

Online i offline – obraz współczesnego społeczeństwa

Online i offline – obraz współczesnego społeczeństwa

Redakcja:
Mariola Janiszewska
Paulina Szymczyk

Lublin 2018

**Wydawnictwo Naukowe TYGIEL składa serdecznie podziękowania
dla zespołu Recenzentów za zaangażowanie w dokonane recenzje
oraz merytoryczne wskazówki dla Autorów.**

Recenzentami niniejszej monografii byli:

- prof. dr hab. Michał Ostrowicki
- dr hab. Zbigniew Osiński
- dr hab. Katarzyna Smyk, prof. UMCS
- dr Andrzej Dakowicz
- dr Agnieszka Demczuk
- dr Marta Juza
- dr Helena Konowaluk-Nikitin
- dr Janina Henryka Kowalik
- dr inż. Monika Kulisz
- dr n. o kult. fiz. Anna Stolecka-Warzecha
- dr Jacek Zydorowicz

Wszystkie opublikowane rozdziały otrzymały pozytywne recenzje.

Skład i łamanie:
Monika Maciąg

Projekt okładki:
Marcin Szklarczyk

© Copyright by Wydawnictwo Naukowe TYGIEL sp. z o.o.

ISBN 978-83-65932-49-5

Wydawca:
Wydawnictwo Naukowe TYGIEL sp. z o.o.
ul. Głowackiego 35/341, 20-060 Lublin
www.wydawnictwo-tygiel.pl

Spis treści

Ewa Dąbrowska-Prokopowska <i>Polak zaradny w świecie pracy, czyli czy w społeczeństwie polskim wolno się nudzić?</i>	7
Olga Karczevska, Katarzyna Tomiło-Nawrocka <i>Dostęp do informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej</i>	19
Anna Knapik, Martyna Kozłowska, Beata Kocyan <i>Rosnący problem uzależnień behawioralnych – uwięzieni w sieci</i>	31
Wojciech Rodzeń <i>Immanentne elementy technologii wirtualnej rzeczywistości – immersja, poczucie obecności i cyberchoroba</i>	38
Katarzyna Ignatiuk, Agnieszka Dardzińska-Głębocka <i>Reguły klasyfikujące dla systemów informacyjnych z niepełną informacją</i>	54
Bartosz Pietrzyk <i>Komodyfikacja przekazów platformy YouTube: prywatność na sprzedaż detaliczną</i>	72
Agata Ziółkowska, Radosław Bielawski <i>Typowanie dywersji propagandowej w oparciu o źródła jawne</i>	82
Jagoda Konarska, Mariola Janiszewska, Bartłomiej Drop, Agnieszka Barańska <i>Fonoholizm znakiem współczesności</i>	90
Paulina Kaczor-Szkodny, Ewa Kawiak-Jawor, Monika Kaczoruk, Magdalena Florek-Łuszczki, Lech Panasiuk, Teresa Kulik <i>(Cyber)aktywność fizyczna</i>	101
Agnieszka Banach <i>Między sztuką a technologią. Działalność organizacji HoloCenter jako przykład interdyscyplinarnego dialogu</i>	114
Dominika Skoczylas <i>Funkcjonowanie organizacji pozarządowych a działania organów administracji publicznej. Współpraca i nadzór</i>	121
Indeks Autorów	131

Polak zaradny w świecie pracy, czyli czy w społeczeństwie polskim wolno się nudzić?

