

Aspekty humanistyczne, etyczno-prawne i społeczne w dostępie i korzystaniu z technologii informacyjnej



Karolina Izdebska

Wprowadzenie do szkolenia

1. Problemy etyki, wartości i standardy zachowania w Internecie
 - 1.1. Pojęcie etyki i jej funkcje w Internecie
 - 1.2. Regulacja zachowań między uczestnikami komunikacji w Internecie
2. Aspekty prawne w Internecie
 - 2.1. Problemy funkcjonowania prawa w Internecie
 - 2.2. Własność intelektualna i prawa autorskie w Internecie
 - 2.3. Cyberstalking i dobra osobiste w przepisach prawa
 - 2.4. Ochrona danych osobowych w kontekście prawa do prywatności
3. Społeczne aspekty Internetu i nowych mediów
 - 3.1. Koncepcje współczesnego społeczeństwa - społeczeństwo informacyjne i społeczeństwo sieci
 - 3.2. Pokolenie sieci
 - 3.3. Przykłady zastosowania nowych mediów w społeczeństwie - telepraca i telenauka
 - 3.4. Sieci i nierówność społeczna
 - 3.5. Nowoczesne techniki a ruchy społeczne
 - 3.6. Kultura cyfrowa
4. Szanse i zagrożenia związane z korzystaniem z IT
 - 4.1. Środowisko Internetu jako przestrzeń komunikowania
 - 4.2. Zagrożenia ze strony Internetu - problem uzależnienia
 - 4.3. Zagrożenia moralne będące skutkiem korzystania z IT i nowych mediów
 - 4.4. Wybrane zagrożenia społeczne będące skutkiem korzystania z IT i nowych mediów

Podsumowanie szkolenia

Słownik

Zalecana literatura

Materiały dodatkowe

Wprowadzenie do szkolenia

Celem szkolenia jest przekazanie osobom, które prowadzą zajęcia informatyczne, bądź tylko stosują w nauczaniu technologię informacyjną, wiedzy na temat kwestii prawnych, etycznych i społecznych, które wiążą się ze stosowaniem IT oraz zagrożeń w tych sferach.

W ramach szkolenia przedstawiono istotę norm etycznych i prawnych w korzystaniu ze źródeł informacji oraz w posługiwaniu się informacją w życiu codziennym, w nauce i w pracy. Przedstawiono różnice między korzystaniem z cudzej własności intelektualnej z powołaniem się na autora a plagiatem. Wskazano też, w jaki sposób przemiany technologiczne wpłynęły na rozwój społeczeństwa informacyjnego (sieciowego) i kulturę. Zwrócono uwagę zarówno na korzyści, jakie daje dostęp do nowych technologii (szczególnie Internetu), jak i na prawne, moralne i społeczne zagrożenia wynikające z niewłaściwego posługiwania się komputerami oraz korzystania z nieodpowiedniego oprogramowania i źródeł informacji.

Problemy etyki, wartości i standardy zachowania w Internecie

Celem modułu jest zapoznanie Uczestników szkolenia z podstawowymi problemami etycznymi w kontekście Internetu, regułami dobrego zachowania w sieci, kodeksami etycznymi użytkowników Internetu oraz najczęstszymi przejawami łamania tych reguł. Zwrócono uwagę na funkcjonowanie podstawowych, humanistycznych i ponadczasowych wartości we współczesnych mediach ze szczególnym uwzględnieniem Internetu.

Po zapoznaniu się z materiałem zawartym w module 1 Uczestnik szkolenia, będzie:

- umiał zdefiniować etyczne aspekty nowych mediów ze szczególnym uwzględnieniem Internetu;
- rozumiał i był świadomy etycznego wymiaru Internetu jako nowego medium, rozumiał wagę istnienia i przestrzegania reguł zachowania w sieci;
- potrafił przestrzegać sieciowych reguł dobrego zachowania, potrafił rozpoznać etyczne zagrożenia wynikające z możliwości, jakie daje jednostce Internet.

Sesja 1.1. Pojęcie etyki i jej funkcje w Internecie

Etyka jest nauką humanistyczną, należy do nauk filozoficznych; to nauka o moralności. Etyka nie jest tożsama z moralnością. Moralność, to zbiór nakazów i zakazów (np. "Nie zabijaj"), których słuszności lub niesłuszności nie można dowieść w procesie analizy logicznej, ponieważ są to zdania rozkazujące a nie oznajmujące.

*"Celem etyki jest dochodzenie do źródeł powstawania moralności, badanie efektów jakie moralność lub jej brak wywiera na ludzi oraz szukanie podstawowych przesłanek filozoficznych, na podstawie których dałoby się w racjonalny sposób tworzyć zbiory nakazów moralnych"*¹.

Te zbiory nakazów moralnych przybierają formę systemów etycznych takich jak np. [chrześcijaństwo](#), [islam](#), [buddyzm](#), [humanizm](#).

Z punktu widzenia etyki w kontekście Internetu, możemy oprzeć się na uniwersalnych i powszechnie akceptowanych wartościach systemów etycznych wyrosłych z tradycji europejskiej: humanizmu i chrześcijaństwa.

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://etyka.wyklady.org/>

Internet jest jednym z wielu narzędzi komunikacji i jako narzędzie nie podlega prostej ocenie etycznej. Jak pisze profesor teologii moralnej Uniwersytetu Święto Krzyża Angel Rodriguez Luño:

"Internet nie jest sam w sobie dobry ani zły. Nie jest to jedyny środek do czynienia

*dobra ani jedyny do czynienia zła. Nie jest prawdą, że pewne zagrożenia są wyłączne dla internetu, dlatego że obecnie niemal wszystkie szkodliwe skutki funkcjonowania internetu są powodowane również przez inne media."*¹.

Ocenie moralnej i etycznej podlega nie sam Internet jako narzędzie, ale działania jego użytkowników, którzy mogą wykorzystać to narzędzie do czynów tak godziwych, jak i moralnie nagannych.

Internet i szerzej - **media elektroniczne**, to jedna z najdynamiczniej rozwijających się technologicznie dziedzin i to właśnie ta dynamika jest jednym ze źródeł dylematów i problemów etycznych, ponieważ za rozwojem możliwości, jakie rodzi cywilizacja nie nadąża człowiek w swoim wymiarze kulturowym i humanistycznym.

1. Luño A. R., *Etyczne aspekty korzystania z internetu.*, tłum. Bronisław Jakubowski, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
<http://www.ostatniaszuflada.pl/o-pracy/etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu.html>

Ten rosnący dystans między dynamicznie rozwijającym się światem internetu bez granic i barier, a niezmiennym i statycznym światem wartości wpisuje się w szerszy problem relacji "pomiędzy podlegającym rewolucyjnym przemianom światem techniki i technologii, a ewolucyjnie, a więc bardzo wolno, zmieniającym się człowiekiem. Ów styk dwóch, tak silnie różniących się światów nie może przebiegać bezkolizyjnie (...)"¹.

Ta rosnąca przepaść między postępem technologicznym a rozwojem wewnętrznym człowieka jest widoczna już u źródeł powstania Internetu, jego historia ma zasadnicze znaczenie dla aspektów etycznych. Internet był bowiem siecią opracowywaną na wypadek **wojny**. Tak więc już okoliczności samego narodzenia się Internetu, intencje przyświecające u podstaw jego twórcom budzą etyczne wątpliwości i **dysonans poznawczy**.

1. Morbitzer J. *Świat wartości w Internecie.* dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf, s. 1

Etyczne i moralne problemy, jakie niesie rozwój internetu można analizować m.in., wymieniając za **J. Morbitzerem** szereg **kategorii aksjologicznych** (Rysunek 1.1).



Rysunek 1.1 Wartości wymieniane w dyskusji o etycznym wymiarze Internetu. Opracowano na podstawie: Morbitzer J. Świat wartości w Internecie. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

W ujęciu etycznym kategorie te stają się wartościami związanymi ze zjawiskiem wyboru przez człowieka tego, co jest godne pożądanego i co najlepiej zaspokoi jego potrzeby. Wartości są zatem moralnymi bodźcami, które skłaniają ludzi do określonych zachowań.

Dokonując etycznej analizy i oceny tych zachowań za podstawowe kryterium można przyjąć ich wpływ na moralną kondycję jednostki i szerzej - całego społeczeństwa cyfrowego: "(...) podstawowy problem etyczny jest następujący: osoba ludzka i społeczność są celem i miarą stosowania środków społecznego przekazu; komunikacja powinna przebiegać od osoby do osoby i służyć integralnemu rozwojowi osób".¹

1. *Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, Etyka w środkach społecznego przekazu, 2000 r, pkt 21. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:*

http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html

Wolność jest uznawana za najważniejszą wartość, jaką prezentuje Internet.

Jest on uznawany za medium, gdzie panuje nieograniczona wolność tworzenia i przepływu informacji i idei. Wg humanistycznej "Deklaracji amsterdamskiej" każdy człowiek ma prawo "(...) do jak największego zakresu wolności, pozostającego jednak w zgodzie z prawami innych." Internet zdaje się tę intencję wypełniać, przynajmniej w zakresie pierwszej części postulatów. Z punktu widzenia filozofii wolność ta może być rozumiana dwojako:

- jako wolność od czegoś: jest to wolność przeważnie rozumiana jako wolność od norm i więzów społecznych, brak przymusu do określonego zachowania się, totalna swoboda w podejmowaniu decyzji;

- jako wolność do czegoś: oznacza możliwość działania dla osiągnięcia zamierzonych celów¹.

Oba te pojmowania wolności jako **aksjomatu**, mogą stanowić podstawę w rozważaniach nt. problemów etycznych, jakie niesie rozwój Internetu (Tabela 1.1).

Tabela 1.1 Przykłady zachowań w kontekście wolności w Internecie (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

| WOLNOŚĆ W INTERNECIE | | | |
|---|--|--|---|
| „od czegoś” – np. od norm (prawnych, obyczajowych itp.) | | „do czegoś” – np. możliwość zrobienia czegoś aby mieć z tego korzyść | |
| np. | zakładam stronę www dla opozycji na Białorusi, która propaguje treści uznane w tym kraju za nielegalne | np. | mogę otworzyć sklep internetowy i zarobić pieniądze |
| np. | w chamski i wulgarny sposób atakuję przeciwnika w dyskusji politycznej na forum | np. | mogę uruchomić serwis erotyczny i zarobić pieniądze |

1. cyt. za: Morbitzer J. *Świat wartości w Internecie*, s. 3. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf

Wolność rozumiana jako możliwość nieprzestrzegania norm rodzi często wybory, których efekty stoją w jawnej sprzeczności z postulatem pozostawania w zgodzie z prawami innych. Obok treści cennych i pożytecznych, Internet jest również przekątnikiem idei i poglądów skrajnych, postaw nagannych w różnych aspektach: politycznym, religijnym, społecznym i obyczajowym.

"Elektroniczne medium umożliwia (...) zachowania nieetyczne, na które decydujemy się zupełnie świadomie. Lakonicznie mówiąc - część internautów czerpie satysfakcję z uprzykrzania życia pozostałym użytkownikom".¹

Komunikacja via Internet zastępuje kontakt bezpośredni z drugim człowiekiem. Ta niemożność "spojrzenia w oczy" czy uściśnięcia dłoni połączona z wrażeniem anonimowości ośmiela często do wygłaszania niczym nieskrępowanych opinii i ocen pozostających w jawnej sprzeczności z elementarnymi zasadami etycznymi.

1. B. Maj, *Internet a system wartości współczesnego człowieka (w:) M. Sokłowski (red.), Oblicza internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, Elbląg 2009, s. 270.

Z punktu widzenia etyki chrześcijańskiej ważne jest tzw. **prawie korzystanie** z Internetu, oparte na cnotach, w jakie musi być osobiście wyposażony internauta, zarówno ten, który wprowadza do niego treści jak i ten, który jest biernym odbiorcą. **Cnoty te, stanowiące swoisty osobisty filtr moralny nie dadzą się zastąpić przez żadne techniczne ograniczenia w postaci filtrów "rodzicielskich", ograniczeń dostępów do treści niepożądanych, moderacji itp.**¹ W tym ujęciu wolność w Internecie jest wolnością człowieka, który jak zawsze, dokonuje wolnego wyboru między dobrem a złem i za swoje wybory jest

w pełni odpowiedzialny. Tak więc internauta musi być zawsze świadomy etycznych implikacji wynikających z jego obecności w sieci, zarówno jako odbiorcy (dobór przyjmowanych treści) jak i nadawcy (rodzaj zamieszczanych treści).

1. L. A. Rodriguez, *Etyczne aspekty korzystania z internetu.*, tłum. Bronisław Jakubowski, pkt. 3. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
<http://www.ostatniaszuflada.pl/o-pracy/etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu.html>

Wolność - to również wybór: korzystania lub nie z Internetu w ściśle określonym celu. Niedopuszczalne jest traktowanie sieci jako "wypełniacza" wolnego czasu lub sposobu na ucieczkę od rzeczywistości albo - co gorsza zastępowanie aktywności w realnym świecie aktywnością w świecie wirtualnym. "Postawa polegająca na tym, że ktoś podłącza się do Internetu bez określonego i uzasadnionego celu, tylko z ciekawości, ma już coś negatywnego z etycznego punktu widzenia i łatwo może spowodować poważniejsze zło." ¹ Bezrefleksyjne sięganie do Internetu w każdej wolnej chwili może zatrzeć różnice między światem realnym a wirtualnym, przy czym "(...) świat wirtualny wydaje się często łatwiejszy i znacznie bardziej pociągający. rodzi to nierzadko uzależnienie, pociągające w konsekwencji zaniedbywanie obowiązków i innych konieczności życiowych (...). U jednostki pogrążającej się w internetowym nałogu (...) tracą stopniowo na znaczeniu takie cechy jak: sumienność, obowiązkowość czy odpowiedzialność." ²

1. L. A. Rodriguez, *Etyczne aspekty korzystania z internetu.*, tłum. Bronisław Jakubowski, pkt. 3. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
<http://www.ostatniaszuflada.pl/o-pracy/etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu.html>

2. B. Maj, *Internet a system wartości współczesnego człowieka (w:) M. Sokłowski (red.) Oblicza internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne, Elbląg 2009, s. 271.*

Osobną kwestią jest ograniczenie możliwości działania w celu osiągnięcia korzyści (ograniczenie wolności) poprzez istniejące bariery w dostępie do technologii cyfrowych, które powodują **przepaść cyfrową** oraz ograniczenia w dostępie do informacji z powodów religijnych lub politycznych (np. ograniczenia w dostępie do światowej sieci wprowadzone w Chinach).

Przepaść cyfrowa jest "formą dyskryminacji, oddzielającej bogatych od biednych, zarówno wewnątrz narodów, jak i między nimi, według kryterium dostępu lub też jego braku do nowej technologii informatycznej. W tym sensie jest to nowsza wersja dawnej przepaści między "bogatymi w informację" a "informacyjnie biednymi"." ¹ Internet może być narzędziem globalnego rozwoju: ekonomicznego, kulturowego, socjologicznego ale beneficjentami tego rozwoju powinny być wszystkie bez wyjątku nacje i grupy społeczne, inaczej Internet i TI w ogóle, będą kolejnym powodem tworzenia się nierówności.

1. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w internecie*, 2002 r., pkt 10.

dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022002.html

Jak podaje Światowy Szczyt Społeczeństwa Informacyjnego z 2003 r., jest to dystans, jaki dzieli społeczności rozwinięte technologicznie od społeczności ubogich w technologie, oraz brak przepływu informacji wewnątrz i pomiędzy tymi społecznościami. Przepaść cyfrowa i naukowa dotyczą głównie krajów rozwijających się i państw w okresie transformacji gospodarczej.

Internet jest również nieprzebranym źródłem wiedzy, a łatwość w sięgnięciu do niej sprawia, że staje się on źródłem podstawowym i często - jedynym, wypierając tradycyjne sposoby pozyskiwania wiedzy. W tej sytuacji istotne jest rozróżnienie takich pojęć jak **informacja - wiedza - mądrość**.

Poszukując informacji w Internecie, ciągle stajemy przed koniecznością wyboru treści i dróg nawigacji. Aby w pełni wykorzystywać zasoby internetu w celach poznawczych, użytkownik musi dysponować zarówno odpowiednią wiedzą, jak i mądrością, aby wybory, których dokonuje były trafne. W takim rozumieniu, Internet jest źródłem jedynie informacji.



