

WIOLETTA PAWSKA¹

Prawo małoletnich do wolności od hazardu, uzależnienia od Internetu i gier komputerowych

1. Wprowadzenie

Celem artykułu jest przede wszystkim zapoznanie z tematyką uzależnienia od Internetu, gier komputerowych i hazardu dotyczącego małoletnich. Należy podkreślić, iż dysfunkcyjne korzystanie z Internetu przez dzieci pokazuje możliwość dostępu do niebezpiecznych gier komputerowych. W konsekwencji, czynności prowadzą do uzależnienia od gier, czasem też od hazardu. Autorka apeluje o nałożenie sankcji na podmioty wciągające małoletnich w takie czynności. Treść publikacji opiera się na dostępnych artykułach oraz aktualnych źródłach prawa, a w związku z brakiem zbyt dużej ilości literatury naukowej z zakresu uzależnienia od gier komputerowych niniejszy artykuł może być również motywacją dla głębszego zbadania problemu przez innych specjalistów.

2. Prawo małoletnich do wolności od hazardu, uzależnienia od internetu i gier komputerowych

Według A. Giddensa Internet tworzy nowy, światowy porządek, a wszyscy jego użytkownicy znajdujący się w jego przestrzeni „[...] przestają być ludźmi, a stają się wiadomościami na ekranach monitorów innych użytkowników. Z pewnością nie wiadomą jest „[...] kim kto tak naprawdę jest mężczyzną czy kobietą i skąd pochodzi”². P. Wallace uważa, że „(...) Internet to nie jedno, lecz kilka środowisk. Choć wiele z nich zachodzi na siebie, a inne są bardzo zróżnicowane wewnętrznie, są między nimi pewne różnice, które zdają się mieć wpływ na nasze zachowanie”³. Stroną pozytywną jest szybkość, interaktywność i kompletność, a internetowa komunikacja

1 Mgr Wioletta Pawska, Wyższa Szkoła Administracji i Biznesu w Gdyni.

2 A. Giddens, *Socjologia*, Warszawa 2006, s. 723.

3 P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Poznań 2004, s. 11.

stała się masowa wcześniej była elitarna. W związku z tymi zjawiskami do języka potocznego wpisały się określenia społeczności internetowej, takie jak sieciuchy (użytkownicy w sieci), sieciaki (dzieci sieci) i cyberprzestrzeń (sieć)⁴. Warto podkreślić, że zbyt częste korzystanie z Internetu może prowadzić do uzależnienia psychicznego (ang. *psychicaldependence*), zwanego w psychiatrii zespołem uzależnienia od Internetu (ZUI) lub cyberuzależnieniem. ZUI syndrom używany przez niektórych psychiatrów (także przez I. Goldberga), polega na wielogodzinnym korzystaniu z sieci Internet. Powodem dysfunkcyjnego korzystania z sieci często jest chęć pozbycia się stresu, w zamian zaś otrzymujemy negatywny wpływ na funkcjonowanie sfery fizycznej, psychicznej, interpersonalnej, społecznej, rodzinnej i ekonomicznej⁵. Termin po raz pierwszy został zaproponowany przez profesora A. Jakubika⁶. ZUI zwany jest także patologicznym lub kompulsywnym używaniem Internetu (ang. *internet addiction disorder, internet addiction syndrome, internet abuse, compulsive internet use, pathological, internet use*). Należy się zgodzić, że uzależnionym od Internetu, świat wirtualny wydaje się łatwiejszy, bardziej przyjazny i bezstresowy. Ma istotny przywilej; kiedy pojawia się w nim coś niewygodnego, można wyłączyć komputer lub przejść do innego okna. Nie istnieją też w nim nasze wady i niedoskonałości⁷. Zjawisko, określane czasem internetoholizmem, czyli patologicznym zachowaniem osoby uzależnionej z zaburzeniem nawyków i popędów w zachowaniu, według S. Kozaka powinno traktować się jako patologiczny hazard występujący w dziale „Zaburzenia nawyków i popędów” zaliczanych do klasyfikacji ICD-10. Według niej „głównym objawem uzależnienia jest przemożne, często odczuwane jako nie do odparcia, pragnienie przyjęcia określonego środka psychoaktywnego lub wykonania pewnych czynności”⁸. I tak też było. Wcześniej uzależnienia z poza klasyfikacji wrzucało się do jednej kategorii klasyfikacji ICD-10; F63 – Zaburzenia nawyków i popędów (impulsów), gdzie F63.0 to patologiczny hazard, F63.1 to patologiczne podpalanie (piromania), F63.2 to patologiczne kradzieże (kleptomania), F63.3 to trichotillomania, a F63.8 to inne zaburzenia nawyków i popędów (impulsów)⁹. Gdyby odnieść się do tej klasyfikacji, uzależnienie od komputera, internetoholizm i związane z tym uzależnienia od gier można by

4 S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla młodzieży*, Warszawa 2011, s. 55–61.

5 Wikipedia, definicja zespołu uzależnienia od Internetu, https://pl.wikipedia.org/wiki/Zesp%C3%B3%C5%82_uzale%C5%BCnienia_od_internetu (24.05.2019).

6 A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, *Studia Psychologica*, nr 3, 2002, s. 133–142.

7 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, s. 114.

8 S. Kozak, *Patologia cyfrowego dzieciństwa i młodości. Przyczyny, skutki, zapobieganie w rodzinach i w szkołach*, Warszawa 2014, s. 125–126.

9 Klasyfikacja ICD-10: F63 – *Zaburzenia nawyków i popędów (impulsów)*, [http://onkologia-online.pl/icd10/index/2470,zaburzenia_nawykow_i_popedow_\(impulsow\)](http://onkologia-online.pl/icd10/index/2470,zaburzenia_nawykow_i_popedow_(impulsow)) (10.07.2020).

zaliczyć do obu kategorii: F63.0 oraz F63.8. Wszystko zależałoby od stopnia uzależnienia i jego ukierunkowania. W ocenie autorki klasyfikacja ICD-10 dawała w tym zakresie szerszą elastyczność interpretacyjną. K. Young¹⁰, znana psycholożka, uzależnienie od Internetu dzieli na erotomanię internetową (ang. *cybersexualaddiction*), socjomanię internetową (ang. *cyberrelation shipaddiction*) prowadzącą do zaburzeń w kontaktach międzyludzkich i osobistych, uzależnienie od sieci (ang. *net compulsions*), przeciążenie informacyjne (ang. *informationoverload*), uzależnienie od komputera (ang. *computeraddiction*). Aby w ogóle zdiagnozować problem wyróżniła 10 kryteriów diagnostycznych, które w jej uznaniu świadczą o uzależnieniu¹¹.

3. Uzależnienia XXI wieku występujące u małoletnich

Wśród wielu uzależnień związanych z Internetem u dzieci i młodzieży można wyróżnić popularny fonoholizm, czyli uzależnienie od telefonów komórkowych. Mimo iż definicja jest wciąż modyfikowana, nazywany także nomofobią (ang. *no mobile phone*), oznacza uczucie strachu i panikę przed brakiem posiadania telefonu (dotyczy dzieci, które już go posiadały), obsesyjne jego poszukiwanie, zamartwianie się o jego utratę oraz panikę związaną z niemożnością odebrania telefonu¹². Kolejne uzależnienie może dotyczyć telewizora, tabletu czy smartfona a nawet książek elektronicznych, bowiem znacznie postępuje ich digitalizacja (ang. *digital book*) i przestają już być tą samą wartością. Innym zagrożeniem może być także sprzedaż przez Internet (ang. *e-commerce*), prowadząca w skrajnych przypadkach do

10 Psycholog zajmująca się dziedzinami dotyczącymi zespołu uzależnienia od Internetu oraz psychologii klinicznej, zamieszkała w USA. Autorka książek: *Caught in the NET: How to recognise the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery* (1998), *Tangled in the Web: Understanding cybersex from fantasy to addiction* (2001), *Breaking free of the Web: Catholics and Internet addiction* (2007).

11 K. Young, P. Klasing, *Uwolnić się z sieci. Uzależnienie od Internetu*, Warszawa 2009, s. 68–69.

Kolejno: 1. Czujesz się zupełnie pochłonięty Internetem, myślisz o nim przez cały czas, także kiedy z niego nie korzystasz; 2. Aby osiągnąć satysfakcję, czujesz potrzebę używania Internetu przez coraz dłuższy czas; 3. Odczuwasz niemożność kontrolowania czasu korzystania z Internetu; 4. Kiedy usiłujesz ograniczyć korzystanie z Internetu lub całkiem z niego zrezygnować odczuwasz niepokój i podenerwowanie; 5. Używasz Internetu, aby uciec od problemów lub kiedy dokucza ci poczucie bezradności, winy, lęku albo przygnębienia; 6. Okłamujesz członków rodziny, aby ukryć swoje wzrastające zaangażowanie w Internet; 7. Wystawiasz na szwank znaczący związek, pracę, możliwość nauki lub karierę z powodu Internetu lub ryzykujesz ich utratę; 8. Powracasz do niego, nawet jeśli rachunki za korzystanie z Internetu przekraczają Twoje możliwości; 9. Kiedy nie masz dostępu do sieci, występują u Ciebie objawy zespołu abstynencyjnego (lęk, narastające przygnębienie, mimowolne „pisanie na klawiaturze”, obsesyjne myślenie i marzenia o Internecie); 10. Korzystasz z sieci dłużej, niż początkowo zamierzałeś.

12 S. Kozak, *Patologia cyfrowego...*, s. 165.

zakupoholizmu. Na wielką skalę rozwijają się także sieci społecznościowe (ang. *social networking*), wśród których najbardziej trafnym przykładem jest *Facebook*. Innym, wynikającym z nadmiaru informacji, jest zjawisko technopolizacji, które polega na zalewaniu danymi, presji informacyjnej, które młody człowiek musi zestawić i przeanalizować, aby odróżnić wiedzę pożądaną od informacji niszowych¹³. Problemem jednak jest to, iż małoletni nie posiadają jeszcze wypracowanej umiejętności sortowania danych złych i dobrych, w wyniku czego w wielu przypadkach pochłaniają złe i nieprawdziwe informacje. Warto podkreślić, że nadmierne korzystanie z komputera i sieci internetowej to również uzależnienia. Wśród nich jednym z bardziej niebezpiecznych jest uzależnienie od gier komputerowych. Niewłaściwe korzystanie z sieci może prowadzić do wielu niebezpiecznych zachowań, charakteryzujących się przede wszystkim akceptowalnością i nietrwałością, które to zaś sprzyjają relatywistycznemu myśleniu, wzmacniając jednocześnie tendencję do unikania zaangażowania i odpowiedzialności osobistej¹⁴. Nadto, rozwija się w sieci niekorzystne zjawisko „hejtowania” (ang. *to hate* – nie znosić czegoś), polegające na anonimowym wyrażaniu swojego zdania, negatywnego i często zadającego ból adresatowi tekstu. To pewnego rodzaju forma agresji i obraz psychiczny kondycji nadawcy tekstu, wyrażana często przez zakompleksioną i zbuntowaną młodzież. Rzeczą interesującą jest fakt, że uzależnienie od Internetu porównuje się do patologicznego hazardu, określanego przez Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne w kategoriach zaburzeń kontroli impulsu. Podobieństwo do hazardu przejawia się przede wszystkim w utracie kontroli nad swoim zachowaniem oraz w działaniach podejmowanych bez wyraźnej, racjonalnej motywacji i zazwyczaj szkodzących interesom zarówno uzależnionego, jak i bliskich mu osób. Warto uwypuklić, że klasyfikacja ICD-10 WHO, która jeszcze nie uwzględniała tego typu zaburzeń¹⁵ klasyfikowała takie uzależnienia w F63.8, tj. *Other habit and impulse disorders*¹⁶, co oznaczało

13 M.Z. Jędrzejko, A. Taper, *Wielka sieć – fenomen zjawiska i jego wielowymiarowe wpływy. 22 fakty na XXI wiek*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M. Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017, s. 122–145.

