

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Securitate 14(1) (2024)

ISSN 2657–8549

DOI 10.24917/26578549.14.1.12

Dariusz Hybś

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID 0000-0002-5169-5071

Korzystanie z portali społecznościowych formą rozrywki, zagrożeń psychologicznych, naruszania reguł prawnych

Using social networking sites as a form of entertainment, psychological threats,
violation of legal rules

Abstrakt

W artykule przedstawiono analizę problematyki nawiązującej do korzystania z portali społecznościowych. Na wstępie omówiono kwestie związane z popularnością *social mediów*, które mają niewątpliwie wpływ na kształtowanie własnej tożsamości. Tytułem uzupełnienia dodać należy, iż serwisy społecznościowe to obszar, w którym każdy użytkownik może nawiązać różnego rodzaju kontakty, zdobywać najróżniejsze informacje i wiadomości, a także w formie rozrywki spędzać czas wolny.

W publikacji zwrócono uwagę na kwestie przystępowania do wirtualnej społeczności, gdzie użytkownik musi mieć na uwadze, że od jego świadomości i podejmowanych decyzji zależy stworzony profil, postrzegany wizerunek oraz ilość przekazanej dobrowolnie prywatności. W dalszej części scharakteryzowano i opisano pozytywne i negatywne oddziaływanie serwisów społecznościowych na ich odbiorców. Podkreślono, że media społecznościowe przyczyniły się do zmiany sposobu interakcji nastolatków, jak również ich zachowania w rzeczywistości. Oddziaływanie portali społecznościowych należy analizować w różnych jego zakresach, w związku z powyższym szczególną uwagę skierowano na kwestie związane z występującymi zagrożeniami w cyberprzestrzeni. Zakres niewłaściwych aktywności zilustrowano z perspektywy psychologicznej, społecznej i prawnej.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, użytkownik, tożsamość, wirtualna komunikacja

Abstract

The article presents an analysis of issues related to the use of social networking sites. At the beginning, issues related to the popularity of social media were discussed, which undoubtedly have an impact on shaping one's identity. As a supplement, it should be added that social

networking sites are an area where each user can establish various types of contacts, obtain various information and messages, as well as spend their free time in the form of entertainment.

The publication draws attention to the issues of joining a virtual community, where the user must bear in mind that the profile created, the perceived image and the amount of voluntarily provided privacy depend on his awareness and decisions. The positive and negative impact of social networking sites is further characterized and described. It was emphasized that social media contributed to changes in the way teenagers interact as well as their behavior in fact. The impact of social networking sites should be analyzed in its various scopes, therefore special attention was paid on issues related to threats in cyberspace. The scope of inappropriate activities is illustrated from a psychological and social perspective and legal.

Keywords: cyberspace, user, identity, virtual communication

Wprowadzenie

Wielowątkowe rozważania na temat komunikacji internetowej korelują z globalizacją, szczególną formą rozwoju cywilizacyjnego świata. Postępowość w tym zakresie jest również przyczyną nowych zmian i zagrożeń. W myśl współczesnych środków porozumiewania się dużym zainteresowaniem cieszą się portale społecznościowe. Przy ich pomocy ludzie z całego świata mogą nawiązywać różnorodne kontakty nawet z nieznanymi osobami. Ten rodzaj relacji, oprócz pozytywnych cech i korzyści, ma również negatywne konsekwencje.

Popularność mediów społecznościowych wzrasta z roku na rok. Z danych wynikających z przedstawionego raportu *Digital 2023 Global Overview Report*¹ opracowanego we współpracy z Meltwater i We Are Social w styczniu 2023 r. liczbę ludności korzystającej z Internetu szacuje się na ponad 5,16 miliarda, co oznacza, że prawie 65% ogółu populacji korzysta z sieci. W Polsce wskaźnik ten wynosi odpowiednio w stosunku do ludności ponad 88%, z *social mediów* natomiast korzysta ponad 66%. Społeczeństwo najczęściej korzysta z kanału społecznościowego Facebook, który od kilkunastu lat jest najpopularniejszy w szczególności wśród odbiorców w przedziale wiekowym od 18 do 34 lat. W ciągu miesiąca odwiedza go prawie 3 miliardy użytkowników.

W ciągu minuty na świecie ludzie chłoną wzrokiem 694 tysiące filmików na Tik Toku i YouTube, klikają w 4,1 tysięcy postów na *Instagramie* i wysyłają 350 tysięcy tweedów na X. Szacuje się, że liczba osób uzależnionych od *social mediów* i Internetu przekracza 210 milionów. Prognozuje się, że w 2025 roku liczba sieciowych uczestników osiągnie 4,41 miliarda, czyli jedna trzecia całej populacji na świecie. Cieszące się popytem media społecznościowe oprócz zagrożeń udoskonalają wymianę ważnych i ciekawych informacji. Uczestnicy mogą w każdej wolnej chwili zapoznać się z aktualnymi wiadomościami i wydarzeniami z najdalszych zakątków świata. Świat wirtualny to także doskonała przestrzeń umożliwiająca rozwój zainteresowań. Wymienione

¹ Sz. Kempa (2023). *Digital 2023: Globalny Raport Przeglądowy* https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overviewreport?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=PDF&utm_campaign=Digital_2023&utm_content=Digital_2023_Local_Country_Promo [dostęp: 12.05.2024].