1. Wstęp

W sytuacji, kiedy próbujemy opisać powiązania pomiędzy pracą a pojęciem czasu wolnego we współczesnym społeczeństwie polskim, ważne jest odniesienie nie tylko do paradygmatu postkomunizmu, ale również do współczesnych wpływów globalnej kultury oraz kontekstu międzynarodowego. Społeczeństwo polskie nie jest bowiem zamkniętym systemem społecznym, ale jest dynamicznym konstruktem zdeterminowanym przez jego kontekst wewnętrzny i zewnętrzny. Wszystkie jego elementy są powiązane ze sobą w skomplikowanych relacjach komunikacji i wzajemnych zależności opartych na zasadzie sprzężenia zwrotnego. W rezultacie zagadnienia pracy, czasu wolnego i nudy w życiu codziennym przeciętnego Polaka nie jest możliwe do socjologicznej analizy, jako autonomicznych pojęć. Uwaga badawcza w niniejszym artykule skupia się zatem na próbie odpowiedzi na pytanie: jak powiązanie relacji praca – czas wolny – nuda odnosi się do utrwalonego w świadomości Polaków określonego systemu wartości, który ukształtował się w naszym społeczeństwie już w okresie socjalizmu. Kluczowe w tym aspekcie będzie odniesienie do paradygmatu postkomunizmu, który uzasadnia trwałość przekazu rdzenia systemu wartości Polaków w kolejnych pokoleniach [1]. W tym rozumieniu zostanie przedstawione również to w jaki sposób ukształtowana w wyniku procesów długiego trwania strategia „zaradności” Polaków wiąże się z omawianymi pojęciami. Ważne również będzie uwzględnienie wpływu nowoczesnych wzorców związanych z pracą, zakorzenionych w naszym społeczeństwie w okresie transformacji ustrojowej. Efektem tych rozważań naukowych będzie prezentacja modelu analitycznego, przedstawiającego dwa typy pojęcia „nudy czasu wolnego” funkcjonujących w mentalności Polaków w okresie PRL-u: „nudy zasłużonej” i „nudy niezasłużonej”. Dodatkowo zostanie przedstawione w artykule uzasadnienie, oparte na założeniach przyjętych w paradygmacie postkomunizmu, o względnej trwałości przedstawionych modeli „nudy czasu wolnego” w świadomości współczesnych Polaków w sytuacji zachodzącej zmiany systemowej. Ustaliwszy to, zostanie następnie udzielona odpowiedź na pytanie o to, jak otwarcie się Polski, zwłaszcza w okresie transformacji ustrojowej oraz pod wpływem rewolucji technologicznej, miało wpływ na wytworzenie nowego społecznego wizerunku nudy w aspekcie pracy i czasu wolnego. W tym aspekcie istotne okażą się uwzględnienie socjologicznych publikacji naukowych odnoszących się do zagadnienia rozwoju postaw konsumpcyjnych Polaków oraz postaw pragmatycznych, w okresie transformacji ustrojowej. W rezultacie w niniejszym artykule przede wszystkim zostanie przedstawione to, w jaki sposób można wpisać pojęcia pracy i „nudy czasu wolnego” w ramy emergentnych [2] struktur złożonego systemu [3], jakim jest współczesne społeczeństwo polskie.

¹ ewa.dabrowska2@wp.pl, Instytut Socjologii i Kognitywistyki, Wydział Historyczno-Socjologiczny, Uniwersytet w Białymstoku.

2. Paradygmat postkomunizmu a trwałość systemu wartości Polaków ukształtowanego w okresie PRL-u

W połowie lat 90-tych uwaga socjologów w Polsce zwróciła się w stronę przeszłości. W rezultacie powszechne stało się przekonanie w polskiej nauce, że okres przejściowy polskiej transformacji uległ znacznemu wydłużeniu, a założony punkt docelowy zmian systemowych uległ oddaleniu [4]. Warto podkreślić, że wprowadzenie zmian w okresie przełomu ustrojowego na zasadzie modernizacji imitacyjnej, w sposób odgórny, przez elity polityczne, miał w krótkim czasie doprowadzić do określonego stanu ładu rynkowego i demokratycznego. Aczkolwiek brak efektywności w przejściu do kolejnego etapu liniowego procesu zmian postępowych, skierowało zainteresowania badaczy społecznych w stronę udzielenia odpowiedzi na pytanie o przyczyny tego zjawiska. Ową odrębną, przejściową i blokującą zmiany ustrojowe fazę, nazwano postkomunizmem. „Przyjmowano, bowiem, że spuścizna epoki PRL w zasadniczym stopniu wyznaczała kształt nowej rzeczywistości i była odpowiedzialna za trwające odstępstwa od zakładanego kształtu systemu społecznego” [5]. W efekcie socjologowie próbując wyjaśnić fenomen ciągłości istnienia komunizmu skupili swoją uwagę na analizach powiązań pomiędzy socjalistyczną mentalnością Polaków a bieżącym stanem społeczeństwa polskiego. Stopniowo powyższe analizy były uzupełnione o wpływ kontekstu międzynarodowego.