14 M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas, *Młode pokolenie w świecie technologii cyfrowych. Metodologiczne założenia badań*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017, s. 13.

15 B. Hołyst, *Przećwićko życiu. Wymiar kryminologiczny i psychologiczny*, Tom 3, Warszawa 2019, s. 600.

16 WHO, *ICD-10 Version: 2016*, <https://icd.who.int/browse10/2016/en#/F63.8> (08.07.2020)

Treść oryginalna: *Other kinds of persistently repeated maladaptive behavior that are not secondary to a recognized psychiatric syndrome, and in which it appears that the patient is repeatedly failing to resist impulses to carry out the behavior. There is a prodromal period of tension with a feeling of release at the time of the act. Intermittent explosive disorder.*

inne rodzaje uporczywie powtarzanych zachowań nieprzystosowawczych, które nie są drugorzędne do rozpoznanego syndromu psychiatrycznego i w których wydaje się, że pacjent wielokrotnie nie jest w stanie oprzeć się impulsom do wykonania tego zachowania [...]”¹⁷. Należy się zgodzić, że wymienione uzależnienia mogą doprowadzić młodych ludzi do aspołecznych zachowań i pewnego rodzaju osamotnienia. Taka alienacja dotyczy ludzi w różnych warunkach i sytuacjach¹⁸. Doprowadza do rozwoju choroby cywilizacyjnej zwanej *Hikikomori* (odkrytej w Japonii). W Polsce również stwierdzono uzależnienia tego typu¹⁹. Choroba oznacza odizolowanie od świata zewnętrznego, od społeczeństwa i zamknięcie się w „czterech ścianach” w pokoju z Internetem na kilka miesięcy. W wyniku przerażenia i stresu choroba może doprowadzić uzależnionego do samobójstwa i innych radykalnych kroków²⁰. Istotną sprawą są także wyniki badania EU NET ADB²¹ wskazujące, iż większość młodzieży posiada profil na chociaż jednym portalu i korzysta z niego codziennie, dotyczy to głównie dziewcząt (powodem jest to, iż chcą być na bieżąco z wszelkimi informacjami). Osoby korzystające z portali często są osamotnione; wykazano również, że często są ofiarami problemów psychospołecznych i agresywnych zachowań i w sposób dysfunkcyjny korzystają z Internetu²². Analiza wskazuje również, że większy jest odsetek osób korzystających z Internetu dysfunkcyjnie, aniżeli w sposób mądry i umiarkowany. Popularności portali wyłącznie wśród dziewcząt nie potwierdza badanie *EU Kids Online (Livingstone, Haddon, 2011)*, w którym płeć korzystających nie miała żadnego znaczenia²³.

4. Internetowe zagrożenia dla małych dzieci

Wiadomym jest, że niebezpieczeństwo rzeczonych uzależnień dzieci i młodzieży w największej skali gwarantuje sieć Internet. Jednakże w sieci występują też inne zagrożenia. Może to być *sexting* (ang. *sexting*); zjawisko polegające

17 Tłum. własne.

18 B. Hołyst, *Przeciwko życiu...*, s. 421.

19 W. Cyrny, *Ola nie wychodzi z pokoju odkąd skończyła 21 lat. Kim są polscy Hikikomori?* Newsweek Polska, data publikacji: 06.01.2019, <https://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/zamknieni-przed-swiatem-kim-sa-polscy-hikikomori/5bhkfr> (06.07.2020).

20 S. Kozak, *Patologia cyfrowego...*, s. 136.

21 K. Makaruk, S. Wójcik, *EU NET ADB – Badanie nadużywania internetu przez młodzież w Polsce i Europie*, Fundacja Dzieci Niczyje 2012, https://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Makaruk_Wojcik_EU-NET-ADB_raport_PL.pdf (06.07.2020).

22 K. Makaruk, *Korzystanie z portali społecznościowych przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB*, Fundacja Dzieci Niczyje, Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka Vol. 12 Nr 1 (2013), s. 69–70, http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-c4186538-b9e3-4eb1-846f-7805b3a85f4e/c/Makaruk_K_2013_Korzystanie_z_portali_spolecznosciowych.pdf (10.07.2020).

23 Ibidem, s. 74–77.

na przesyłaniu za pośrednictwem sieci lub publikowaniu *on-line* osobistych materiałów o charakterze erotycznym lub pornograficznym²⁴, zwany także cyber seksem, czyli rozmową o fantazjach seksualnych przy użyciu kamer. *Sexting* często prowadzi do autodestrukcji. Następnie, wykorzystywanie i uwodzenie dzieci w sieci (ang. *child grooming*), to akty nadużyć seksualnych popełniane na szkodę dzieci i młodzieży, w tym przemocy seksualnej, takiej jak pedofilia (zwana też w literaturze przedmiotu jako wykorzystywanie seksualne, nadużycie seksualne, molestowanie seksualne, najczęściej jednak jako pedofila). Cyberprzemoc (ang. *cyberbullying*), forma *mobbingu*, to wszystkie intencjonalne akty (nastawione na zadanie bólu, krzywdy czy zniszczenie jakichś dóbr), realizowane za pomocą nowych mediów, a celem jest skrzywdzenie innej osoby²⁵. Wspomniana agresja elektroniczna to przemoc²⁶ poprzez prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie innych osób z wykorzystaniem Internetu i narzędzi typu elektronicznego, takich jak: SMS, e-mail, witryny internetowe, fora dyskusyjne w Internecie i telefony komórkowe²⁷. Warto także pamiętać o poważnym problemie pedofilii i cyberpornografii. Należy odnotować, że przed takim naruszeniem chroni Konwencja o cyberprzestępczości w art. 9 ust. 14 o przestępstwach związanych z pornografią dziecięcą²⁸. Wysoce zagrożona jest również ochrona małoletnich i ich godności²⁹. Naruszenie godności wyraźnie przedstawia sprawa *Omega Spielhallen przeciwko Oberbürgermeisterin der Bundesstadt Bonn*³⁰, czy słynna sprawa *K.U. przeciwko Finlandii*³¹.

24 K.J. Mitchell, D. Finkelhor, L.M. Jones, J. Wolak, *Prevalence and Characteristics of Youth Sexting: A National Study*, „Pediatrics” 2012, No. 129 (1), s. 1320.

25 S. Bębas, M.Z. Jędrzejko, *Cyberprzestrzeń próba diagnozy głównych zagrożeń*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M. Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017, s. 169–182.

26 A. Parry, *Internet a dzieci. Uzależnienia a inne niebezpieczeństwa*, Warszawa 2003, s. 16–32.

27 J. Laszkowska, *Komputer zagrożeniem dla dzieci i młodzieży*, „Wychowanie na co dzień”, nr 12, 2003.

28 Council of Europe, *Convention on Cybercrime*, ETS No. 185, art. 9, <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016802ecf87> (06.05.2019).

29 M. Konopacka, *Protection of Minors and Human Dignity in the Information Society: EU and US Perspectives*, red. nauk. Ahti Saarenpää and Karolina Sztobryn, *Lawyers in the Media Society, The Legal Challenges of the Media Society*, University of Lapland and University of Lodz, Rovaniemi 2016, s. 129,

https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/62394/Lawyers%20in%20the%20Media%20Society_pdfA.pdf?sequence=2 (08.07.2020).

30 Case C-36/02 *Omega Spielhallen- und Automatenaufstellungs-GmbH przeciwko Oberbürgermeisterin der Bundesstadt Bonn*, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62002CJ0036> (08.07.2020).

31 HUDOC, *K.U. przeciwko Finlandii*, skarga nr 2872/02, <https://hudoc.echr.coe.int/eng#%7B%22fulltext%22%3A%22%5B%22%22%2C%22k.u.%22%22%2C%22documentcollectionid2%22%3A%22%5B%22%22%2C%22GRANDCHAMBER%22%22%2C%22CHAMBER%22%22%2C%22itemid%22%3A%22%5B%22%22%2C%22001-89964%22%22%7D> (08.07.2020).

5. Uzależnienie małych od gier komputerowych

Internet umożliwia zaspokajanie różnorodnych potrzeb i popędów niemożliwych do zrealizowania w rzeczywistości (w tym patologicznych), a gra umożliwia własną aktywność uczestnika, zwłaszcza, że Internet jest zawsze „gotowy do zabawy” i daje możliwość wielokrotnego powracania do tych samych ulubionych scenariuszy³². Liczne wystąpienia i konferencje TED pokazują, jak Internet przejął nasze życie³³. Jest jednak kilka pozytywnych aspektów grania, np. poznanie znaczenia ratowania świata przed problemami (np. gra *World of Warcraft*) i cech bycia bohaterem czy nauka budowania lepszego miasta, wykorzystująca ludzką kreatywność. Gra może zabierać w nadzwyczajne miejsca, fantastyczne miasta i realistyczne krajobrazy. Według niektórych organizacji gry pozwalają rozwinąć dzieciom wyobraźnię³⁴. Również organizacja *The Ablegamers Charity* dostrzega w tym pozytyw, bowiem pokazuje jak gry wpływają na leczenie niepełnosprawności u dzieci³⁵. Negatywną stroną jest jednak dysfunkcyjne korzystanie z gier, które oferuje rynek. Nowa choroba cywilizacji, to przede wszystkim problem behawioralny. Mimo iż dostęp jest bardzo łatwy, to przede wszystkim predyspozycje człowieka, w tym przypadku dziecka, odpowiadają za problem uzależnienia i wynikają z indywidualnych cech osobowości. Rzeczą wiadomą jest, że rynek oferuje różne rodzaje gier komputerowych, takie jak symulacyjne, strategiczne, zręcznościowe, przygodowe, odgrywanie ról, gry logiczne³⁶. Dostępne są także gry sieciowe, stanowią-

32 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, s. 107.

33 TED, *How did the internet take over our lives?*, https://www.ted.com/playlists/679/how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020); Z. Tufekci, *We're building a dystopia just to make people click on ads*, https://www.ted.com/talks/zeynep_tufekci_we_re_building_a_dystopia_just_to_make_people_click_on_ads?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020); T. Harris, *How a handful of tech companies control billions of minds every day*, https://www.ted.com/talks/tristan_harris_how_a_handful_of_tech_companies_control_billions_of_minds_every_day?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020); S. Galloway, *How Amazon, Apple, Facebook and Google manipulate our emotions*, https://www.ted.com/talks/scott_galloway_how_amazon_apple_facebook_and_google_manipulate_our_emotions?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020); M. Ordikhani-Seyedlar, *What happens in your brain when you pay attention?*, https://www.ted.com/talks/mehdi_ordikhani_seyedlar_what_happens_in_your_brain_when_you_pay_attention?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020); J. Bridle, *The nightmare videos of children's YouTube – and what's wrong with the internet today* (06.07.2020).

34 J. McGonigal, *Gaming can make a better world*, TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?referrer=playlist-the_illuminating_benefits_of_videos_games (11.07.2020).