Rysunek 1.2. Mądrość jako umiejętność wyboru.

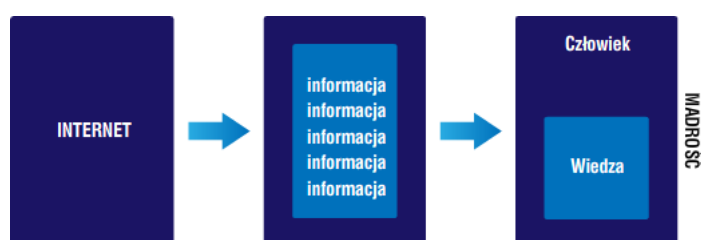
Źródło: J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf (**Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych**)

"Z całą mocą należy podkreślić, że Internet nie dostarcza wiedzy, lecz wyłącznie informacji. (...) wiedza to coś więcej niż informacja, mądrość zaś jest pojęciem nadrzędnym wobec wiedzy. Informacja stanowi niezbędny budulec dla wiedzy, mądrość natomiast nie może być utożsamiana z wiedzą".¹

1. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf, s. 5

"Jeden z największych współczesnych autorytetów w dziedzinie przemian cywilizacyjnych amerykański ekonomista P. F. Drucker bardzo trafnie zauważa, że mądrość i wiedza nie zamieszkują w książkach, programach komputerowych czy w Internecie. Tam są jedynie informacje. Mądrość i wiedza są zawsze ucieleśnione w człowieku, są zdobywane przez uczącą się osobę i przez nią wykorzystywane." ¹ Informacja ma więc źródło "na zewnątrz" człowieka, wiedza i mądrość są natomiast efektami wewnętrznych procesów, uzależnionymi od indywidualnych przymiotów, w jakie jest wyposażona konkretna jednostka.

Wiedza jest wartością nadrzędną wobec informacji, jest efektem m.in. dobrej selekcji, porządkowania i łączenia zdobytych zasobów informacyjnych.



Rysunek 1.3 Informacja - Wiedza - Mądrość. Źródła i hierarchia. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Niebezpieczeństwo tkwi w tym, że "informacja, będąca wartością instrumentalną próbuje się wykreować na wartość wsobną, absolutną. W miarę postępowania tego procesu utrudnione okazuje się docierania do rzeczywistych wartości". ²

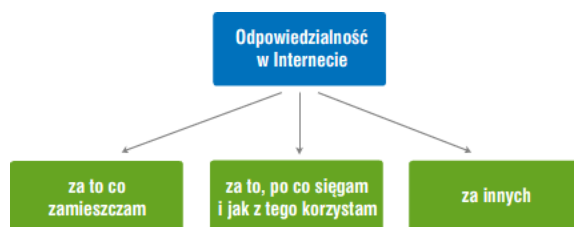
1. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf, s. 5

2. B. Maj, *Internet a system wartości współczesnego człowieka* (w:) M. Sokłowski (red.) *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, Elbląg 2009, s. 273.

Prawda w Internecie, to przede wszystkim problem rzetelności udostępnianych informacji. Ogromna łatwość dostępu do każdej informacji i z drugiej strony - równa łatwość zamieszczania takowej, rodzi poważny problem wiarygodności zamieszczanych treści. "Zważywszy, że informacja jest pierwszym ogniwem i podstawowym składnikiem tworzenia wiedzy, a w dalszych etapach mądrości, zadaniem nauczycieli jest kształtowanie krytycznego i refleksyjnego stosunku do niej." ¹

Dbłość o odpowiednią, krytyczną selekcję przyjmowanych informacji oraz o odpowiednią rzetelność własnych zamieszczanych treści jest wynikiem poczucia **odpowiedzialności**. Internet pozwala na eksperymentowanie z tożsamością:

pseudonimy, awatary, podszywanie się pod kogoś innego. Brak związku między użytkownikiem a jego postępowaniem rozluźnia poczucie **odpowiedzialności** za czyn i za słowo. Problem odpowiedzialności w sieci może więc przybierać różne formy (Rysunek 1.4)



Rysunek 1.4 Obszary odpowiedzialności jednostki w Internecie.

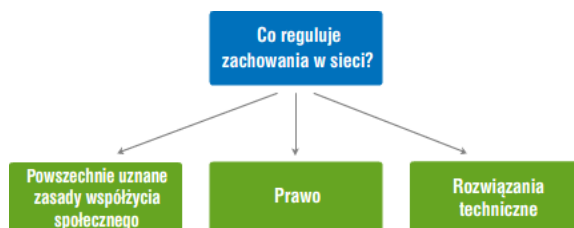
Źródło: Opracowanie własne na podstawie: J. Morbitzer, Świat wartości w Internecie, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf, s. 5-6 (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. J. Morbitzer, Świat wartości w Internecie, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf, s. 5-6

Sesja 1.2. Regulacja zachowań między uczestnikami komunikacji w Internecie

Internet to **medium** o charakterze totalnym. Gwałtowny rozwój i rosnące znaczenie Internetu w codziennej komunikacji wymusiło potrzebę regulacji - tak jak w każdej dziedzinie życia o charakterze społecznym. W początkowej fazie istnienia Internetu, kiedy ten sposób komunikacji był ograniczony do nielicznego grona specjalistów i hobbistów a możliwości sieci w zakresie dostępu, formy i treści przesyłanych informacji ograniczone, zestaw **norm** regulujących zachowanie nie był konieczny. Wraz z rosnącą ilością użytkowników oraz rozszerzeniem funkcji Internetu a szczególnie po wkroczeniu do działalności biznesowej oraz społeczno-obyczajowej, konieczne stało się **skodyfikowanie** i spisanie podstawowych reguł, które do tej pory funkcjonowały jako niepisane prawa.¹ Ogólnie, funkcjonowanie w Internecie jest regulowane w trzech zasadniczych obszarach (zobacz Rysunek 1.5)



Rysunek 1.5 Regulacja zachowań w Internecie - źródła. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. Por. G. Kubas, *Netykieta - kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, Praca magisterska pod kierunkiem prof. dr. hab. Ryszarda Markiewicza, Kraków: Instytut IniB UJ, 2004 r., dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf, s. 10.

Termin **"NETYKIETA"** powstał poprzez zestawienie dwóch osobnych wyrazów:

angielskiego - **"net"** - **"sieć"**

oraz

francuskiego **"etiquette"** - **"normy zachowania"**.

NETYKIETA jest więc zbiorem zasad "przyswoitego zachowania się" w sieci, swoistym "savoir vivre'm" dla użytkowników Internetu. "Netykieta, podobnie jak zwykłe zasady przyswoitego zachowania, nie jest dokładnie skodyfikowana, nikt też nie zajmuje się systematycznym karaniem osób łamiących te zasady (...). Zasady Netykiety wynikają wprost z ogólnych zasad przyswoitości lub są odzwierciedleniem niemożliwych do ujęcia w standardy ograniczeń technicznych wynikających z natury danej usługi Internetu." ¹ Należy podkreślić fakt, że niektóre zalecenia Netykiety znalazły swoje odzwierciedlenie w formie norm prawnych. Nie ma jednej, obowiązującej wszystkich netykiety, jest wiele kodeksów, które pochodzą z różnych źródeł (zob. Rysunek 1.6)

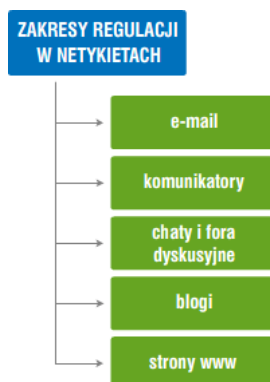


Rysunek 1.6 Niektóre źródła netykiet. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Netykieta>

Internet jako medium od początku rozproszone, nie doczekało się jednego obowiązującego prawa. Oprócz wielu autorskich kodeksów, funkcjonują np. regulaminy stron, portali, serwisów itp.

Zalecenia netykiet odnoszą się do najpopularniejszych elementów aktywności internetowej (zobacz Rysunek 1.7)



Rysunek 1.7 Tematy najczęściej regulowane w netykietach. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Jako twórcę pierwszej netykietowej regulacji uznaje się Arlene H. Rinaldi z Florida Atlantic University ¹.

Rinaldi zebrała szereg działań użytkowników Internetu, które, mogą prowadzić do nadużyć. Są to m.in.:

- zamieszczanie nielegalnych informacji;
- używanie obelżywego lub budzącego inne zastrzeżenia języka w przesyłanych wiadomościach;
- nadawanie wiadomości, które mogą spowodować utratę wyników pracy u odbiorców;
- wysyłanie tzw. "listów łańcuskowych";
- wszelkie inne działania, które mogą spowodować "przepełnienie" sieci lub w inny sposób zakłócać pracę jej użytkowników ².

Przykładami polskich netykiet są m.in. kodyfikacje: [Tomasza Urbańskiego](#) i [Rafała Rynkiewicza](#).

1. cyt. za: G. Kubas, *Netykieta - kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, Praca magisterska pod kierunkiem prof. dr. hab. Ryszarda Markiewicza, Instytut INiB UJ, Kraków 2004, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf, s. 16.

2. A. H. Rinaldi, *Zasady Etyki Internetowej*, Florida Atlantic University 1992, Tłumaczenie: Krzysztof Snopek, Wydział Elektryczny Politechniki Gdańskiej, 1993, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm

Najważniejsze zasady netykiety dla grup i list dyskusyjnych brzmią następująco:

- zakaz spamowania i wysyłania tzw. "łańcuszków szczęścia";
- nakaz zapoznania się z listą [FAQ](#) przed zadaniem pytania;
- zakaz nadmiernego [cross-postowania](#);
- nakaz wysyłania e-maili/[postów](#) do wielu osób naraz w trybie ukrytych adresów
- zakaz pisania nie na temat;
- zakaz [toppostowania](#);
- zakaz pisania wiadomości wielkimi literami. ¹

Wybrane zalecenia netykiety dla usług interaktywnych ([IRC](#), [komunikatory](#), [czaty](#), [fora dyskusyjne](#) na stronach www):

- zakaz [floodowania](#);
- nakaz zapoznania się z regulaminem danej platformy i przestrzeganie zawartych tam zasad;
- zakaz nagabywania osób, które sobie tego nie życzą;
- zasady dotyczące [znaków diakrytycznych](#) - na forach internetowych pisanie bez polskich znaków bywa na ogół źle widziane;
- zakaz pisania naprzemiennie wielkich i małych liter
- nakaz używania [emotikonów](#) z rozwagą (mają być dodatkiem do tekstu, a nie główną treścią);²

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Netykieta>

2. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Netykieta>

Regulacja zachowań interpersonalnych w Internecie jest niczym innym, jak przełożeniem na rzeczywistość Sieci ogólnie uznanych i funkcjonujących w realnym świecie zasad współżycia społecznego i po prostu - dobrego wychowania.

I tak np., chociaż na forach i chatach ogólnie przyjęta jest forma zwracania się do rozmówców per "Ty", używając nicka lub imienia, to już w korespondencji e-mailowej, zwracając się do konkretnej osoby, wybór formy "Ty" lub "Pan/Pani" jest uzależnione od formy znajomości. Sama zalecana forma użycia zaimków "Ty", "Wy", "Tobie", "Was" pisanych dużą literą jest kontynuacją tradycji epistolarnej sprzed ery internetu. W sytuacjach, w których nie ma w netykiecie bezpośrednich wskazań zachowania się, można się kierować podstawowymi zasadami współżycia społecznego, jakich przestrzegamy w realnym świecie (zobacz Rysunek 1.8).



Rysunek 1.8 Zasady współżycia społecznego a zachowanie w Internecie.
Opracowane na podst.: R. Rynkiewicz, Netykieta, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.netykieta.dlawas.net> (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Zalecenia netykiet, tak jak inne normy, są łamane. W Internecie dzieje się to nawet częściej niż w innych obszarach komunikacji. Składa się na to wiele czynników: przekonanie o anonimowości w sieci, brak bezpośredniego kontaktu nadawcy i odbiorcy, co ułatwia łamanie norm obowiązujących w realnym świecie. A. Rinaldi zwraca jeszcze uwagę na niejednorodność reguł sieciowych:

"Każda sieć i system mają własny zestaw reguł, zwyczajów i procedur. Działania, które są rutynowo dozwolone w jednej sieci/systemie, mogą być kontrolowane lub nawet zabronione w innej. Użytkownik jest odpowiedzialny za przestrzeganie tych lokalnych reguł.

Pamiętaj: fakt, że użytkownik "może" wykonać jakieś konkretne działanie nie oznacza jeszcze, że "powinien" je wykonać."¹

Ta niejednorodność norm zachowania wynika z tego, że Internet jest sumą wielu lokalnych sieci, z których każda rządzi się własnymi prawami, posiada własny kodeks, własny kod językowy, listę zachowań, które z punktu widzenia użytkowników są naganne.

1. A. H. Rinaldi, *Zasady Etyki Internetowej*, Florida Atlantic University 1992, Tłumaczenie: Krzysztof Snopek, Wydział Elektryczny Politechniki Gdańskiej, 1993, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm

Niemniej jednak istnieją pewne negatywne zjawiska, które mają charakter uniwersalny.

Kłótnia internetowa to seria wiadomości celowo wrogich lub obraźliwych wysyłanych na grupę, listę, czy forum dyskusyjne. Mimo, że przeważnie zaczyna się od różnicy zdań lub poglądów, w kłótni internetowej chodzi o obrażenie i poniżenie oponenta a nie o przedstawienie swojego punktu widzenia czy przekonanie do swoich racji.

Trollowanie - zjawisko występujące na forach dyskusyjnych oraz platformach służących do wymiany poglądów (grupy i listy dyskusyjne, czaty itp.) Trollowanie polega na wywoływaniu fermentu, prowokacji, której celem ma być zwykle wywołanie kłótni internetowej. Podstawą tego działania jest zamieszczanie wpisów o kontrowersyjnej treści, które mają sprowokować uczestników do ostrych reakcji.

Symptomy trollowania są na ogół łatwe do rozpoznania choć sam termin bywa często nadużywany.

Polecany artykuł: "Nie karmić trolla"

Cyberstalking - uporczywe nękanie innej osoby lub grupy osób za pośrednictwem mediów elektronicznych (np. Internet, telefon). Dręczenie może przybierać różne formy: groźby, pomówienia, śledzenie (np. aktywności w Internecie), **natrętne narzucanie się**.

Spam - wiadomość o tej samej treści - rozsyłana z reguły masowo, do dużej grupy nieznanych sobie odbiorców, z których żaden nie wyraził zgody na otrzymanie tej wiadomości. Zwykle spam jest wysyłany "na ślepo", bez związku z tożsamością odbiorcy, a intencją nadawcy jest osiągnięcie korzyści.

Ze względu na treści spam może być:

1. Niezamawianą ofertą handlową (spam komercyjny)
2. Niezamawianą pocztą masową o charakterze niekomercyjnym, np. apele organizacji społecznych i charytatywnych, prośby o pomoc, ostrzeżenia o wirusach itp.

Niektóre wykroczenia przeciwko netykierce są jedynie odstępstwem od przyjętych reguł postępowania, inne - są również przestępstwami na gruncie prawa (zobacz Tabela 1.2).

Tabela 1.2 Wykroczenia przeciwko netykiecie a wykroczenia przeciwko prawu.
(Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

| Najczęstsze wykroczenia przeciwko netykiecie | |
|--|---------------------|
| Zachowania nienormowane prawnie | Kłótnia internetowa |
| | Trollowanie |
| Zachowania regulowane przepisami prawnymi | Stalking |
| | Spam komercyjny |

Celem modułu było zwrócenie uwagi na etyczny wymiar zjawisk zachodzących w Internecie.

Ocena etyczna Internetu musi zawsze brać pod uwagę intencje jego użytkownika, czyli musi odwoływać się do konkretnych czynów a nie do sieci jako całości. Wolność jako wartość bezwzględna w sieci jest samoograniczana przez użytkowników, którzy dokonują podstawowych regulacji w komunikacji za pomocą lokalnych netykiet mających wprawdzie nieformalny charakter, ale z reguły akceptowanych i przestrzeganych.

W module 1 przedstawiono również niektóre niebezpieczeństwa, jakie dla etycznych wartości mogą stanowić nowe możliwości jakie otwiera Internet: indoktrynacja, przesyt informacją, relatywizacja wartości.