cechy są również istotne z punktu rozumienia istoty procesu dojrzewania. W okresie tym nastolatki bowiem dokonują wyborów życiowych, a popularne portale społecznościowe powodują, że młodzież może ekscytować się twórczością i pomysłowością innych, a także wymieniać się i dzielić własnymi doświadczeniami. Media społecznościowe zaspokajają potrzeby, które według młodych osób mają największe dla nich znaczenie. W ich zakres wchodzi przede wszystkim: nawiązywanie i utrzymywanie znajomości, kształtowanie własnej tożsamości oraz dbanie o wizerunek i status społeczny. Ponadto utrzymują, że dzięki internetowym interakcjom mają możliwość zapoznania się z różnymi opiniami i poglądami, jak również wspomagania się w kwestiach ważnych i istotnych. Ich rozważania zgłębiane przez uczestników portali dają im poczucie wpływu na otaczający świat. Jednakże w przypadku nadmiernego korzystania z mediów społecznościowych należy liczyć się z negatywnymi skutkami zdrowia dla psychicznego i fizycznego. Do najczęściej wymienianych należą: trudności z koncentracją, mniejsze zainteresowanie nauką, problemy ze snem, ograniczenie bezpośrednich kontaktów z rówieśnikami, zaniżone poczucie własnej wartości, lęk, obniżony nastrój i cyberprzemoc².

Powstanie społeczności on-line

Pierwowzorem mediów społecznościowych był *Six Degrees*. Zakładał on hipotezę sześciu stopni separacji. Ideą serwisu było założenie, że dwie wybrane dowolnie osoby dzieli maksymalnie sześć zaprzyjaźnionych osób. Koncepcja polegała na przypuszczeniach, że każda osoba zna inną, która ma kolegę bądź znajomego. Poprzez wytworzony cykl, określony użytkownik docierał do danego uczestnika serwisu. Pomysł wielokrotnie modernizowany i krytykowany dał początek modelowi sieci społecznościowych. Funkcjonujący na przełomie 1997–2000 roku w dominującym okresie liczył około 3,5 miliona użytkowników³.

Serwis społecznościowy Fiendster był pierwszą platformą nazywaną mediami społecznościowymi. Założycielem był Jonathan Abrams kanadyjski programista pracujący dla Netscape. W 2002 roku stworzył on rodzaj mapy w środowisku rodzinnym, zawodowym i znajomych. Celem programu było rozbudowanie sieci relacji towarzyskich za pośrednictwem dodawania innych użytkowników. W początkowej fazie dotyczyło to tylko osób najbliższych i kolegów. Uczestnicy, jednakże, zaczęli chętnie wysyłać wiadomości i wstawiać różne zdjęcia. Portal ten różnił się od funkcjonujących w sieci tym, iż użytkownik dokładnie wiedział, z kim prowadzi komunikację, z kim handluje lub komu dokucza. Połączenie realnej tożsamości z osobowością internetową stanowiło więc istotną zmianę w odniesieniu do innych serwisów. Podawanie prawdziwych nazwisk umożliwiało i wręcz wzmacniało aktywności towarzyskie. Poprzez dodawanie znajomych można było przeglądać profile innych osób, na przykład pod

² K. Barylska (2022). *Uzależnienie od mediów społecznościowych – przyczyny, objawy, leczenie*. <https://euphire.pl/arttykul/uzaleznienie-od-mediow-spoecznościowych-przyczyny-objawy-leczenie/> [dostęp: 4.01.2024].

³ A. Roguski (2020). *Zrozumieć Social Media*. Wydawnictwo Onepress. Gliwice, s. 18.

kątem zainteresowań. Udostępnienie Friendstera innym było przyczyną zawierania nowych związków i znajomości w sieci⁴.

Nietypowość ludzkiej osobowości jest przyczyną chęci i ciekawości podglądania innych osób. Pomimo iż każdy użytkownik prowadzi własne życie, według indywidualnego sposobu bycia, to i tak chęć dowiedzenia się czegoś nowego o znajomych jest bardzo znaczna. Hormonem odpowiedzialnym za ten rodzaj zachowania jest dopamina. Ludzki mózg jest w taki sposób skonstruowany, że w przypadku zdobycia nowej informacji lub obejrzenia treści z życia innych jest wynagradzany. Gratyfikacje uwarunkowane są nowościami, odkryciem czegoś nowoczesnego oraz innymi aktualnościami i powiadomieniami, których nie brakuje w mediach społecznościowych⁵.

Powstanie Facebooka to przełom w historii serwisów społecznościowych. Był to pierwszy portal społecznościowy dla ludzi. Został stworzony dla lepszej komunikacji, która opierała się na rzeczywistych kontaktach interpersonalnych. Jednym z najbardziej istotnych elementów identyfikujących Facebooka była konieczność korzystania z serwisu w imieniu własnym. Używanie swojego imienia i nazwiska wiązało się ze strukturą narzędzia komunikacyjnego. Celem było zapewnienie bezpieczeństwa i kontroli danych osobowych oraz ochrona prywatności każdego użytkownika. Anonimowość w internecie, używanie pseudonimów – to wręcz wyróżnik globalnej sieci. Serwis był inspiracją do stworzenia narzędzia, które nie mogło być w pełni wykorzystane przez osoby podające fałszywą tożsamość. Użytkownicy w przypadku braku danych nie rozpoznawali znajomych i w konsekwencji nie dodawali ich do swoich list kontaktów. Jednakże problematyka ochrony prywatności w *social mediach* jest tematem złożonym i skomplikowanym. Wynika to z faktu, że osoby posiadające konta na portalach społecznościowych dobrowolnie, publicznie ujawniają fragmenty swojego życia prywatnego. To z kolei wiąże się z występującymi zagrożeniami. Należy mieć bowiem wzgląd, iż portale społecznościowe tworzą bez zahamowań platformy o charakterze narcystycznym. Ponadto wpływ możliwości *social mediów* i poświęcany im czas przyczynia się do utraty zdolności poznawania rzeczywistego świata. W rezultacie użytkownicy mogą wpaść w pułapkę konformizmu albo uzależnić się od źródeł informacji⁶.

