

**Beata Cieśleńska, Mateusz  
Bruździński**

---

**Obszary użytkowania Internetu we  
współczesnym obliczu sieci**

---

Społeczeństwo. Edukacja. Język 4, 21-28

---

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

*Beata Cieśleńska*

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Płocku

*Mateusz Bruździński*

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Płocku

## **OBSZARY UŻYTKOWANIA INTERNETU WE WSPÓŁCZESNYM OBLICZU SIECI**

### *The Internet application areas in the contemporary Web*

#### **Streszczenie:**

Tematem niniejszego artykułu jest Internet z uwzględnieniem etapów jego rozwoju i rozprzestrzeniania się w przeciągu pięćdziesięciu lat, aż do ukształtowania się Web 2, czyli globalnej sieci, która obecnie użytkowana jest na całym świecie. Zwrócono tu także uwagę na netykietę, która stanowi Kodeks Etyczny Internetu oraz jej istotną rolę dla zachowania bezpieczeństwa w globalnej sieci. Dokonano również charakterystyki poszczególnych obszarów użytkowania Internetu tj. word wide Web, e-mail, asynchroniczne fora i grupy dyskusyjne, czat, komunikatory internetowe, serwisy społecznościowe, pożyczanie danych oraz gry sieciowe.

**Słowa kluczowe:** Internet, kodeks etyczny Internetu, obszary użytkowania Internetu

#### **Abstract:**

The article focuses on the Internet including stages of its development and spread over fifty years until the establishment of Web 2 which is the global network currently used worldwide. The attention has also been paid to the netiquette which is the Internet Code of Ethics and its significant role in providing security to the global Web. The summary of some Internet application areas, such as world wide web, e-mail, asynchronous forums, discussion groups, chat, internet communicators, social media, data sourcing and online games have also been provided.

**Key words:** The Internet, the Internet Code of Ethics, the Internet application areas

### **1. Wstęp**

Wiek XXI jest okresem w którym społeczeństwo funkcjonuje nierozłącznie z Internetem. Przyciąga on coraz młodszych użytkowników, w wyniku czego liczba internautów nieustannie wzrasta. Internet oferuje coraz więcej usług i atrakcji dla najmłodszych odbiorców, osób dorosłych oraz w podeszłym wieku, umożliwiając im w ten sposób zaspokajanie ich potrzeb. Internet stał się więc nierozłącznym elementem życia kolosalnej liczby ludzi na całym świecie, którzy mogą połączyć się z nim gdziekolwiek są i kiedy zaistnieje taka konieczność. W znacznym stopniu ułatwia im funkcjonowanie we współczesnym świecie. Internet, z którego korzystają obecnie setki milionów ludzi, niegdyś dostępny był dla nielicznych. Z biegiem czasu ewoluował, dostęp do niego stawał się coraz bardziej powszechny, aż

sieć owładnęła całą kulę ziemską. Słowo Internet jest połączeniem łac. „Inter”, co oznacza „między” oraz ang. „Net”, co należy rozumieć jako „sieć”. Oznacza to tzw. między-sieć. Pojęcie Internetu z technicznego punktu widzenia bardzo dokładnie definiuje Encyklopedia Socjologiczna, zgodnie z którą *Internet to sieć sieci, czyli globalna sieć komputerowa – zespół komputerów, ich zasobów i urządzeń peryferyjnych połączonych liniami transmisji danych – łącząca komputery na całym świecie i umożliwiająca użytkownikom szybką komunikację.*

*Internet może skupiać dowolną liczbę komputerów zintegrowanych za pośrednictwem modemów, łączy satelitarnych, światłowodów, linii radiowych i innych dróg przesyłowych. Oparty jest na wspólnym systemie adresowania (każdy komputer w sieci ma swój niepowtarzalny numer identyfikacyjny) i wspólnym protokole komunikacyjnym (języku, którego używają komputery) nazywanym TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) [Olechnicki, 2005, s. 92].*

Zdaniem Anthonego Giddensa, brytyjskiego socjologa i wykładowcy prestiżowego Uniwersytetu Cambridge, *Internet to globalny system połączeń między komputerami, pozwalający ludziom komunikować się ze sobą i znajdować informacje wizualne, dźwiękowe i tekstowe na stronach www (World Wide Web), bez przemieszczania się w czasie rzeczywistym, kosztów i ograniczeń przestrzennych oraz poza kontrolą rządów państwowych [Giddens, 2006, s. 723].*