Internet jest medium żywym i ulegającym ciągłym zmianom, stwarza coraz to nowe możliwości i sytuacje kontrowersyjne etycznie. Trzeba jednak pamiętać, że pewne wartości są ponadczasowe a kryteria dobra i zła uniwersalne, dlatego można się nimi kierować równie dobrze w świecie realnym jak w Internecie.

Aspekty prawne w Internecie

Celem modułu jest przybliżenie Uczestnikom szkolenia wybranych zagadnień funkcjonowania prawa w Internecie, ze szczególnym uwzględnieniem problemów, z jakimi można się zetknąć w praktyce zawodowej nauczyciela. Przedstawiono podstawowe problemy funkcjonowania prawa w rzeczywistości wirtualnej Internetu. Zaprezentowano wybrane zagadnienia w kontekście TI, takie jak m.in. własność intelektualna, prawo do prywatności i ochrona danych osobowych, powołując się na przepisy w prawie polskim.

Po zapoznaniu się z materiałem zawartym w module 2 uczyć się będzie:

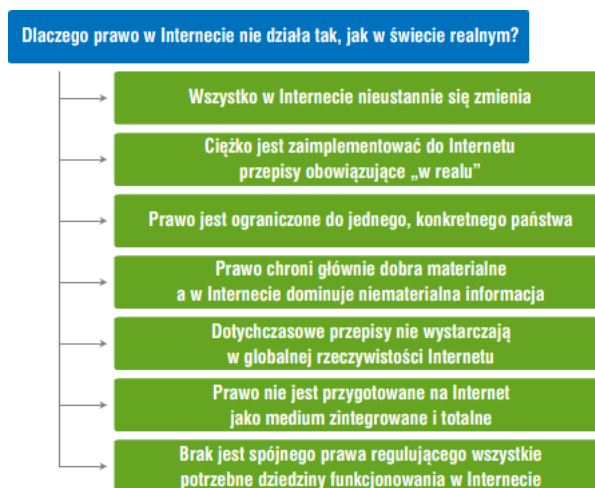
- umiał określić główne problemy funkcjonowania prawa w sieci, zdefiniować i opisać normy związane z ochroną własności, opisać elementy wyznaczające prawnie określone granice prywatności i dóbr osobistych;
- rozumiał wagę przestrzegania norm prawnych w Internecie i konieczność wpajania tych przekonań uczniom;
- potrafił przestrzegać norm prawnych w swojej pracy oraz rozpoznawać i odpowiednio reagować na przejawy ich łamania w swoim otoczeniu.

Sesja 2.1. Problemy funkcjonowania prawa w Internecie

Postęp technologiczny przebiegał zawsze bardziej dynamicznie niż nie nadążające za nim procesy społeczne, m. in. również prawo. Internet jest chyba najbardziej jaskrawym tego przykładem, ponieważ stawia możliwości i inicjuje sytuacje, do których obowiązujące prawodawstwo nie zawsze może znaleźć odniesienie. Według Van Dijka jest siedem fundamentalnych przyczyn, tego "osłabienia prawa" w sieci:

1. Ulotność i nieustanna zmiana Internetu, co utrudnia wyraźne określenie, zlokalizowanie i pociągnięcie do odpowiedzialności sprawców oraz przedstawienie dowodów w formie fizycznej, na nośnikach wskazujących "podobieństwo z tradycyjnymi papierowymi dokumentami".
2. Problem implementacji nowych przepisów prawa, dostosowanych do Internetu i wynikających z tego problemów:
 - trudności w wykryciu naruszeń prawa;
 - problemy z uzyskaniem dowodów;
 - trudności z pociągnięciem do odpowiedzialności na skutek działania różnych procedur prawnych i praktyk sądowych w różnych państwach.

3. Sieć jest zjawiskiem międzynarodowym, tymczasem zakres przepisów prawnych ogranicza się zazwyczaj do jednego państwa.
4. Funkcjonujące przepisy prawne przywiązane są do materialnej rzeczywistości, tymczasem domeną sieci jest niematerialna informacja
5. Dotychczasowe przepisy prawne nie przystają do nowej rzeczywistości gospodarczej powstałej w wyniku [globalizacji](#), swobody przepływu informacji i wolnego handlu.
6. Aktualne ustawodawstwo wciąż rozgranicza różne technologie komunikacyjne, takie jak telekomunikacja, sieci wymiany danych czy mass media. Internet znosi te podziały i "oddzielne regulacje dotyczące poszczególnych mediów [nie przystają do rzeczywistości tworzonej przez zintegrowane sieci](#)
7. Nowe przepisy regulują jedynie niektóre aspekty prawa w sieci, głównie w obszarach gospodarki: praw autorskich, zawierania umów, certyfikatów i [uwierzytelniania](#); brak jest natomiast kompleksowego, spójnego dostosowania prawa w nowych okolicznościach. ".¹



Rysunek 2.1 7 przyczyn "osłabienia" prawa w Internecie.

Opracowano na podstawie: J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 182. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 182.

np. idea rozdzielenia przepisów odnoszących się do prasy radia i telewizji zaczęła się dezaktualizować, gdy sieci telewizji kablowej wprowadziły usługi

teleinformatyczne.

"W tworzeniu prawa dla sieci przeważa stanowisko, że to, co obowiązuje **off-line**, powinno również obowiązywać **on-line**. Zasada ta wydaje się rozsądna we wstępnej fazie rozwoju technologii, czy jednak sprawdza się w przypadku rzeczywistości wirtualnej?"¹ Zasada, że to, co obowiązuje **off-line** powinno również obowiązywać **on-line** na dłuższą metę się nie sprawdza, ponieważ nie uwzględnia fundamentalnej różnicy polegającej na tym, że "środowisko **on-line** ma charakter wirtualny a **off-line** fizyczny lub materialny. W środowiskach **on-line** zaciera się rozróżnienie na sferę publiczną i prywatną, nie można jednoznacznie stwierdzić, czy za zdarzenia zachodzące w tych środowiskach odpowiedzialność ponosi technologia, czy aktywność człowieka (...)"² Czy, np. erotyczna strona webcam jest domeną publiczną czy prywatną?

1. J. van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 179-180.

2. J. van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 183

Źródłem problemów z zamazywaniem różnic między sferą publiczną a prywatną jest w tym przypadku to, że Internet to medium zarówno masowe (strony internetowe) jak i środek prywatnej komunikacji (np. poczta internetowa), a w niektórych swoich funkcjach jednocześnie medium prywatne i publiczne, np. grupy dyskusyjne, czaty, strony z kamerami erotycznymi lub grami sieciowymi. Stare regulacje, które, w skrócie, sprowadzały się do tego, że to co jest dopuszczalne w komunikacji bezpośredniej (np. wulgaryzmy) może być zakazane w komunikacji masowej, nie mają przełożenia, np. przy wymianie poglądów na forum z odwołaniem do konkretnego adresata. Kolejnym ogromnym problemem funkcjonowania prawa w sieci jest jej globalna, ponadnarodowa struktura, która przekracza granice państw a co za tym idzie, granice obowiązującego w danym państwie prawa oraz możliwości działania policji i prokuratury.¹

J. van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 197-198.

I Istnieją trzy metody rozwiązania problemów funkcjonowania prawa w sieci (zobacz Tabela 2.1):

Tabela 2.1 Typy rozwiązań prawnych problemów towarzyszących ICT.

Źródło: J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s.198 (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

| |
|--|
| Rozwiązania prawne |
| Dostosowanie istniejących przepisów i regulacji |
| Standaryzacja produktów |
| Samoregulacja |
| Kodeksy postępowania i dobrych praktyk |
| Telefony zaufania (zgłaszanie przypadków naruszenia prawa) |
| Regulacje rynkowe: licencje, publiczne oprogramowanie, marketing partnerski, reklama |
| Mediacja (pokoju rozwiązywanie konfliktów) |
| Agendy informacyjne (samodzielnie obsługiwane) |
| Systemy ratingowe i filtrujące (samodzielnie obsługiwane) |
| Rozwiązania techniczne |
| Systemy ratingowe i filtrujące (oprogramowanie) |
| Urządzenia wbudowane na poziomie sprzętu, np. chipy przemocy |
| Wbudowane oprogramowanie, techniki szyfrowania i kodowania |
| Szyfrowanie: kodowanie wiadomości, cyfrowe podpisy, pseudonimy i znaki wodne |
| Liczniki danych i systemy zarządzania cyfrowymi prawami własności |
| Monitoring i identyfikacja (pliki logów, cookies) |

Niektóre regulacje prawne zastosowane w Internecie:

- Dyrektywa UE O ochronie małoletnich i Rezolucja w sprawie nielegalnych i szkodliwych treści w Internecie, zobowiązujące państwa członkowskie do ustalenia regulacji prawnych w tych obszarach,
- Dyrektywa antyspamowa UE, przepisy prawne na ten temat w poszczególnych krajach UE
- zapisy w przepisach prawa przeciwko uporczywemu nękanii

Przykłady samoregulacji:

- netykiety,
- zgłaszanie nadużyć do administratora danego serwisu,
- wewnętrzne regulaminy portali i stron www
- wymóg akceptacji warunków funkcjonowania lub użytkowania (np. akceptacja regulaminu portalu aukcyjnego), która ma wartość prawnej umowy

Niektóre rozwiązania techniczne;

- programy filtrujące, np. treści erotyczne lub zawierające przemoc, instalowane na komputerach, szyfrowanie i kody zabezpieczające dostęp do informacji prywatnych.

Na obecnym etapie niedoskonałego funkcjonowania prawa w Internecie, **samoregulacje i rozwiązania techniczne** stanowią co najmniej równie efektywną siłę co regulacje prawne. Są to jednocześnie działania prewencyjne - raczej

zapobiegające złym lub przestępczym praktykom w sieci. Jest to istotne i ważne, zwłaszcza w kontekście wzrastającej aktywności dzieci w internecie i ich ochrony (zob. Tabela 2.2)

| | |
|---|---|
| Własny profil społecznościowy posiada | 82% Europejczyków w wieku 15-16 lat 26% Europejczyków w wieku 9-10 lat |
| Z Internetem za pomocą telefonu komórkowego łączy się | 33% młodocianych Europejczyków |
| Z Internetem za pomocą konsoli do gier łączy się | 25% młodocianych Europejczyków |
| Swobodny dostęp do Internetu we własnym pokoju ma | 50% internautów w wieku 13-16 lat |
| W sieci swój numer telefonu i adres domowy ujawnia | 14% dzieci |
| Swoje dane osobowe, które mogą pozostać tam na zawsze i być powszechnie dostępne podaje w sieci | 50% nastolatków |
| Na zablokowanie dostępu do niektórych stron internetowych, pozwala rodzicom | 84% testowanych programów |
| Na filtrowanie treści dostępnych z telefonów komórkowych lub konsol do gier pozwala | tylko kilka programów dostępnych na rynku |
| Z programów kontroli rodzicielskiej w celu monitorowania, śledzenia lub filtrowania aktywności dzieci w Internecie korzysta | 25% rodziców |

Tabela 2.2 Wybrane aspekty aktywność małoletnich Europejczyków w Internecie w statystykach.

Źródła: 1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/policy/programme/index_en.htm

2. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

<http://www.euractiv.pl/innowacyjnosc-i-kreatywnosc/artukul/kontrola-rodzicielska-w-ue-002358>

(Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Naciski instytucji UE oraz różnych środowisk wychowawczych i rodzicielskich sprawiają, że - w ramach samoregulacji - największe profile społecznościowe powoli tworzą niepełnoletnim użytkownikom większą możliwość reagowania na niebezpieczeństwa w sieci, ułatwiając im zmianę ustawień dotyczących prywatności, zablokowanie użytkownika lub usunięcie niepożądanych komentarzy lub treści.

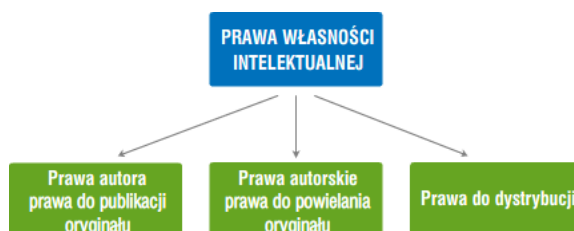
Jeśli chodzi o techniczne systemy ograniczające dostęp do treści niepożądanych, to ich główną wadą jest łatwość ominięcia, np. przez uzyskanie dostępu do Internetu przez urządzenia mobilne.

Sesja 2.2. Własność intelektualna i prawa autorskie w Internecie

Pojęcie "własności intelektualnej" jest pojęciem niejednoznacznym a w aspekcie Internetu sprawiającym pewne kłopoty interpretacyjne. W konwencji o ustanowieniu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej "własność intelektualna" oznacza "prawa odnoszące się do dzieł literackich, artystycznych i naukowych, interpretacji artystów interpretatorów oraz do wykonan artystów wykonawców, do fonogramów i do programów radiowych i telewizyjnych, wynalazków we wszystkich dziedzinach działalności ludzkiej, odkryć naukowych, wzorów przemysłowych, znaków towarowych i usługowych, jak również do nazw handlowych i oznaczeń handlowych, ochrony przed nieuczciwą konkurencją oraz

wszelkie inne prawa dotyczące działalności intelektualnej w dziedzinie przemysłowej, naukowej, literackiej i artystycznej".¹

Prawa własności intelektualnej rozkładają się na różne obszary kompetencji wobec przedmiotu własności (zob. Rysunek 2.2)

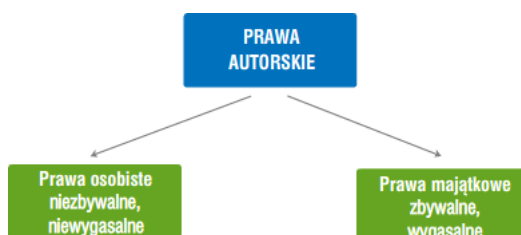


Rysunek 2.2 Podział praw własności intelektualnej.

Opracowano na podstawie: J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 204. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. podano za: P. Wagłowski, *Prawo w sieci. Zarys regulacji internetu*, Helion, 2005 r., s. 112

Dla zrozumienia treści **prawa autorskiego** i jego ochrony ważne jest rozgraniczenie praw autorskich (zobacz Rysunek 2.3).



Rysunek 2.3. Rodzaje praw autorskich.

Opracowano na podstawie: dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_autorskie (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Autorskie prawa osobiste: - są niezbywalne i nigdy nie wygasają; - dają autorowi prawo do podpisania się pod dziełem własnym nazwiskiem lub do przedstawiania utworu pod pseudonimem lub anonimowo; - zakazują wprowadzania zmian i przekształceń oryginału; - dają autorowi prawo do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności; - dają autorowi prawo nadzoru nad sposobem korzystania z utworu. **Autorskie prawa majątkowe (ang. copyright):** regulują przede wszystkim kwestie ekonomiczne w formie zbioru uprawnień, jakie przypadają autorowi przez danie mu prawa do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich **polach eksploatacji** (tzw. **monopol autorski**). Autorskie prawa majątkowe są zbywalne, czyli że z utworu może korzystać lub nim rozporządzać bądź sam twórca, bądź osoba, która nabyła określone prawa

majątkowe. Autorskie prawa majątkowe są również **ograniczone w czasie** ¹.

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_autorskie

Autorskie prawa majątkowe trwają:

- przez cały czas życia twórcy i 70 lat po jego śmierci;
- jeżeli twórca nie jest znany - 70 lat od daty pierwszego rozpowszechnienia utworu.