35 The Ablegamers Charity, *Quest to game: Zane*, <https://ablegamers.org/zane/> (10.07.2020).

36 J. Lickiewicz, „Skrytowane dzieciaki” i „crackerzy” – nowe oblicza przestępczości komputerowej w: *Przestępczość nieletnich. Dziecko jako ofiara i sprawca przemocy*, B. Gula, M. Wysocka-Pleczyk (red.), Kraków 2009, s. 137–138.

ce największe zagrożenie prowadzące do uzależnienia od gier komputerowych (ang. *gaming disorder*, nazywane też tibioholizmem)³⁷. Zdaniem J. Goldsteina optymalnie dozowane i prawidłowo dobrane gry komputerowe dobrze wpływają na funkcje poznawcze i w efekcie są w stanie nawet o 40% poprawić wyniki w nauce³⁸. Jednak w większości przypadków korzystanie z gier przez dzieci nie jest przez nikogo kontrolowane. Wynika to czasem z nieznamomości gier przez rodziców, a czasem z satysfakcji rodziców, że dziecko potrafi korzystać z komputera i sprawnie się nim posługuje. Dopiero gdy zauważalne jest zbyt długie zainteresowanie grami, zaczynają się niepokoić. Wina wówczas leży wyłącznie po stronie dorosłych, ich brakiem kontroli nad tym, co robi dziecko³⁹. Inną przyczyną jest sama specyfika gier, która sprzyja ponownemu korzystaniu z nich. Tak działa psychologia człowieka, zwłaszcza tego z predyspozycjami. Granie powoduje pozytywne wzmocnienie i zbieranie sukcesów w postaci punktów. Zaliczając kolejne etapy, zadowolone z siebie dziecko, chce osiągać jeszcze więcej. Tym samym czynność zabiera mu więcej czasu, wymaga jego większej koncentracji i skupienia, powodując jednocześnie odcięcie od „świata zewnętrznego”, nie reagowanie na jego bodźce, uczucie lekkości (ang. *flow*). W najgorszych stadiach, po czasie dziecko już nie odczuwa zmęczenia, bólu, głodu i potrzeb fizjologicznych, bowiem gry z innymi wirtualnymi uczestnikami powodują jego rozbudzenie i chęć rywalizacji. Są one coraz bardziej złożone, wciąga ich eksploracja tego, co jeszcze w nich czeka.

Równie dużym zagrożeniem są gry rozgrywane się w czasie rzeczywistym, takie jak np. budowanie miasta czy armii. Powodują chęć opieki nad układanym stanem rzeczy, a co za tym idzie coraz częstszą obecność w świecie gier, nawet w porach nocnych i wczesnoporannych. Pokonywanie kolejnych etapów powoduje rozbudzenie potrzeby samodoskonalenia, to spirala następstw, w której w kolejnym etapie zmotywowany punktami gracz jest „kimś” w swoim wirtualnym świecie. Uzyskuje uczucie radości i satysfakcji z siebie, gdy zaś utraci punkty nie poddaje się i kontynuuje walkę. Poprzez akceptację w swoim towarzystwie graczy, poddaje się współpracy z nimi; zaczyna traktować graczy jak członków rodziny. Ta potrzeba bycia częścią grupy, bycia akceptowanym, zaspokaja jego potrzebę afiliacji – aspekt pozytywny. W zamian za „przyjaźń” drużyna oczekuje jeszcze większego poświęcenia, w wyniku czego następuje zaniedbanie świata realnego, a to już aspekt negatywny⁴⁰. Można zatem uznać, iż dużo większym zagrożeniem dla małoletnich są gry komputerowe. Od tych uznanych za bezpieczne do najbardziej zagrażających zdrowiu, a nawet ży-

37 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, s. 124.

38 *Komunikowanie i zarządzanie w społeczeństwie informacyjnym. Wybrane zagadnienia*, L.H. Haber (red.), Kraków 2011, s. 139.

39 *Ibidem*, s. 140.

40 S. Wójcik, *Gry online – korzystanie i nadużywanie wśród młodzieży. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 12(1), 2013, s. 88–90.

ciu małoletnich. *Gaming disorder* trafiło na listę chorób WHO (ang. *World Health Organisation*), w Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób⁴¹. Uznane jako problem mogący być nałogiem, gdyż cierpi na tym ich zdrowie i zagraża życiu. Klasyfikacja zjawiska jako choroby ma pomóc lekarzom prawidłowo zdiagnozować problem na wczesnym etapie. Problem ten może zostać uznany za chorobę, gdy spełnia odpowiednie warunki, takie jak: utrata kontroli gracza nad graniem, stawianie grania jako priorytet, zniesienie zainteresowań i codziennych czynności, kontynuacja grania mimo negatywnych konsekwencji. Obserwacja musi trwać min. 12 miesięcy, gdy granie jest ważniejsze niż życie osobiste, rodzinne i społeczne, wówczas można mówić o problemie. Eksperci od gier zaś twierdzą inaczej. Nie uznają zjawiska za problem według nich jest to zmaganie się dziecka z zaburzeniami psychicznymi⁴².

W roku 2019 Światowa Organizacja Zdrowia (skr. WHO) podjęła decyzję o zaliczeniu uzależnienia od gier multimedialnych jako choroby w jedenastej Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób (ICD-11)⁴³. Wymienione wcześniej zaburzenia diagnozujące chorobę to przede wszystkim brak kontroli nad graniem, przedkładanie ich ponad wszelkie zainteresowania, zaniedbywanie z tego powodu wszelkich obowiązków związanych z życiem rodzinnym, edukacją czy kontaktami. Uzależnienie od gier wg WHO może występować w 3 odmianach: *predominantly online*, *predominantly offline* i *unspecified*⁴⁴. *Entertainment Software Association* (ESA) w obronie swojej i graczy stawia kontrargument zjawiska nadmiernej oglądalności telewizji; nie uznaje tego jako zaburzenie i broni się również przed zbyt pochopnym zdiagnozowaniem zwyczajnego grania od zaburzenia, czy też uzależnienia i jako pomysł na rozwiązanie podaje kontrolę rodzicielską⁴⁵. Analiza uwypukla, że ESA broni stanowiska ze względu na fakt, iż branża przynosi ogromne korzyści materialne. W telewizji niedopuszczalne jest transmi-

41 WHO, *Uzależnienie od gier komputerowych nową chorobą psychiczną*, <https://zdrowie.radiozet.pl/Psychologia/Nalogi/Uzaleznienie-od-gier-komputerowych-nowa-choroba-psychiczna-wg-WHO> (08.07.2020).

42 Business Insider, *WHO Uzależnienie od gier komputerowych na liście chorób*, <https://businessinsider.com.pl/rozwoj-osobisty/zdrowie/who-uzaleznienie-od-gier-komputerowych-na-liscie-chorob/fyl18gt> (24.05.2019).

43 WHO, *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics, 6C51.0 Gaming disorder, predominantly online*, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362> (08.07.2020).

44 WHO, *ICD-11, 6c51.0 Gaming disorder, predominantly online, 6C51.1 Gaming disorder, predominantly off line, 6C51.Z Gaming disorder, unspecified*, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f%2fentity%2f718071594>, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f%2fentity%2f1448597234%2f%2fms%2f%2funspecified> (08.07.2020).

45 Światowa Organizacja Zdrowia wkrótce zadecyduje, czy uzależnienie od gier to choroba, <https://www.gram.pl/news/2019/05/20/swiatowa-organizacja-zdrowia-wkrotce-zadecyduje-czy-uzaleznienie-od-gier-to-choroba.shtml> (25.05.2019).

towanie takich programów dla dzieci – nad tym jest większa kontrola narzucona przez ustawodawstwo. *Gaming disorder* występuje w rodzinach, w których rodzice są często zapracowani, w rodzinach, w których jeden z rodziców nie pracuje. Tworzy się błędne koło; bowiem zajęci rodzice pragną odpoczynku po pracy, zezwalając dzieciom na *surfowanie* w Internecie i gry, które pochłoną ich czas, a rodzicom zapewnią spokój. Wówczas czują się komfortowo ze świadomością, że ich dzieci są bezpieczne w domu i nie przebywają w „złym” towarzystwie, poza ich kontrolą. Na wczesnym etapie nie dopuszczają myśli, że może to spowodować jakiekolwiek zagrożenie i nie dostrzegają izolacji wychowanka od rówieśników i alienacji we własnym pokoju. Nie dopuszczają do siebie myśli, że pozwalają własnym dzieciom na psychiczne wyniszczenie. Z powodu zmęczenia często też nie szukają u nich alternatywy dla grania, a taką sytuację małoletni wykorzystują osiągnając „osobisty sukces”. W wielu grach prezentowana jest przemoc w różnych odsłonach. Od strzelania, poprzez zabijanie, mordowanie, kaleczenie i nawet obcinanie części ciała. Wielu z rodziców nie zdaje sobie sprawy jak niekorzystnie to wpłynie na nieukształtowany jeszcze charakter i pogląd u małoletnich. Niewielu z nich wyjdzie bez skazy na psychice i świadomości o świecie, ponieważ dzieci na wczesnym etapie nie są jeszcze świadome, iż w prawdziwym świecie zabicie osoby nie doprowadzi do jej powstania i „ożywienia” jak w grze nie będzie trzech żyć.

6. Gry licencjonowane i nielicencjonowane

Wiele jest rodzajów gier komputerowych, które uzależniają. Można wyróżnić gry licencjonowane i nielicencjonowane. Producenci gier licencjonowanych podają minimalny wiek odbiorcy, nie mniej jednak, nie ma przepisu obligującego sprzedawcę do przestrzegania tego zalecenia. W jego interesie jest zarobić na własną działalność, nie zaś uchronić dziecko przed niebezpieczeństwem. Co innego ustawodawca zrobił w zakresie sprzedaży alkoholu nieletnim – słusznie zakazał sprzedaży osobom poniżej osiemnastego roku życia. Nie zrobił tego jednak w przypadku sprzedaży gier nie przeznaczonych dla minimalnego wieku dzieci, sugerowanego przez producentów gier. Takie zaniechanie może mieć dramatyczne skutki i należałoby to odpowiednio usankcjonować. W przypadku gier nielicencjonowanych sprawa wygląda jeszcze gorzej. Nie ma nad nimi żadnej kontroli, poza ewentualną rodzicielską. Dostęp internetowy do nich jest nieograniczony, bez żadnych zakazów. Każde dziecko biegle korzystające z Internetu jest w stanie samodzielnie zainstalować taką grę. Wystarczy sygnał o „nowości” od kolegi ze szkoły, z klasy czy z podwórka. Pomysłowe dziecko może to zrobić w wolnej chwili, gdy ma przyzwolenie na korzystanie z urządzenia z Internetem, np. komputera, laptopa, tabletu czy telefonu komórkowego. Jeżeli ma skłonność do podglądania tego co robią rówieśnicy, wów-

czas z wrodzoną dziecięcą ciekawością pójdzie za ich przykładem. Natura dziecka w większości przypadków nie pozwoli mu tego nie sprawdzić. Jeśli tylko coś go zaintryguje/zachęci może rozpocząć się prawdziwa tragedia. Najpierw jego, potem rodzica. Niestety wielokroć za późno. Zbyt długie przebywanie w Internecie może powodować u małych dzieci zaburzenie w komunikacji w sferze werbalnej i niewerbalnej, depresję z powodu nieprzebywania w sieci i próby samobójcze. Może rozregulować jego cykl dobowy – dzieci często grają w późnych godzinach wieczornych, czasem również w nocy, po upewnieniu, że rodzice już zasnęli. Ich zmęczenie wychodzi w kolejnym dniu, spada ich sprawność psychiczna, ruchowa, stają się bardziej rozdrażnione i nerwowe. Zaburza to również gospodarkę hormonalną (wahania hormonów i glukozy we krwi), zanikają więzi emocjonalne z najbliższymi. Mają już swoją rodzinę w sieci, która zaczyna im wystarczać. Później może to przyczynić się do alkoholizmu czy narkomanii. Należy zaakcentować, iż gry z wychowawczego punktu widzenia są niebezpieczne dla psychiki i zachowań, ponieważ kształtują agresję u dzieci i młodzieży poprzez ukazywanie w nadmiarze scen przemocy. Walka z nałogiem jest bardzo trudna, wymaga postępowania terapeutycznego; czasem zmiany środowiska, stosowania leków i psychoterapii⁴⁶. Inaczej jest z grami planszowymi – mają początek i koniec, kojarzą się pozytywnie, bez agresji. Nie wciągają w nieskończoność, są czasem spędzonym z prawdziwą rodziną, czasem niezwykle cennym w zbyt szybkiej i zabieganej teraźniejszości. Powodują prawdziwą radość, rzadko frustrację i agresję. Były i są formą spędzania czasu również na świeżym powietrzu, z pewnością mają aspekt pozytywny i edukacyjny.

