	16%	26%	29%
Czas bez wielozadaniowo ści	6:19	6:21	7:38

Badania przeprowadzone wśród polskiej młodzieży gimnazjalnej nt. spędzania wolnego czasu wykazały, że media są ważnym elementem życia młodego pokolenia:

- 75% w wolnym czasie ogląda TV, gra w gry komputerowe, korzysta z Internetu;
- 38% słucha muzyki młodzieżowej, w znacznym stopniu jest to muzyka w stylu: hip-hop, disco polo, heavy metal, rock;
- 34% poświęca czas na naukę, zajęcia dodatkowe i naukę języków obcych;
- 5 % chodzi na dyskotekę,
- 5% poświęca ten czas na wyjście do teatru lub kina.

# Etapy uzależnienia

1. Zetknięcie się i zafascynowanie internetem jako nowością, poznawanie jego możliwości, *wejście* w nową rzeczywistość, poczucie *więzi* z *całym światem* oraz *braku granic*,
2. Zwrócenie uwagi na fakt, że korzystanie z internetu ułatwia odprężenie się i pomaga w zredukowaniu dyskomfortu (napięcia, poczucia samotności itp.),
3. Coraz bardziej regularne korzystanie z internetu w celu regulowania swoich stanów emocjonalnych,
4. Postępujące ograniczanie kontaktów z bliskim otoczeniem (wycofywanie się ze świata realnego, zubożenie społeczne) na rzecz kontaktów wirtualnych i poświęcanie im coraz większej ilości czasu,
5. Poczucie dyskomfortu w sytuacjach ograniczonego dostępu do Internetu,
6. Pojawienie się problemów społecznych, zdrowotnych, finansowych itp., których związek z korzystaniem z internetu nie ulega wątpliwości.

Aby uchronić dziecko przed uzależnieniem, należy:

- konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki - potem komputer;
- bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przy komputerze do 1-2 godzin dziennie (zależnie od wieku);
- robić częste przerwy w czasie korzystania z komputera (najlepiej co pół godziny);
- oferować inne, atrakcyjne sposoby spędzania wolnego czasu;
- poświęcać dziecku jak najwięcej czasu i zainteresowania.

# Cyberprzemoc

charakteryzuje się nękaniami, ośmieszaniem czy poniżaniem kogoś w sieci. Może to być:

- Werbalna przemoc w sieci (poniżanie, ośmieszanie, wulgaryzmy)
- Umieszczanie w Internecie zdjęć i filmów wbrew woli osoby.
- Podszywanie się pod daną osobę w Internecie i wypowiedanie się w jej imieniu.

Dzieci i młodzież, które padają ofiarą cyberprzemocy, reagują emocjonalnie poprzez **zdenerwowanie** (66%), **wstyd** (33%) i **strach** (12 %). Wiele dzieci nigdy nie zwierza się ze swojego problemu, co może mieć tragiczny skutek w postaci samookaleczania, próby samobójstwa, a nawet samobójstwa.

# Programy filtrujące

- Blokada wybranych komunikatorów internetowych
- Blokada wybranych gier komputerowych
- Blokada dostępu do wybranych stron WWW.
- Kontrola i wyłączenie m.in. pornografii, czatu, wulgaryzmów.
- Możliwość zdefiniowania czasu kiedy i jak długo dziecko może korzystać z komputera.
- Funkcja ochrony oczu, po przekroczeniu ustalonego czasu komputer wyłącza się
- Rejestr wszystkich odwiedzanych przez dziecko stron.
- Przechwytywanie i zapisywanie na dysku zrzutów ekranowych (skreeny), w przypadku naruszenia bezpieczeństwa.

# Przykładowe programy filtrujące

- Anti – Porn 20.3.1.7
- Aobo Filter 4.02
- AskAdmin 1.2
- Benjamin 5.0.0.3.
- DNS Angel 1.3
- KurupiraWeb Filter 1.0.33
- Opiekun Dziecka w Internecie 2.0.0.705
- Strażnik Ucznia 2.5.4
- Visikid 1.3.0

<http://www.dobreprogramy.pl/Kontrola-rodzicielska,Programy,Windows,70.html>



# Program Dziecko w Sieci

Od 2004 roku Fundacja Dzieci Niczyje zainicjowała program Dziecko w Sieci, w ramach którego przygotowano kampanię „Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie”. Była to pierwsza w Polsce kampania społeczna poruszająca problem uwodzenia dzieci w Internecie.

# Dziecko w Sieci

Od stycznia 2005 roku projekt Dziecko w Sieci, już jako kompleksowe działania na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie jest realizowany w ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet. Głównym partnerem programu jest Fundacja Orange.