Odnosząc się do powyższego, można stwierdzić, że Internet jest potężnym skupiskiem sieci skonstruowanych z ogromnej liczby komputerów, które opanowały cały świat. Zadziwiające i zarazem przerażający jest fakt, że mimo, iż Internet stanowi taką potęgę, nikt nie może go kontrolować, gdyż nigdy nie posiadał właściciela. Dostęp do Internetu jest powszechny oraz służy on w szczególności do komunikowania się, jak i udostępniania różnego rodzaju informacji i ich wyszukiwania bez większego wysiłku i bez ponoszenia dodatkowych kosztów, co niewątpliwie przyciąga coraz to nowszych użytkowników. By lepiej zrozumieć zjawisko, jakim jest Internet, warto poznać najważniejsze momenty w jego historii.

## 2. Kodeks etyczny Internetu

Internetowa rzeczywistość jest miejscem, w którym, podobnie jak w realnym życiu, przestrzega się pewnych norm i zasad etycznych. Ich zbiór stanowi kodeks etyki, w sieci zwany netykieta.

Zgodnie z definicją doktora socjologii i medioznawcy Michała Piotra Pręgowskiego, *netykieta to jednocześnie Kodeks Etyczny Internetu i jego savoir-vivre stworzony spontanicznie przez internautów dla internautów. To spis zachowań, które są w sieci właściwe i niewłaściwe, dobre i złe, pożądane i niepożądane [Pręgowski, 2012, s. 45].* Odnosząc się do historii Internetu, dowiadujemy się, iż Kodeks Etyczny Internetu powstał późno zważywszy na fakt, że pierwszy e-mail oraz pierwsza grupa dyskusyjna powstała w latach siedemdziesiątych. Należy jednak zwrócić uwagę, iż ówczesnymi posiadaczami Internetu były osoby uczone, wykształcone, wykorzystujące sieć w celach badawczych, a nowi użytkownicy musieli dostosować się do zasad ustalonych przez doświadczonych już internautów. Dlatego wystarczające były FAQ, a więc pliki, które zawierały najczęściej zadawane pytania oraz odpowiedzi na nie, obecne po dziś dzień na różnych stronach internetowych. Netykieta powstała więc w momencie, kiedy Internet zyskał na popularności, tuż po powstaniu pierwszych stron www. Internet stał się również łatwo dostępny, wtedy powstała obawa ówczesnych internautów o stosunek nowych użytkowników, niewykształconych i niemających pojęcia o zasadach używania Internetu, a przez to niedoceniających jego znaczenia. Początkowo stosunek ten był wrogi, z czasem wrogość ta zaczęła stopniowo maleć, lecz stała się głównym powodem powstania netykiety, która miała przyczynić się do utrzymania porządku w globalnej sieci.

Netykieta ma swój początek w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy National Science Foundation (NSF), powołała do życia następcę ARPA-Internetu, a więc NSF-NET, stworzyła dokument regulujący zasady korzystania z tej sieci, która miała służyć początkowo wyłącznie środowiskom naukowym w celach badawczych. Okazuje się jednak, że dokument zawierający w swojej nazwie słowo netykieta (ukazał się z inicjatywy Arlene H. Rinaldi z Uniwersytetu Florida Atlantic w 1992 roku), który zatytułowany został „Sieć. Wskazówki dla użytkowników i zasady netykiety”, zawierał między innymi uznaną do dziś klauzulę o pełnej zgodzie na kopiowanie i rozpowszechnianie [Pręgowski, 2012, s. 47-49].