Innym rodzajem są gry, które obrazują wyłącznie agresję. W grze *Quake* gracz ma możliwość niszczenia wszystkiego, pełno w niej agresji i brutalności. Sterowanie dużym arsenałem za pomocą broni, wyrzutni raket, piły motorowej i ciężkiego karabinu maszynowego to tylko kilka z przykładów⁴⁷. Gry jak *DOOM*, znane *Mortal Kombat* czy *Street Fighter* również pokazują przemoc i różnego rodzaju bronie, brak w nich pozytywnych i edukacyjnych walorów. Tam zabija się nawzajem. Gry typu MMO (*ang. Massively Multiplayer Online*) to gry utworzone tylko do użytku w Internecie. Przyciągają rzesze osób z całego świata, oferując „lepszą” rzeczywistość. Dzieci poznają w nich znajomych, wykonują ich zadania i spędzają wiele godzin przed komputerem; te uzależniają najbardziej, zwłaszcza młodych ludzi. Pewni siebie gracze demonstrują siłę poprzez znęcanie się nad mniej doświadczonymi graczami i po czasie zatracają granice pomiędzy rzeczywistością a grą (*World of Warcraft* ma już miliony użytkowników)⁴⁸. Ich „zaletą” jest łatwy dostęp, jeżeli dziecko nie chce się „męczyć” ze ścia-

46 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, s. 121.

47 YouTube, *gra Quake*, <https://www.youtube.com/watch?v=C-we3ri-xXA> (28.05.2019).

48 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, s. 127.

ganiem i instalowaniem gry, może zagrać w nią na stronie internetowej. Warto także przyrzeć się innym przykładom gier sieciowych śmiertelnych. W roku 2017 sieć opanowała gra „Błękitny Wieloryb” (ang. *Blue Whale Challenge*), jako przykład bardzo niebezpiecznej gry, wręcz śmiertelnej, mającej za cel wciągać do gry małoletnich o niskiej samoocenie, zaniżonym poczuciu własnej wartości. Gra angażuje w stawiane wyzwania jednocześnie podbudowując poczucie pewności, które u dziecka zachwiało realne życie. Małoletni podejmują niebezpieczne wyzwania, które w konsekwencji mają prowadzić do samobójstw. Dostęp do gry możliwy jest przez portale społecznościowe, szybko i skutecznie. Łżejszymi konsekwencjami wyzwań gry są samookaleczenia, unikanie snu czy oglądanie horrorów przez dzieci. Zadania do wykonania są coraz bardziej szokujące, co ma podtrzymać „istnienie takich gier na topie”⁴⁹. Bagatelizowanie sprawy nie spowoduje zaniknięcia problemów w sieci, bowiem dane z roku 2017 potwierdzają spowodowanie śmierci poprzez tą grę w ilości 130 nastolatków. Przykładem w Polsce jest miasto Gliwice w województwie śląskim. Do jednego ze szpitali trafił chłopiec z ranami ciętymi, który grał w Błękitnego Wieloryba (wiek chłopca to 15 lat). Kolejny przykład to 14-letni chłopiec z Wieliczki w województwie małopolskim, który przez grę próbował targnąć się na swoje życie⁵⁰. Informacje medialne ostrzegają o jej śmiertelnych zagrożeniach⁵¹. Rodzice muszą założyć wszelkie filtry rodzicielskie, kontrolować podopiecznych, więcej z nimi rozmawiać. Następnym drastycznym przykładem jest dramatyczna gra sieciowa „Lalka Momo”⁵². To gra z roku 2018, wzywająca do wykonywania wyzwań mających również prowadzić do samobójstw i okaleczeń dzieci. Po jej instalacji, zabawa ma polegać na tym, iż lalka wysyła wiadomości do jej użytkownika z treściami zadań do wykonania przez dzieci. Robi to za pomocą wiadomości tekstowych. Wysyła także groźby i wyzwiska, brutalne filmy i zdjęcia. Jeśli gracz odmówi wykonania polecenia, Momo grozi i szantażuje dziecko, czasem wyrządzeniem szkody członkom jego rodziny. Lalka jest nadzwyczaj straszna ma groźny wygląd, wylupiające oczy. Jej wizerunek został zaczerpnięty z postaci stworzonej

49 Gazeta Wrocławska, *Niebieski wieloryb – co to jest?* [GRA NIEBIESKI WIELORYB], <https://gazetawroclawska.pl/niebieski-wieloryb-co-to-jest-gra-niebieski-wieloryb/ar/11896737> (05.06.2019).

50 Nasze miasto śląskie, *Niebieski Wieloryb – dzieci wykonują przerażające zadania. Ta gra to śmiertelne zagrożenie!*, <http://slaskie.naszemiasto.pl/tag/blekitny-wieloryb-gra.html> (05.06.2019).

51 YouTube, *Niebieski Wieloryb atakuje Polskę! – gra, która zabija*, <https://www.bing.com/videos/search?q=gra+b%c5%82%c4%99kitny+wieloryb&view=detail&mid=A751BBB9EF2D7577333DA751BBB9EF2D7577333D&FORM=VIRE> (05.06.2019).

52 Gazeta.pl, *„Lalka Momo” zachęca do samobójstwa i wysyła zdjęcia morderstw. Kolejne przerażające „wyzwanie” w sieci?*, <http://www.edziecko.pl/Junior/7,160031,23781293,lalka-momo-zacheca-do-samobojstwa-i-wysyla-zdjecia.html> (05.06.2019).

przez japońskiego artystę, nie mniej jednak, artysta przekonuje, iż nie ma nic wspólnego z tą grą. Początki znajomości dzieci z lalką nie budzą u nich podejrzeń, są ciekawi przygód i wyzwań. Ta gra jest próbą manipulacji młodymi ludźmi, ich okaleczenia i doprowadzenia do samobójstwa. Przykłady śmiertelne związane z tą grą odnotowano w Brazylii i Argentynie⁵³. Nie można pozwolić by odnotowano je także w Polsce. Także prasa nie pozwala młodym ludziom uciec od świata gier, stale je reklamując. Jedynym pozytywnym aspektem magazynów i prasy o wskazanej tematyce może być fakt, że jest bardziej „kontrolowana” przez ustawodawcę niż sieć internetowa⁵⁴ i nie pojawiają się w niej propozycje gier śmiertelnych.

Nie można także zapomnieć, że dzieci mogą być w sieci ofiarami gier hazardowych, tyle, że w wersji elektronicznej. Wówczas jest to tradycyjny hazard, bowiem zgodnie z ustawą, art. 1 ust. 2: „grami hazardowymi są gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty, gry na automatach”⁵⁵. Jednakże art. 2 ust. 3 wyraźnie reguluje, że „grami na automatach są gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach urządzone przez sieć Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, w których gra zawiera element losowości”⁵⁶. Zatem istnieje ryzyko, że dzieci i młodzież przy pomocy Internetu trafią na gry hazardowe. Nadto, w ustawie o hazardzie, w której wszak mówi się, że ośrodkiem gier jest wydzielone miejsce jako salon, gdzie nie ma wejścia osoba poniżej 18 roku życia⁵⁷, jednakże nie ma słowa o tym, że w przypadku „urządzenia do gier, przez które rozumie się wszelkie urządzenia, z wykorzystaniem których możliwe jest prowadzenie gry hazardowej oraz urządzenia, których działanie wpływa na prowadzenie gier”⁵⁸ było ograniczenie co do wieku uczestnika, co niesie ze sobą ogromne ryzyko dla małoletnich osób.

53 Dziennik Zachodni, *Lalka Momo Challenge: Wstrząsające fakty o grze straszną laleczką MOMO. To grozi śmiercią – policja ostrzega rodziców*, <https://dziennikzachodni.pl/lalka-momo-challenge-wstrzasajace-fakty-o-grze-straszna-laleczka-momo-to-grozi-smiercia-policja-ostrzega-rodzicow/ar/13550474> (05.06.2019).

54 Feedspot, *Top 10 Gaming Magazines& Publications To Follow in 2020*, https://blog.feedspot.com/gaming_magazines/ (05.06.2019), GRYOnline.pl, *Przegląd polskiej prasy*, <https://www.gry-online.pl/S047.asp> (02.06.2019).

55 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), art. 1 ust. 2.

56 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), art. 2 ust. 3.

57 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), art. 4 ust. 1 pkt 5.

58 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), art. 4 ust. 1 pkt 3.

7. Skutki nadużywania Internetu

Zbadano, że długotrwałe spędzanie czasu przed komputerem zaburza układy rodzinne, pracę i naukę. Osoba uzależniona często nie wykonuje codziennych obowiązków, zaniedbuje higienę osobistą, pogarsza się jej stan zdrowia, a brak dostępu do Internetu może wywołać u niej depresję⁵⁹. Innego zdania są psycholodzy, którzy szukają pozytywnego połączenia gier z poprawą zdrowia psychicznego i samopoczucia, tzw. *flourishing mental health*. W uznaniu autorów wskazane zdrowie psychiczne to połączenie pozytywnego samopoczucia i efektywnego funkcjonowania, powodujące w rezultacie wyższy poziom dobrego samopoczucia psychicznego. Teoria PERMA (Seligman 2011) wskazuje mocno, iż istnienie gier generuje pozytywny wpływ na funkcjonowanie człowieka, jego pozytywne funkcjonowanie w społeczeństwie i jednocześnie poprawia zdrowie psychiczne i samopoczucie. Nie zaprzeczają jednak też negatywnym wpływom gier na człowieka i ich patologicznym aspektem⁶⁰. Zdaniem innych autorów, by uniknąć nieodpowiedniej dywersyfikacji zarządzania aktywnościami (DRM, ang. *disaster risk management*), gry powinny być w najbliższej przyszłości zapełnione i zmienione we wszechstronne i użyteczne projekty, bowiem zgodnie z systemem DRM jest zapotrzebowanie na ich użyteczność⁶¹. Odnotowano również negatywne skutki fizjologiczne, gdyż nadmierne korzystanie z komputera i Internetu może powodować wiele problemów zdrowotnych. Najczęstszymi są pogarszanie wzroku, zwłaszcza przy monitorach bez warstwy refleksyjnej, narażenie na skrzywienie kręgosłupa i zaburzenie prawidłowego rozwoju. Pozycja siedząca bowiem powoduje u dzieci zbyt mocne napięcie mięśni pleców i karku. Zbadano także, iż nadmierne korzystanie może prowadzić do przeciążenia ramion (ang. *repetitive strain injury*, RSI) oraz do zespołu cieśni nadgarstka (łac. *articulatio radiocarpalis*), w efekcie do bolesnych skurczów mięśni. Dysfunkcyjne granie powoduje u dzieci i młodzieży, poza agresją, także otyłość spowodowaną brakiem ruchu i sportu.

Należy się zgodzić, że Ministerstwo Zdrowia niezwykle szczegółowo zajęło się innym problemem uzależnienia małoletnich, np. od narkotyków. Ustawodawca wydał wiele rozporządzeń związanych z problematyką nar-

59 S. Kozak, *Patologia cyfrowego...*, s. 129–132.

60 Ch. M. Jones, L. Scholes, D. Johnson, M. Katsikitis, Michelle C. Carras, *Gaming well: links between videogames and flourishing mental health*, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3978245/> (08.06.2019).