Wymagowana publiczność

Amerykański psycholog David Elkind, twórca wyobrażonej publiczności, twierdził, że jest to typowe zjawisko psychologiczne umacniające młodzież w przekonaniu, że są wręcz doskonali i nadzwyczajni. Adolescencja to okres charakteryzujący się zmniejszeniem kontaktów dzieci z rodzicami czy opiekunami oraz zwiększeniem akceptacji środowiska rówieśniczego. W tym okresie młode osoby eksperymentują i tworzą własne tożsamości. Niejednokrotnie zastanawiają się nad swoją przyszłością i wyborem kariery

⁴ S. Levy (2022). *Facebook A miało być tak pięknie*. Grupa Wydawnictwo Kobiectwo. Białystok, s. 57–58.

⁵ M. Skwarek (2021). *Perswazja w social mediach czyli jak sprzedawać tam, gdzie inni tylko zdobywają lajki*. Wydawnictwo Helion S.A. Gliwice, s. 114–115.

⁶ D. Kirkpatrick (2011). *Efekt Facebooka*. Wolters Kluwer Polska Sp. z o.o. Warszawa, s. 20–21.

zawodowej. Wyimaginowana publiczność to odczucie, że przez cały czas określona jednostka jest obserwowana i oceniana. W świadomości nastolatków wytworzyła się więc idea, że wymyślone audytorium jest realne. Życie młodego pokolenia przybrało formę funkcjonowania w zamkniętej przestrzeni, w której są bezustannie monitorowani zarówno przez kolegów i koleżanki w rzeczywistości, jak i za pośrednictwem kont internetowych. Doniosłym znaczeniem w tym zjawisku jest ilość uwagi w stosunku do faktycznej liczby osób oceniających. W tym okresie młodzież, w szczególności dziewczęta, poświęcają ogromną ilość czasu na rozmyślanie o własnej osobowości. W wyniku odczuwania nieustannej obserwacji, u nastolatków pojawiają się cechy narcystyczne. Charakterystyczne zachowania stały się przesłankami do kreowania stereotypów osób niepełnoletnich. Odznaczają się one nadmierną wrażliwością i ekscytacją własnym wyglądem, ubiorem i doбором koleżeństwa. Wyjaśnieniem tego zachowania zajmuje się neuronauka, bowiem osoby dorastające mają więcej dopaminy, a co za tym idzie częściej doświadczają przyjemności. Media społecznościowe przyczyniły się do zmiany sposobu interakcji nastolatków oraz postępu różnorodności swoich zachowań. Nastolatek pokazując część własnej osobowości, otrzymuje informację zwrotną, w wyniku której formułuje osobistą tożsamość. Oznacza to, że *social media* inspirują i motywują młode pokolenie do wykreowania własnej osobowości poprzez liczbę osób śledzących, wyświetleń, lajków i udostępnień. Działania w sieci z niewidzialną publicznością to inny rodzaj interakcji w porównaniu do oglądania programów, bądź czytania książek. W przypadku wirtualnej komunikacji uczestnik pozostawia ślad w sieci, zapoznaje się z reakcją obserwujących, co w konsekwencji wpływa na jego samoocenę i samoświadomość⁷.

W literaturze przedmiotu można spotkać się ze zjawiskiem *tulpy* – równoległej osobowości. *Tulpa* to inaczej samoświadomy, wyimaginowany przyjaciel lub dodatkowa osobowość. Wymyślonego współtowarzysza tworzy się świadomie i kształci we własnym umyśle. Wyobrażonych przyjaciół mogą posiadać najmłodsze dzieci, młodzież, a także osoby dorosłe. Tworzenie wyimaginowanych przyjaciół wspierała internetowa subkultura zainicjowana w świecie on-line, której członkowie stworzyli portal funkcjonujący na zasadzie skrzynki kontaktowej. Na podstawie analizy wyników badań przeprowadzonych na uczestnikach wymienionego portalu, można podkreślić, że ankietowani stanowili grupę osób mających kilkoro wymyślonych przyjaciół. W rzeczywistym życiu kontrolowali się przed uzewnętrznieniem rozmowy z *tulpą*. Najczęściej kontaktowali się z nią we własnym umyśle, bez ustnej wypowiedzi. Ten niby prosty zabieg przynosi również pożytek w przypadku osób samotnych, w szczególności mających objawy depresji. *Tulpa* bowiem wypełnia lukę powodowaną brakiem prawdziwych kontaktów społecznych. Wyobrażony przyjaciel pomaga w nabyciu umiejętności społecznych i poradzeniu sobie ze społeczną izolacją. Taki stan rzeczy powoduje, że więź, która łączy ludzi i stanowi istotny element w psychologii, może również zostać zastąpiona wirtualną przyjaźnią⁸.

⁷ J. Miner (2020). *Smartfonowe dzieciaki Dla rodziców, których dzieci wychowują się w świecie smartfonów*. Wydawnictwo Bez Fikcji. Oświęcim, s. 46–57.

⁸ P. Szarota (2018). *Od Facebooka do post-przyjaźni Współczesne przeobrażenia bliskich relacji*. Wydawnictwo Naukowe PWN SA. Warszawa, s. 96–98.