W Polsce pierwszą netykietę stworzył Tomasz Urbański w 1998 roku. Zamieścił ją na utworzonej przez siebie witrynie internetowej<sup>1</sup>. Urbański uznaje cel stworzenia netykiety za konieczny, gdyż Internet staje się coraz bardziej popularnym medium, a znajomość netykiety przez jego użytkowników niewątpliwie wpłynie na ich postrzeganie ze strony innych internautów. Netykieta Polaka zawiera zasady postępowania w grupach dyskusyjnych, daje wskazówki, jak należy zachowywać się na czatach, w jaki sposób obsługiwać pocztę elektroniczną, a tym samym pisać poprawnie e-maile. Zawiera też zasady tworzenia i obsługiwanie stron www. Do jednych z ważniejszych zasad, jakie zaprezentował Urbański, należy przestrzeganie internautów przed wulgarnym zachowaniem się wobec drugiego człowieka w trakcie komunikowania się przez Internet i zagrożeniami z niego wynikającymi, a także kulturalne zachowanie się, czy reagowanie na niestosowne zachowanie innych. Polak zamieścił również zasady czysto techniczne, które dotyczą wysyłania e-maili, czy projektowania strony www zgodnie z ogólnie przyjętymi regułami przez innych kreatorów, umożliwiającymi użytkownikowi swobodne serfowanie po stworzonej witrynie.

Obecnie netykieta nie nadąża za ciągłym rozwojem globalnej sieci, czego przykładem może być brak zasad odnośnie korzystania chociażby z serwisów internetowych, które umożliwiają zamieszczanie i oglądanie filmików, czy telefonii internetowej. Oznacza to, że im bardziej następuje progres sieci, tym trudniejsze stają się kroki związane z przestrzeganiem porządku w sieci. M.P. Pręgowski podkreśla jednak, że *im bardziej sieć będzie wtapiać się w naszą codzienność, tym silniej na znaczeniu będzie zyskiwać promowanie etykiety* [Pręgowski, 2012, s. 54]. Można wnioskować, iż kodeks ten może być pozbawiony niektórych z obecnych zasad, które już są wpojone i nie trzeba ich wysuwać na pierwszy plan, a w zamian pojawią się nowe, które będą odnosić się do dzisiejszego Internetu i dotyczyć będą między innymi prawa do prywatności, gdyż zdarza się, że zdjęcia i filmy wideo zostają opublikowane w Internecie bez zgody występujących tam osób, które mogą na tym ucierpieć. Młodzi ludzie zamieszczają także treści dotyczące ich samych, które są niewłaściwe i które mogą przysporzyć im kłopotów lub niekorzystnie wpłynąć na postrzeganie ich w oczach innych. O Netykiecie pisze również J. Pyżalski, zdaniem którego w cyberprzestrzeni powinno przestrzegać się pewnych zasad tak samo jak to ma miejsce w życiu realnym, gdyż w tych dwóch przestrzeniach spotykają się różni ludzie, a netykieta może zapobiec powstawaniu oraz eskalowaniu konfliktów między nimi oraz może zmniejszyć przejawy agresji elektronicznej pomiędzy internautami [Pyżalski, 2009, s. 37-38].

Istotne jest także upowszechnianie zasad Kodeksu Etycznego Internetu wśród dzieci, które rozpoczynają przygodę z Internetem oraz młodzieży, która niekoniecznie wie, według jakich zasad postępować. Należałoby więc zapoznać ich z regułami, jakimi kieruje się globalna sieć. K. Knol zwraca uwagę na fakt, iż zasady netykiety nie są narzucane, lecz stanowią sugestią do pewnego zachowania się w Internecie [Knol, 2012, s. 4]. Można więc podjąć kroki mające na celu promowanie netykiety w szkole jako elementu, który istnieje dla ich dobra.

Kodeks Etyczny Internetu został więc stworzony przez internautów dla internautów. Coraz trudniej jednak jest nadążać za pojawiającymi się nowościami globalnej sieci i możli-

<sup>1</sup> [www1]http://www.urbanski.net.pl/net (dostęp: 5.11.2015)

we, że netykietę zastąpi inny zbiór zasad, które będą bliższe realiom. Ważne jest natomiast, aby od najmłodszych lat upowszechniać je w środowisku.