61 A. Solińska-Nowak, P. Magnuszewski, M. Curl, A. French, A. Keating, J. Mochizuki, W. Liu, R. Mechler, M. Kulakowska, L. Jarzabek, *An overview of serious games for disaster risk management – Prospects and limitations for informing actions to arrest increasing risk*, *International Journal of Disaster Risk Reduction* 31 (2018) 101, https://www.researchgate.net/publication/327521199_An_overview_of_serious_games_for_disaster_risk_management_-_Prospects_and_limitations_for_informing_actions_to_arrest_increasing_risk (08.06.2019).

komanii. Przykładami mogą być: rozporządzenie Ministra Sprawiedliwości z dnia 5 stycznia 2012 r. w sprawie zbierania informacji na temat używania przez oskarżonego środków odurzających, substancji psychotropowych lub środków zastępczych⁶², ustawa z dnia 1 kwietnia 2011 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii⁶³ czy obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 10 stycznia 2012 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii⁶⁴. Jeszcze inne ustawy dotyczą tematu narkomanii – ustawa z 29 lipca 2005 r. o przeciwdziałaniu narkomanii⁶⁵ oraz ustawa z dnia 17 lutego 2006 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii⁶⁶. Zajął również stanowisko w problematyce narkomanii przez ustalenie sankcji w zakresie odpowiedzialności podmiotów zbiorowych za czyny zabronione pod groźbą kary⁶⁷. Ustawodawca również wnikliwie podjął temat gier hazardowych, bowiem wydał ustawę o hazardzie⁶⁸. O grach komputerowych jeszcze nie. Autorka wiąże wielkie nadzieje, iż równie precyzyjnie zajmie się problemem uzależnienia dzieci od gier komputerowych. Warto przyjrzeć się głębiej problematyce uzależnień od hazardu i tego jak człowiek jest chroniony przez prawo od uzależnienia hazardowego? Nadto, jeśli problematyka hazardu jest tematem obszernym, klasyfikacja zalicza gry przez Internet (art. 2 ust. 1 pkt 3) to jak w tym przypadku prawo chroni małoletnich? Należy podkreślić, iż w ustawodawstwie krajowym przyjęto traktować hazard jako zaburzenie czy uzależnienie psychiczne. Wymaga również odnotowania fakt, że rozporządzenie Ministra

62 Rozporządzenie Ministra Sprawiedliwości z dnia 5 stycznia 2012 r. w sprawie zbierania informacji na temat używania przez oskarżonego środków odurzających, substancji psychotropowych lub środków zastępczych (Dz. U. 2012 poz. 38), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/2012/38> (05.07.2020).

63 Ustawa z dnia 1 kwietnia 2011 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii oraz niektórych innych ustaw (Dz. U. 2011 Nr 117, poz. 678), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2011/wydanie/117/pozycja/678> (05.07.2020).

64 Obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 10 stycznia 2012 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz. U. 2012 poz. 124), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2012/pozycja/124> (05.07.2020).

65 Ustawa z 29 lipca 2005 r. o przeciwdziałaniu narkomanii (tekst jedn.: Dz. U. 2019 poz. 852), <https://www.portaloswiatowy.pl/bezpieczenstwo-w-szkole/ustawa-z-29-lipca-2005-r-o-przeciwdzialaniu-narkomanii-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-852-9725.html> (05.07.2020).

66 Ustawa z dnia 17 lutego 2006 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz. U. 2006 Nr 66, poz. 469), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2006/wydanie/66/pozycja/469> (05.07.2020).

67 Ustawa z dnia 28 października 2002 r. o odpowiedzialności podmiotów zbiorowych za czyny zabronione pod groźbą kary (Dz. U. 2002 Nr 197, poz. 1661), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20021971661> (05.07.2020).

68 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20092011540/U/D20091540Lj.pdf> (10.07.2020).

Zdrowia z dnia 27 listopada 2013 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu opieki psychiatrycznej i leczenia uzależnień⁶⁹ zostało uchylone i zastąpione rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 19 czerwca 2019 r.⁷⁰. Prewencyjnie Ministerstwo Finansów wskazuje domeny oferujące gry hazardowe niezgodne z ustawą, których ostatnia aktualizacja odbyła się 03.06.2019⁷¹. Jest to dobry krok, jednakże dzieci i młodzież nie potrafią jeszcze z takich stron korzystać, bowiem edukacja nie jest w tym zakresie rozwinięta na wysokim poziomie i nie uczy jak z ustaw korzystać. Godne uznania jest również wydanie Konwencji o cyberprzestępczości przez Radę Europy (ang. *Convention on Cybercrime*)⁷², która nie tylko chroni przed nielegalną kradzieżą danych (ang. *phishing*), ochrania w sensie ogólnym, przed fałszerstwem i oszustwem komputerowym, naruszeniem praw autorskich, pomocnictwem i podżeganiem, ale także przed pornografią dziecięcą.

8. *De lege ferenda* – ujęcie interdyscyplinarne

8.1. W aspekcie pedagogicznym

Warto podnieść, że pedagodzy szkolni powinni jeszcze bardziej promować wśród małoletnich zdrowie fizyczne i psychiczne. Dzięki profesjonalnym prezentacjom, które mogłyby mieć miejsce w placówkach edukacyjnych, kompetencje pedagogów mogłyby być rozwijane i przekazywane dzieciom, aby przeciwdziałać zanim problem wystąpi. Dzięki spotkaniom z terapeutami z rzeczonej dziedziny poznaliby, w jaki sposób efektywnie to robić, tak by małoletni odebrali wiedzę właściwie i zachowywali się rozsądnie, podejmując samodzielne decyzje o nie akceptacji wymienionych typów gier komputerowych. Mogliby również dowiedzieć się, jakie powoduje to skutki. Ponadto dodatkowa kontrola aktywnego Internetu w przynoszonych przez dzieci do szkół telefonach i tabletach oraz przeprowadzanie przez nauczycieli w szkołach wykładów na wskazane tematy. Tematyka winna rozpoczynać się od zapoznania małoletnich z pojęciami cyberuzależnienia, jego przyczyn i konsekwencji w aspekcie indywidualnym i spo-

69 Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 6 listopada 2013 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu opieki psychiatrycznej i leczenia uzależnień (Dz. U. 2013 poz. 1386), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2013/pozycja/1386> (05.07.2020).

70 Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 19 czerwca 2019 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu opieki psychiatrycznej i leczenia uzależnień (Dz. U. 2019 poz. 1285), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2019/pozycja/1285> (05.07.2020).

71 Ministerstwo Finansów, *Rejestr Domen Służących do Oferowania Gier Hazardowych Niezgodnie z Ustawą*. <https://hazard.mf.gov.pl/> (08.06.2019).

72 Council of Europe, *Convention on Cybercrime*, ETS No. 185, <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016802ecf87> (06.05.2019).

łecznym. Kolejnym wątkiem mogłyby być formy pomocy osobom uzależnionym od sieci, rozmowy sieciowe (czaty, fora), wizerunek na portalach i blogach, pojęcie miłości internetowej, aktywności seksualne i fonoholizm, a także skutki i profilaktyka cyberuzależnień⁷³. Wysoce atrakcyjną tematyką mogłyby być ich własne pomysły na szybkie zakończenie prowadzonej gry i w następstwie łatwe przejście do standardowych obowiązków. Obecnie brak jest takich lekcji i zajęć dodatkowych. Zdaniem autorki wynika to z braku lub niedostatecznego przygotowania nauczycieli do tego typu zadań edukacyjnych i profilaktycznych⁷⁴. Innymi pomysłami na pozytywne postrzeganie świata gier może być zastosowanie systemu grywalizacji (zwanego także gryfikacją lub gamifikacją), polegającej na projektowaniu atrakcyjnych zajęć dydaktycznych, zwiększając jednocześnie efektywny czas pracy uczniów w szkole⁷⁵. Można pokazać młodym ludziom, że prowadzi się również gry humanitarne, które mogłyby być przykładem dla dzieci, zastępując gry komputerowe⁷⁶.

8.2. W aspekcie opiekuńczo-wychowawczym

Opiekun także powinien współpracować w tym zakresie i ustalać limity (pół godziny przed komputerem lub telewizorem wystarczy nawet siedmiolat-kowi, a jasno określony czas dostępu pozwoli uniknąć awantur). Wspólne oglądanie, zabawy i gry razem z dzieckiem powinny zastąpić czas spędzony przed komputerem czy telewizorem, nie powinno się w ten sposób zastępować kontaktu z dzieckiem. Zadaniem opiekunów jest selekcjonowanie programów i gier, zamiana złych na mądrzejsze, odpowiednich dla wieku małego (na większości z nich widnieją odpowiednie adnotacje producenta); należy zainstalować filtr rodzicielski. Rodzice często popełniają błąd traktując komputer lub telewizję jako nagrodę (w ten sposób dziecko uczy się, że są to najwspanialsze rzeczy na świecie). To opiekunowie powinni być dobrym przykładem bowiem tworzą wzorce zachowań dla swoich dzieci⁷⁷.

73 *Cyberprzemoc i cyberuzależnienie. Bezpieczni w sieci. Jak unikać zagrożeń i dobrze korzystać z Internetu. Moduł I: Cyberuzależnienie*, Akademia Profesjonalnego Nauczyciela, https://akademianauczyciela.pl/wp-content/uploads/cyberuzaleznienie/Modul_I_Cyberuzaleznienie.pdf (09.06.2019).

74 S. Bębas, *Krzywdzenie dziecka w sieci – wybrane aspekty profilaktyki*, w: *Krzywdzenie dziecka – zapobieganie przemocy*, J. Bukała, K. Wątorok (red.), Kielce 2013, s. 45.

75 M.Z. Jędrzejko, A. Taper, *Wielka sieć...*, s. 149.

76 *Ready! Lessons in the design of humanitarian games*, https://climatecentre.org/downloads/files/Case%20studies/AW_RCCC_working%20paper%20%20READY%20web.pdf (02.06.2019).

77 *Czasopismo „Strefa Zdrowia”*, październik 2013, nr 10/118, s. 16–17.

8.3. W aspekcie psychologicznym

Skutki uzależnienia można zniwelować jedynie poprzez odpowiednią terapię, która wyjaśni dzieciom i opiekunom szkody poniesione przez dysfunkcyjne korzystanie z Internetu. Pomoże znaleźć sposoby na ich naprawienie. W tym zakresie, pomocy można szukać w Krajowym Biurze do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii. Zajmuje się ono problemem narkomanii i innymi uzależnieniami behawioralnymi. Można domniemać, iż pojęcie „innych uzależnień behawioralnych” zawiera także hazard i gry komputerowe. Nasuwa się pytanie czy pod pojęciem kryje się również uzależnienie małoletnich od gier komputerowych, czego Krajowe Biuro nie wskazuje. Programy lecznicze natomiast zlokalizowane są do tej pory w 11 województwach – 6 na terenie województwa śląskiego, 3 w województwie małopolskim i 3 w mazowieckim. Ich działalność polega głównie na profilaktyce uniwersalnej, wczesnej interwencji, profilaktyce selektywnej skierowanej do osób uzależnionych od hazardu w sposób problemowy bądź patologiczny lub z innymi uzależnieniami behawioralnymi bez użycia substancji psychoaktywnych⁷⁸. Krajowe Biuro do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii stawia nacisk na rekomendację problemu narkotykowego w Unii Europejskiej w portalu dla profesjonalistów (ang. *best practice portal*) prezentuje programy wzorcowe. Jest to portal prowadzony przez Europejskie Centrum Monitorowania Narkotyków i Narkomanii w Lizbonie (EMCDDA) i chętnie nawiązuje ono współpracę z nowymi realizatorami programów⁷⁹. Przykładem ośrodka prowadzącego terapie i leczenie cyberuzależnienia jest Ośrodek Nadzieja we Wrocławiu. Klasyfikuje uzależnienie od gier komputerowych jako odmianę hazardu, leczenie jest zamknięte na okres jednego miesiąca, a dla uczestnika prowadzone są zajęcia indywidualne i grupowe. Zapewnione jest także wsparcie terapeutyczne i psychologiczne dla rodziny uzależnionego. Ważnym elementem terapii jest odbudowa więzi rodzinnych, które zostały zaburzone i leczenie stanu emocjonalnego, motywowaniu i przekazywaniu wiedzy na temat. Pacjent jest również przygotowywany na ponowny powrót do świata rzeczywistego, uczy się asertywności, radzenia ze stresem i zachowania wobec bliskich. Projekt jest współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych pozostających w dyspozycji Ministra Zdrowia. Dotyczy programu „Opieka i terapia patologicznych hazardzistów, osób z innymi uzależnieniami behawioralnymi oraz osób, które nadmiernie korzystają z nowych technologii (Internet, komputer, smartfon) w formie terapii grupowej i indywidualnej, w od-

78 Krajowe Biuro Do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii, *Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych – Nabór wniosków*, <https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=1957529> (25.05.2019).