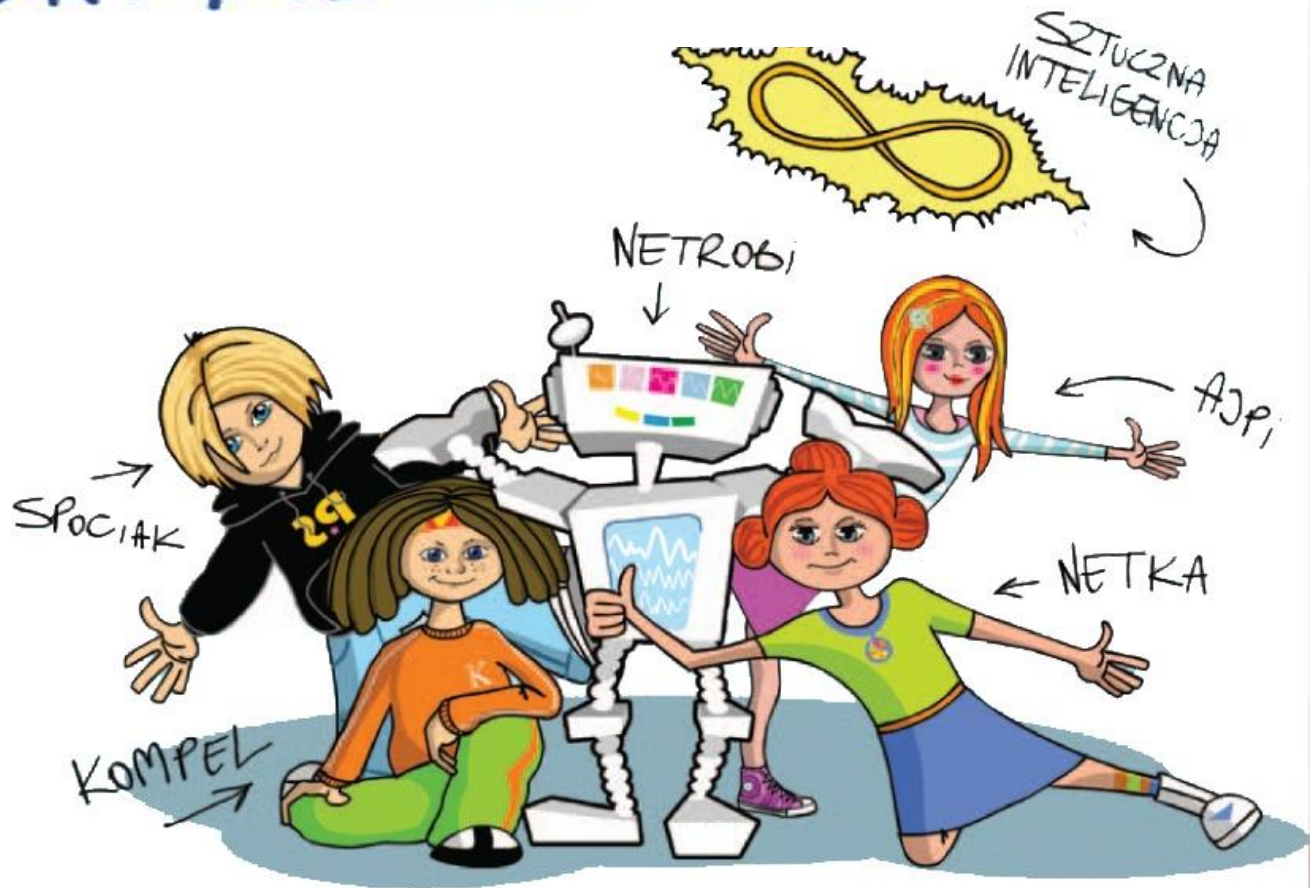
# Dziecko w Sieci

W ramach programu prowadzone są badania poświęcone zagrożeniom dzieci i młodzieży w Internecie.

Na ich podstawie, jak również w oparciu o dostępną wiedzę oraz doświadczenie pracowników fundacji wypracowywane są przekazy medialne oraz projekty edukacyjne poświęcone bezpieczeństwu młodych Internautów.

# Sieci@ki.PL

POZNAJ  
BEZPIECZNY INTERNET



# Projekt Sieciaki.pl

- **Projekt [Sieciaki.pl](http://Sieciaki.pl)** to reakcja Fundacji Dzieci Niczyje na rosnące zainteresowanie najmłodszych internautów serwisami społecznościowymi. W portalu uwzględniono aktualne trendy i zjawiska związane z korzystaniem z Internetu przez dzieci, zastosowano również najnowsze rozwiązania techniczne.