### 3. Obszary użytkowania Internetu

Internet jest potężny, ale nie osiągnąłby swej potęgi i globalnego zasięgu, gdyby nie obszary użytkowania, które się na niego składają oraz które w mniejszym lub większym stopniu wpłynęły na jego uznanie. Usługi, jakie może zagwarantować globalna sieć, znalazły zastosowanie w wielu aspektach życia. Sprawia to, iż jest on stale atrakcyjny dla swoich użytkowników oraz nowych internautów, których wciąż przybywa. Patricia Wallace obszary użytkowania Internetu określa jako *bardzo zróżnicowane wewnątrznie*, są między nimi pewne fundamentalne różnice, które zdają się mieć wpływ na nasze zachowanie [Wallace, 2001, s. 11]. Tak więc środowiska Internetu mogą być od siebie w pewnym stopniu zależne, bądź przeciwnie – funkcjonować osobno. Mogą być wykorzystane w tym samym bądź innym celu, dlatego należałoby poznać każdy z obszarów użytkowania Internetu, aby dogłębniej go zrozumieć.

Obszarem użytkowania Internetu, który w znaczącym stopniu przyczynił się do jego uznania na całym świecie jest *www (World Wide Web)*, który w świetle historii Internetu powstał w 1991 roku z inicjatywy informatyka Tima Bernersa-Lee. Uczony A. S. Tanenbaum definiuje *www* jako usługę, która umożliwia *tworzenie serwisów złożonych z szeregu stron Informacji, zawierających tekst, obrazy, dźwięk, nawet sekwencje wideo, z osadzonymi łączami do innych stron. Kliknięcie łącza przenosi błyskawicznie użytkownika do strony, którą to łącze wskazuje* [Tanenbaum, 2004, s. 364]. Obecnie istnieje przeogromna liczba stron internetowych, na których można znaleźć różne treści, zarówno te poszukiwane i użyteczne, jak i te niepożądane, na które mogą natknąć się m.in. nowi internauci, słabo zorientowani w użytkowaniu stron internetowych.

P. Chocholska i M. Osipczuk wymieniły strony internetowe, które w dużej mierze tworzą obszar użytkowania Internetu, jakim jest *www*, a tym samym globalną sieć Internet. Są to:

- wyszukiwarki stron *www*;
- encyklopedie internetowe, portale naukowe, publikacje badań, kursy, poradniki, e-booki;
- porady profesjonalistów;
- codzienne wydania gazet, newsy, plotki o celebrytach;
- strony branżowe i strony firm;
- strony hobbystyczne;
- portale poświęcone grom komputerowym i online;
- strony internetowe i serwisy aukcyjne;
- portale społecznościowe;
- serwisy do udostępniania filmików, klipów i muzyki;
- internetowa TV i radio;
- blogi;
- strony erotyczne i pornograficzne [Chocholska, 2009, s. 25-26].

Odnosząc się do powyższego wyszczególnienia, można dojść do wniosku, iż *www* stanowi najbardziej rozbudowany obszar użytkowania Internetu. Przeglądanie tak dużego obszaru jest możliwe wyłącznie za pomocą przeglądarek *www*, których przykładem mogą stanowić Google Chrome i Firefox. Wyszukiwanie stron o pożądanej tematyce jest możliwe dzięki wyszukiwarkom internetowym, których przykładem może być chociażby bardzo popularna i ceniona wyszukiwarka Google, której używanie nie sprawia większych trudności.

Należy również zauważyć, że obecnie internauci mogą nie tylko przeglądać zawartości stron *www*, ale i wykazać inicjatywę w kierunku stworzenia własnej strony interneto-

wej, co nie stanowi większego problemu. Dzieci oraz mniej doświadczeni dorośli mogą pisać blogi o różnej tematyce, których stworzenie oraz prowadzenie nie jest skomplikowane i jest całkowicie bezpłatne, natomiast dorośli, którzy posiadają wiedzę z zakresu projektowania stron mogą skorzystać z wielu ofert płatnych lub również bezpłatnych serwerów, na których powstaną chociażby ich strony firmowe, bądź prywatne.

Wracając do historii Internetu, należy przypomnieć, iż *e-mail* stanowił pierwszy z obszarów użytkowania Internetu, powstały w latach siedemdziesiątych z inicjatywy Raymonda Tomlinsona. Mimo iż poczta elektroniczna została utworzona wcześniej niż *www*, to nie wpłynęła ona znacząco na światowy charakter Internetu, jednakże obecnie stanowi (zaraz po witrynach internetowych) ważny obszar użytkowania globalnej sieci.