79 Krajowe Biuro Do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii, *System rekomendacji programów w UE*, <https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=106213> (25.05.2019).

dziale całodobowym wraz ze wsparciem dla ich bliskich i rodzin⁸⁰. Trzeba być jednak świadomym, że leczenie tibioholizmu jest możliwe dopiero po uświadomieniu sobie przez użytkownika różnicy pomiędzy zdrowym a patologicznym korzystaniem z komputera i gier. W Internecie funkcjonuje grupa Anonimowych Siecioholików (ang. *Netaholics Anonymous*)⁸¹, a profilaktykę promuje także fundacja Dajemy Dzieciom Siłę⁸². Trzeba przyjąć, że zbyt mało instytucji zajmuje się diagnozowaniem oraz terapią problemów takiego uzależnienia, a zwłaszcza uzależnienia małoletnich od gier. Redukcja szkód przy takim zaburzeniu jest zbyt mała ze względu na brak promowania tej tematyki, oraz brak refundowanych terapii, a także brak opieki postterapeutycznej małoletnich, którzy zetknęli się z problemem. Także zbyt mała jest świadomość rodziców o problemie. Wymienione problemy trzeba jak najszybciej poprawić.

8.4. W aspekcie psychiatrycznym i medycznym

Wspomniano już, że w wyniku badań, Światowa Organizacja Zdrowia uznała ten rodzaj uzależnienia jako chorobę. Gaming disorder zostało wpisane przez WHO do Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób, a powodem uznania są jej negatywne aspekty. Jednym z nich jest przedkładanie grania nad inne potrzeby, a także śmierć z wyczerpania lub odwodnienia⁸³. Zasada jest taka, że aby zaklasyfikować chorobę, musi się ona utrzymywać min. przez rok. Według WHO graniu w gry musi wyprzedzać inne pragnienia i taki stan musi się utrzymywać. Celem Światowej Organizacji Zdrowia jest zaproponowanie metod leczenia dla potrzebujących. Wcześniej NFZ nie realizował takiego leczenia jako podstawowe w ramach ubezpieczenia. Zaprzeczają temu amerykańscy naukowcy podważając nieodpowiednie zdefiniowanie stanu zaburzenia przez WHO. Rzeczą interesującą jest fakt, że w Stanach Zjednoczonych niektóre placówki zajmują się typowo problemem uzależnienia od gier⁸⁴. Natomiast zdaniem psychologa związanego z Uniwersytetem Oksfordzkim A. Przybylskiego, do roku 2018 było zbyt mało danych aby uznać dysfunkcyjne granie za zaburzenie bądź uzależnienie. W jego opinii kontrargumentem jest zastosowanie tej definicji do „niemal każdej dziedziny życia”, a także podkreślenie, iż ta definicja nie wskazuje konkretnych gier, które negatywnie wpływają na ludzką psychi-

80 Leczenie uzależnień Wrocław, <http://leczenie-uzaleznienn.wroclaw.pl/terapia-uzaleznienn-wroclaw> (25.05.2019).

81 S. Kozak, *Patologie komunikowania...*, Warszawa 2011, s. 124–125.

82 Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, *Bezpieczeństwo dzieci online*, <https://fdds.pl/problem/bezpieczenstwo-dzieci-online/> (02.06.2019).

83 [Wirtualnemedi.pl](http://wirtualnemedi.pl), *Światowa Organizacja Zdrowia uznała, że uzależnienie od gier to choroba*, <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/swiatowa-organizacja-zdrowia-uznala-ze-uzaleznienn-od-gier-to-choroba> (08.06.2018).

84 *Ibidem*, (08.06.2019).

kę i uzależniają. Zauważalnym jest, że zastosowanie takiej definicji jest słuszne, a przykładem przeciwnym do wskazanej przez psychologa „nie-mal każdej dziedzinie życia” są bajki dla dzieci czy telewizja. Autorka nie spotkała się bowiem w tej dziedzinie z przykładami takich zaburzeń. Bajki dla dzieci, póki co, nie stanowią tak poważnego zagrożenia jak uzależnienie od gier komputerowych. Nie odnotowano jeszcze przykładów śmiertelnych z powodu bajek. Zatem, bardzo słuszne są działania World Health Organization. Według M. Colder-Carras z Uniwersytetu Hopkinsa w USA ludzie, którzy w sposób patologiczny korzystają z nowych technologii kwalifikują się do zdiagnozowania już na początkowym etapie. Zdaniem A. Przybylskiego „w grach stosuje się mechanizmy wykorzystujące wrażliwość podatnych psychicznie osób”⁸⁵. W roku 2019 WHO dodało gaming disorder do klasyfikacji schorzeń i zaburzeń (ang. International Classification of Diseases (ICD-11). Również Stowarzyszenie Amerykańskich Psychiatrów (ang. The American Psychiatric Association) proponuje dodać zaburzenie do swojej klasyfikacji z symbolem DSM-5 (ang. The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. WHO jednocześnie propaguje wczesne rozpoznanie zaburzenia, daje wskazówki i zachęca do zapoznania się z podobnymi sytuacjami w praktycznym poradniku (ang. practical action guide)⁸⁶. Być może taka klasyfikacja pozwoli znaleźć odpowiednie rozwiązania i sposoby leczenia z destruktywnego uzależnienia za pomocą nowoczesnych terapii prowadzonych przez wyspecjalizowaną kadrę. Mogłoby to doprowadzić do zwiększenia świadomości rodziców i pedagogów o problemie. Jednocześnie, w opinii autorki, umieszczenie choroby w niezależnej klasyfikacji, pomoże znaleźć nowe rozwiązania. Wyłączenie gaming disorder z zaburzenia hazardowego pomoże uniknąć leczenia uzależnienia lekami farmakologicznymi i psychotropowymi (w przypadku hazardu jeden z psychiatrów przepisał pacjentowi leki psychotropowe takie jak Finlepsin retard⁸⁷ oraz Chlorprotixen⁸⁸). Należy uwypuklić, że zważywszy na zdrowie dzieci, nie jest to rozwiązanie odpowiednie dla nich. Gdyby nie doszło do rozdzielenia zaburzeń uzależnienia od hazardu i uzależnienia od gier komputerowych, stosowano by leki psychotropowe jak w przypadku hazardu. Należy zatem szukać innych, mniej inwazyjnych rozwiązań.

85 Wirtualnemedi.pl, *Uzależnienie od gier zaburzeniem psychicznym? Ekspert: mamy za mało danych*, <https://www.wirtualnemedi.pl/artukul/uzaleznienie-od-gier-zaburzeniem-psychicznym-ekspert-mamy-za-malo-danych> (01.06.2019).

86 Game Quitters, *Is Your Gamer Playing Too Much?*, <https://gamequitters.com/reclaim/> (09.06.2019).

87 Doz.pl, *Finlepsin – Carbamazepinum – zastosowanie, działanie i opis*, <https://www.doz.pl/leki/p84-Finlepsin> (09.06.2019).

88 Doz.pl, *Chlorprothixen Zentiva*, <https://www.doz.pl/leki/p4924-Chlorprothixen> (09.06.2019).

8.5. W aspekcie „sieciowym”

Rozważania autorki prowadzą do wniosku, że skoro Internet powoduje tak duże zagrożenie i jeśli sieć ma taką moc sprawczą w tym zakresie, ustawodawca powinien rozważyć, iż można problem rozwiązać również poprzez sieć, w równie szybkim tempie poprzez promocję i ostrzeżenia na komunikatorach społecznościowych itp. Dodatkowo firma *Google* miała zamiar wprowadzić algorytmy do walki z dziecięcą pornografią. „Ma to być nowa technologia AI zaprojektowana w celu ułatwienia identyfikacji materiałów przedstawiających seksualne wykorzystywanie dzieci, celem usuwania tychże materiałów”⁸⁹. W związku z powyższym, równie dobrze mogłaby wprowadzić takie algorytmy dla tych, którzy z premedytacją wciągają małoletnich w hazard i gry. Autorka przypomina przykłady twórców gier „Błękitny Wieloryb” oraz „Lalki Momo”, które są najbardziej trafionymi. W uznaniu autorki profesjonalści firmy *Google* potrafiliby sobie z tym problemem poradzić i pomóc zapobiegać nieetycznym czynom. Bowiem czemu miałby służyć obecny dostęp do takich gier? Nie jest to powód edukacyjny, ani kreatywny – jest szkodliwy i dla niektórych kończy się śmiercią. Wprowadzenie algorytmu ze słowem *challenge* (ang. wyzwanie), byłoby swego rodzaju rewolucją w zakresie ochrony dzieci przed rosnącym niebezpieczeństwem w sieci.

8.6. W aspekcie prawnym

Faktem jest, iż Komisja Europejska w Brukseli w 2012 r. przedstawiła plan zapewnienia dzieciom umiejętności i narzędzi cyfrowych, dzięki którym mogłyby w bezpieczny sposób korzystać z „cyfrowego świata”. Dokument, nazwany Agendą Cyfrową na temat nowej strategii na rzecz bezpieczniejszego Internetu i lepszych treści internetowych udostępnianych dla dzieci i nastolatków, miał na celu rozwój treści kreatywnych i edukacyjnych pomiędzy Komisją Europejską i państwami członkowskimi, a operatorami telefonii komórkowej, producentami aparatów telefonicznych i dostawcami usług serwisów społecznościowych. Przede wszystkim miał za zadanie intensyfikować działania informacyjne oraz nauczanie we wszystkich szkołach w UE zasad bezpieczeństwa w Internecie, odpowiedzialnego korzystania ze środowiska *online*, a także stworzenie bezpiecznego środowiska dla dzieci, w którym rodzice i podopieczni otrzymają narzędzia niezbędne do zapewnienia im ochrony w sieci. Miało to się odbywać przez łatwe w użyciu mechanizmy zgłaszania szkodliwych treści i zachowań, przejrzyste i domyślne ustawienia prywatności odpowiednio do wieku oraz narzędzia

⁸⁹ PURE PC, *Google wprowadza algorytmy AI do walki z dziecięcą pornografią*, https://www.purepc.pl/rozrywka/google_wprowadza_algorytmy_ai_do_walki_z_dzieciecia_pornografia (09.06.2019).

kontroli rodzicielskiej. Docelowo również poprzez zwalczanie materiałów z seksualnym wykorzystywaniem dzieci⁹⁰.

Rozważania autorki oraz badania środowiskowe wskazują, iż ustanowiona agenda do tej pory nie przyniosła zamierzonych efektów. Wskazane zadania tylko w małej części zostały zrealizowane, bowiem w szkołach nie ma do tej pory nauczania o bezpiecznym korzystaniu z Internetu, a rodzice i dzieci nie otrzymują narzędzi niezbędnych do zapewnienia ochrony małoletnich w Internecie. Dzieci także nie są informowane o mechanizmach zgłaszania szkodliwych treści i zachowań. Jak wskazują omówione w artykule gry komputerowe (przykładów w sieci jest znacznie więcej), brak jest głośnych informacji na temat ustawień treści odpowiednio do wieku, a także sposobów i narzędzi kontroli rodzicielskiej. Czy zatem możliwe jest zapobieganie przestępstwom komputerowym? Z pewnością dużo skuteczniejsze będą działania prewencyjne niż próby ujęcia sprawców przestępstw. Specyfika przestępczości komputerowej pokazuje duże trudności w znalezieniu sprawcy, ze względu na anonimowość w sieci oraz jej rozległość. Zatem bardziej efektywną metodą będzie zapobieganie takiej aktywności⁹¹. Z prawnego punktu widzenia, w problematyce uzależnienia od gier, ustawodawcy nie proponują jeszcze wyraźnej ochrony małoletnich.