Nauki psychologiczne potwierdzają, że relacje rówieśnicze dla dorastających nastolatków mają istotną wartość społeczną. Dzieciństwo wiąże się z socjalizacją w środowisku najbliższych, jednakże czynnikiem modelującym zachowanie dzieci i młodzieży w określonym etapie życia okazuje się świat wirtualny. Bliskie bądź dalsze sąsiedztwo z kolegami i koleżankami nie zmienia wyboru i sposobu współczesnego nawiązywania kontaktów interpersonalnych. Brak odpowiedniego pobudzenia do działania grup społecznych w świecie technologii cyfrowych może okazać się konsekwencją izolacji, wykluczenia bądź narastających problemów psychicznych⁹. Należy również podkreślić, iż powyższe kwestie były już wcześniej przedstawione w formie wniosku przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy: młodzież w sieci została opuszczona przez swoich rodziców, opiekunów i nauczycieli. Przedstawiciele młodego pokolenia muszą sami przeciwstawiać się zagrożeniom i uczyć sprawnego funkcjonowania w wirtualnym świecie. Socjalizacja zatem może okazać się zjawiskiem o zaburzonych cechach i konsekwencjach psychicznych i społecznych¹⁰.

Szanse, przeszkody i utrudnienia

Jeszcze nie tak dawno w Polsce możliwość publikowania różnorodnych treści posiadały stacje telewizyjne, rozgłośnie radiowe bądź grupy wydawnicze. W późniejszym okresie przedmiotową zdolność zdominowały portale internetowe. Obecnie potencjał ten przejęły osoby posiadające konta w mediach społecznościowych. Tak ogromny przyrost dziennych informacji przyczynił się do intensyfikacji zjawiska *fear of missing out* – FOMO. Zaburzenie objawia się strachem przed utratą lub pominięciem określonej wiadomości, informacji lub *posta* znajomego na Facebooku. Początkowe symptomy pojawiają się wręcz ekspresowo. W ciągu kilku minut użytkownicy odczuwają niezwykle uporczywą dolegliwość charakteryzującą się niezręcznością spowodowaną brakiem odczytania przychodzących powiadomień. FOMO stało się zjawiskiem powszechnie popularnym zarówno wśród młodzieży, jak i dorosłych. W zakres podstawowych przyzwyczajień wchodzi czynności o charakterze:

- ignorowania spraw zawodowych, służbowych i prywatnych,
- korzystania z sieci internetowej przed zaśnięciem oraz niezwłocznie po przebudzeniu,
- niezwłocznego sprawdzenia przychodzących komunikatów i powiadomień,
- użytkowania smartfonów i innych urządzeń w trakcie konsumpcji posiłków,
- posługiwania się wymienionymi urządzeniami w nieodpowiednich miejscach i sytuacjach,
- używania telefonów w czasie spotkań towarzyskich i rodzinnych.

⁹ S. Bębas, M. Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Szwedzik, A. Taper (2017). *Cyfrowe dzieci. Zjawisko Uwarunkowania Kluczowe problemy*. Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR. Warszawa-Milanówek, s. 144–145.

¹⁰ S. E. Serwońska (2017). Postęp technologiczny jako źródło zagrożeń. W: Górka M. (red.), *Cyberbezpieczeństwo Dzieci i Młodzieży. Realny i wirtualny problem polityki bezpieczeństwa*. Difin SA. Warszawa, s. 61.

Ostatnie z wymienionych zachowań ma charakter zaburzający komunikację interpersonalną. Coraz częściej zauważalnym zjawiskiem staje się ignorowanie uczestników biesiad, spotkań zawodowych bądź biznesowych. Osoby w trakcie imprezy, gościny lub innego rodzaju wizyty niejednokrotnie wzbudzają większe zainteresowanie smartfonem aniżeli bezpośrednią rozmową z towarzystwem. Zjawisko zwane *phubbingiem*, czyli lekceważeniem innych jest następstwem FOMO. Określenie powstało w wyniku kombinacji dwóch angielskich słów *phone* i *snubbing*. Konsekwencją wskazanych zaburzeń jest kolejne zachowanie kompulsywne zwane *nomofobią*, którego istota cechuje się nieustanną potrzebą posiadania przy sobie telefonu. Osoby nią dotknięte odczuwają dyskomfort psychiczny związany z brakiem dostępu do sieci albo utratą smartfonu. Ponadto nieustannie sprawdzają dostęp do sieci wi-fi, a z telefonu korzystają w każdej nadarzającej się okazji¹¹.

Korzystając z *social mediów* należy mieć świadomość, że określona aktywność użytkownika zostanie skomentowana. Może dotyczyć to zarówno wypowiedzi, zamieszczonego materiału bądź wysłanego postu. Internet przyczynił się do skomunikowania całego globu, a tym samym do wolności wypowiedzi. Forma komentarza może przybrać zarówno postać konstruktywnej krytyki, jak i hejtu. Poczucie bezkarności przysłużyło się do eskalacji agresji. Każdy może w różnorodny sposób ustosunkować się do odczytanego tekstu, obejrzanego lub wysłuchanego materiału. Hejterzy jednakże utrzymują, iż mają do tego przywilej. Dlatego negatywny wpis może otrzymać każdy, niezależnie od statusu¹².

Analiza zbiorów tekstów i wyselekcjonowanych komunikatów powszechnie uznanych w kategorii hejtu wykazała następujące kryteria. Treść komentarzy ma zazwyczaj negatywny wydźwięk w postaci ubliżania, poniżania, umniejszania szacunku, lekceważenia czy dyskredytowania. Zazwyczaj cechuje się agresją, groźbami bądź obelgami. Forma wypowiedzi jest ironiczna i sarkastyczna, charakteryzuje się negatywnym ładunkiem emocjonalnym. Używany język odznacza się wulgaryzmami, obraźliwymi określeniami, prowokacją, depersonalizacją i *trollingiem*. Ogólnie hejting wykracza poza granice kultury i narusza zasady netykiety¹³.