Poczta elektroniczna jest ceniona przez użytkowników Internetu, gdyż jest wręcz niezbędna w komunikacji we współczesnym świecie. Internauta, wysyłając mail, może liczyć, że odbiorca otrzyma go w ciągu krótkiego czasu. Do wiadomości tekstowej nadawca może również dołączać różnego rodzaju załączniki, czyli niewielkie pliki, którymi mogą być dokumenty tekstowe, prezentacje multimedialne, obrazy czy pliki dźwiękowe, które odbiorca wiadomości będzie mógł zobaczyć, a nawet zapisać na swoim komputerze. Należy pamiętać, że w załączniku może zostać wysłany wirus komputerowy, a więc złośliwe oprogramowanie, które po zapisaniu na komputerze może niekorzystnie wpłynąć na jego działanie, dlatego ważne jest, aby nie otwierać załączników bez wcześniejszego przeskanowania ich przez jeden ze stworzonych do tego celu programów antywirusowych, które powinny być zainstalowane na każdym komputerze.

Poczta elektroniczna może funkcjonować bez innych obszarów użytkowania Internetu, gdyż aby posiadać ją, wystarczy mieć zainstalowane stosowne oprogramowanie na komputerze, które często jest przekazywane klientom przez dostawcę Internetu. Wtedy posiadacz takiej poczty może czytać swoje wiadomości wyłącznie na swoim komputerze osobistym, gdyż aby zrobić to na innym, musiałby zainstalować program oraz jego konfigurację. Istnieje jednak wiele serwerów *www*, na których można założyć konta *e-mail*, dzięki czemu wiadomości odczytuje się przez przeglądarkę internetową, a więc można tego dokonywać na każdym komputerze podłączonym do sieci, który ma ją zainstalowaną, bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania. Logując się na konto *e-mail* na komputerze, który nie należy do właściciela tejże poczty, trzeba pamiętać, aby wylogować się po sprawdzeniu skrzynki *e-mail* lub wysłaniu wiadomości, ponieważ w innym przypadku, do takiej skrzynki pocztowej ma dostęp każdy kolejny użytkownik tego komputera, co może nieść za sobą pewne negatywne konsekwencje.

Kolejnym obszarem użytkowania Internetu są asynchroniczne *fora i grupy dyskusyjne*, które służą internautom do komunikacji, a w szczególności dzielenia się swoimi poglądami, doświadczeniami, zainteresowaniami lub zdobywania informacji. Czym jest asynchroniczna forma dyskusji, wyjaśnia P. Wallace, która podkreśla, że *fora i grupy dyskusyjne są asynchroniczne w tym sensie, że można się włączyć do dyskusji i wyrazić swoją opinię w dowolnym czasie, za dnia lub nocą* [Wallace, 2001, s. 12]. *Fora i grupy dyskusyjne* polegają na stworzeniu wątku przez zainteresowanego internautę, na który odpowiadają inni użytkownicy posiadający doświadczenie lub podobne zainteresowanie. Zgodnie z asynchronicznym charakterem tych form komunikacji, włączenie się w dyskusję niekoniecznie musi mieć miejsce zaraz po pojawieniu się wątku, ale może to nastąpić po dłuższym odstępie od jego ukazania się na forum, czy grupie. Dzięki temu taka rozmowa może trwać w nieskończoność pomiędzy ogromną liczbą użytkowników, chyba że temat zostanie wyczerpany w całości, zabraknie zainteresowanych, bądź założyciel wątku usunie go. Odwiedzając różnego rodzaju *fora* lub zapisując się do grupy, można dostrzec, iż nie każdy uczestnik dyskusji zachowuje się zgodnie z netykieta, ponieważ używa wulgarnego słownictwa bądź otwarcie atakuje innych dyskutujących, gdyż czuje się bezpiecznie. Poczucie te zapewnia takim użyt-

kownikom anonimowość, bowiem nie muszą oni podawać swoich prywatnych danych, aby uczestniczyć w tej formie komunikacji. P. Aftab twierdzi, że wraz z postępem globalnej sieci fora i grupy dyskusyjne stają się coraz mniej popularnym obszarem użytkowania Internetu [Aftab, 2003, s. 79].