Spontaniczną odpowiedzią Polaków na odgórne reformy elit politycznych z początku lat 90-tych, było między innymi utrwalenie systemu wartości oraz interesów ukształtowanych w poprzednim ustroju, w ich świadomości społecznej. Warto podkreślić, że były one ich główną podstawą do tworzenia indywidualnych strategii adaptacyjnych do zachodzących zmian. Z drugiej strony niektóre elementy tak istniejącego systemu wartości zostały w dość krótkim czasie zmienione, inne natomiast mające bardziej stabilny i nie elastyczny charakter, uległy petryfikacji. W rezultacie był to system wartości, który skryształizował się już w mentalności Polaków na początku lat 70-tych, o czym pisał w swoich raportach z badań terenowych Stefan Nowak. Rdzeniem systemu wartości Polaków stała się specyficznie rozumiana sfera „My”, w skład, której wchodziła rodzina, bliscy przyjaciele i abstrakcyjna wspólnota narodowa. „W związku z tym ogromna większość kryteriów i standardów ludzi skupia się na ich osobistym życiu, a także na życiu ich rodziny. Zdrowie i ekonomiczne warunki życia wydają się zajmować pierwszą pozycję” [6]. Ukształtowało to w rezultacie orientację Polaków na tak zwany „stabilizacyjny model życia”, gdzie z jednej strony egoistyczne i indywidualistyczne kryteria oceny rzeczywistości instytucjonalnej są harmonijnie połączone z kolektywnym odniesieniem na rodzinę i przyjaciół. Wyniki badań socjologicznych z lat 70-tych wskazują na „pogłębiającą się ucieczkę ze sfery publicznej w sferę życia prywatnego. W uznawanych systemach wartości utrzymują się u nas ciągle indywidualistyczne i egocentryczne orientacje życiowe, poszerzone na orientację na małą rodzinę, wskazujące że stabilizacyjny model życia oraz wartości służące jego realizacji mają przewagę nad tym modelem, w którym dominuje motyw osiągnięć i sukcesu” [7]. Wytworzyła się zatem w społeczeństwie specyficzna postawa „indywidualizmu kolektywistycznego”, która mimo logicznej sprzeczności, sprawnie

funkcjonowała w świadomości Polaków. Sfera „My” opiera się zatem na zasadzie konformizmu i podporządkowania wchodzących w jej skład jednostek, tworząc na zasadzie „obleżonej twierdzy”, przestrzeń realizacji prawdziwego życia, będącego antytezą zimnego i obcego świata instytucji państwowych. Zadaniem Jadwigi Koralewicz-Zębik „system identyfikacji Polaka przebiega w płaszczyźnie małej grupy o więzi emocjonalnej, jak również w tak złożonej zbiorowości, jaką jest naród. Słabsze są natomiast związki ze zbiorowościami średniej wielkości – zakładem pracy, społecznością terytorialną a także kategorią zawodową i warstwą społeczną” [8]. W efekcie generuje to tak zwane zjawisko „próżni socjologicznej”. Zgodnie z literaturą naukową dotyczy ono sytuacji niskiego poziomu identyfikacji jednostek z instytucjami na poziomie mezo- i makrostruktury. Współcześnie wspomniane zjawisko często jest wykorzystywane w analizach wskazujących na przyczynę niskiej aktywności społecznej Polaków oraz niewystarczający przyrost postaw podmiotowości społecznej, będących podstawą do kształtowania postaw przedsiębiorczości [9].