W prawodawstwie polskim, regulację i ochronę praw autorskich stanowi m.in. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity Dziennik Ustaw z 2006 r.). Zgodnie z tą **ustawą** przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór), m.in.:

- wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe),
- plastyczne,
- fotograficzne,
- lutnicze,
- wzornictwa przemysłowego,
- architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne,
- muzyczne i słowno-muzyczne,
- sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne,
- audiowizualne (w tym wizualne i audialne). ¹

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_autorskie

"W rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, wielu przejawom intelektualnej pracy twórczej człowieka można przypisać cechy utworu, podlegającego ochronie prawnej. Tej ochrony w żaden sposób utwór nie traci w przypadku publikacji w Internecie." ¹

Przez "publikację w Internecie" rozumiemy zamieszczanie treści za

pośrednictwem wszelkich dostępnych platform komunikacyjnych: stron WWW, portali społecznościowych, forów itp. Szerokie rozumienie "publikacji w Internecie" ma również zastosowanie przy rozpowszechnianiu czyjegoś wizerunku. W myśl ustawy **rozpowszechnianie wizerunku wymaga zezwolenia osoby na nim przedstawionej**. Wyjątkiem jest rozpowszechnianie wizerunku osoby powszechnie znanej, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji publicznych, oraz osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

1. M. Kowalczyk-Szymańska, *Naruszenia praw autorskich w internecie : aspekty prawne i procedury dochodzenia roszczeń*, Difin, 2011, s. 27

Nie korzystają z ochrony prawem autorskim:

- idee i pomysły, chyba że są wyrażone oryginalną formą;
- urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole;
- [akty normatywne](#);
- opublikowane opisy patentowe lub ochronne;
- proste informacje prasowe;
- pomysły i tematy badawcze oraz teorie i fakty naukowe;
- znane powszechnie od dawna formy plastyczne, przestrzenne lub muzyczne;
- elementy utworów pozbawione charakteru twórczego, np.: typowe tabele, rysunki, zestawienia pozbawione oryginalnej koncepcji np. alfabetyczne;
- utwory wystawione na stałe na ogólnie dostępnych drogach, ulicach, placach lub w ogrodach, jednakże nie do tego samego użytku;
- utwory wystawione w publicznie dostępnych zbiorach, takich jak muzea, galerie, sale wystawowe, lecz tylko w katalogach i w wydawnictwach publikowanych dla promocji tych utworów, a także w sprawozdaniach o aktualnych wydarzeniach w prasie i telewizji, jednakże w granicach uzasadnionych celem informacji;
- znaki firmowe użyte w celach informacyjnych.¹

1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_autorskie

Prawo autorskie dopuszcza nieodpłatne korzystanie z utworu objętego prawem autorskim w ramach tzw. **dozwolonego użytku**, głównie korzystania z pojedynczych egzemplarzy skopiowanego utworu do celów własnych i obejmujących krąg osób pozostających w związku osobistym (rodzina, znajomi). Oznacza to, że raczej nie będzie karalne pobieranie plików z Internetu (muzyki, filmów, książek) i tworzenie kopii dla rodziny i znajomych. Odpowiedzialność cywilna i karna może zaistnieć wówczas, gdy osoba będzie udostępniała albo - tym bardziej - sprzedawała różnego rodzaju utwory podmiotom innym niż określone w ustawie. Przykładem dozwolonego użytku wykraczającego poza użytek osobisty jest możliwość z nieodpłatnego kopiowania i **korzystania z fragmentów utworu do celów dydaktycznych** - dozwolone jest np. kserowanie fragmentu utworu i rozdanie go uczniom w klasie. W ramach dozwolonego użytku mieści się również **prawo do cytatu**. **Prawo dozwolonego użytku nie ma zastosowania m. in. wobec programów komputerowych (Tabela 2.3).**

| Prawo dozwolonego użytku | |
|---|---|
| MOŻNA | NIE MOŻNA |
| <ul style="list-style-type: none"> • pobierać pliki • udostępniać je najbliższym • cytować • kserować fragmenty dla uczniów | <ul style="list-style-type: none"> • udostępniać programów komputerowych • udostępniać szerzej lub odpłatnie pobranych plików • cytować bez podania źródła |

Tabela 2.3 Zakres prawa dozwolonego użytku.

Opracowano na podstawie: dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Dozwolony_u%C5%BCytek (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Z zasad dozwolonego użytku są wyłączone wszystkie programy komputerowe (również gry). Oznacza to, że kopii programów nie można odstępować ani pożyczać nikomu, chyba, że licencja przewiduje inaczej.

Na uwagę zasługuje status programów komputerowych w kontekście praw autorskich a zwłaszcza praw do kopiowania. W nowej rzeczywistości Internetu powstała konieczność stworzenia nowych konstrukcji prawnych, regulujących te prawa. Praktycznie nieograniczona dostępność przy jednocześnie ograniczonej kontroli dystrybucji w Internecie, zrodziła konieczność odróżnienia utworów dostępnych publicznie (public domain software) od dostępnych za darmo.

"**Publiczna dostępność** programu oznacza, że użytkownik może z nim zrobić wszystko - nie tylko używać, lecz także zmieniać, a nawet sprzedawać dla własnej korzyści. Publiczna dostępność oznacza zupełne zrzeczenie się wszelkich praw autorskich." ¹.

Programy dostępne za darmo, w zależności od wprowadzanych ograniczeń i zakresu oferowanych opcji, mogą być licencjonowane na zasadzie **freeware** lub **shareware** (zobacz Tabela 2.4)

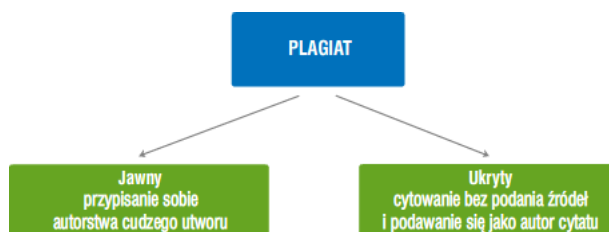
| RODZAJ LICENCJI | |
|--|--|
| Freeware | Shareware |
| <ul style="list-style-type: none"> rozpowszechniane bez opłat zakaz wprowadzania modyfikacji zakaz odpłatnej dystrybucji produkty stworzone przy użyciu programu można sprzedawać bez konieczności pobierania dodatkowych opłat za użycie programu | <ul style="list-style-type: none"> rozpowszechniane bez opłat lub za niewielką opłatą „do wypróbowania” przed zakupem pełnej wersji licencja ograniczona czasowo lub z limitem uruchomień |

Tabela 2.4 Najpopularniejsze rodzaje licencji na programy dystrybuowane darmowo.

Opracowano na podstawie: : 1. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Freeware>. 2. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Shareware> (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. P. Misiak, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.forumakad.pl/archiwum/98/4/artykuly/24-poczta_el.htm

Szczególnym przypadkiem naruszania praw autorskich jest **plagiat**. Zjawisko, które stało się dużym problemem w polskiej szkole i nauce nie jest pojęciem prawnym i nie posiada jednoznacznej definicji. "Powszechnie przyjmuje się jednak, że stanowi on przywłaszczenie autorstwa cudzego utworu lub jego fragmentu, innymi słowy - kradzież intelektualną (łac. plagiat - skradziony). Mamy z nim do czynienia, gdy dana osoba przypisuje sobie autorstwo cudzych elementów twórczych. To znaczy, że nie ujawnia ona w ogóle (lub nie czyni tego w odpowiedni sposób) pochodzenia tekstu, pod którym się podpisuje imieniem i nazwiskiem." ¹ Plagiat może być jawny, kiedy dochodzi do opatrzenia fragmentu lub całości czyjegoś utworu własnym nazwiskiem lub ukryty, kiedy autor wykorzystuje fragmenty cudzego utworu bez podania źródła i autora jako część własnego utworu. ²



Rysunek 2.4 Rodzaje plagiatu.

Opracowano na podstawie: R. Zenderowski: *Plagiat. Istota - rodzaje - skutki (w odniesieniu do prac pisemnych na studiach wyższych)*, Instytut Politologii, Uniwersytet Kard. Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Warszawa 2008. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:

<http://www.zenderowski.republika.pl/plagiat.pdf>, s. 2-3 (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Każdorazowe przytoczenie czyjejś wypowiedzi **nie może przekraczać ram prawa cytatu**.

1. R. Zenderowski: *Plagiat. Istota - rodzaje - skutki (w odniesieniu do prac pisemnych na studiach wyższych)*, Instytut Politologii, Uniwersytet Kard. Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Warszawa 2008, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.zenderowski.republika.pl/plagiat.pdf>, s. 1

2. R. Zenderowski: *Plagiat. Istota - rodzaje - skutki (w odniesieniu do prac pisemnych na studiach wyższych)*, Instytut Politologii, Uniwersytet Kard. Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Warszawa 2008, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.zenderowski.republika.pl/plagiat.pdf>, s. 2-3

Sesja 2.3. Cyberstalking i dobra osobiste w przepisach prawa

Stalking (uporczywe nękanie) jest formą przemocy i jako taki został dodany do [Kodeksu Karnego](#) nowelą [obowiązującą od czerwca 2011 r.](#);

Kto przez uporczywe nękanie innej osoby lub osoby jej najbliższej wzbudza u niej uzasadnione okolicznościami poczucie zagrożenia lub istotnie narusza jej prywatność, podlega karze pozbawienia wolności do 3 lat.

Cyberstalking podlega tym samym regulacjom, nie ma bowiem znaczenia, w jaki sposób zostają natrętnie przekazywane np. obsceniczne propozycje, groźby czy pomówienia: bezpośrednio, listownie, telefonicznie, mailowo, etc.

Nowa ustawa uwzględnia coraz częściej występujące, cyfrowe formy przemocy emocjonalnej, dlatego, m.in. szczególną ochroną zostanie objęty wizerunek i dane osobowe. Wykorzystanie ich w celu wyrządzenia szkody majątkowej lub osobistej będzie podlegać karze pozbawienia wolności do 3 lat. Kara będzie mogła ulec zaostrzeniu, kiedy udowodnione zostanie, że w następstwie uporczywego nękania, ofiara targnie się na własne życie.

Ważnym elementem jest również uwzględnienie w nowelizacji przypadków "kradzieży tożsamości", np. przez używanie w Internecie czyjegoś nazwiska, pseudonimu lub - przez zdobycie osobistych danych - loginu: Kto "podszywając się pod inną osobę, wykorzystuje jej wizerunek lub inne jej dane osobowe w celu wyrządzenia jej szkody majątkowej lub osobistej" podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.

Należy zaznaczyć, że ściganie w.w. wykroczeń odbywa się na wniosek pokrzywdzonego.

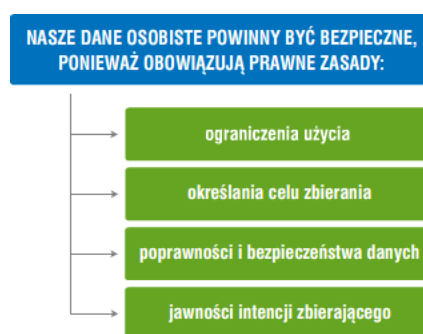
Nazwisko lub pseudonim podlegają również ochronie w ramach [Kodeksu Cywilnego](#) jako element tzw. "[dóbr osobistych](#)". W tym kontekście, do katalogu dóbr osobistych należą również cześć i dobre imię, które można naruszyć w drodze zniesławienia, pomówienia lub zniewagi, o ile są skierowane bezpośrednio

do konkretnych osób. Samo używanie obraźliwych sformułowań lub wulgaryzmów jako sposób wyrażania myśli może być traktowane jedynie jako łamanie reguł dobrego wychowania lub norm etycznych.¹

1. Kubas G., *Netykieta - kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, Praca magisterska pod kierunkiem prof. dr. hab. Ryszarda Markiewicza, Kraków: Instytut INiB UJ, 2004 r., s. 60. dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf

Sesja 2.4. Ochrona danych osobowych w kontekście prawa do prywatności

Na początku lat osiemdziesiątych, Komisja Europejska ustaliła zasady prawnej ochrony **prywatności informacyjnej**. (Rysunek 2.5)



Rysunek 2.5 Zasady prawnej ochrony prywatności informacyjnej. Opracowano na podstawie: J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 210. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

- zasada ograniczenia użycia - można zbierać i wykorzystywać tylko te dane osobowe, które są absolutnie niezbędne do realizacji zamierzonego celu
- zasada określania celu - cel, w jakim są zbierane i przetwarzane dane osobowe powinien być jasno określony
- zasada jakości danych - należy dbać, aby zbierane i przetwarzane dane osobowe były zawsze kompletne, aktualne oraz odpowiednio zabezpieczone
- zasada jawności - informacje n.t.. które dane osobowe są zbierane, jakie jest ich przeznaczenie, kto ma do nich dostęp, komu mogą zostać przekazane i co się z nimi stanie, powinny być jawne.¹

W Dyrektywie w sprawie ochrony osób fizycznych w zakresie przetwarzania

danych osobowych i swobodnego przepływu tych danych z 1995 r. zobowiązano wszystkie kraje członkowskie UE do uchwalenia w myśl tych zasad przepisów chroniących prywatność.

1. J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 210.

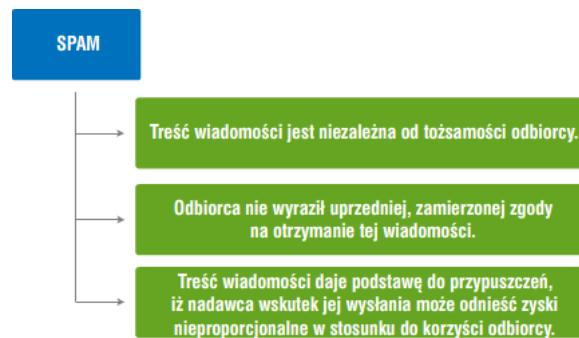
W prawie polskim termin "dane osobowe" oraz zasady ich ochrony zostały ujęte w Ustawie o ochronie [danych osobowych](#) z dnia 29 sierpnia 1997.

Na uwagę zasługują tzw. "dane wrażliwe", informacje m.in. o pochodzeniu rasowym, światopoglądzie religijnym, preferencjach seksualnych, poglądach i przynależności politycznej, stanie zdrowia i nałogach, postępowaniach sądowych i karach sądowych lub administracyjnych. Tego typu dane dotyczące [osoby fizycznej](#) mogą być zbierane i przetwarzane wyłącznie w przypadkach wymienionych w ustawie.

Ustawa określa również zasady ochrony danych osobowych, tworząc regulacje prawne dotyczące tworzenia i posługiwania się zbiorami danych osobowych, a także pojedynczymi danymi, mające na celu administracyjno-prawną ochronę [prawa do prywatności](#).

Zasada i praktyka jest taka, że każdy posiadacz informacji, które można określić jako "dane osobowe", jest zobowiązany je w odpowiedni sposób zabezpieczać.

Szczególnym przypadkiem, który można rozpatrywać również w kontekście naruszenia prawa do prywatności jest wysyłanie niechcianej korespondencji masowej, czyli spamu. Zakazany prawnie jest spam komercyjny, czyli "praktyka naruszająca zbiorowe interesy konsumentów poprzez masowe przesyłanie niechcianej i niezamówionej informacji handlowej za pomocą poczty elektronicznej do wielu użytkowników sieci, którzy korespondencji tej nie zamawiali." ¹ Aby określić daną wiadomość mianem spamu, muszą być spełnione jednocześnie 3 warunki (zobacz Rysunek 2.6)



Rysunek 2.6 Warunki konieczne do nazwania poczty spamem.

Źródło: dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Spam>

(Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

W zależności od konkretnego przypadku, praktyki rozsyłania spamu mogą być sankcjonowane jako przypadki naruszenia, m.in.

- ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną
- ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji
- ustawy o ochronie praw konsumenta

1. podano za: I. Adamska, *Netykieta czy prawo w Internecie?*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.edukacjaprawnicza.pl>

W niniejszym module przedstawiono problemy, jakie prawodawstwo napotyka, próbując ująć w normy prawne zjawiska występujące w Internecie.

Zasadniczą przeszkodą w implementacji norm prawnych, jest globalny wymiar komunikacji internetowej i nieustanna zmian, co uniemożliwia "wpasowanie" norm prawnych w jeden, sztywny i uniwersalny kodeks obowiązujący wszystkie państwa. Rozwiązaniem na gruncie europejskim są dyrektywy UE, które zobowiązują państwa członkowskie do tworzenia prawa w miarę spójnego. Prawo w pierwszej kolejności i w największym wymiarze reguluje kwestie własności intelektualnej i szeroko rozumianej ochrony prywatności. Również polskie prawodawstwo stara się dostosowywać do realiów Internetu opracowując i wcielając w życie szereg ustaw uwzględniających nowe zjawiska wywołujące skutki prawne.

Społeczne aspekty Internetu i nowych mediów

Celem modułu 3 jest charakterystyka wpływu IT i nowych mediów na zachowania społeczne.