Serwis [www.sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl) opiera się na przygodach postaci Sieciaków czyli dzieci posiadających specjalne zdolności i wykorzystujących je w walce z internetowymi zagrożeniami.

**Sieciaki** czyli **Ajpi**, **Netka**, **Spociak** i **Kompel** potrafią bezpiecznie i umiejętnie korzystać z sieci. Aby pomóc Sieciakom, **Sztuczna Inteligencja** stworzyła robota **NetRobiego**, który opiekuje się zespołem Sieciaków, a pozostałym użytkownikom Internetu radzi, jak uniknąć internetowych zagrożeń.

W konstruowaniu zajęć przydatne mogą być takie elementy serwisu jak

- [Sieciomisja](#) – zawarte w niej informacje stanowią fundament wiedzy o bezpieczeństwie w sieci.
- [Sieciohistoria](#) – tutaj użytkownik poznaje historię Internetu oraz powody powstania drużyny Sieciaków.
- [Zasady bezpieczeństwa](#) – najważniejsze zasady dotyczące bezpiecznego surfowania po sieci.
- [Sieciaki](#) – prezentacja poszczególnych członków drużyny Sieciaków.
- [Sieciuchy](#) – prezentacja Sieciuchów, czyli postaci uosabiających internetowe zagrożenia.
- [Porady](#) – zestaw podstawowych porad, jak zachować ostrożność w Internecie.
- [Zagrożenia](#) – wiadomości dotyczące zagrożeń w sieci.

- Kampania medialna prowadzona pod hasłem **Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie** to projekt zrealizowany w ramach programu **Dziecko w Sieci**.
- Akcja poświęcona została problemowi uwodzenia dzieci w Internecie i rozpoczęła w Polsce dyskusję na temat tego problemu. Dzięki dużemu zaangażowaniu mediów kampania uzyskała widoczność na poziomie ponad 70 proc. ogółu Polaków (Gemius 2005).
- W ramach kampanii od lutego do czerwca 2004 roku prezentowane były reklamy telewizyjne, radiowe, prasowe oraz zewnętrzne. Do akcji włączyło się, m.in. 8 ogólnopolskich stacji telewizyjnych, 19 stacji radiowych, 33 tytuły prasowe (ponad 120 publikacji reklamy) oraz blisko 200 portali i serwisów internetowych. Reklama zewnętrzna (billboardy oraz plakaty przystankowe) eksponowana była w 18 największych miastach Polski.





# Inne kampanie i programy

- „Pomyśl zanim wrzucisz” – kampania zwraca uwagę rodziców na to, że wrzucone do sieci zdjęcia ich dzieci mogą być wykorzystane, lub pobrane przez kogokolwiek. Naraża to dzieci na niebezpieczeństwo, w Internecie nic nie ginie. Przede wszystkim trzeba najpierw zastanowić się czy aby na pewno zdjęcie dziecka z plaży powinno trafić do sieci.
- „PROMOCJA bezpieczeństwa w sieci” - zwrócenie uwagi rodziców i opiekunów na niebezpieczeństwa czyhające w internecie, wprowadzenie kilku prostych zasad pozwala na zwiększenie bezpieczeństwa ich dzieci.
- „Każdy ruch w internecie zostawia ślad” - kampania uświadamia, że nikt w sieci nie jest anonimowy i każdy ruch w nim wykonany pozostawia ślad, ułatwia to zidentyfikowanie potencjalnego przestępcy. Uwodzenie dzieci w internecie to przestępstwo.
- „Stop cyberprzemocy” – celem kampanii było zwrócenie uwagi na problem przemocy rówieśniczej przy pomocy mediów elektronicznych.
- „Internet to okno na świat. Cały świat” - kampania całościowo poświęcona była problemowi dostępności niebezpiecznych dla dzieci treści w internecie.