Uwzględniając powyższe, należy wziąć pod uwagę, iż każdy użytkownik korzysta z sieci w różnorodny sposób. Nieokreślona grupa wykorzystuje nowe media z dużą korzyścią m.in. w zakresie poszukiwania interesujących wiadomości, informacji albo nawiązania nowych znajomości. Inna część internautów wręcz odmiennie – angażuje się w świecie wirtualnym. Czynnikiem niekorzystnym jest ucieczka od rzeczywistości w świat on-line. Wymienione dwa sposoby funkcjonowania w nowych mediach określono jako pozytywne i negatywne. Pierwszy odnosi się do konstruktywnego zaangażowania, które ma miano kompetencji informatycznej. Drugi obarczono terminem dysfunkcjonalnego korzystania z Internetu¹⁴.

¹¹ A. Roguski (2020). *Zrozumieć Social...* Dz. cyt., s. 89–92.

¹² T. Reich (2016). *Jak dbać o wizerunek w mediach społecznościowych*. Wydawnictwo Słowa i Myśli Sp. z o.o. Lublin, s. 109–111.

¹³ A. Naruszewicz-Duchlińska (2015). *Nienawiść w czasach Internetu*. Novae Res – Wydawnictwo Innowacyjne. Gdynia, s. 10–11.

¹⁴ J. Pyżalski (2011). *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne Sp. z o.o. Sopot, s. 34.

Snapchat aplikacja mobilna służąca do wysyłania zdjęć i filmików, zyskał dużą popularność. Program miał na celu przykuwać wzrok do ekranu, na którym pojawia się przez krótką chwilę treść wysłana od znajomego, przyjaciela lub członka rodziny. Zamierzeniem oprogramowania było opracowanie komunikatora, który miał zapewnić poczucie wolności wśród użytkowników. Wysyłający decydował, jaki materiał i komu udostępnia, to z kolei miało przyczynić się do całkowitej kontroli swojego konta. Aplikacja stała się fenomenem w mediach społecznościowych. Internauci mogli wręcz błyskawicznie skomunikować się, a wysłany tekst, zdjęcie lub wideo zniknęło bezpowrotnie. Jednakże dołączając się do tej społeczności, należy wziąć pod uwagę przekazanie aplikacji swojej intymności i prywatności. Pragnienie bycia obserwowanym wiąże się z udostępnianiem coraz ciekawszych materiałów. W ten sposób szukanie najlepszych „sweetfoci” wiąże się z *sextingiem*, mianowicie z rozpowszechnianiem fotografii z podtekstem erotycznym. Granice bezpieczeństwa zostają naruszone w momencie zrobienia przez odbiorcę zrzutu ekranu w trakcie krótkiej edycji *stories*¹⁵.

BeReal to aplikacja, dzięki której można udostępnić jedno zdjęcie w ciągu dnia swoim znajomym. W tym programie chodzi jednak o „fotkę” zrobioną w określonym czasie, bez żadnego przygotowania, filtrowania i innych zabiegów retuszujących prawdziwe życie. Komplikacje powstają jednak w momencie otrzymania powiadomienia o różnym czasookresie, wówczas użytkownik ma dwie minuty na zrobienie selfie, ale w sposób uwieczniający osobę oraz otoczenie, w którym przebywa. Rodzaj zagrożenia powstający w konsekwencji użytkowania tego oprogramowania jest zatrważający. Aplikacja, która miała stanowić przeciwieństwo wstawiania zdjęć z efektami i filtrami, okazała się jeszcze bardziej niebezpieczna. Użytkownik bowiem nie zna godziny otrzymania powiadomienia i z tego powodu jego mózg jest w ciągłym napięciu utrudniającym normalne funkcjonowanie. Jest to aplikacja wykorzystująca mechanizm dopaminy na poczet akceptacji i bycia dostrzeżonym w grupie¹⁶.

Pierwotnym założeniem Facebooka było stworzenie serwisu społecznościowego, spajającego wirtualną społeczność i poprawiającego dobrostan psychiczny. W rzeczywistości narzędzie, które miało służyć komunikacji, szerzeniu własnych poglądów i reklamowaniu produktów, stało się również machiną o działaniu manipulującym. Należy w tym miejscu rozgraniczyć pewnie kwestie związane z ideą powstania *social mediów* a użytkownikami ze złymi intencjami. *Fake newsy* to nieprawdziwe i nieuczciwie skonstruowane wiadomości. Celem rozpowszechnienia sensacyjnych i plotkarskich informacji jest zniechęcenie oraz zmiana poglądów i stosunku wobec innych. Fałszywe komunikaty mogą być ośmieszającym memem, clickbaitem, sfabrykowaną ciekawostką bądź inną formą manipulacji¹⁷. Postęp techniczny wraz z rozwojem sztucznej inteligencji umożliwił również manipulowanie obrazem. Deepfake otworzył perspektywę łączenia i zastępowania obrazów ludzkich twarzy. Unowocześniona technika spowodowała coraz trudniejsze rozpoznanie oryginalnego obrazu od tego przekształconego

¹⁵ T. Reich (2016). *Jak dbać...* Dz. cyt., s. 150–154.

¹⁶ M. Bigaj (2023). *Wychowanie przy ekranie Jak przygotować dziecko do życia w sieci?* Wydawnictwo W.A.B. Warszawa, s. 236–238.