Czat jest obszarem użytkowania Internetu, który umożliwia komunikację synchroniczną, czyli rozmowę w czasie rzeczywistym. Aby móc prowadzić rozmowę na czacie, należy mieć dostęp do Internetu, zainstalowaną przeglądarkę www oraz bezpłatne oprogramowanie Java, które jest językiem programowania. Oznacza to, że zainteresowany internauta może rozpocząć rozmowę na czacie bez zakładania konta, o każdej porze dnia i nocy, co świadczy o łatwości użytkowania tego obszaru. Czat daje możliwość prowadzenia tekstowej rozmowy grupowej lub rozmowy z wybraną osobą, o ile wyrazi ona na to zgodę.

A. Nowak i K. Krejtz podkreślają, że język tekstowy, jakim posługują się użytkownicy czatów, jest bardzo podobny do języka mówionego i nieformalnego. Zauważają oni również, że przy tego typu rozmowach wykorzystuje się emotikony, czyli kolorowe buźki, które mają na celu wyrażenie emocji, ale i również specyficzne pisanie, które także ma na celu przekazywanie emocji rozmówcy. Przykładem tego może być chociażby pisanie całego komunikatu wielkimi literami, co odbiorca ma zinterpretować jako krzyk [Nowak i Krejtz, 2006, s. 14-15].

Na przestrzeń czatu składają się tak zwane pokoje, które wprowadzają pewien porządek, a tym samym zapobiegają nieładowi, który mógłby prowadzić do frustracji użytkowników czatów. Jedno z najbardziej znanych w Polsce mediów internetowych, onet.pl, na stronie czat.onet.pl wyróżnia kategorie pokoi czatowych, którymi są: towarzyskie, nastolatki, regionalne, erotyczne oraz tematyczne<sup>2</sup>.

Wyżej wymienione kategorie dzielą się na podkategorie, co umożliwia zainteresowanemu wejście do wirtualnego pomieszczenia, które będzie najbardziej mu odpowiadać. Analizując podkategorie, należy zauważyć, iż występują tam wirtualne pomieszczenia do rozmowy tekstowej stworzone dla dzieci od dwunastego roku życia. Należy również zwrócić uwagę na fakt, iż każdy użytkownik, zarówno dziecko, jak i dorosły może wejść do wszystkich pomieszczeń wirtualnych, tych przeznaczonych dla nastolatków i tych dla osób pełnoletnich.

*Komunikatory internetowe* znalazły zastosowanie w komunikacji synchronicznej. P. Aftab opisuje komunikatory internetowe jako połączenie dwóch obszarów użytkowania Internetu, a mianowicie e-maila oraz czatu. Zauważa on, że komunikatory te wpływają na słabnącą popularność e-maili [Aftab, 2003, s. 67-68]. Analizując powyższe, należy stwierdzić, że P. Aftab w sposób całkowicie zasadny przedstawia komunikatory internetowe. Rzeczywiście stanowią one połączenie czatu i poczty elektronicznej, gdyż użytkownik może prowadzić rozmowę z drugim użytkownikiem, a nawet kilkoma użytkownikami w czasie rzeczywistym, jak i również (w przypadku e-maila) może wysłać wiadomość przez komunikator do innego użytkownika, który niekoniecznie musi być dostępny. Taka wiadomość może być odczytana przez niego po zalogowaniu się do komunikatora. Pozostaje jedynie potwierdzić słuszność tezy P. Aftab, że komunikatory internetowe wpłynęły na słabnącą popularność poczty elektronicznej, gdyż oferują swoim użytkownikom znacznie więcej. Komunikatory internetowe umożliwiają nie tylko prowadzenie rozmowy tekstowej, ale także prowadzenie wideo rozmowy, czego przykładem może być popularny na całym świecie komunikator Skype. Takie rozwiązanie jest bardzo atrakcyjne dla internautów, gdyż mogą oni nieodpłatnie rozmawiać z osobami z Polski, jak i z tymi, którzy są zagranicą.