Po zapoznaniu się z materiałem zawartym w module 3 Uczestnik szkolenia będzie:

- umiał przedstawić główne kierunki zmian społecznych spowodowanych rozwojem informatyki i IT w skali państwa i świata oraz podać przykłady zastosowania nowych mediów w społeczeństwie;
- rozumiał podstawowe mechanizmy związane z kształtowaniem się społeczeństwa informacyjnego i sieciowego;
- potrafił przedstawić trendy w rozwoju techniki i technologii informatycznej i informacyjnej, oraz konsekwencje tego rozwoju dla życia jednostki i całych społeczności w tworzącym się społeczeństwie informacyjnym, scharakteryzować pokolenie sieci wywierające coraz większy wpływ na funkcjonowanie współczesnych instytucji, zidentyfikować przyczyny i konsekwencje nierówności społecznych i wykluczenia cyfrowego wynikających z nierównego dostępu do komputera i Internetu w sieciowym społeczeństwie oraz wskazać główne cechy kultury cyfrowej.

Sesja 3.1. Koncepcje współczesnego społeczeństwa - społeczeństwo informacyjne i społeczeństwo sieci

Współczesne społeczeństwo opisywane jest przede wszystkim przez pryzmat kolejnych fal innowacji technologicznych. Istnieje kilka koncepcji, które pozwalają zrozumieć, jak zmienia się społeczeństwo pod wpływem korzystania z technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Najbardziej znane z nich to: koncepcja [społeczeństwa informacyjnego](#) i koncepcja [społeczeństwa sieciowego](#). W **społeczeństwie informacyjnym** działania społeczne są silnie związane z tworzeniem i przekazywaniem informacji, co wpływa na powstanie:

- społeczeństwa opartego na nauce, racjonalności i refleksyjności; gospodarki charakteryzującej się tym, że wszystkie jej sektory mają coraz większy związek z produkowaniem informacji;
- rynku pracy, na którym większość zawodów opiera się w dużym stopniu na usługach i przetwarzaniu informacji (wymaga to odpowiedniej wiedzy, stąd mówi się również o powstawaniu [społeczeństwa wiedzy](#));
- [kultury](#), w której dominują produkty medialne i informacyjne¹.

1. J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 35-36.

Według danych z "Diagnozy społecznej" w Polsce w pierwszej połowie 2009 roku już ponad 60 proc. gospodarstw domowych posiadało komputer. Można więc mówić o nieustannym wzroście liczby skomputeryzowanych gospodarstw domowych.

Wiadomo też, że około 30 proc. z gospodarstw posiadających komputer posiada więcej niż jeden, co stanowi prawie 17 proc. wszystkich gospodarstw. Warto nadmienić, że dwa lata wcześniej było to 10 proc.

W gospodarstwach domowych na jeden komputer przypada średnio 2,8 osoby (w 2007 r. było to aż 3,5). Zwiększa się więc liczba komputerów w poszczególnych gospodarstwach, co więcej coraz częściej są to także komputery przenośne - w ciągu dwóch lat liczba gospodarstw posiadających laptopa wzrosła z 11 proc. do 25 proc.¹

Chociaż Polska wciąż pozostaje w tyle za rozwiniętymi krajami Europy, to można mówić o tendencjach rozwojowych w kierunku społeczeństwa informacyjnego.

1. D. Batorski, *Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych*, (w:) J. Czapiński, T. Panek (red.), *Diagnoza społeczna 2009. Warunki i jakość życia Polaków*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa 2009, s. 281.

Dostęp do Internetu ma 51,4 proc. gospodarstw domowych w Polsce. W latach 2007-2009 nastąpił bardzo znaczny wzrost pod tym względem. W okresie czterech lat liczba gospodarstw domowych z dostępem do Internetu podwoiła się, co więcej, praktycznie wszystkie gospodarstwa domowe z Internetem posiadają stały dostęp do niego. W latach 2007-2009 nastąpił też przyrost liczby osób posiadających Internet w domu aż o 15 punktów procentowych. Już prawie zawsze posiadanie komputera wiąże się z posiadaniem również dostępu do Internetu. Odsetek domowych komputerów podłączonych do Internetu wynosi obecnie 85 proc. Jest to znacznie więcej niż w ubiegłych latach. Jeszcze w 2007 roku Internet był w 73 proc., a w 2005 było zaledwie 57 proc. gospodarstw domowych posiadających komputery. W 2003 roku dostęp do sieci miało tylko co drugie gospodarstwo wyposażone w komputer.¹

1. D. Batorski, *Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych*, (w:) J. Czapiński, T. Panek (red.), *Diagnoza społeczna 2009. Warunki i jakość życia Polaków*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa 2009, s. 282.

Według socjologów Internet zmienia charakter codziennego życia¹. Jednak stanowiska dotyczące wpływu Internetu na stosunki międzyludzkie są różne. W

tabeli 3.1 przedstawiono różnice między stanowiskiem entuzjastów Internetu a stanowiskiem badaczy sceptycznie oceniających zmiany jakie Internet powoduje.

| Entuzjaści | Sceptycy |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Internet zaciera granice między globalnym a lokalnym wymiarem rzeczywistości; • Internet otwiera nowe kanały komunikacji i interakcji; • Internet poszerza i wzbogaca relacje społeczne; • Internet umożliwia wykonywanie różnych operacji za pośrednictwem łącz elektronicznych. | <ul style="list-style-type: none"> • Internet zagraża stosunkom międzyludzkim; • Internet zagraża integralności społecznej; • Internet prowadzi do wzrostu izolacji jednostek i atomizacji społeczeństwa; • Internet zaciera granice między życiem zawodowym i domem. |

Tabela 3.1 Różne stanowiska dotyczące zjawiska Internetu.

Źródło: opracowanie na podstawie: A. Giddens, *Socjologia*, PWN, Warszawa 2008, s. 495-496. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. A. Giddens, *Socjologia*, PWN, Warszawa 2008, s. 495-496.

W koncepcji **społeczeństwa sieci** (network society) uwagę zwraca się na formę i organizację przetwarzania i wymiany informacji. Związana jest z tym cała struktura sieci społecznych i medialnych. Według Manuela Castellsa:

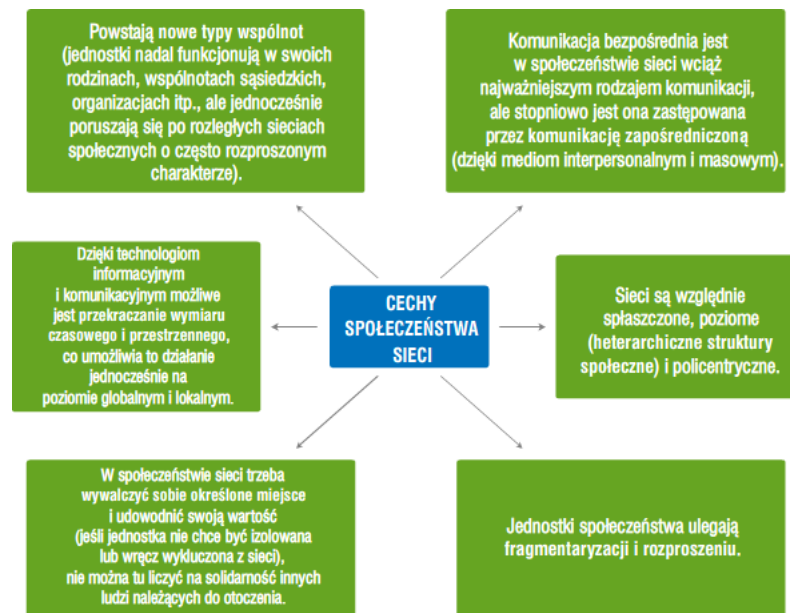
"Społeczeństwo sieciowe samo w sobie, to struktura społeczna, która jest charakterystyczna dla tego, co ludzie nazywali od lat społeczeństwem informacyjnym lub post-industrialnym. [...] Społeczeństwo sieciowe jest to społeczeństwo, w którym struktura i aktywność społeczeństwa jest zorganizowana wokół elektronicznych sieci informacyjnych" ¹.

Sieci te w coraz większym stopniu łączą wszystkie elementy struktury społecznej (jednostki, grupy, organizacje). Prowadzi to do istotnych przekształceń społeczeństwa jako takiego. Z jednej strony wzmacniają one procesy **globalizacji** i **uspołecznienia**, a z drugiej **lokalizację** i **indywidualizację** ².

1. cyt. za: T. Makulski, *Zarys idei i definiowania społeczeństwa informacyjnego* (w:) M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, Wyd. PWSZ, Elbląg 2005, s. 41

2. J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 49

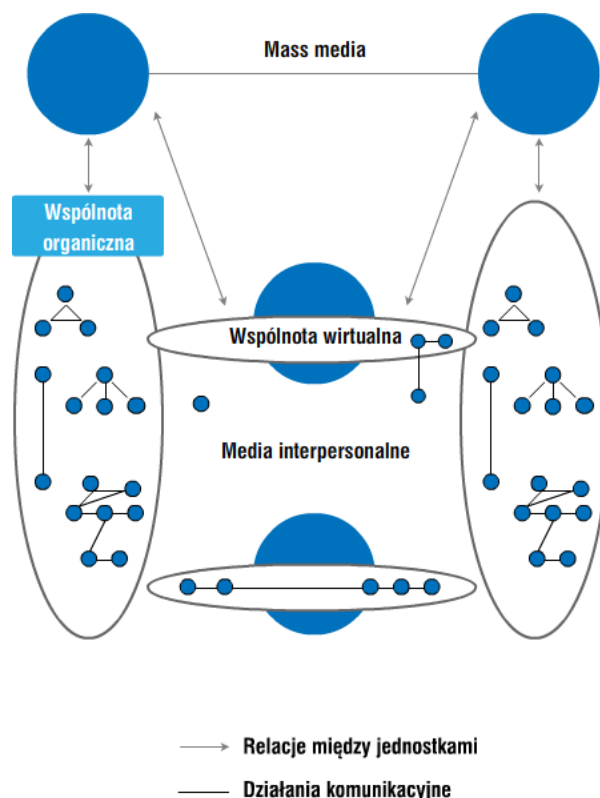
Społeczeństwo sieci charakteryzuje się zasadniczymi cechami. Zestaw tych cech przedstawiono na rysunku 3.1.



Rysunek 3.1 : Cechy charakterystyczne społeczeństwa sieci.

Źródło: opracowanie na podstawie: J. van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 49 (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Na rysunku 3.2 przedstawiono społeczną i komunikacyjną strukturę społeczeństwa sieci.



Rysunek 3.2: Struktura społeczeństwa sieci.

Źródło: J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 58. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Odnosząc się do wielu analiz dotyczących społeczeństwa sieci, w tym sieci jako struktury społecznej organizacji (m.in. Castellsa, Naisbitta, Ferguson) można wymienić główne zalety oraz wady sieci. Zestawienie obrazuje Tabela 3.2

| Zalety sieci | Wady sieci |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • elastyczność w dostosowywaniu się do wymogów; • oferują pionowe powiązania; • mają egalitarny charakter; • każda osoba pozostaje w jej centrum; • ułatwiają samopomoc; • zapewniają szybszy obieg informacji; • podnoszą wydajność i polepszają życie zawodowe; • niwelują rywalizację. | <ul style="list-style-type: none"> • powyżej pewnego stopnia złożoności pojawiają się problemy z koordynacją działań; • jeden pracownik może mieć kilku zwierzchników, a ich decyzje mogą się wykluczać. |

Tabela 3.2 Wady i zalety sieci jako struktury społecznej organizacji.

Źródło: opracowano na podstawie: M. Szpunar, *Od struktury hierarchii do struktury sieci (w:) M. Sokołowski (red.), Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, Wyd. PWSZ, Elbląg 2005, s. 77. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Sesja 3.2. Pokolenie sieci

Don Tapscott zwraca uwagę na fakt, że do głosu dochodzi dziś tzw. pokolenie sieci, które zaczyna przekształcać wszystkie instytucje współczesnego świata: od

rynku pracy, przez politykę, edukację, na rodzinie kończąc.

Typowego przedstawiciela pokolenia sieci charakteryzuje osiem podstawowych cech, które przedstawiono na rysunku 3.3¹.



Rysunek 3.3: Cechy pokolenia sieci.

Źródło: opracowano na podstawie: D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 139-175. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. Wolność - dzięki Internetowi młodzi ludzie mają swobodny wybór w kwestii zakupów, miejsca pracy, wyboru zawodu itp.; przykładem dostosowania się do oczekiwań młodych ludzi odnośnie wolności jest firma.
2. Dopasowywanie do swoich potrzeb (kastomizacja) - obrazują to słowa typowej przedstawicielki pokolenia sieci: "Mój telefon to rozszerzenie mnie samej. To rozszerzenie tego, kim jestem. To tak jak z ładną torebką. Jest to sposób wyrażenia naszej osobowości".
3. Baczna obserwacja - związana jest z umiejętnością selekcji informacji pochodzących z Internetu (spam, phishing, nieścisłości, scam itp.) i koniecznością odróżnienia prawdy od fikcji.

1. D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 139-175.

4. Wiarygodność - wiąże się to przede wszystkim z prawdomównością, transparentnością i życiem w zgodzie ze swoimi zobowiązaniami; młodzi chcą, aby uniwersytety, szkoły, korporacje, politycy byli uczciwi.
5. Współpraca - pokolenie sieci to pokolenie relacji, gdzie współpraca rozszerza się na różne aspekty życia; nowa współpraca charakteryzuje się tym, że wysiłki poszczególnych osób można skutecznie koordynować na ogromną skalę i realizować wspólne cele.
6. Rozrywka - Internet dostarcza wielu form rozrywki, a pokolenie sieci **nie rozgranicza bezwzględnie sfery pracy od sfery zabawy**.
7. Szybkie tempo - młodzi oczekują dziś natychmiastowych reakcji; spowodowane jest to między innymi presją życia w pośpiechu.

8. Innowacyjność - pokolenie sieci zostało wychowane w kulturze inwencji, gdzie nowe rozwiązania techniczne pojawiają się w czasie rzeczywistym.

W świecie nowych technologii, gdzie pracodawcy kładą nacisk na przyciągnięcie do siebie najzdolniejszych, niektóre miejsca pracy sprawiają wrażenie placów zabaw. Na przykład w siedzibie Microsoftu w Redmond można grać w piłkę stołową, a na firmowym boisku - w baseball, piłkę nożną, czy siatkówkę. Na terenie firmy znajduje się 25 kantyn, kawiarnia Starbucks, prywatne jezioro, a we wnękach umieszczono konsole Xbox. Niektórzy pracodawcy pozwalają pracownikom na zabawy w Internecie lub noszenie słuchawek podczas pracy.

Sesja 3.3. Przykłady zastosowania nowych mediów w społeczeństwie - telepraca i telenauka

Jedną z bardziej istotnych cech społeczeństwa sieci jest przenikanie się mikro, mezzo i makropoziomów życia społecznego, zanikanie granic między sferą prywatną i publiczną, między sferami życia, pracy, nauki i rekreacji. Odpowiedzią na te przemiany są telepraca i telenauka, które uzupełniają tradycyjne działania off-line wykonywane w określonych miejscach.

Telepraca jest następstwem procesu informatyzacji społecznej, ale też stanowi motor wymuszający postęp w informatyce i przekazach elektronicznych. Koncepcja telepracy współistnieje z innymi elementami społeczeństwa informatycznego: handlem elektronicznym, zarządzaniem wiedzą, globalizacją handlu i rynków, wirtualnymi i uczącymi się organizacjami i zespołami, rozwojem umiejętności i wiedzy, inteligentnymi organizacjami itd. Telepraca (teleworking) to każdy rodzaj zastępowania podróży związanych z pracą techniką informacyjną (np. telekomunikacją i komputerami); przemieszczanie pracy do pracowników zamiast pracowników do pracy ¹.

1. J.M., Nilles *Telepraca. Strategie kierowania wirtualną załogą*, Warszawa 2003, s. 21

Wykorzystanie Internetu w edukacji ustawicznej daje wiele możliwości. Niewątpliwie stanowi on narzędzie pomagające w nauce i w pracy. Jednak **telenauka** (nauczanie na odległość za pośrednictwem nowych mediów) ma zarówno zalety, jak i wady. Zestawienie zawiera Tabela 3.3.

| Zalety telenauki | Wady telenauki |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • brak konieczności dojazdu (oszczędność czasu), • samoorganizacja czasu na naukę, możliwość wykonywania w tym samym czasie innych czynności (np. opieka nad dzieckiem), • szybkość przekazywania wiadomości, • indywidualizacja procesu kształcenia, • ułatwienia wyrównywania szans edukacyjnych (np. osobom niepełnosprawnym, matkom z małymi dziećmi). | <ul style="list-style-type: none"> • całkowite uzależnienie od komunikacji z jednostką edukacyjną, • ograniczenie interakcji między nauczycielami a uczniami, • konieczność samodyscypliny, samodzielnosc, • izolacja społeczna, • trudność oddzielenia nauki od innych zajęć domowych, • konieczność posiadania drogiego sprzętu. |

Tabela 3.3 Zalety i wady telenauki.