¹⁷ A. Rogulski (2020). *Zrozumieć social...* Dz. cyt., s. 183–185.

i zmodyfikowanego. Oprogramowanie do tworzenia przeróbek stało się powszechnie dostępne w internecie. Nie trzeba być uzdolnionym programistą, aby odpowiednio przerobić film, głos czy zdjęcie. Ponadto można wykorzystać w tym celu aplikację Snapchat, która posiada filtry umożliwiające zmianę twarzy. W konsekwencji deepfake stał się niebywałą techniką wykorzystywaną do stosowania cyberprzemocy i innych destrukcyjnych ataków na wszystkich użytkownikach portali społecznościowych i sieci¹⁸.

Zagrożenia i bezpieczeństwo w sieci

Przełom XX i XXI wieku stał się ważnym okresem przemian technologicznych. Społeczeństwo zyskało możliwość niezwykle szybkiej transmisji i odbioru informacji. Swobodne, bez żadnej komplikacji wysyłanie dowolnych materiałów stało się powszechnie stosowanym zachowaniem wirtualnej społeczności. Niezależnie od rodzaju i formy komunikacji należy brać pod rozwagę czyhające w sieci zagrożenia. Cyberprzestrzeń bowiem to obszar, w którym z tendencją wzrostową eskalują problemy natury społecznej, psychologicznej i prawnej. Internet to przestrzeń, z której korzystamy codziennie. Okno na świat stało się sposobnością zdobywania wiedzy, informacji, wiadomości, rozrywką oraz dwustronną komunikacją. Korelacja świata wirtualnego z rzeczywistym przyczyniła się do destrukcyjnych działań. Renoma portali społecznościowych dodatkowo rozszerzyła nowe możliwości dla cyberprzestępców i hakerów¹⁹.

Bezspornie Nicholas Kardaras, psycholog i czołowy specjalista ds. uzależnień w Stanach Zjednoczonych przedstawił tezę, że korzystanie z mediów społecznościowych przyczynia się do postępującego kryzysu zdrowia psychicznego. Charakterystyczne objawy to nie tylko kwestie związane z uzależnieniem i depresją, ale również rosnące problemy obejmujące umiejętności logicznego myślenia. Nadmierne uczestnictwo w *social mediach* zmienia stan umysłu i sposób przetwarzania informacji. Wytworzony patologiczny proces ukształtował rodzaj binarnego myślenia czarno-białego, stanowiącego przeciwstawność myślenia krytycznego. Portale społecznościowe takie jak Facebook, Instagram czy TikTok dodatkowo powodują, że użytkownicy z jednej strony szybciej reagują na wszelkiego rodzaju aktywności w sieci, a z drugiej są niepodatni na podwyższoną impulsywność. Najbardziej popularny serwis społecznościowy Facebook stworzony został w formie *Hot or Not*, czyli binarnych wyborów. Wysyłane treści mają na celu zwiększyć zaabsorbowanie odbiorców i uniemożliwić oderwanie się od ekranu. W konsekwencji dochodzi do różnego rodzaju zaburzeń psychicznych, m.in. do sztywności myślenia, automatycznego zachowania i zubożonego funkcjonowania w środowisku. Osoby uzależnione od mediów społecznościowych łatwo ulegają manipulacji, mają kompleksy, są zdezorientowani, poddenerwowani, samotni i pozbawieni poczucia własnej tożsamości²⁰.

¹⁸ Tamże, s. 197–199.

¹⁹ D. Hybś (2023). *Kultura bezpieczeństwa w aspekcie zjawiska cyberbullyingu*. W: J. Fabisiak, H. Sommer, G. Zakrzewski (red.). *Funkcje bezpieczeństwa Część druga*. (s. 39–41). Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej.

²⁰ N. Kardaras (2023). *Cyfrowe szaleństwo. Jak Media Społecznościowe napędzają Kryzys Zdrowia Psychicznego i jak odzyskać równowagę*. CeDeWu Sp. z o.o. Warszawa, s. 17–18.

Kwestie odpowiedzialności karnej w aspekcie mediów społecznościowych należy przeanalizować w odniesieniu do istniejących czynów zabronionych i wprowadzonych nowych rodzajów przestępstw w cyberprzestrzeni. Typowym naruszeniem prawa jest przestępstwo oszustwa, którego ustawowe znamiona zostały tak dookreślone, że w przypadku jego popełnienia nie ma znaczenia, czy do czynu doszło w rzeczywistości czy w świecie wirtualnym. Użytkownicy prowadzący aktywne życie w internecie w szczególności na portalach społecznościowych niejednokrotnie, podejmują aktywności, które mogą okazać się naruszeniem regulaminów bądź przepisów prawa. W zakresie pospolitych czynności należy podkreślić takie jak: *patostreaming, stalking, trolling, fake newsy, deepfake i revenge porn*. Pomimo iż nie każde zachowanie zostało stypizowane w prawie karnym, to nie oznacza, że pokrzywdzony nie ma możliwości dochodzenia swoich praw. Rozpatrując tę problematykę pod względem prawnym, można doszukać się znamion czynów zabronionych w różnych kategoriach przestępstw. W przeważających przypadkach działania sprawców będą naruszały odpowiedzialność karną m.in. za przestępstwa²¹:

- oszustwa – art. 286§1 k.k.,
- nieuprawnionego uzyskania informacji (*hacking*) – art. 267§ 1 k.k.,
- znieważenia – art. 216§2 k.k.,
- zniesławienia – art. 212§2 k.k.,
- uporczywego nękania osoby (*stalking*) – art. 190a§1 k.k.,
- rozpowszechniania utrwalonego wizerunku nagiej osoby – art. 191a§1 k.k.²².