Zdaniem autorki, jako pierwsze ustawodawca powinien surowo zakazać sprzedaży gier w sklepach dzieciom poniżej wieku wskazanego i zalecanego przez producenta (w przypadku gier licencjonowanych), jednocześnie kontrolować i nakładać surowe sankcje za ich „nielegalną” sprzedaż. W ustawodawstwie europejskim oraz polskim nie akcentuje się problemu związanego z uzależnieniem małoletnich od gier komputerowych, co oznacza, że problem winien być dobrze wyeksponowany i zarekomendowany w Unii Europejskiej, można zaryzykować stwierdzeniem, że nawet poza jej granicami, przy pomocy działań ONZ. Faktem jest także, że Europejska Konwencja Praw Człowieka i Podstawowych Wolności (EKPCz) gwarantuje w rozdziale I Prawa i Wolności, art. 2 pkt 1 Prawo do życia, że: *„Prawo każdego człowieka do życia jest chronione przez ustawę. Nikt nie może być umyślnie pozbawiony życia, wyjąwszy przypadki wykonania wyroku sądowego skazującego za przestępstwo, za które ustawa przewiduje taką karę”*⁹². Zatem dlaczego małoletni miałyby być pozbawiony umyślnie swojego życia przez gry komputerowe? Dlaczego twórcy gier śmiertelnych nie zostają ukarani za wciąganie małoletnich w swego rodzaju hazard? W związku z powyższymi rozważaniami, autorka proponuje ustawodawcy uznanie wciągania

90 Komisja Europejska, *Agenda cyfrowa: Nowa strategia na rzecz bezpieczniejszego Internetu i lepszych treści internetowych dla dzieci i nastolatków z 2 maja 2012 r.*, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/pl/IP_12_445 (05.07.2020).

91 J. Lickiewicz, *„Skrytowane dzieciaki”*..., s. 132.

92 Council of Europe, *European Convention of Human Rights*, ETS No. 005, https://www.echr.coe.int/Documents/Convention_POL.pdf (06.05.2019).

małoletnich w hazard i gry komputerowe jako czynu zabronionego. Czynu, który miałby podlegać odpowiedzialności karnej i karze pozbawienia wolności bądź bardzo wysokiej grzywnie w przypadku mniejszych zagrożeń. Działania twórców gier prowadzących do uzależnień, a w końcowej fazie mających prowadzić do samookaleczania dzieci, zadawania sobie przez nich ran, szantażowania i zagrażania pozostałym członkom ich rodzin, i wreszcie w końcowej fazie do ich samobójstwa, to w świetle prawa działania wypełniające ustawowe znamiona czynu zabronionego wraz z uznaniem takich czynów jako przestępstwa. Wymienione czyny powinny zostać objęte sankcją zastosowania kary kryminalnej. Nadto, twórca produktu powinien zostać ukarany za społeczną szkodliwość czynu. W odnalezieniu sprawców ww. czynów mogłoby pomóc biegli specjaliści twórców przeglądarek internetowych.

Jeszcze jednym rozwiązaniem, które proponuje autorka, byłby całkowity zakaz udostępniania w sieci gier o tematyce agresji, niebezpiecznych wyzwiań i śmiertelności. Powszechnie dostępne mogłyby pozostać gry edukacyjne, rodzinne i rozrywkowe, jednakże bez wspomnianej tematyki przemocy. Hazard dziecięcy w odmianie od gier komputerowych winien być należycie i szczegółowo zbadany przez ekspertów o największej wiedzy w tym zakresie, przez psychologów dziecięcych i lekarzy mających tę istotną wiedzę i mogących wypowiedzieć się o wpływie proponowanej tematyki gry na słabą psychikę dziecka. Gry zawierające szkodliwe treści powinny być dostępne wyłącznie w sprzedaży bezpośredniej i za zgodą opiekuna prawnego dziecka. Taka zgoda miałaby mieć formę urzędową *sensu stricto*; poprzez podanie danych osobowych oraz wpisanie do utworzonego rejestru. W przypadku zaś zakupu przez Internet wymagane byłoby wykorzystanie profilu zaufanego do podpisywania rzeczonyj zgody. Zdaniem autorki takie rozwiązania mogłyby zwiększyć kontrolę rodzicielską nad wyborem gier przez podopiecznych.

9. Zakończenie

Celem artykułu jest uświadomienie, jak poważnych zagrożeń mogą doświadczyć małoletni i młodzież, uzależnieni od gier komputerowych i Internetu. Autorka jest przekonana o tym, że jeśli w tym kierunku nie zajdą pozytywne zmiany w ustawodawstwie, a podmioty wciągające małoletnich nie będą odpowiednio ukarane, to podopieczni nie są i nie będą bezpieczni w sieci. Nie będzie tak jak w grze – „trzech żyć”. Nadto, wysoce ważna jest rola opiekunów i pedagogów. Powinni z dziećmi rozmawiać o problemie, uświadamiać im zagrożenia i zapewniać spędzanie wolnego czasu w bardziej edukacyjny i beztrudny sposób. Zgodnie z zasadami współżycia społecznego; obowiązkiem opiekunów jest zapewnienie dzieciom odpowiedniego rozwoju, bezpieczeństwa i poczucia przynależności. Pedagogdzy

powinni pomóc i wspierać te działania. Podsumowując, jeśli takie zło będzie nadal akceptowane, dzieciom zagraża brak beztrzęsłego dzieciństwa, krzywda, a w konsekwencji nawet śmierć. Z pewnością o takim życiu dzieci i rodzice nie marzą. Nie zabierajmy małoletnim radości z prostych rzeczy, dając w zamian zabawę w sieci.

Bibliografia

- Bębas S., Jędrzejko M.Z., *Cyberprzestrzeń próba diagnozy głównych zagrożeń*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M. Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017.
- Bębas S., *Krzywdzenie dziecka w sieci – wybrane aspekty profilaktyki*, w: *Krzywdzenie dziecka – zapobieganie przemocy*, J. Bukała, K. Wątorok (red.), Kielce 2013.
- Giddens A., *Socjologia*, Warszawa 2006.
- Hołyst B., *Przeciwko życiu. Wymiar kryminologiczny i psychologiczny*, Tom 3, Warszawa 2019.
- Jędrzejko M.Z., Taper A., *Wielka sieć – fenomen zjawiska i jego wielowymiarowe wpływy. 22 fakty na XXI wiek*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017.
- Jędrzejko M.Z., Kasprzak K., Taper A., Szwedzik A., Bębas S., *Młode pokolenie w świecie technologii cyfrowych. Metodologiczne założenia badań*, w: *Cyfrowe Dzieci. Zjawisko, uwarunkowania, kluczowe problemy*, M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Taper, A. Szwedzik, S. Bębas (red.), Warszawa 2017.
- Komunikowanie i zarządzanie w społeczeństwie informacyjnym. Wybrane zagadnienia*, L.H. Haber (red.), Kraków 2011.
- Kozak S., *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla młodzieży*, Warszawa 2011.
- Kozak S., *Patologia cyfrowego dzieciństwa i młodości. Przyczyny, skutki, zapobieganie w rodzinach i w szkołach*, Warszawa 2014.
- Lickiewicz J., „Skryptowe dzieciaki” i „crackerzy” – nowe oblicza przestępczości komputerowej, w: *Przestępczość nieletnich. Dziecko jako ofiara i sprawca przemocy*, B. Gula, M. Wysocka-Pleczyk (red.), Kraków 2009.
- Parry A., *Internet a dzieci. Uzależnienia a inne niebezpieczeństwa*, Warszawa 2003.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, Poznań 2004.
- Young K., Klasing P., *Uwolnić się z sieci. Uzależnienie od Internetu*, Warszawa 2009.

Źródła prawa

- Council of Europe, *Convention on Cybercrime*, ETS No. 185, <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016802ecf87> (06.05.2019).
- Council of Europe, *European Convention of Human Rights*, ETS No. 005, https://www.echr.coe.int/Documents/Convention_POL.pdf (06.05.2019).
- Komisja Europejska, *Agenda cyfrowa: Nowa strategia na rzecz bezpieczniejszego internetu i lepszych treści internetowych dla dzieci i nastolatków z 2 maja*

- 2012 r., https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/pl/IP_12_445 (05.07.2020).
- Ministerstwo Finansów, *Rejestr Domen Służących do Oferowania Gier Hazardowych Niezgodnie z Ustawą*, <https://hazard.mf.gov.pl/> (08.06.2019).
- Obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 10 stycznia 2012 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz. U. 2012 poz. 124), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2012/pozycja/124> (05.07.2020).
- Rozporządzenie Ministra Sprawiedliwości z dnia 5 stycznia 2012 r. w sprawie zbierania informacji na temat używania przez oskarżonego środków odurzających, substancji psychotropowych lub środków zastępczych (Dz. U. 2012 poz. 38), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/2012/38> (05.07.2020).
- Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 19 czerwca 2019 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu opieki psychiatrycznej i leczenia uzależnień (Dz. U. 2019 poz. 1285), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2019/pozycja/1285> (05.07.2020).
- Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 6 listopada 2013 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu opieki psychiatrycznej i leczenia uzależnień (Dz. U. 2013 poz. 1386), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2013/pozycja/1386> (05.07.2020).
- Ustawa z dnia 17 lutego 2006 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz. U. 2006 Nr 66, poz. 469), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2006/wydanie/66/pozycja/469> (05.07.2020).
- Ustawa z dnia 1 kwietnia 2011 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii oraz niektórych innych ustaw (Dz. U. 2011 Nr 117, poz. 678), <http://dziennikustaw.gov.pl/DU/rok/2011/wydanie/117/pozycja/678> (05.07.2020).
- Ustawa z 29 lipca 2005 r. o przeciwdziałaniu narkomanii (tekst jedn.: Dz. U. 2019 poz. 852), <https://www.portaloswiatowy.pl/bezpieczenstwo-w-szkole/ustawa-z-29-lipca-2005-r.-o-przeciwdzialaniu-narkomanii-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-852-9725.html> (05.07.2020).
- Ustawa z dnia 28 października 2002 r. o odpowiedzialności podmiotów zbiorowych za czyny zabronione pod groźbą kary (Dz. U. 2002 Nr 197, poz. 1661), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20021971661> (05.07.2020).
- Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 Nr 201 poz. 1540), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20092011540/U/D20091540Lj.pdf> (10.07.2020).
- WHO, *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics, 6C51.0 Gaming disorder, predominantly online*, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362> (08.07.2020).
- WHO, *ICD-11, 6c51.0 Gaming disorder, predominantly online, 6C51.1 Gaming disorder, predominantly offline, 6C51.Z Gaming disorder, unspecified*, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f718071594>, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234%2fms%2funspecified> (08.07.2020).

Orzeczenia sądów europejskich

Case C-36/02 *Omega Spielhallen- und Automatenaufstellungs-GmbH przeciwko Oberbürgermeisterin der Bundesstadt Bonn*, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62002CJ0036> (08.07.2020).

HUDOC, *K.U. przeciwko Finlandii*, skarga nr 2872/02, [https://hudoc.echr.coe.int/eng#{,fulltext}:\[,k.u.\],documentcollectionid2:\[,GRANDCHAMBER\]-CHAMBER\],\[,itemid\]:\[,001-89964\]}](https://hudoc.echr.coe.int/eng#{,fulltext}:[,k.u.],documentcollectionid2:[,GRANDCHAMBER]-CHAMBER],[,itemid]:[,001-89964]}) (08.07.2020).

Artykuły

Cyberprzemoc i cyberuzależnienie. Bezpieczni w sieci. Jak unikać zagrożeń i dobrze korzystać z Internetu. Moduł I: Cyberuzależnienie, Akademia Profesjonalnego Nauczyciela, https://akademianauczyciela.pl/wp-content/uploads/cyberuzaleznienie/Modul_I_Cyberuzaleznienie.pdf (09.06.2019).

Czasopismo „Strefa Zdrowia”, październik 2013, nr 10/118.

Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, *Studia Psychologica*, nr 3, 2002.

Jones Christian M., Scholes L., Johnson D., Katsikitis M., Carras Michelle C., *Gaming well: links between videogames and flourishing mental health*, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3978245/> (08.06.2019).

