

# **CZŁOWIEK W ŚWIECIE RZECZYWISTYM I WIRTUALNYM**

**Wybrane patologie  
społeczno-wychowawcze  
w cyberprzestrzeni**

*pod redakcją*

*Anny Andrzejewskiej, Józefa Bednarka, Sylwii Ćmiel*

### **Recenzja**

dr hab. prof. UKSW Piotr Drzewiecki  
ks. prof. zw. dr hab. Edward Jarmoch

### **Komitet wydawniczy**

Magdalena Sitek – przewodnicząca  
Krzysztof Jankowski – projekt okładki

### **Korekta**

mgr Sławomir Koźlak

ISBN 978-83-62753-30-7

Copyright by Wydawnictwo WSGE

Józefów 2013

Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej

im. Alcide De Gasperi

05-410 Józefów

ul. Sienkiewicza 2

tel./fax +48 022 789 19 03

[www.wsge.edu.pl](http://www.wsge.edu.pl)

[wydawnictwo@wsge.edu.pl](mailto:wydawnictwo@wsge.edu.pl)

Skład, łamanie, okładka

Agencja Reklamowa Jankowski.media.pl

Druk i oprawa

Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Reklamowe

GRYF Olsztyn

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b> (Józef Bednarek, Anna Andrzejewska, Sylwia Ćmiel) .....	7
<b>1. Marta Czerwiec</b> - Wirtualne dzieciństwo – realne zagrożenie dla najmłodszych .....	13
1. Wirtualne autorytety .....	16
2. Animowana przemoc .....	18
3. Nakręcanie spirali .....	21
<b>2. Anna Tomczyk</b> - Popularyzacja przemocy w filmach animowanych .....	37
1. Kontrolno-dyscyplinujące działania KRRiT w zakresie ochrony małoletnich widzów ..	39
2. Współczesne filmy animowane .....	41
3. Pejoratywny wpływ filmów animowanych na młodych widzów .....	42
4. Edukacja medialna dzieci i dorosłych .....	44
<b>3. Michalina Łukasińska</b> - Rola gier komputerowych i konsolowych w rozwoju zachowań dziecka w młodszym wieku szkolnym .....	51
1. Ogólna charakterystyka zmian w okresie późnego dzieciństwa .....	54
2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym .....	55
3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym .....	57
4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami ...	58
5. Charakterystyka gier komputerowych .....	59
6. Typy gier komputerowych .....	60
7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa .....	65
<b>4. Rafał Lew-Starowicz</b> - Profilaktyka cyberprzemocy w szkole .....	71
1. Istota i charakterystyka cyberprzemocy .....	74
2. Działania profilaktyczne .....	76
3. Sposoby reagowania na cyberprzemoc .....	80
<b>5. Marek Cendrowski</b> - Współczesne uwarunkowania handlu ludźmi .....	87
1. Początki handlu ludźmi .....	91
2. Prawo a handel ludźmi .....	93
3. Ściganie handlu ludźmi w Polsce .....	95
4. Nowe oblicza handlu ludźmi .....	98
5. Handel ludźmi w Polsce. Wybrane statystyki .....	103
6. Handel Ludźmi a Internet .....	107
7. Prostyucja w Internecie .....	107
8. Nielegalna adopcja .....	108
9. Handel organami .....	109
10. Handel ludźmi jako obszar przestępstw okołoezystencjalnych .....	110
<b>6. Anna Wrona</b> - Cyberseks – ciemna strona sieci? .....	115
1. Seks w Internecie – zjawisko coraz powszechniejsze .....	118
2. Granice .....	121
3. Cyberseks w badaniach .....	123
4. Zagrożenie cyberseksem a osoby młode .....	125
5. Cyberseks a edukacja seksualna .....	127

<b>7. Krzysztof Zimny - Przystępczość nieletnich w świecie rzeczywistym i w cyberprzestrzeni ..</b>	133
1. Definicja przestępcstwa .....	135
2. Ustawowa opieka nad nieletnimi .....	137
3. Przystępczość wśród nieletnich w ujęciu statystycznym .....	138
4. Przemoc i agresja w szkołach i innych placówkach oświatowych .....	142
5. Przystępczość nieletnich w Internecie .....	146
6. Przemoc wśród nieletnich – przykłady .....	148
7. Przyczyny przemocy wśród młodzieży .....	149
8. Profilaktyka i zapobieganie przemocy .....	151
<b>8. Krzysztof Lewandowski - Big Four – kluczowe aspekty globalnej polityki Internetu ....</b>	155
1. Pojęcie polityki Internetu w kontekście rozwoju cyberprzestrzeni .....	157
2. Istota głównych aspektów polityki sieci .....	159
3. Kierunki potrzeb kodyfikacyjnych w obszarze cyberprzestrzennej koegzystencji .....	176
<b>9. Róża Dolińska, Suzan Reyadh - Telewizja w życiu osób starszych .....</b>	179
1. Przystosowanie do starości .....	182
2. Skutki oddziaływania mediów .....	184
3. Społeczna rola telewizji .....	184
4. Znaczenie telewizji dla seniorów .....	186
5. Uzależnienie od telewizji .....	187
<b>10. Paweł Ciunowicz - Etiologia i motywy zabijania .....</b>	193
1. Różnice w podejściu społeczeństw do pozbawiania życia na przełomie dziejów .....	196
2. Etiologia zabójstw .....	199
3. Zabójstwa w afekcie .....	202
4. Zabójstwa dokonane z premedytacją .....	204
5. Teorie powstawania agresji .....	207
6. Rola kształtowania postaw i przekonań w etiologii agresji .....	209
7. Predyspozycje biologiczne do popełnienia zabójstw .....	211
<b>11. Katarzyna Bakalarczyk Burakowska - Specyfika zabijania pod wpływem mediów ...</b>	215
1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze - argumenty za i przeciw .....	218
2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach .....	223
3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę .....	226
<b>12. Piotr Deputowski - Internetowe kluby samobójców w świetle badań .....</b>	235
1. Dostępność do informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa w polskojęzycznym Internecie .....	237
2. Dostępność informacji samobójczych w Internecie w opinii rodziców uczniów szkół gimnazjalnych .....	240
3. Wnioski .....	243
<b>13. Damian Kołomyjski - Fenomen zabijania w grach komputerowych .....</b>	251
1. Gry komputerowe – inny świat .....	254
2. Niezwykłość zjawiska jakim jest zabijanie w grach komputerowych .....	257
3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach .....	260

<b>14. Joanna Zapendowska - Rzeczywistość w nowych grach komputerowych .....</b>	<b>265</b>
1. Istota i znaczenie gier komputerowych .....	267
2. Rodzaje gier komputerowych .....	269
3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych .....	270
4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych .....	272