W zakresie występujących zagrożeń w *social mediach* zaakcentować należy zagadnienia związane z udostępnianiem, gromadzeniem i przetwarzaniem danych osobowych przez administratorów portali społecznościowych. W większości przypadków formalności związane z rejestracją konta uwarunkowane są od podania personaliów. Z punktu widzenia bezpieczeństwa są to regulacje wymagane, aczkolwiek nagminną regułą staje się dobrowolne zamieszczanie różnorodnych informacji, zdjęć, postów, filmików, tworząc w ten sposób obszerną listę kontaktów. Niektóre serwisy społecznościowe dodatkowo zbierają dane dotyczące miejsc, w których osoby przebywały, odwiedzanych stron internetowych, zakupionych produktów, zainteresowań, wykonywanego zawodu, podjętej nauki. Niejednokrotnie portale zachęcają internautów do podawania kolejnych rekordów, argumentując ten proceder ochroną profilu. Zabezpieczeniem ochrony danych osobowych zazwyczaj jest umowa cywilnoprawna zawarta pomiędzy właścicielem i użytkownikiem portalu społecznościowego. Jednakże adresat konta nie ma możliwości uformowania i uporządkowania zasad zawartych w umowie. Pozostaje mu jedynie wybór jednej z udostępnionych opcji. Zważywszy na gromadzenie i przetwarzanie wspomnianych metadanych, każdy użytkownik powinien z należytą starannością dobierać zakres informacji, które zamierza udostępnić w przestrzeni publicznej. W każdym państwach poza Unią Europejską funkcjonują odrębne przepisy

²¹ M. Pomietło (2022). *Odpowiedzialność karna za czyny popełnione za pośrednictwem mediów społecznościowych*. W: R. Markiewicz (red.). *Prawo a media społecznościowe*. Kraków, s. 310–315.

²² Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks karny, Dz.U. 2024 poz. 17.

obejmujące działalność *social mediów*, co wiąże się z potencjalnym zagrożeniem wycieku danych osobowych, jak również otrzymania statusu ofiary oszustów internetowych. W krajach Unii Europejskiej poruszane kwestie są inaczej interpretowane, bowiem na podstawie obowiązujących przepisów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679²³ zobowiązano administratorów mediów społecznościowych do przestrzegania określonego poziomu ochrony danych osobowych²⁴.

Zakończenie

Pod koniec ubiegłego wieku problematyka związana z uzależnieniem od internetu była w większości ignorowana. Świat wirtualny miał być przepustką do zdobywania informacji, a przede wszystkim rozrywką i narzędziem umilającym spędzanie wolnego czasu. Nieliczni brali pod uwagę, iż określone psychologiczne przestrzenie sieci globalnej mogą okazać się tak ekscytujące i wciągające, że staną się warunkami powstania bezgranicznego, wręcz nałogowego korzystania z *neta*. W użytkownikach wyodrębniły się charakterystyczne cechy uniemożliwiające wylogowanie się z tej pajęczyny²⁵.

Internet stał się oknem na świat oraz dużym wyzwaniem w szczególności dla młodego pokolenia. Postęp technologiczny i rozwój sieci bez zahamowań podporządkował sobie młodzież i dzieci. Nastolatkom świat wirtualny traktują jako przestrzeń bezpieczną, w której budują swoją tożsamość, rozwiązują własne problemy. Dodatkowo anonimowość w sieci daje możliwości progresu życia w sferach poznawczych, społecznych i emocjonalnych. Świat wirtualny to nieograniczone źródło wiedzy i informacji, komunikacji synchronicznej, a także przynależność do przestrzeni społecznej, w ramach której organizowane są działania o charakterze kulturalnym, edukacyjnym i rozrywkowym. Pomimo wartościowych treści, należy mieć wzgląd na nieodpowiedzialnych użytkowników, którzy preferują agresję i zamiary przestępcze. Na tematykę o wydźwięku gorszącym, szkodliwym i patogennym szczególnie narażone są młode osoby. W zakres zagrożeń powiązanych z użytkowaniem nowych technologii wchodzi różnego rodzaju aktywności. Stopień ich szkodliwości będzie zawsze większy, jeżeli będzie dotyczył dzieci i nastolatków. Główne zagrożenia w cyberprzestrzeni obejmują takie zachowania jak: *cyberbullying*, *hejting*, *phishing*, *stalking*, pornografia, materiały naruszające godność i wizerunek, wyciek danych osobowych, plagiat materiałów chronionych prawem autorskim, patotreści oraz lekkomyślne korzystanie z portali społecznościowych²⁶.

²³ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), Dz.Urz. UE L 119/1.

²⁴ A. Kozień (2022). *Problematyka ochrony danych osobowych w mediach społecznościowych*. W: R. Markiewicz (red.). *Prawo a media społecznościowe*. Kraków, s. 103–106.

²⁵ P. Wallace (2005). *Psychologia Internetu*. Dom Wydawniczy Rebis Sp. z o.o. Poznań, s. 234–235.

²⁶ P. Ślęzak (2020). *Prawo mediów*. Wolters Kluwer Polska Sp. z o.o. Warszawa, s. 254–255.

Przedstawione rozważania na temat pozytywnego i negatywnego korzystania z mediów społecznościowych przybliżają i podkreślają, że nieodpowiednie działania inicjowane w sieci uwarunkowane są od świadomości użytkownika. Dostęp do wirtualnego świata wiąże się z określonymi przyzwoleniami, jak i akceptacją zasad i regaminów. Publikując własne treści i obserwując innych, każdy uczestnik narażony jest na odbiór różnorodnej treści komentarzy, lajków czy udostępnień. Sieciowe aktywności mają zatem ogromny wpływ na kształtowanie się emocji i relacji międzyludzkich. Podsumowując wymienione rozważania, należy podkreślić, że rozsądne zaangażowanie w *social mediach* może dostarczyć rozrywki bądź rozwinąć obszary zainteresowania, jednakże, gdy portale społecznościowe przejmują całkowitą kontrolę nad odbiorcą, konsekwencje mogą przybrać formę destrukcyjnych mechanizmów mających negatywny wpływ na rozwój i psychikę.