Komunikatory internetowe pozwalają mieć listę znajomych. Gdy użytkownik zaloguje się do komunikatora, jego status automatycznie zmieni się na „dostępny”. P. Aftab za-

<sup>2</sup> [www2] <http://www.czat.onet.pl> (dostęp: 29.11.15)

uważa, że może stanowić to zagrożenie dla dzieci. Wiadomości do dziecka mogą wysyłać również obcy użytkownicy, którzy nie znajdują się na liście znajomych. Cybernapiastnicy po zalogowaniu się dziecka do komunikatora mogą zacząć od razu bombardować go krzywdzącymi wiadomościami czy nieodpowiednimi treściami [Aftab, 2003, s. 69].

Na podstawie przytoczonej klasyfikacji stron www P. Chocholskiej i M. Osipczuk można wywnioskować, że *serwisy (portale) społecznościowe* są ściśle związane z obszarem użytkowania Internetu, jakim jest World Wide Web. Jest to stan naturalny, gdyż odnosząc się do przytoczonych słów P. Wallace, niektóre z obszarów Internetu zachodzą na siebie. Tak też jest w przypadku serwisów społecznościowych. Portale społecznościowe są połączeniem *tradycyjnej strony internetowej, listy dyskusyjnej, poczty mailowej, wsparte komunikatorami przeznaczonymi do prowadzenia synchronicznych rozmów tekstowych, głosowych i wideo* [Majchrzak i Ogińska-Bulik, 2010, s. 22].

P. Majchrzak i N. Ogińska-Bulik podkreślają, że portale społecznościowe w dużej mierze mają na celu zaspokojenie przez ich użytkowników potrzeby przynależności do danej grupy społecznej, a także możliwość nawiązywania kontaktów przez ich użytkowników [Majchrzak i Ogińska-Bulik, 2010, s.22].

W cyberprzestrzeni istnieje duża liczba stron www, z których można pozyskiwać różnego rodzaju informacje i dane. Mogą być to zarówno dane informacyjne dotyczące konkretnej osoby lub naukowe, które są niezbędne do rozwiązywania konkretnego problemu. Internet stał się również źródłem pozyskiwania plików muzycznych, filmowych, oprogramowania i gier komputerowych, a także aplikacji na smartphony, czy książek. Mimo iż część danych i informacji jest darmowa, a korzystanie z nich, kopiowanie oraz pobieranie nie narusza żadnego prawa, należy zwrócić uwagę na fakt, iż duża ilość danych łatwo dostępnych na różnego rodzaju stronach www jest nielegalna bądź chroniona prawami autorskimi, a ich pozyskiwanie i rozpowszechnianie jest równoznaczne z popełnieniem przestępstwa, z czego niekiedy zdarzają się sprawy nowi oraz najmłodszy internauci.

Obszarem użytkowania Internetu, który w dużej mierze zaspokaja potrzebę rozrywki wśród swoich użytkowników są *gry sieciowe*. K. Young i P. Klausning OSF podkreślają, że gry sieciowe z udziałem wielu graczy polegają na zdobyciu uznania wśród innych graczy oraz demonstrowaniu siły i dominacji. Są one łatwe w obsłudze, a przez to dostępne dla większości internautów obu płci [Young i Klausning, 2009, s. 53-55]. Należy stwierdzić, iż w wieloosobowych grach sieciowych dąży się do osiągnięcia pewnej pozycji oraz przyjmowania postaw, które wpłyną na korzystne postrzeganie gracza przez innych graczy. Podejście takie jest bliskie podejściu jednostek w realnym życiu. Można więc stwierdzić, iż niektóre z zachowań, które dostrzega się u ludzi w codziennym działaniu, są przenoszone do cyberprzestrzeni.

Gry sieciowe z udziałem wielu anonimowych graczy okazują się być bardzo atrakcyjne dla swoich użytkowników. Gracz często ma możliwość wcielenia się w rolę postaci o nadprzyrodzonych siłach. Poprzez wykonywanie samodzielnych misji lub wspólnie z innymi, użytkownik wznosi się na wyższy poziom, w wyniku czego w nagrodę nabywa dodatkowych umiejętności, zwiększa się jego żywotność oraz może uczestniczyć w bardziej skomplikowanych ale wartościowszych misjach. Może on również prowadzić konwersacje z innymi anonimowymi graczami, a przez to zdobywać sprzymierzeńców lub wrogów. Gracz może także handlować zdobytymi przedmiotami z innymi graczami. Za realne pieniądze użytkownik ma możliwość nabyć dodatkowe przedmioty, które mogą ułatwić mu grę. Formy płatności nie są skomplikowane. Wystarczy wysłać SMS-a o określonej treści na podany numer lub zrealizować przelew bankowy.