Źródło: opracowanie na podstawie: J. Van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 229; A. Ogródowszczyk, Wykorzystanie Internetu w procesie edukacji ustawicznej (w:) M. Sokołowski (red.), Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne, Wyd. PWSZ, Elbląg 2005, s. 159-161. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Ogólnie z teleaktywnością wiąże się wiele ograniczeń i sprzeczności. To powoduje, że często pojawia się niechęć pracodawców do telepracy i nauczycieli do telenauki. Nie zawsze wynika to z przywiązania do tradycyjnych form świadczenia pracy i przekazywania wiedzy. Często problemy wynikają z niedociągnięć systemów komunikacyjnych jakimi dysponujemy - ich jakość wciąż jeszcze utrudnia realizację tak złożonych zadań.

Sesja 3.4. Sieci i nierówność społeczna

Proces globalizacji produkcji, dystrybucji i konsumpcji jest procesem nierównomiernym i zespolonym. Podział pracy staje się coraz bardziej selektywny, następuje rozproszenie stanowisk na cały świat, na co wpływa głównie polityka rozwiniętych państw i centrów międzynarodowych korporacji. Najważniejszą strukturą procesu globalizacji są oczywiście sieci medialne. Nawet najbiedniejsze kraje są połączone z Internetem. Jednocześnie w globalnej gospodarce mamy do czynienia ze zróżnicowaniem zarówno ilości, jak też jakości stanowisk dostępnych w różnych państwach i regionach. Ten stan będzie się pogłębiać, jeśli bogactwo wytwarzane w enklawach globalnej gospodarki nie zacznie się rozprzestrzeniać na lokalne środowiska.

Jednocześnie **zmniejsza się dystans przestrzenny między biednymi i zamożnymi częściami gospodarki globalnej sieci**¹.

1. J. van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245

Na przykład prezesi firm, wysoko wykwalifikowani specjaliści itp. spotykają w drodze powrotnej do domu na żebraków czy wyzyskiwanych niewykwalifikowanych pracowników. Efektem może być zaburzenie spójności społecznej w danym obszarze.

Problem nierównego dostępu do nowych technologii i wykluczenia części społeczeństwa (niekiedy całych regionów), jest postrzegany jako jedno z najważniejszych zagrożeń.

Wykluczenie cyfrowe można określić jako ¹:

"rozwarstwienie na tych, którzy mają dostęp do komputerów i Internetu, oraz tych, którzy tego dostępu nie posiadają".

Wśród **przyczyn** nierównego dostępu do IT można wymienić ²:

- nierównomierną dystrybucję różnych zasobów (materialnych, czasowych, społecznych, kulturowych) ze względu na nierówności indywidualne (np. wiek, płeć, pochodzenie etniczne, inteligencja, niepełnosprawność itp.) i pozycyjne (wynikające np. z poziomu wykształcenia, wykonywania określonej pracy, życia w ubogim lub zamożnym regionie czy pełnienia określonej roli w gospodarstwie domowym);
- technologiczne właściwości określonego medium (każde z mediów ma zarówno cechy, które ułatwiają uzyskanie do niego dostępu, jak i te, które go utrudniają);
- wysokie koszty;
- brak rozwiązań wygodnych dla użytkowników.



Rysunek 3.4: Przyczyny nierównomiernego dostępu do Internetu.

Źródło: opracowanie na podstawie: J. Van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.248-249. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. J. Van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.248

2. J. Van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.248-249

Konsekwencją nierówności w dostępie do IT i **nowych mediów** jest mniejsze lub większe uczestnictwo w najważniejszych obszarach życia społecznego. W wielu sytuacjach dostęp ten jest wręcz wymagany. Dotyczy to niektórych stanowisk, ścieżek rozwoju kariery zawodowej, rozpoczęcia działalności gospodarczej, tworzenia i utrzymywania więzi.

Osoby, które z różnych względów nie mają dostępu do TI, są skazane na izolację społeczną - lokalne oferty pracy, ograniczenie interakcji społecznych i seksualnych pod względem geograficznym). Wiadomo, że w takiej sytuacji najwięcej zyskują jednostki mobilne i obeznane z nowymi mediami.

Dostęp do IT może też wpływać na zakres i jakość uczestnictwa w kulturze oraz na instytucjonalne uczestnictwo obywateli w społeczeństwie (np. równy dostęp do zasiłków, deficytowych zasobów społecznych, elektronicznych głosowań) ¹.

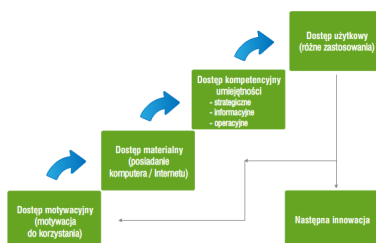
Podsumowując, dostęp do IT i mediów pomaga w zdobywaniu lepszej pozycji społecznej, nawiązywanie wartościowych relacji z innymi, władzy itp.

1. J. Van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.249

Jan van Dijk rozróżnia cztery rodzaje dostępu do nowych mediów i IT ¹:

1. **Motywacyjny** (są tacy, którzy nie chcą z różnych względów korzystać z komputerów); przyczyną braku motywacji może być niedobór czasu, zasobów intelektualnych, materialnych, społecznych i kulturowych).
2. **Materialny i fizyczny** (umożliwiają go zasoby materialne, czasowe i społeczne).
3. **Kompetencyjny** (nie wystarczy mieć komputer i Internet, jednostka musi się jeszcze nauczyć obsługi urządzeń i oprogramowania).
4. **Użytkowy** (jest zwieńczeniem procesu przysposabiania każdej nowej technologii).

Wyróżnione rodzaje zostały przedstawione na rysunku 3.5:



Rysunek 3.5: Rodzaje dostępu do technologii cyfrowej.

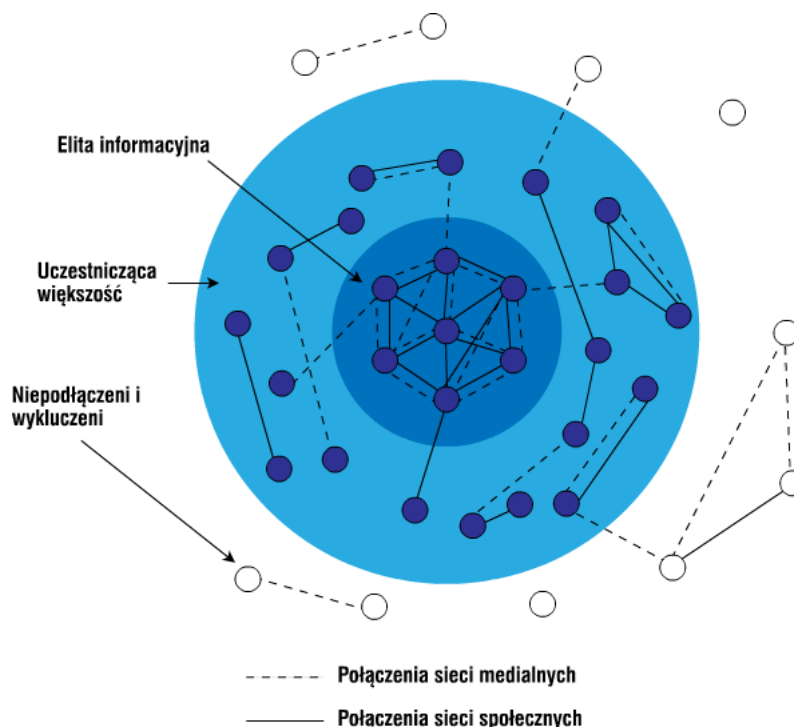
Źródło: J. van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 250. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. J. Van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.250-255

W odniesieniu do uczestnictwa w społeczeństwie sieci można wyróżnić trzy warstwy:

1. **Elita informacyjna.**
2. **Uczestnicząca większość.**
3. **Niepodłączeni i wykluczeni.**

Przedstawiono to na rysunku 3.6:



Rysunek 3.6: Trzy warstwy uczestnictwa w społeczeństwie sieci.

Źródło: J. van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s.

258. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Nierówności strukturalne pogłębiają się, gdy jednostki należące do tzw. "elity informacyjnej" umacniają swoją pozycję, natomiast grupy zmarginalizowane są coraz bardziej wykluczane z systemów komunikacyjnych opartych na mediach¹.

1. J. Van Dijk, *Společne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 243-245, s.257-259.

Sesja 3.5. Nowoczesne techniki a ruchy społeczne

W epoce informacji wszelkie ruchy społeczne mają możliwość łączenia się w wielkie sieci zarówno regionalne, jak i międzynarodowe. Wraz ze wzrostem popularności Internetu stale rośnie liczba "międzynarodowych ruchów społecznych". W ich skład wchodzić mogą organizacje pozarządowe, grupy

wyznaniowe, różnego rodzaju stowarzyszenia (np. walki o prawa człowieka).

Dzięki Internetowi możliwa jest natychmiastowa reakcja na bieżące wydarzenia, a dostęp do informacji pozwala prowadzić kampanie zmierzające do wywarcia nacisku na korporacje, rządy, czy struktury ponadpaństwowe. Przykładem mogą być zakrojone na szeroką skalę manifestacje przeciwko Światowej Organizacji Handlu, które odbyły się w Seattle. Doszły one do skutku w dużej mierze dzięki Internetowi.

Internet stał się narzędziem jednoczącym działaczy ponad granicami państwowymi i kulturowymi. Niektórzy mówią nawet, że epoka informacji jest epoką "migracji" władzy z państwa do nowych ugrupowań i koalicji pozarządowych¹.

1. A. Giddens, *Socjologia*, PWN, Warszawa 2008, s. 465.

Zjawisko wojen w sieci (netwars) można określić jako:

*"wielkie międzynarodowe konflikty, których stawką nie są zasoby i terytoria, ale informacja i opinia publiczna"*¹.

Ci, którzy uczestniczą w tego rodzaju wojnach używają mediów i Internetu po to, aby kształtować wiedzę określonych społeczeństw na temat rzeczywistości społecznej. Taka działalność w sieci bardzo często polega na uświadamianiu ludzi poprzez udostępnianie wszelkich informacji dotyczących np. korporacji, czy strategii rządu.

Manuel Castells dokonał analizy trzech ruchów społecznych, których infrastrukturę organizacyjną stanowią techniki informacyjne: meksykańskich zapatystów, amerykańskiej ochotniczej "milicji obywatelskiej" i japońskiej sekty Aum Shinrikyo. Te różne organizacje sprzeciwiając się globalizacji i dając wyraz niezadowoleniu wywołanym utratą kontroli nad własnym losem dzięki wykorzystaniu Internetu skutecznie przykuły uwagę opinii publicznej².

1. A. Giddens, *Socjologia*, PWN, Warszawa 2008, s. 465.

2. A. Giddens, *Socjologia*, PWN, Warszawa 2008, s. 466.

Sesja 3.6. Kultura cyfrowa

Kultura cyfrowa "opisuje sposoby myślenia i postępowania ucieleśniane przez technologię"¹. W sposób istotny zmienia ona sposób korzystania z mediów.



Rysunek 3.7: Wpływ cyfryzacji na kulturę.

Źródło: opracowano na podstawie: J. Van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s.267. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Na rysunku 3.7 przedstawiono zakres wpływu cyfryzacji na kulturę.

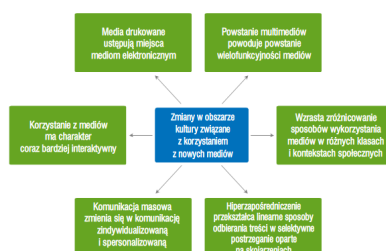
Uszczegóławiając **cyfryzacja** wpływa na:

- **standaryzację i różnicowanie się kultury** - rozszerza się zasób treści, z których jednostka może korzystać, ale jednocześnie stają się one coraz bardziej do siebie podobne; wszystko jest ułożone w podobne struktury (menu);
 - **fragmentaryzację kultury** - np. zawartość stron WWW nie reprezentuje tradycyjnego linearnego układu treści; jest ona rozłożona na wiele podstron i obiektów graficznych, do których można uzyskać osobny dostęp, a swobodne przechodzenie między fragmentami tekstu umożliwiają linki;
 - **mieszanie się kultur** - np. pliki z muzyką składają się z oddzielnych warstw i fragmentów, które można dzielić i łączyć w nowe całości na zasadzie kolażu, co wymaga redefinicji pojęcia pracy twórczej;
1. J. Van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s.267.
- **przyspieszenie kulturowe** - w kontekście kultury cyfrowej mówi się o powstaniu kultury prędkości (wytwory takiej kultury szybko się starzeją, otrzymujemy coraz szybciej i częściej dużą ilość informacji w celu przyciągnięcia naszej uwagi, co prowadzi do przeciążenia informacją i komunikacją, a w efekcie do powierzchownej percepcji wytworów kultury);
 - **wizualizację kultury** - wzrasta znaczenie obrazów i ekranów multimedialnych, niektórzy badacze twierdzą, że kultura aktywnego czytania została zastąpiona kulturą pasywnego oglądania;
 - **zwiększenie liczby wytworów kulturowych** - efekt przeciążenia informacją i

komunikacją, co wpływa na obniżenie ich jakości.

Może się wydawać, że powyższe aspekty kultury cyfrowej można oceniać jedynie negatywnie, ale nie należy zapominać, że postrzeganie wizualne i wizualizacja są najważniejszymi percepcyjnymi i poznawczymi zdolnościami mentalnymi człowieka.

Kultura cyfrowa wyzwala zasadnicze zmiany związane z korzystaniem z nowych mediów [Przypis1]. Ważniejsze z nich przedstawiono na rysunku 3.8.



Rysunek 3.8: Zmiany w obszarze kultury związane z korzystaniem z nowych mediów.

Źródło: opracowano na podstawie: J. Van Dijk, Społeczne aspekty nowych mediów, PWN, Warszawa 2010, s. 277-290. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Na pierwszy rzut oka zmiany te wydają się w dużym stopniu rewolucyjne, jednak codzienne potrzeby użytkowników i funkcje mediów nie zmieniają się w jakimś zawrotnym tempie. Wszystkie te nowe formy i modele usług wymagają nowych, cyfrowych umiejętności.

1. J. Van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010, s. 277-290.

Celem modułu 3 było przedstawienie wpływu TI i nowych mediów na zachowania społeczne. Nie było tu możliwe opisanie wszystkich obszarów życia społecznego, których ten wpływ dotyczy. Zwrócono jedynie uwagę na ważniejsze z nich.

O Internecie mówi się jako o "światowej pajęczynie", globalnej bibliotece, "śmietniku wiedzy wszelakiej". Fakt, że dzięki niemu przestrzennie świat się skurczył, zanikło poczucie odległości i dystansu, sprawia, że dla wielu pojawiła się szansa nieograniczonej komunikacji i dostępu do informacji, pracy i wiedzy (telepraca, telenauka). Internet niewątpliwie ułatwia życie, ale trzeba też pamiętać, że z drugiej strony brak dostępu do TI i mediów może stać się źródłem nierówności społecznych i powodować izolację społeczną. Inną konsekwencją przemian są zmiany w kulturze w kierunku kultury cyfrowej. Wszystkie te przemiany rzeczywistości społecznej spowodowały, że ukształtowało się pokolenie

sieci, które przejmuje dziś inicjatywę między innymi na rynku pracy.

Szanse i zagrożenia związane z korzystaniem z IT

Celem modułu 4 jest wskazanie szans i zagrożeń związanych z korzystaniem z IT, w szczególności komputera i Internetu.

Po zapoznaniu się z materiałem zawartym w module 4 Uczestnik szkolenia będzie:

- umiał scharakteryzować Internet jako ważną we współczesnym świecie przestrzeń komunikacji oraz wskazać zarówno pozytywne, jak i negatywne aspekty związane z korzystaniem z komputera i Internetu;
- rozumiał, jak istotne jest poznanie zagrożeń ze strony Internetu, szczególnie w odniesieniu do dzieci i młodzieży oraz przeciwdziałanie negatywnym skutkom poprzez uświadamianie i kontrolę zachowań; z drugiej strony będzie rozumiał, że umiejętnie wykorzystane komputer i Internet są też ważnymi narzędziami wspomagającymi edukację i rozwój dziecka i młodzieży;
- potrafił rozróżnić rodzaje zagrożeń moralnych i społecznych ze strony Internetu, oraz wskazać symptomy świadczące o uzależnieniu od komputera i sieci.