Rzeczywistość społeczna zostaje przez Polaków definiowana na płaszczyźnie dwóch światów: sfery „My” (rodzina, przyjaciele, naród) oraz sfery „Oni” (głównie instytucje państwowe na poziomie makro i mezo strukturalnym). Przeciętny Polak funkcjonował w PRL-u przede wszystkim w sferze życia codziennego, a nie publicznego. Podstawowymi wartościami i normami, które zinternalizowały jednostki pochodziły ze znanej, i tym samym bezpiecznej sfery życia codziennego związanej z funkcjonowaniem w małych grupach pierwotnych. Można było, zatem zauważyć „przymusowe wycofywanie się społeczeństwa do sfery prywatnej, zamknięcie się w kręgu problemów rodzinno-domowych i własnych interesów” [10]. Współcześnie, mimo możliwości zrzeszania się oraz funkcjonowania otwartej sfery publicznej, nadal istnieje problem niskiej aktywności społecznej Polaków. Wyjątkiem w tym aspekcie, jest podejmowanie przez Polaków w określonych sytuacjach strategii zbiorowych protestów. Grzegorz Ekiert podkreśla, że najczęściej są one w Polsce ukierunkowane na realizację interesów ekonomicznych określonych grup zawodowych oraz przeciwko danej partii rządzącej. Warto podkreślić, że jest to również strategia mająca swoje silne zakorzenienia w postawach ukształtowanych w okresie PRL-u [11].

Mimo tego, że praca zawodowa i wykształcenie są ważnym elementem tak sformułowanego systemu wartości Polaków, są one traktowane niemal wyłącznie w aspekcie instrumentalnym. Zdaniem Agaty Bisko „głównym zaś powodem podejmowania pracy są oczywiście pieniądze, których dominujący sposób postrzegania ma w pewnym stopniu podłoże kulturowe” [12]. Pełnią one, bowiem kluczową rolę w realizacji materialnych potrzeb rodziny oraz społecznej reprezentacji posiadanego statusu społecznego. W związku, z czym nie są one często traktowane, jako wyznacznik rozwoju indywidualnych zasobów jednostki i uzyskiwanie osobistej satysfakcji. Zdaniem Jadwigi Koralewicz był to specyficzny sposób obniżania psychologicznie odczuwanej frustracji przez Polaków. „Ponieważ wiele osób nie mogło realizować umiejętności w działaniach podejmowanych w ramach ich roli zawodowej, następowało u nich przesunięcie koncentracji sfery aktywności na życie rodzinne, dorabianie się, konsumpcję materialną” [13]. W rezultacie praca zawodowa nie jest to również wartością postmaterialna. Zakład pracy jest w tym rozumieniu

utożsamiany z instytucją państwową. Jest on przestrzenią społeczną, z którą jednostki silnie się nie utożsamiają. Dodatkowo traktują ją, jako źródło dochodów, zabezpieczeń socjalnych oraz potencjalnych sieci kontaktów nieformalnych, czyli tak zwanych „układów” [14]. Natomiast rodzina i przyjaciele tworzą wspólnotę realizacji czasu wolnego. Jest to przestrzeń, w której realizuje się prawdziwe życie oraz pracownicy pozwalają sobie na „zasłużoną nudę”. Współcześnie powyższa postawa nadal funkcjonuje, mimo rozwoju postaw indywidualistycznych. W mentalności Polaków „zasłużona nuda” (rysunek 1) rozumiana jest, jako czas wolny poświęcony rodzinie i odpoczynek od pracy zawodowej. Potwierdzają to wyniki badań z 2017 roku, gdzie można zauważyć, że „osoby, z którymi Polacy najchętniej spędzają czas wolny, to przede wszystkim najbliższa rodzina, a więc rodzice, rodzeństwo, dzieci. Takie towarzystwo preferuje 37% ankietowanych. Ponad jedna czwarta (26%) najchętniej przebywa wyłącznie z towarzystwem najbliższej osoby – męża/partnera, żony/partnerki. W szerokim gronie rodzinnym (...)najbardziej lubi czas wolny spędzać czas wolny co ósmy respondent (13%)” [15]. Warto również zaznaczyć, że prezentowane wyniki badań CBOS z 2017 roku opierały się na ich porównaniu do uzyskanych danych z 2005, wskazując na silną ciągłość stałych preferencji w tym zakresie.