Bibliografia

- Barylska K. (2022). *Uzależnienie od mediów społecznościowych – przyczyny, objawy, leczenie*. <https://euphire.pl/arttykul/uzaleznienie-od-mediow-spoecznościowych-przyczyny-objawyleczenie/> [dostęp: 4.01.2024].
- Bębas, S., Jędrzejko, M. Z., Kasprzak, K., Szwedzik, A., Taper, A. (2017). *Cyfrowe dzieci. Zjawisko Uwarunkowania Kluczowe problemy*. Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR. Warszawa-Milanówek.
- Bigaj, M. (2023). *Wychowanie przy ekranie Jak przygotować dziecko do życia w sieci?*. Wydawnictwo W.A.B. Warszawa.
- Hybś D. (2023). *Kultura bezpieczeństwa w aspekcie zjawiska cyberbullyingu*. W: J. Fabisiak, H. Sommer, G. Zakrzewski (red.). *Funkcje bezpieczeństwa Część druga*. Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej.
- Kardaras N. (2023). *Cyfrowe szaleństwo Jak Media Społecznościowe napędzają Kryzys Zdrowia Psychicznego i jak odzyskać równowagę*. CeDeWu Sp. z o.o. Warszawa.
- Kempa Sz. (2023). *Digital 2023: Globalny Raport Przeglądowy*. https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overviewreport?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=PDF&utm_campaign=Digital_2023&utm_content=Digital_2023_Local_Country_Promo [dostęp: 12.05.2024].
- Kirkpatrick D. (2011). *Efekt Facebooka*. Wolters Kluwer Polska Sp. z o.o. Warszawa 2011.
- Kozień A. (2022). *Problematyka ochrony danych osobowych w mediach społecznościowych*. W: R. Markiewicz (red.). *Prawo a media społecznościowe*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Levy S. (2022). *Facebook A miało być tak pięknie*. Grupa Wydawnictwo Kobiectwo. Białystok.
- Miner J. (2020). *Smartfonowe dzieciaki Dla rodziców, których dzieci wychowują się w świecie smartfonów*. Wydawnictwo Bez Fikcji. Oświęcim.
- Naruszewicz-Duchlińska A. (2015). *Nienawiść w czasach Internetu*. Novae Res – Wydawnictwo Innowacyjne. Gdynia.
- Pomietło M. (2022). *Odpowiedzialność karna za czyny popełnione za pośrednictwem mediów społecznościowych*. W: R. Markiewicz (red.). *Prawo a media społecznościowe*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pyżalski J. (2011). *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne Sp. z o.o. Sopot.

- Reich T. (2016). *Jak dbać o wizerunek w mediach społecznościowych*. Wydawnictwo Słowa i Myśli Sp. z o.o. Lublin.
- Roguski A. (2020). *Zrozumieć Social Media*. Wydawnictwo Onepress. Gliwice.
- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) Dz. Urz. UE L 119/1.
- Serwońska S. E. (2017). *Postęp technologiczny jako źródło zagrożeń*. W: M. Górka (red.). *Cyberbezpieczeństwo Dzieci i Młodzieży Realny i wirtualny problem polityki bezpieczeństwa*. Difin SA. Warszawa.
- Skwarek M. (2021). *Perswazja w social mediach czyli jak sprzedawać tam, gdzie inni tylko zdobywają lajki*. Wydawnictwo Helion S.A. Gliwice.
- Szarota P. (2018). *Od Facebooka do post-przyjaźni Współczesne przeobrażenia bliskich relacji*. Wydawnictwo Naukowe PWN SA. Warszawa.
- Ślęzak P. (2020). *Prawo mediów*. Wolters Kluwer Polska Sp. z o.o. Warszawa.
- Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. *Kodeks karny*, t.j. Dz. U. z 2024 r., poz. 17.
- Wallace P. (2005). *Psychologia Internetu*. Dom Wydawniczy Rebis Sp. z o.o. Poznań.

Biogram autora

Dariusz Hybś – doktor nauk społecznych, w dyscyplinie nauki o bezpieczeństwie. Adiunkt w Instytucie Bezpieczeństwa i Informatyki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Stopień naukowy doktora uzyskał na Akademii Wojsk Lądowych imienia generała Tadeusza Kościuszki we Wrocławiu. Jest absolwentem Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi, gdzie uzyskał tytuł magistra psychopedagogiki. Ukończył również podyplomowe studium doktoranckie w Pedagogium Wyższej Szkoły Nauk Społecznych w Warszawie w zakresie doskonalenia kompetencji naukowo-badawczych w pedagogice. Wykształcenie wzbogacił kończąc studia podyplomowe w Wyższej Szkole Nauk Pedagogicznych w Warszawie na kierunku Bezpieczeństwo narodowe i zarządzanie kryzysowe. Absolwent Wyższej Szkoły Policji w Szczytnie. Członek Stowarzyszenia Ruch Wspólnot Obronnych w Warszawie. Autor kilkudziesięciu artykułów naukowych. W kręgu jego zainteresowań naukowo-badawczych znajduje się tematyka z zakresu bezpieczeństwa, psychologii, pedagogiki i profilaktyki.