Sesja 4.1. Środowisko Internetu jako przestrzeń komunikowania

Użytkownicy Internetu znajdują się w przestrzeni wirtualnej. Jest to specyficzna przestrzeń komunikacji, stworzona przez światową sieć komputerową. Wiąże się z tym wiele udogodnień i korzyści, jak również zagrożeń, szczególnie, że w Internecie nie można być pewnym, kim kto jest naprawdę i skąd pochodzi.

Podstawową usługą, z której korzystają użytkownicy Internetu jest World Wide Web (WWW). Wydaje się, że ogrom treści, usług i podmiotów współtworzących Internet powoduje ogólny chaos. Jednak dzięki procesom samoorganizacji następuje koordynacja. Ogólny porządek wyłania się tu z interakcji między uczestnikami. Według A. Nowak i K. Krejtz w środowisku, w którym każdy może umieszczać dowolne treści, a ilość informacji przekracza możliwość przejrzania ich w całości, podstawowego znaczenia nabiera organizacja informacji¹.

1. cyt. za: S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 51.

Oprócz WWW do obszarów komunikowania w Internecie zaliczyć można również:

- **wyszukiwarki** (Google, Yahoo) - pozwalają znaleźć strony zawierające podane przez wyszukiującego słowa kluczowe; na początku listy stron znajdują się te, które wyszukiwarka najbardziej poleca,

- **pocztę elektroniczną** (e-mail),
- asynchroniczne **fora dyskusyjne** - asynchroniczność polega na tym, że do dyskusji można włączyć się w dowolnym czasie,
- **czat** (chat room) - synchroniczna forma komunikacji (w czasie rzeczywistym),
- **aplikacje umożliwiające komunikację między poszczególnymi osobami** (np. Gadu-Gadu),
- **aplikacje dające możliwość komunikacji głosowej i wizualnej między użytkownikami**, których komputery są wyposażone w mikrofon i kamerę (np. Skype),
- gry online,
- sklepy i aukcje internetowe,
- wirtualne światy,
- narzędzia służące nauczaniu na odległość, narzędzia organizujące prace przez Internet w wirtualnych zespołach¹,
- itp.

1. *Korzystanie z Internetu, CBOS, Warszawa lipiec 2009, s. 41-50.*

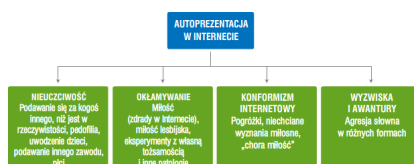
W wirtualnej rzeczywistości Internetu interakcje i komunikacja przebiegają w inny sposób niż codzienne doświadczenia. Ta specyfika komunikacji wynika z cech wirtualnej przestrzeni, które przedstawiono w tabeli 4.1¹.

| Cecha wirtualnej przestrzeni | Wpływ na komunikację |
|--|---|
| Ograniczenie doświadczeń sensorycznych | Internet zakłada możliwość kontaktów opartych na zmysłach wzroku i słuchu. Brak kontaktu fizycznego ogranicza doświadczenia zmysłowe. |
| Płynność tożsamości oraz anonimowość | Nietypowe pomysły w zakresie autoprezentacji uczestników komunikacji. |
| Zrównanie statusów | Wpływ na innych w trakcie komunikacji zależy jedynie od zdolności komunikacyjnych osoby, a nie od statusu, zamożności czy płci. |
| Pokonywanie ograniczeń przestrzennych | Możliwość kontaktowania się niezależnie od miejsca zamieszkania. |
| Rozciąganie i koncentracja czasu | Możliwość komunikacji synchronicznej wielu osób na dany temat. |
| Dostępność wielu kontaktów | Łatwość kontaktowania się z liczną grupą osób. |
| Możliwość permanentnego zapisu | Komunikacja wirtualna i znajomość internetowa mogą być w całości zapisywane i przechowywane. |
| Odmienne stany świadomości | W przestrzeni wirtualnej możemy doświadczać stanów podobnych do marzeń sennych. |

Tabela 4.1 Cechy wirtualnej przestrzeni i ich wpływ na komunikację.

Źródło: opracowanie na podstawie B. Aouil, Internet w pomocy psychologicznej (w:) M. Sokołowski (red.), Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne, Wyd. PWSZ, Elbląg 2005, s. 283-284. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

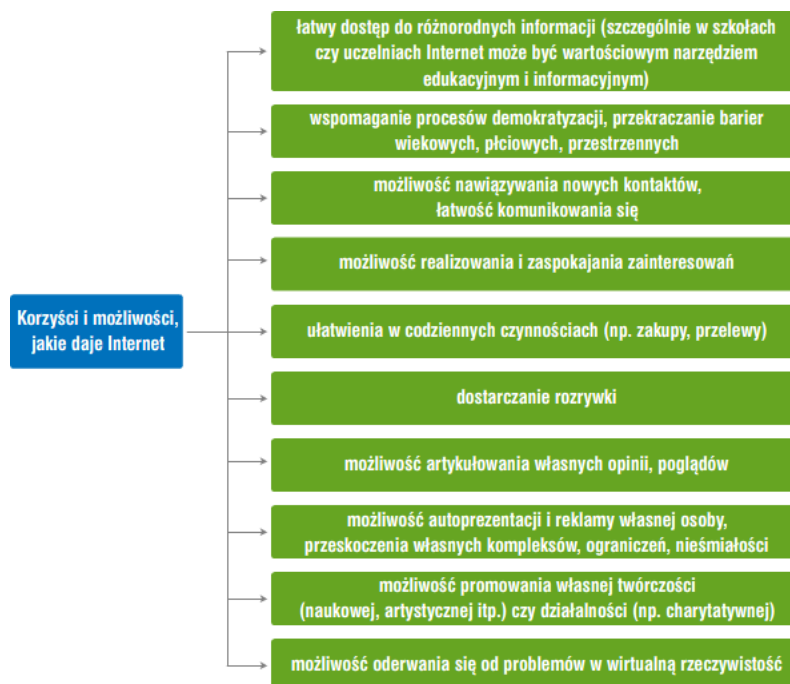
Internet daje możliwość przedstawiania siebie na wiele sposobów. Autoprezentacja to sposób, w jaki wyrażamy własną osobowość poprzez sygnały werbalne i niewerbalne i jest podstawowym warunkiem udanych kontaktów interpersonalnych. Przedstawianie własnej osoby w Internecie ma swoje pozytywne i negatywne strony. Na rysunku 4.1 przedstawiono patologiczne zachowania związane z autoprezentacją w Internecie.



Rysunek 4.1: Autoprezentacja w Internecie - patologiczne zachowania.

Źródło: S. Kozak, Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży, Difin, Warszawa 2011, s. 75. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Internet jest niewątpliwie narzędziem ułatwiającym życie. Rysunek 4.2 przedstawia ważniejszych korzyści i możliwości, jakie daje Internet ¹:



Rysunek 4.2: Korzyści i możliwości, jakie daje Internet.

Źródło: opracowano na podstawie: S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 102-103. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 102-103.

Sesja 4.2. Zagrożenia ze strony Internetu - problem uzależnienia

Świadomość i znajomość zagrożeń związanych z nieumiejętnym wykorzystaniem komputera i Internetu jest istotnym elementem wiedzy metodycznej nauczyciela. Internet jest bardzo atrakcyjnym medium, szczególnie dla młodych ludzi - daje im łatwą rozrywkę i złudne poczucie anonimowości. Szczególnie narażone są osoby zamknięte w sobie, o niskim poczuciu własnej wartości, mające problemy z nawiązywaniem interakcji z innymi lub te, które często przeżywają niepowodzenia. Czasem jednostka tak dobrze zaczyna czuć się w wirtualnym świecie, że traci kontakt z rzeczywistością. **Uzależnienie** od sieci jest jednym z poważniejszych zagrożeń. Osoby uzależnione od Internetu spędzają większość swojego czasu przed komputerem (zaniedbują pracę, naukę, rodzinę). Ma to również swoje konsekwencje fizjologiczne (np. zaburzenia snu, problemy ze wzrokiem) i psychologiczne (np. fobia społeczna, depresja). Nauczyciel powinien uczyć umiejętnego i racjonalnego wykorzystania komputera jako narzędzia.

Zespół uzależnienia od Internetu i komputera można rozpoznać, jeżeli minimum trzy symptomy wymienione na rysunku 4.3 występowały łącznie przez co najmniej miesiąc lub jeżeli utrzymywały się krócej niż miesiąc, to występowały w sposób

powtarzający się w okresie 12 miesięcy ¹.

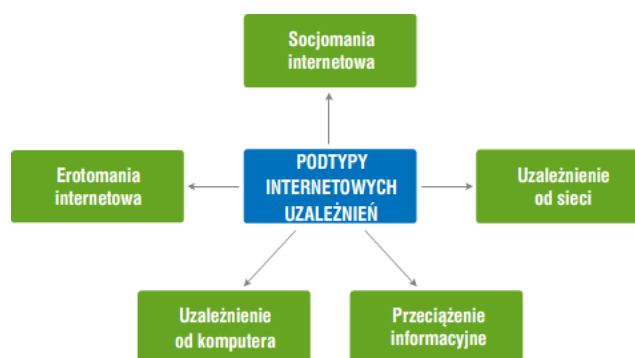


Rysunek 4.3: Symptomy uzależnienia od sieci.

Źródło: opracowano na podstawie S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 109-110. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 109-110.

Na rysunku 4.4 przedstawiono pięć podtypów internetowych uzależnień wyróżnionych przez Kimberly Young ¹.



Rysunek 4.4: Podtypy internetowych uzależnień według Kimberly Young.

Źródło: opracowano na podstawie S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 111. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Erotomania internetowa (cybersexual addiction) określić można jako nałogowe używanie stron erotycznych i pornograficznych. Często czynnikami tego zaburzenia są takie dewiacje, jak pedofilia, zoofilia, skrajny ekshibicjonizm itp.

Socjomania internetowa (cyber-relationship addiction) to uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych, nadmierne zaangażowanie w wirtualne

związki (często wiąże się to z trudnościami nawiązywania bezpośrednich kontaktów).

Uzależnienie od sieci (net compulsions) polega na stałym (obsesyjnym) przebywaniu w Internecie.

W przypadku **uzależnienia od komputera** (computer addiction) wystarczy, aby uzależniony spędzał czas przy komputerze (niekoniecznie w sieci) i nie ma dla niego znaczenia, do czego komputer jest w danej chwili wykorzystywany.

Przeciążenie informacyjne (information overload) to nałogowe surfowanie w sieci lub przeglądanie informacji.

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 111.

Komputer jest wartościowym narzędziem pomagającym w edukacji i rozwoju dziecka. Prawidłowy dobór **gier komputerowych** pomaga rozwijać spostrzegawczość, zręczność, sprawność manualną, refleks, podzielność uwagi, wyobraźnię, logiczne myślenie, wytrwałość, szybkie podejmowanie decyzji. Gry są również źródłem zabawy i rozrywki, mogą pomóc rozładować codzienne stresy. Gracze on-line łączą się w społeczności, co sprzyja nawiązywaniu bezpośrednich znajomości.

Niekontrolowane korzystanie z gier niesie wiele zagrożeń. Ważniejsze z nich przedstawiono na rysunku 4.5.



Rysunek 4.5: Zagrożenia jakie niesie niekontrolowane korzystanie z gier komputerowych (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Ważne jest uświadamianie wychowawców, kontrolowanie dziecka i edukacja na temat właściwego korzystania z komputera oraz wskazanie młodym alternatywnych sposobów spędzania wolnego czasu . Źródło: opracowano na podstawie: S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki*

dla dzieci i młodzieży, Difin, Warszawa 2011, s. 123.¹.

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 123.

Sesja 4.3. Zagrożenia moralne będące skutkiem korzystania z IT i nowych mediów

Przestrzeń wolności, jaką daje Internet jest często niewłaściwie rozumiana przez młodych ludzi. Pojawiają się tam niekiedy treści, które przez nieprzygotowanego odbiorcę mogą być źle zinterpretowane lub służyć jako nieuprawnione wzorce do naśladowania. J. Bednarek wyróżnił trzy zagrożenia wśród zagrożeń moralnych związanych z niewłaściwym korzystaniem z Internetu ¹ (rysunek 4.6).



Rysunek 4.6: Zagrożenia moralne związane z niewłaściwym korzystaniem z Internetu.

Źródło: opracowano na podstawie J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne*, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 93-105. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

Rozwój nowych mediów wpływa na przemiany w sferze zachowań seksualnych. Rola Internetu w seksualności zawiera się w trzech istotnych czynnikach: dostępie (bardzo łatwo jest nawiązać nową znajomość), możliwości (łatwe zaspokojenie skrywanych marzeń) i anonimowości. Skala prostytucji dziecięcej w Polsce nie jest dokładnie poznana. Wiadomo jednak, że Internet ułatwia nawiązywanie kontaktów w celu prostytuowania.

1. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne*, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 93-105.

Formą prostytucji jest też sponsoring, polegający na tym, że bogaty mężczyzna znajduje sobie chłopaka lub dziewczynę, którym wynajmuje mieszkanie i utrzymuje w zamian za świadczenia seksualne.

Wystarczy wpisać w wyszukiwarkę hasło "sex", a na monitorze pojawiają się tysiące odnośników do stron oferujących usługi związane z pornografią. Są to

strony zawierające¹:

- galerie zdjęć pornograficznych,
- zbiory małych filmików, które można zapisać na komputerze,
- telekonferencje internetowe z intymnymi dialogami tzw. live sex,
- sklepy internetowe z filmami i gadżetami erotycznymi (sex shopy).

Trudno precyzyjnie określić gdzie leży granica udostępniania pornografii i treści erotycznych. Nie jest również możliwy całkowity zakaz jej udostępniania. Dlatego problem chronienia dzieci i młodzież przed niepożądanymi treściami jest tak istotny. Z myślą o nich stworzono technologie filtrujące treści stron internetowych lub blokujące dostęp do określonych miejsc w sieci.

1. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne*, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 99.

Sesja 4.4. Wybrane zagrożenia społeczne będące skutkiem korzystania z IT i nowych mediów

Wśród zagrożeń społecznych związanych z niewłaściwym korzystaniem z Internetu wyróżnić można między innymi¹:

1) Hacking

Hacker jest osobą, którą charakteryzuje szeroka wiedza informatyczna, duże doświadczenie w programowaniu i administrowaniu sieciami komputerowymi, biegła znajomość systemów operacyjnych, protokołów sieciowych, technologii itp. Warto odróżnić hackerstwo od np. pisania wirusów. Pojęcie hackingu często wiąże się z określonym stylem życia: "Hacker to ktoś odczytany, rozumiejący otaczającą go rzeczywistość, doceniający wartość wiedzy. (...) Stara się być najlepszy w tym, co robi. Jeżeli dokonuje włamań, to tylko po to, by się sprawdzić, nie po to by narobić szkód lub osiągnąć korzyści materialne. A więc trzyma się pewnych zasad i nigdy ich nie przekracza"².

2) Piractwo komputerowe

Za piractwo komputerowe uznaje się "kopiowanie, reprodukowanie, używanie, wytwarzanie bez zezwolenia produktu programowego chronionego przez prawo autorskie"³.

1. Por. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011; J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.),

Patologie społeczne, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006

2. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 108.*

3. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 108.*

Wśród wybranych zagrożeń społecznych będących skutkiem korzystania z IT i nowych mediów wyróżnić można:

1. Niebezpieczeństwa e-handlu

Zasadniczym problemem związanym z robieniem zakupów przez Internet są sposoby zabezpieczania danych klientów korzystających z usług e-sklepów (numer telefonu, adres zamieszkania, numer karty kredytowej). Do innych zaliczyć można: usunięcie lub zniszczenie danych, niepożądana modyfikacja danych, błędy w oprogramowaniu, odmowa usługi i zakwestionowanie transakcji¹. Przez Internet młodzi ludzie mogą też łatwo zakupić różne szkodliwe dla zdrowia substancje (narkotyki, dopalacze itp.)