W PRL-u ukształtowało się zatem w mentalności Polaków przekonanie, że jest to czas całkowitego odciążenia się jednostek od sfery instytucji. W efekcie jednak tak rozumiany odpoczynek, jest ciągle zakłócany przez główny problem przeciętnego Polaka, będący źródłem jego silnej psychologicznej frustracji. Najczęściej można postrzeżać ten stan, jako ciągle dynamicznie zmieniające się kryterium godnych standardów materialnych rodziny, który ulegał wzmocnieniu lub osłabieniu w zależności od sytuacji w gospodarce centralnie planowanej. Wyżej opisana postawa uległa wzmocnieniu w okresie transformacji ustrojowej, gdzie w miarę stałe standardy ekonomiczne, uległy silnemu rozchwianiu w wyniku wdrażania reguł gospodarki kapitalistycznej. Anna Giza i Małgorzata Sikorska podkreślają, że „dla dużej części społeczeństwa wprowadzenie gospodarki rynkowej wiązało się z istotnym pogorszeniem się sytuacji materialnej. To pogłębiało frustracje społeczne wynikające z niespełnionych oczekiwań związanych z procesami transformacji. Frustracje te były na tyle silniejsze, że pojawił się drugi biegun społeczny – ludzie, którzy odnaleźli się w nowej rzeczywistości, potrafili wykorzystać zmiany systemowe i których stan posiadania ulegał systematycznemu przyrostowi” [16]. Na intensyfikację wyżej opisanego zjawisko społecznego odczuwania frustracji, nie bez znaczenia ma również obecny wpływ na społeczeństwo polskie kultury globalnej, wzmacniającej między innymi postawy ostentacyjnej konsumpcji.

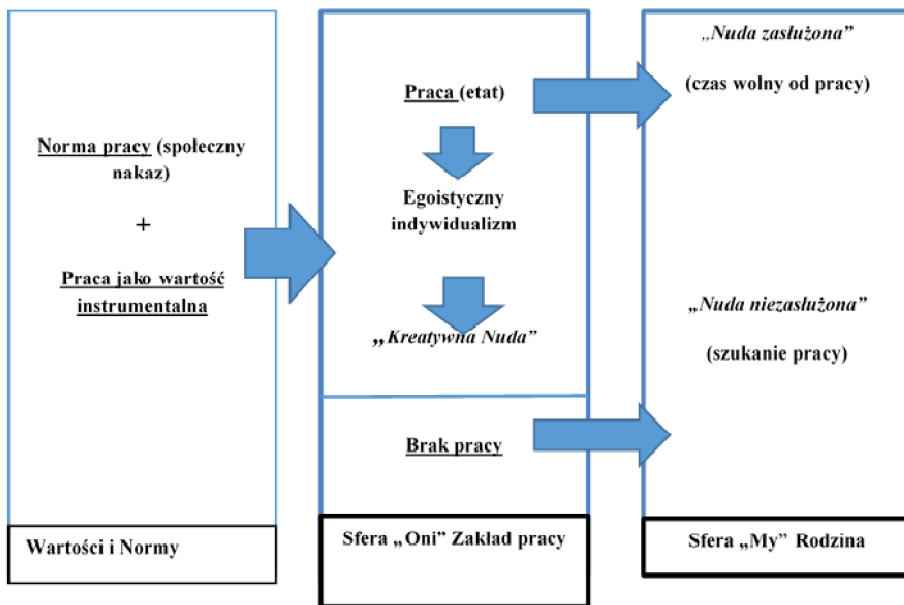
Pojęcie godnego życia rodziny i jednostek jest w niniejszych rozważaniach kluczowe. Warto zwrócić uwagę, że Polacy zarówno w okresie PRL-u, jak i współcześnie, traktują to pojęcie, jako istotny standard krytyczny, wpływający na ich motywacje do aktywności indywidualnej czy zbiorowej. Odpowiedni standard materialny rodziny jest traktowany, jako coś słusznego, co powinno być zaspokajane przed odpowiedni wkład włożony przez jednostkę w pracę zawodową, która na zasadzie państwowej gwarancji, powinna przynosić odpowiednie zyski finansowe. W badaniach naukowych, przeprowadzonych między innymi przez zespół badawczy kierowany przez Jadwigę Koralewicz i Marka Ziółkowskiego, często wyżej wspomniany syndrom jest interpretowany jako specyficzna indywidualistyczno-kolektywna postawa Polaków. „Określenie walczyć o swoje sprawy może znaczyć