Obszar użytkowania Internetu, jakim są gry sieciowe, w szczególności te wieloosobowe, zapewnia swoim użytkownikom rozrywkę, zdobywanie pozycji w konkretnym wirtualnym społeczeństwie danej gry, nawiązywanie kontaktów z innymi użytkownikami, a tym



samym zdobywanie cyberprzyjaciół, dla których dana gra może stanowić centrum zainteresowań. Gry sieciowe stanowią pewnego rodzaju ucieczkę od rzeczywistości do bardziej atrakcyjnego świata wirtualnego. Może nieść to za sobą negatywne konsekwencje w szczególności dla najmłodszych graczy, którzy, traktując grę jako źródło rozrywki, mogą natknąć się w niej na nieodpowiednich ludzi, niewłaściwe treści, czy zacząć postrzegać ją jako element życia, bez którego trudno funkcjonować w skomplikowanej rzeczywistości.

#### 4. Podsumowanie

Po dziś dzień Internet wciąż ewoluuje, a to wszystko za sprawą internautów. Obecna technologia sieci określana jest mianem Web 2.0, którą tworzą jej użytkownicy [Hofmokl, 2009, s. 216-217]. Dzięki nowej generacji Internetu jego użytkownicy nie muszą być wyłącznie biernymi użytkownikami, którzy korzystają z jego zasobów. Wręcz przeciwnie, mogą uczestniczyć w tworzeniu tej potężnej globalnej sieci poprzez pisanie blogów, tworzenie własnych witryn www, dodawanie zdjęć, przyczynianie się do budowania słowników i encyklopedii internetowych, zakładanie profili na różnego rodzaju portalach społecznościowych czy umieszczanie własnych filmów wideo. Zdaniem S. Kozaka, Web 2.0. powinno być rozumiane nie tylko jako uczestniczenie w budowaniu Internetowej rzeczywistości, ale również łatwy dostęp do Internetu [Kozak, 2011, s. 49-50]. Powszechnie wiadomo, iż ludzie mogą połączyć się z globalną siecią gdziekolwiek są za pomocą nie tylko komputerów stacjonarnych, ale również urządzeń przenośnych, jakimi są chociażby smartfony, tablety i notebooki.

#### BIBLIOGRAFIA:

- Aftab Parry. 2003. *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Chocholska Paulina. 2009. *Uzależnienie od komputera i Internetu wśród dzieci i młodzieży*. Warszawa: Hachette Livre.
- Giddens Anthony. 2006. *Socjologia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Knol Kamila. 2012. „Internet to świat bez zasad?”, *Remedium* nr 7/8.
- Kozak Stanisław. 2011. *Patologie komunikowania w Internecie, zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*. Warszawa: Difin.
- Majchrzak Paweł. Ogińska-Bulik Nina. 2010. *Uzależnienie od Internetu*. Łódź: WSHE Łódź.
- Nowak Andrzej. Krejtz Krzysztof. 2006. Internet z perspektywy nauk społecznych. W *Spoleczna Przestrzeń Internetu*, red. Dominik Batorski, Warszawa: Academica.
- Olechnicki Krzysztof. 2005. Internet. W *Encyklopedia Socjologii*, red. Hieronim Kubiak. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Pręgowski Michał. 2012. *Zarys Aksjologii Internetu, netykieta jako system norm i wartości sieci*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Pyżalski Jacek. 2009. *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Tanenbaum Andrew. 2004. *Sieci komputerowe*. Gliwice: Helion.
- Wallace Patricia. 2001. *Psychologia Internetu*. Poznań: Rebis.
- Young Kimberly. Klausung Patrice. 2009. *Uzależnienie od Internetu*. Katowice: Księgarnia św. Jacka.
- [www1] <http://www.urbanski.net.pl/net> (dostęp: 5.11.2015)
- [www2] <http://www.czat.onet.pl> (dostęp: 29.11.15)