Konopacka M., *Protection of Minors and Human Dignity in the Information Society: EU and US Perspectives*, red. nauk. Ahti Saarenpää and Karolina Sztobryn, *Lawyers in the Media Society, The Legal Challenges of the Media Society*, University of Lapland and University of Lodz, Rovaniemi 2016,

https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/62394/Lawyers%20in%20the%20Media%20Society_pdfA.pdf?sequence=2 (08.07.2020).

Laszkowska J., *Komputer zagrożeniem dla dzieci i młodzieży*, „Wychowanie na co dzień”, nr 12, 2003.

Makaruk K., Wójcik Sz., *EU NET ADB – Badanie nadużywania internetu przez młodzież w Polsce i Europie*, Fundacja Dzieci Niczyje 2012, https://fdcs.pl/wp-content/uploads/2016/05/Makaruk_Wojcik_EU-NET-ADB_raport_PL.pdf (06.07.2020).

Makaruk K., *Korzystanie z portali społecznościowych przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB*, Fundacja Dzieci Niczyje, Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka Vol. 12 Nr 1 (2013), http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-c4186538-b9e3-4eb1-846f-7805b3a85f4e/c/Makaruk_K_2013_Korzystanie_z_portali_spolecznosciowych.pdf (10.07.2020).

Mitchell K. J., Finkelhor D., Jones L. M., Wolak J., *Prevalence and Characteristics of Youth Sexting: A National Study*, „Pediatrics” 2012, No. 129 (1).

Solińska-Nowak A., Magnuszewski P., Curl M., French A., Keating A., Mochizuki J., Liu W., Mechler R., Kulakowska M., Jarzabek L., *An overview of serious games for disaster risk management – Prospects and limitations for informing actions to arrest increasing risk*, *International Journal of Disaster Risk Reduction* 31 (2018) 101, https://www.researchgate.net/publication/327521199_An_overview_of_serious_games_for_disaster_risk_management_-_Prospects_and_limitations_for_informing_actions_to_arrest_increasing_risk (08.06.2019).

Wójcik S., *Gry online – korzystanie i nadużywanie wśród młodzieży. Wyniki badania EU NET ADB. Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 12(1), 2013.

Źródła internetowe

- Bridle J., *The nightmare videos of children's YouTube – and what's wrong with the internet today*, https://www.ted.com/talks/james_bridle_the_nightmare_videos_of_children_s_youtube_and_what_s_wrong_with_the_internet_today?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- Business Insider, *WHO Uzależnienie od gier komputerowych na liście chorób*, <https://businessinsider.com.pl/rozwoj-osobisty/zdrowie/who-uzaleznienie-od-gier-komputerowych-na-liscie-chorob/fyl18gt> (24.05.2019).
- Doz.pl, *Finlepsin – Carbamazepinum – zastosowanie, działanie i opis*, <https://www.doz.pl/leki/p84-Finlepsin> (09.06.2019).
- Doz.pl, *Chlorprothixen Zentiva*, <https://www.doz.pl/leki/p4924-Chlorprotixen> (09.06.2019).
- Dziennik Zachodni, *Lalka Momo Challenge: Wstrząsające fakty o grze strasznej laleczką MOMO. To grozi śmiercią – policja ostrzega rodziców*, <https://dziennikzachodni.pl/lalka-momo-challenge-wstrzasajace-fakty-o-grze-straszna-laleczka-momo-to-grozi-smiercia-policja-ostrega-rodzicow/ar/13550474> (05.06.2019).
- Feedspot, *Top 10 Gaming Magazines & Publications To Follow in 2020*, https://blog.feedspot.com/gaming_magazines/ (05.06.2019), GRYOnline.pl, *Przegląd polskiej prasy*, <https://www.gry-online.pl/S047.asp> (02.06.2019).
- Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, *Bezpieczeństwo dzieci online*, <https://fdds.pl/problem/bezpieczenstwo-dzieci-online/> (02.06.2019).
- Galloway S., *How Amazon, Apple, Facebook and Google manipulate our emotions*, https://www.ted.com/talks/scott_galloway_how_amazon_apple_facebook_and_google_manipulate_our_emotions?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- Game Quitters, *Is Your Gamer Playing Too Much?*, <https://gamequitters.com/claim/> (09.06.2019).
- Gazeta Wrocławska, *Niebieski wieloryb – co to jest? [GRA NIEBIESKI WIELORYB]*, <https://gazetawroclawska.pl/niebieski-wieloryb-co-to-jest-gra-niebieski-wieloryb/ar/11896737> (05.06.2019).
- Gazeta.pl, *„Lalka Momo” zachęca do samobójstwa i wysyła zdjęcia morderstw. Kolejne przerażające „wyzwanie” w sieci?*, <http://www.edziecko.pl/Junior/7,160031,23781293,lalka-momo-zacheca-do-samobojstwa-i-wysyla-zdjecia.html> (05.06.2019).
- Harris T., *How a handful of tech companies control billions of minds every day*, https://www.ted.com/talks/tristan_harris_how_a_handful_of_tech_companies_control_billions_of_minds_every_day?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- Klasyfikacja ICD-10: F63 – *Zaburzenia nawyków i popędów (impulsów)*, [http://onkologia-online.pl/icd10/index/2470,zaburzenia_nawykow_i_popedow_\(impulsow\)](http://onkologia-online.pl/icd10/index/2470,zaburzenia_nawykow_i_popedow_(impulsow)) (10.07.2020).
- Krajowe Biuro Do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii, *Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych – Nabór wniosków*, <https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=1957529> (25.05.2019).
- Krajowe Biuro Do Spraw Przeciwdziałania Narkomanii, *System rekomendacji programów w UE*, <https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=106213> (25.05.2019).

- Leczenie uzależnień Wrocław, <http://leczenie-uzaleznien.wroclaw.pl/terapia-uzaleznien-wroclaw> (25.05.2019).
- McGonigal J., *Gaming can make a better world*, TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?referrer=playlist-the_illuminating_benefits_of_videos_games (11.07.2020).
- Nasze miasto śląskie, *Niebieski Wieloryb – dzieci wykonują przerażające zadania. Ta gra to śmiertelne zagrożenie!*, <http://slaskie.naszemiasto.pl/tag/blekitny-wieloryb-gra.html> (05.06.2019).
- Ordikhani-Seyedlar M., *Whathappens in yourbrainwhenyoupayattention?*, https://www.ted.com/talks/mehdi_ordikhani_seyedlar_what_happens_in_your_brain_when_you_pay_attention?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- PURE PC, *Google wprowadza algorytmy AI do walki z dziecięcą pornografią*, https://www.purepc.pl/rozrywka/google_wprowadza_algorytmy_ai_do_walki_z_dziecieca_pornografia (09.06.2019).
- Ready! Lessons in the design of humanitarian games*, https://climatecentre.org/downloads/files/Case%20studies/AW_RCCC_working%20paper%203%20READY%20web.pdf (02.06.2019).
- Światowa Organizacja Zdrowia *wkrótce zadecyduje, czy uzależnienie od gier to choroba*, <https://www.gram.pl/news/2019/05/20/swiatowa-organizacja-zdrowia-wkrotce-zadecyduje-czy-uzaleznienie-od-gier-to-choroba.shtml> (25.05.2019).
- TED, *How did the internettakeoverourlives?* https://www.ted.com/playlists/679/how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- The AblegamersCharity, *Quest to game: Zane*, <https://ablegamers.org/zane/> (10.07.2020).
- Tufekci Z., *We`rebuilding a dystopiajust to makepeopleclick on ads*, https://www.ted.com/talks/zeynep_tufekci_we_re_building_a_dystopia_just_to_make_people_click_on_ads?referrer=playlist-how_did_the_internet_take_over_our_lives (06.07.2020).
- WHO, *ICD-10 Version:2016*, <https://icd.who.int/browse10/2016/en#/F63.8> (08.07.2020).
- WHO, *Uzależnienie od gier komputerowych nową chorobą psychiczną*, <https://zdrowie.radiozet.pl/Psychologia/Nalogi/Uzaleznienie-od-gier-komputerowych-nowa-choroba-psychiczna-wg-WHO> (08.07.2020).
- Wikipedia, *definicja zespołu uzależnienia od Internetu*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Zesp%C3%B3%C5%82_uzale%C5%BCnienia_od_internetu (24.05.2019).
- Wirtualnedia.pl, *Światowa Organizacja Zdrowia uznała, że uzależnienie od gier to choroba*, <https://www.wirtualnedia.pl/artykul/swiatowa-organizacja-zdrowia-uznala-ze-uzaleznienie-od-gier-to-choroba> (08.06.2018).
- Wirtualnedia.pl, *Uzależnienie od gier zaburzeniem psychicznym? Ekspert: mamy za mało danych*, <https://www.wirtualnedia.pl/artykul/uzaleznienie-od-gier-zaburzeniem-psychicznym-ekspert-mamy-za-malo-danych> (01.06.2019).
- Wiktor Cyrny, *Ola nie wychodzi z pokoju odkąd skończyła 21 lat. Kim są polscy Hikikomori?*, Newsweek Polska, data publikacji: 06.01.2019, <https://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/zamknieni-przed-swiatem-kim-sa-polscy-hikikomori/5bhkfr> (06.07.2020).

YouTube, *gra Quake*, <https://www.youtube.com/watch?v=C-we3ri-xXA> (28.05.2019).

YouTube, *Niebieski Wieloryb atakuje Polskę! – gra, która zabija*, <https://www.bing.com/videos/search?q=gra+b%c5%82%c4%99kitny+wieloryb&view=detail&mid=A751BBB9EF2D7577333DA751BBB9EF2D7577333D&FORM=VIRE> (05.06.2019).

Abstrakt

Artykuł o wolności małoletnich od hazardu, uzależnienia od Internetu i gier komputerowych ma wyjaśnić, jakie zagrożenia powoduje obecnie dysfunkcyjne korzystanie z Internetu i jakie może spowodować w przyszłości. Ma stać się apelem przede wszystkim do rodziców, groma pedagogicznego oraz ustawodawcy. Zjawiska wolności od hazardu i uzależnienia małoletnich od gier komputerowych mają pokazać jak jest wykorzystywana delikatna i wrażliwa psychika dzieci do osiągnięcia sukcesu. Działania w konsekwencji mają doprowadzić do samookaleceń, agresji, krzywdy najbliższych a nawet do samobójstw. Autorka zwraca się do opiekunów o wprowadzenie rygorów korzystania z Internetu przez dzieci, do Rzecznika Praw Dziecka o skuteczne działanie w tym zakresie oraz do ustawodawcy o niezwłoczne ustanowienie wciągania małoletnich w hazard jako czynu zabronionego. Ujęcie wielodyscyplinarne pokazuje, jakie działania są obecnie podejmowane i jak zmieniła się klasyfikacja ICD wymienionych uzależnień. Autorka proponuje również rozwiązanie prawne.

Słowa kluczowe: hazard, dysfunkcyjne korzystanie z Internetu, uzależnienie dziecka, uzależnienie od gier komputerowych, czyn zabroniony

The Right of Minors to Freedom from Gambling and Internet and Gaming Addiction

Abstrakt

The aim of the article is to highlight the dangers of gambling and Internet and gaming addiction of minors and young persons. The author is convinced that in the absence of positive legislative changes and if creators of games engaging young persons in gaming are not punished, children will not be safe in the online environment. There will not have any other lives than those in the games they play. Additionally, the most important thing is the role of the parents, guardians and teachers. They should talk to children about the problem, show them the dangers and organise better their free time – in an educational and carefree way. In accordance with the obligatory rules of custody, they should ensure them suitable development, safety and a sense of belonging. The teachers ought to support these activities. Summarising, if the status quo continues to be tolerated, minors and young persons will be deprived of carefree life and suffer from harm and even sudden deaths. The author is sure that parents and children do not give enough attention to that and we should not take away from young persons the joy of simple things letting them play in the Internet instead.

Keywords: gamble, dysfunctional online activity, child's dependency, gaming disorder, prohibited act.