2. Cyberterroryzm

Cyberterroryzm to "nielegalne wykorzystanie zasobów komputerowych"². Sposoby wykorzystywania Internetu przez terrorystów to między innymi ataki w cyberprzestrzeni (np. wysyłanie wirusów w formie e-maili, włamywanie się i kontrola nad systemami komputerowymi) lub zbieranie informacji na temat celów ataków.

1. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 111-113.*

2. cyt. za: J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni* (w:) M. Jędrzejko (red.), *Patologie społeczne, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2006, s. 113.*

Do zagrożeń społecznych będących skutkiem korzystania z IT i nowych mediów zaliczyć można również hazard internetowy i cyberprzemoc.

1. Hazard internetowy

Hazard to "wszystkie gry, w których wygrać lub przegrać można pieniądze"¹. Internetowa bukmacheria (zakłady pieniężne przed zawodami sportowymi) czy kasyna internetowe cieszą się dużą popularnością.

2. Cyberprzemoc

Cyberprzemoc to "przemoc przy użyciu mediów elektronicznych, przede wszystkim Internetu i telefonu komórkowego"². Badania na zamówienie Fundacji "Dzieci Niczyje" pokazały, że ponad 50% nastoletnich internautów (12-17 lat) przyznało, że przynajmniej raz byli **fotografowani lub filmowani wbrew ich woli**, a

co drugi miał do czynienia z przemocą werbalną w Internecie lub przez telefon komórkowy. Style agresji w Internecie przedstawia rysunek 4.7.



Rysunek 4.7: Style agresji w Internecie.

Źródło: S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 164. (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 140.

2. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 140.

W Polsce o przemocie młodocianych z użyciem mediów elektronicznych było głośno w 2006 roku, kiedy to gdańska gimnazjalistka popełniła samobójstwo ponieważ rówieśnicy nagrali na telefon komórkowy upokarzający dziewczynę film, który rozpowszechniono w sieci.

Inne znane zagrożenia to:

1. Wirtualne znajomości (kontakty z nieznajomymi) Nie każda znajomość zawarta w Internecie jest patologiczna. Medium to umożliwia poznanie osób o podobnych zainteresowaniach, poglądach. Natomiast skutkiem znajomości patologicznych są cyberofiary - dzieci i młodzież krzywdzone i wykorzystywane przez dewiacyjne jednostki (np. pedofili) lub organizacje (np. sekty).

2. Grooming

Grooming to "uwiedzenie dziecka przez osobę dorosłą, co zalicza się do **pedofilii**"

¹. Pedofilowi łatwo jest znaleźć ofiarę na czacie, poprzez komunikatory czy serwisy internetowe. Zwykle podaje się za rówieśnika, aby rozbudzić w dziecku chęć do dalszych kontaktów. Stopniowo zdobywając zaufanie dziecka, wyłudza od niego dane osobowe, zdjęcia itp.

3. Skimming

Skimming to kradzieże w Internecie (w wąskim znaczeniu to nielegalne

skopiowanie magnetycznego paska umieszczonego na kartach płatniczych bez wiedzy właściciela). Przedmiotem takiej kradzieży mogą być karty kredytowe, tożsamość, poufne dane itp.

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 186.

Pedofilia to według S. Kozaka "każde zachowanie osoby dorosłej wobec dziecka, które służy jej podnieceniu i zaspokojeniu własnych potrzeb seksualnych". Pedofil najpierw zawiera znajomość z dzieckiem przez Internet, a później namawia je do spotkania w rzeczywistym świecie, gdzie zmusza do kontaktów seksualnych lub do pozowania do dwuznacznych filmów lub zdjęć, ale może też namówić dziecko do obnażania się przed kamerką internetową.

Ostatnie z zagrożeń społecznych będących skutkiem korzystania z IT i nowych mediów, które zostaną omówione to psishing i stalking.

1. Psishing

Najkrócej mówiąc psishing dotyczy wyłudzenia poufnych informacji, np. o koncie bankowym własnym lub rodziców.

2. Stalking

Stalking to powtarzające się prześladowanie, nagabywanie: "zachowania niechciane "kata" (nadawcy czynów) wobec ofiar ¹. W odniesieniu do Internetu i nowych mediów mówimy o [cyberstalkingu](#) ². Formy prześladowania ofiar przez stalkerów przedstawia Rys. 4.8.



Rysunek 4.8: Formy prześladowania ofiar przez stalkerów w życiu realnym i w wirtualnej rzeczywistości w Polsce (w Internecie i telefonie komórkowym).

Źródło: S. Kozak, Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży, Difin, Warszawa 2011, s. 208 (Pełna animacja Flash jest dostępna w materiałach e-learningowych)

1. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 207.

2. S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 211.

Przykład Iwony Piędzik: "Ten romans trwał trzy lata. Mateusz jest starszy o 14 lat, były szef z pracy, zero perspektyw. Podczas lunchu powiedziałam mu, że to koniec. Obtarł usta chusteczką i wstał od stołu. Za tydzień na forum internetowym na temat depresji spotkałam bratnią duszę. Kobieta po przejściach, zaczęłyśmy mailować, prawie się zaprzyjaźniłyśmy. Nagle ona wywaliła, że jest przyjaciółką Mateusza, że on miał przeze mnie zawał i że jestem ostatnią k...wą. Potem znalazła mnie na blogu, który odwiedzałam i zaczęła złośliwie komentować moje wypowiedzi. Wysłała maila do właściciela blogu, że jestem nimfomanką i roznoszę wirus HPV. Miarka się przebrała, kiedy na Gadu-Gadu dostałam informację, że teraz stracę pracę. Poszłam na policję i podałam jego nazwisko. (...) Do dziś się boję".

Celem modułu 4 było przedstawienie szans i zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Rozwój społeczny i technologiczny wymaga dostosowania się do nowej rzeczywistości i jak najlepszego wykorzystania pojawiających się możliwości. Internet, który daje nieograniczoną przestrzeń wolności może stanowić zagrożenie jeśli jest nieumiejętnie wykorzystany. Dzieci i młodzież nie zawsze potrafią sobie poradzić z selekcją treści i informacji zawartych w sieci i nie umieją sami zidentyfikować zagrożeń. Stąd ważne jest, aby osoby biorące udział w procesie

socjalizacji i wychowania (rodzice, nauczyciele) byli świadomi tych zagrożeń i uwrażliwiali na nie swoich podopiecznych. Nie było tu możliwe wskazanie wszystkich pozytywnych i negatywnych stron wykorzystania TI ze szczególnym uwzględnieniem Internetu, ale z pewnością zwrócono uwagę na najważniejsze z nich.

Podsumowanie szkolenia

Spółeczeństwo sieci jest faktem. W Polsce obserwujemy wzrost liczby skomputeryzowanych gospodarstw domowych. W pierwszej połowie 2009 roku już ponad 60 proc. gospodarstw domowych posiadało komputer, a dostęp do Internetu miało 51,4 proc. To nie są satysfakcjonujące statystyki, ale mamy wciąż do czynienia z tendencją rosnącą. Szybkie przemiany związane z rozwojem nowych technologii wymagają odpowiednich reakcji związanych z dostosowaniem się do nowej rzeczywistości. Dlatego tak ważne jest w procesie edukacyjnym, zwrócenie uwagi na pewne aspekty przemian technologicznych mające wpływ na życie społeczne. W związku z tym, celem szkolenia było przekazanie wiedzy na temat kwestii prawnych, etycznych i społecznych, które wiążą się ze stosowaniem TI. Zwrócono uwagę na korzyści, jakie daje dostęp do nowych technologii (szczególnie Internetu), oraz na prawne, moralne i społeczne zagrożenia wynikające z niewłaściwego posługiwania się komputerami oraz korzystania z Internetu.

Słownik

Aksjomat

Twierdzenie ogólnie uznane za pewnik, nie wymagające przedstawienia dowodu i nie podlegające dyskusji.

Akty normatywne

Tekst zawierający spisane w formie przepisów normy postępowania.

Cross-postowanie

Wysyłanie e-maili lub postów do kilku grup naraz.

Cyfryzacja

Proces, w którym każdy obiekt może zostać przetłumaczony na pojedyncze bajty składające się z łańcuchów zer i jedynek (zwanych bitami).

Czat

Serwis internetowy służący do komunikowania się osób grupowanych w tzw. pokojach.

Dyrektywa UE

Dokument, którego mocą państwa członkowskie UE są zobowiązane do wprowadzenia (implementacji) określonych regulacji prawnych, służących osiągnięciu wskazanego w dyrektywie, pożądanego stanu rzeczy.

Dysonans poznawczy

Stan nieprzyjemnego napięcia psychicznego, mogący się pojawić m.in. wtedy, gdy zachowania i czynności danej osoby są niezgodne z jego postawami.

Emotikon

Złożony ze znaków tekstowych symboliczny wyraz nastroju.

FAQ

Zbiór odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania w danym serwisie WWW.

Floodowanie

Wielokrotne wysłanie tej samej wiadomości lub wielu różnych wiadomości w bardzo krótkich odstępach czasu.

Forum dyskusyjne

Część danego portalu, serwisu, strony itp. będąca miejscem do wyrażania opinii na dany temat (wątek) przez internautów.

Globalizacja

Proces zagęszczania i intensyfikowania się powiązań i zależności ekonomicznych,

finansowych, politycznych, militarnych, kulturowych, ideologicznych między społecznościami ludzkimi, co prowadzi do uniformizacji świata w tych wszystkich zakresach, i odzwierciedla się w pojawieniu się więzi społecznych, solidarności i tożsamości w skali ponadlokalnej i ponadnarodowej. (P. Sztompka)

Gry komputerowe

Zbiorowa nazwa, którą określa się wszelkie gry i zabawy wykorzystujące możliwości komputera. (S. Kozak)

Implementacja

Proces wdrożenia i integracji nowych przepisów prawa w już funkcjonujących kodeksach.

IRC

Jedna ze starszych odmian usługi sieciowej polegającej na komunikowaniu się w czasie rzeczywistym wielu osób jednocześnie, co daje efekt grupowej rozmowy.

Kategorie aksjologiczne

Wartości wywodzące się z etycznej koncepcji dobra.

Kodeks Cywilny

Zbiór przepisów regulujących stosunki cywilnoprawne między podmiotami prawa prywatnego (m.in. osobami fizycznymi).

Kodeks Karny

Zbiór przepisów regulujących stosunki cywilnoprawne między podmiotami prawa prywatnego (m.in. osobami fizycznymi).

Kodeks Karny

Zbiór przepisów regulujących odpowiedzialność karną obywateli danego państwa; zawiera również katalog czynów, które są zabronione pod groźbą kary.

Kodyfikacja

Sformułowanie, zebranie i uporządkowanie norm.

Komunikator internetowy

Program komputerowy pozwalający na natychmiastową i bieżącą komunikację w Internecie; funkcja informowania o obecności użytkownika w sieci pozwala na prowadzenie rozmowy w czasie rzeczywistym.

Kultura

Całościowy sposób życia charakterystyczny dla danej zbiorowości, na który składają się określone wzory działania i myślenia oraz wyposażenie materialne. (P. Sztompka)

Media elektroniczne

Nowoczesne środki przekazu oparte na elektronice: telewizja, radio, Internet.

Medium

Środek przekazu, komunikacji, porozumiewania się.

Normy

Ogólnie przyjęte za obowiązujące powinności określonego zachowania się.

Nowe media

Media oparte na kodzie cyfrowym łączące różne rodzaje infrastruktury, transport, zarządzanie, usługi świadczone w sieciach telekomunikacyjnych, wymiany danych i mass mediach; do pewnego stopnia interaktywne. (J. Van Dijk)

Off-line

W ścisłym znaczeniu: sposób pracy przy odłączonym Internecie; szerzej: świat realny, poza wirtualnym Internetem.

On-line

W połączeniu z Internetem.

Osoba fizyczna

Określenie z prawa cywilnego określające człowieka od chwili urodzenia do chwili śmierci.

Post

Wiadomość wysyłana na forum.

Prywatność informacyjna

Możliwość utrzymania swych danych, poglądów, osobistych zwyczajów i zachowań tylko do swojej wiadomości i wiedzy.

Savoir vivre

Znajomość obowiązujących norm i zwyczajów, umiejętność dobrego zachowywania się.

Społeczeństwo informacyjne

Społeczeństwo, w którym informacja stała się dominującym źródłem produktywności, bogactwa, zatrudnienia i władzy. (J. van Dijk)

Społeczeństwo sieciowe

Społeczeństwo, którego podstawowy sposób organizacji i najważniejsze struktury są kształtowane przez sieci społeczne i medialne. (J. van Dijk)

Społeczeństwo wiedzy

Społeczeństwo, w którym wytwarzanie i przetwarzanie przedmiotów materialnych jest spychane na margines przez wytwarzanie i przetwarzanie wiedzy, która staje

się centralnym towarem dla gospodarki. (P. Drucker)

Toppostowanie

Odpowiadania w poście nad cytowanym fragmentem.

Ustawa

Akt prawny uchwalany przez parlament.

Uwierzytelnianie

Proces polegający na zweryfikowaniu zadeklarowanej tożsamości osoby, urzędnika lub usługi, m.in. przez podanie hasła.

Uzależnienie

Specyficzny stan organizmu oraz zmian w zachowaniu towarzyszącym zawężaniu się wachlarza umiejętności radzenia sobie w życiu wraz z pojawiającym się przymusem pomimo negatywnych konsekwencji wcześniejszego ulegania, robienia czegoś lub myślenia o czymś (np. alkohol, seksologizm). (S. Kozak)

Znaki diakrytyczne

Znaki graficzne umieszczane nad, pod literą, obok lub wewnątrz niej i tworzące przez to nową literę; w jęz. polskim jest 9 liter tworzonych za pomocą znaków diakrytycznych: ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż.

Aspekty humanistyczne, etyczno-prawne i społeczne w dostępie i korzystaniu z technologii informacyjnej

1. Adamska I., *Netykieta czy prawo w Internecie?*, www.edukacjaprawnicza.pl, 2007 r., dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.edukacjaprawnicza.pl>
2. Batorski D., *Podstawy społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, w: Marody M. (red.), *wymiary życia społecznego. Polska na przełomie XX i XXI wieku*, Scholar, Warszawa 2007
3. Czapiński J., Panek T. (red.), *Diagnoza społeczna 2009. Warunki i jakość życia Polaków*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa 2009
4. Dijk J., *Spoleczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010
5. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
6. Jędrzejko M. (red.), *Patologie społeczne*, Wyższa Szkoła Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztor, Pułtusk 2006
7. Kowalczyk-Szymańska M., Sztejner-Roszak O., *Naruszenia praw autorskich w internecie : aspekty prawne i procedury dochodzenia roszczeń*, Difin, Warszawa 2011
8. Kozak S., *Patologie komunikowania w internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011.
9. Kubas G., *Netykieta - kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, Praca magisterska pod kierunkiem prof. dr. hab. Ryszarda Markiewicza, Kraków: Instytut INiB UJ, 2004 r., dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.
10. Morbitzer J., *Świat wartości w Internecie*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf
11. Papieska Rada Ds. Środków Masowego Przekazu, *Etyka w Internecie*, 2002, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022
12. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, 2000 r., dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_0406200
13. Rodriguez L. A., *Etyczne aspekty korzystania z internetu.*, Uniwersytet Świętego Krzyża 2006 r., tłum. Bronisław Jakubowski, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.ostatniaszuflada.pl/o-pracy/etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu.html>
14. Rinaldi A. H., *Zasady Etyki Internetowej*, Florida Atlantic University, 1992 r. Tłumaczenie: Krzysztof Snopek Wydział Elektryczny Politechniki Gdańskiej, 1993, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm
15. Rynkiewicz R., *Netykieta*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.netykieta.dlawas.net>

16. Sokołowski M. (red.), *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, Wyd. PWSZ, Elbląg 2005
17. Sztompka P., *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Znak, Kraków 2002
18. Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010
19. Urbański, *Netykieta*, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem:
<http://www.urbanski.net.pl/net.htm>
20. Wąglowski P., *Prawo w sieci. Zarys regulacji internetu*, Helion, Gliwice 2005
21. Zenderowski R.: *Plagiat. Istota - rodzaje - skutki (w odniesieniu do prac pisemnych na studiach wyższych)*, Instytut Politologii, Uniwersytet Kard. Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Warszawa 2008, dostępne w dn. 09.08.2011 pod adresem: <http://www.zenderowski.republika.pl/plagiat.pdf>

Materiały dodatkowe

Materiały dodatkowe znajdują się w materiałach e-learningowych dostępnych na platformie