Pomoc telefoniczna w sprawach związanych  
z **bezpieczeństwem w sieci** :

Telefon zaufania dla dzieci i młodzieży:

116 111

Telefon dla rodziców i nauczycieli:

800 100 100

Zgłaszanie nielegalnych i niebezpiecznych  
treści: [dyzurnetxpl](mailto:dyzurnetxpl) na stronie  
[dzieckowsieci.fdn.pl](http://dzieckowsieci.fdn.pl)

# Karanie cyberprzemocy

- do Kodeksu karnego zostały wprowadzone nowe typy przestępstw, stanowiących przejaw przemocy wobec rówieśników, np.

art. 190a § 1 Kodeksu karnego (Dz. U. Nr 88, poz. 553 ze zm.), który przewiduje **odpowiedzialność karną za tzw. stalking** - rodzaj przestępstwa, którego istotą jest **stosowanie przemocy emocjonalnej poprzez uporczywe nękanie** innej osoby lub osoby jej najbliższej w sposób, który wzbudza u niej uzasadnione okolicznościami poczucie zagrożenia lub istotnie narusza jej prywatność. Takiej samej odpowiedzialności podlega sprawca, który wykorzystuje wizerunek innej osoby lub inne jej dane osobowe w celu wyrządzenia jej szkody majątkowej lub osobistej.

## Złote rady dla Rodziców:

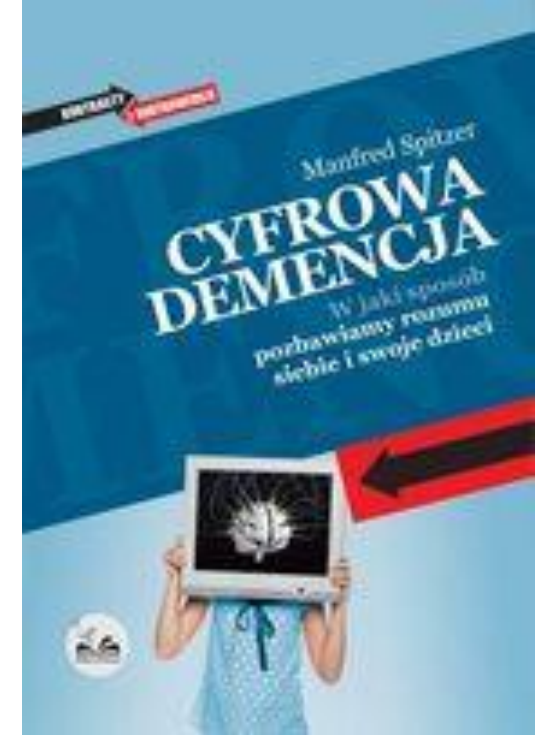
- Niech komputer stoi we wspólnym miejscu.
- Interesuj się tym, co robi Twoje dziecko w sieci.
- Rozmawiaj z nim o tym.
- Nie bój się przyznać do niewiedzy.
- Naucz dziecko, że osoba poznana w sieci nie musi być tym, za kogo się podaje.
- Naucz dziecko, by nie podawało danych osobowych i nie opowiadało o rodzinie.
- Ustal, że nie wolno umawiać się z osobami poznanymi w sieci bez Twojej wiedzy.
- Nie krytykuj, nie obwiniaj, jeśli coś się stanie.
- Jeśli coś budzi Twoje wątpliwości, czegoś nie wiesz, poradź się specjalistów.
- Rozmawiaj z dzieckiem, rozmawiaj i jeszcze raz rozmawiaj.
- Spędzajcie wspólnie czas aktywnie poza domem (sport).

# Przydatne strony warté przeczytania:

- <http://www.komputerswiat.pl/poradniki/bezpieczenstwo/dziecko-w-sieci/2011/06/co-im-grozi.aspx>
- [http://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/14011,nie-bezpieczne\\_strony\\_w\\_internecie.html](http://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/14011,nie-bezpieczne_strony_w_internecie.html)
- <http://www.saferinternet.pl/pl/niebezpieczne-kontakty>
- <http://www.telix.pl/artykul/niebezpieczne-portale-internetowe-dla-dzieci-3,18171.html>
- [www.helpline.org.pl](http://www.helpline.org.pl)

# Przydatne lektury:

- J. Chwaszcz., M. Pietruszka., ks. D. Sikorski SDS, *Media – Uzależnienia, fakty i mity*, Wyd. KUL, Lublin 2005,
- J. Holtkamp, *Co ogłupia nasze dzieci ?*, Wyd. SALWATOR, Kraków 2010
- J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Cyber świat, możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2009
- Ł. Wojtasik, *Jak reagować na przemoc. Poradnik dla szkół. Cyberprzemoc – charakterystyka zjawiska*, wyd. Dzieci niczyje
- E. Schetina, K. Green, J. Carlson, *Bezpieczeństwo w sieci*, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2012
- F. Huber, Ch. Neuschaffer, *Rodzice offline? Jak nawiązać kontakt ze skomputeryzowanym dzieckiem*, Wydawnictwo Lekarskie PZWL Warszawa 2003



Dziękuję za uwagę

