


Cyberprzestrzeń.




Cyberprzestrzeń czyli wirtualna rzeczywistość, synonim przestrzeni informacyjnej, to głównie Internet ale nie tylko bo i wcześniejsze zdobycze techniki takie jak radio, telewizja, telefon, linie telefoniczne. Każdy z nas na codzień mimowolnie styka się z cyberprzestrzenią (telefonując, serfując po Internecie, pracując na komputerze). Badacze doszli do wniosku, że każdy nowy środek komunikacji zmienia kulturę i tym samym dokonują się zmiany kulturowe oraz zmiany naszego spojrzenia na rzeczywistość. Kolejnym pytaniem jakie powinniśmy sobie zadać to jak my sami odnajdujemy się w cyberprzestrzeni. Zdania są podzielone.



Ze względu na to wyodrębnia się trzy główne grupy osób .

Do pierwszej grupy możemy zakwalifikować osoby które przeraża cyberprzestrzeń ponieważ jest zjawiskiem nowym, nieznanym. Osoby te często nie posiadają umiejętności obsługi mediów i bariera ta powoduje u nich obawę przed odrzuceniem przez społeczeństwo, w którym funkcjonują.



Kolejną grupą są osoby, które świetnie odnajdują się w cyberprzestrzeni. Traktują ją jako nieodłączną część swojego życia. Jednostki należące do tej grupy kierują się wirtualnymi prawami myślenia, bezpośrednie kontakty z innymi ludźmi zastępują wizytami na internetowych czatach.

Ostatnią grupę osób cechuje podejście zdroworozsądkowe. Komputer i inne media służą im do pracy i ewentualnej rozrywki. Przy czym życie w realnym świecie stawiają na pierwszym miejscu.

Zagrożenia w cyberprzestrzeni.

Komputer u dzieci młodzieży rozwija wyobraźnię, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową, logiczne myślenie, rozwój intelektualny. Jednak wielogodzinne spędzanie czasu przed komputerem na grach zainstalowanych na dysku lub grach sieciowych negatywnie wpływa na dzieci i młodzież.

Gry powodują oderwanie się od rzeczywistości, przejście do świata marzeń, gdzie są proste zasady, reguły.

Gry brutalne, zawierające dużo walki, krwi, przemocy powodują zmiany w zachowaniach człowieka. Wzmaga to intensywna grafika, efekty dźwiękowe. Wywołują u dzieci i młodzieży niepokój, podniecenie, frustrację, dostrzegają złe strony świata, przybierają imiona i nazwiska fikcyjnych bohaterów. Zafascynowane grą zapominają nawet o fizjologicznych potrzebach - nie jedzą, nie piją. Agresywne treści przenoszą do świata rzeczywistego.





Niekontrolowanie czasu gry na komputerze powoduje:

- Zanik więzi rodzinnych,
- Zanik więzi rówieśniczych,
- Choroby (ból kręgosłupa, stawów),
- Przemoc fizyczną, słowną,
- Zaniechanie obowiązków,
- Popadanie w uzależnienia,
- Tendencja do bycia obsesyjnym,
- Zubożenie na widok scen przemocy,
- Naśladowanie scen przemocy.

3 strefy uzależnień:

- **Zielona** – korzystanie z Internetu w sposób umiarkowany
- **Żółty** – zastępują elementy życia komputerem, telewizją,
- **Czerwona** – nie ma powrotu

Fazy rozwoju uzależnienia od Internetu.

I. Faza wstępna

- przebywanie w sieci sprawia przyjemność,
- wzrost ochoty na coraz częstsze przebywanie w sieci,

II. Faza ostrzegawcza

- szukanie okazji do jak najczęstszego przebywania w sieci,
- rozładowanie napięcia poprzez sieć,
- próby korzystania z sieci w ukryciu,

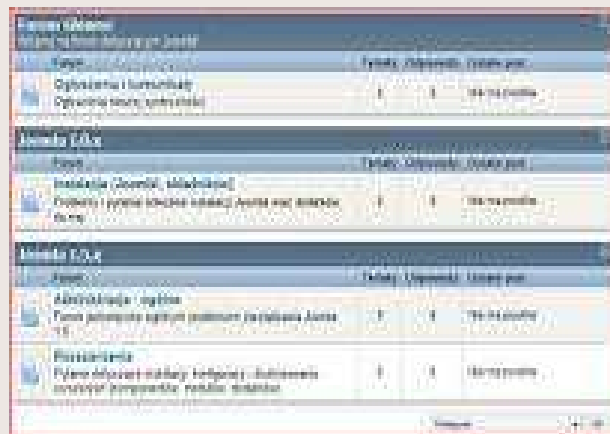
III. Faza krytyczna


- spadek innymi zainteresowaniami nie związanymi z siecią,
- Zaniedbywanie wyglądu zewnętrznego,

IV. Faza chroniczna –jedyne świat to świat wirtualny.



Fora dyskusyjne służą do wymiany informacji i poglądów między osobami o podobnych zainteresowaniach przy użyciu przeglądarki internetowej.





Kilka zasad jakie należy przestrzegać korzystając z forum, portali społecznościowych oraz czatów.

- należy pamiętać, że nigdy do końca nie wiadomo, kim naprawdę jest nasz rozmówca;
- rozmawiając z drugą osobą nie widząc jej przy tym i nie pokazując siebie bardzo łatwo kłamać i oszukiwać; rozmówcy często podają inny wiek, niż mają w rzeczywistości, a nawet podszywają się pod innych;
- starsi potrafią manipulować dziećmi: znają ulubione tematy dziecięcych rozmów, co pozwala im się zbliżyć do dzieci i pozyskać zaufanie;
- niektórzy dorośli starają się rozwinąć znajomość z dzieckiem do celów seksualnych;

- rozmowy na czacie mogą ewoluować do rozmów za pośrednictwem innych metod porozumiewania się, takich jak e-maile, telefony, a także do spotkań,
- uważaj na to, co publikujesz na portalach społecznościowych. Na przykład, opublikowanie aktualnego adresu oraz daty wyjazdu na wakacje może być równoznaczne z zaproszeniem włamywaczy do swojego domu,



Uwodzenie dzieci i młodzieży w Internecie.

Grooming – zachowania składające się na proces oswajania, przyzwyczajania w celu uwiedzenia.

Etapy groomingu.

Sprawca zaczyna proces Grooming od pozytywnego miłego kontaktu. Często okazuje troskę w stosunku do swojej ofiary.

Chce sprawić by ofiara poczuła się kimś ważnym, specjalnym.

Zachowania sprawcy stopniowo przybierają formy przemocy.



Zagrożenia teleinformatyczne

1. Przestępstwa w cyberprzestrzeni – włamywanie się na prywatne serwery.
2. Hakerzy – łamanie zabezpieczeń różnych instytucji.
3. Wirusy – zawirusowane strony, poczta, uszkadzają dane; programy szpiegujące.
4. Piractwo komputerowe – nielegalne kopiowanie programów, plików muzycznych.
5. Kradzież danych – kradzież danych osobowych - konta internetowe.

Zasady bezpieczeństwa

INFORMACJE – nie udzielaj

NIEZNAJOMI – nie ufaj

TY – odpowiadaj za siebie

ETYKIETA – przestrzegaj

RODZICE – ufaj

NIEUCZCIWOŚĆ – wystrzegaj się

EDUKACJA – ucz się i ucz rodziców

TECHNIKA – używaj