tylko tyle, że jednostka nie będzie biernie poddawać się losowi, co w Polsce oznaczało zgodę na depryzację w różnych sferach. Walczy się bowiem o wszystko, zarówno o dobra materialne, jak i o takie wartości jak godność” [17]. Warto zwrócić uwagę, że nie jest to często powiązane z jakością pracy. Wspomniane wyżej niskie więzi Polaków ze swoim miejscem zatrudnienia oraz traktowanie pracy najczęściej, jako wartości instrumentalnej, a nie autotelicznej, często skutkuje przyjmowaniem przez Polaków stylem oczekiwania na pracę etatową. Etat, bowiem gwarantuje z jednej strony bezpieczeństwo socjalne i stałą pensję, a z drugiej na tyle niską, jakość kontroli pracy oraz jej określony rytm czasowy, aby móc w niej realizować tak zwaną „kreatywną nudę”. Pojęcie „kreatywnej nudy” (rysunek 1) w zakładach pracy można powiązać z pojęciem „zaradności” Polaków, która jest wyrazem ich egoistycznego i indywidualistycznego podejścia do sfery instytucjonalnej oraz nastawienia na własny zysk. „Zaradność społeczna jest niewątpliwie efektem świadomej, wypracowanej i przyjętej strategii, ale może być ona wypracowana jako technika awaryjna na wypadek niemożności otrzymania wsparcia materialnego, duchowego, emocjonalnego czy informacyjnego (...)Może to być doraźna praktyka opracowana w celu pokonywania trudności przejściowych powstałych na skutek nieprzewidzianej sytuacji zewnętrznej (...).Może to być technika omijania prawa lub dostępu do ekwiwalentnych dóbr czy usług, albo też technika polegająca na usprawiedliwionym łamaniu prawa” [18]. Powyższe zjawisko uległo zakorzenieniu w wyniku oddziaływania w okresie transformacji ustrojowej wymogów współczesnego kapitalizmu, w tym budowania postaw przedsiębiorczości. Nie zawsze jednak przedsiębiorczość w rozumieniu przeciętnego Polaka, jest tożsama z tym, jak jest ona rozumienia w aspekcie zmodernizowanych społeczeństw kapitalistycznych. Często bowiem, przedsiębiorczość jest utożsamiana w Polsce, jako postawa „zaradnościowa”, opierająca się między innymi na niskim respektowaniu przepisów prawa. Warto podkreślić, że potwierdzają to wyniki badań CBOS z 2006 roku, które wskazują, że „dwie trzecie respondentów (67%) w mniejszym lub większym stopniu zgadza się ze stwierdzeniem, że praca to przede wszystkim sposób na zdobycie pieniędzy (...).Ponad połowa Polaków (55%) podziela pogląd, że ucziwa pracą człowiek nie jest w stanie dorobić się w życiu” [19].

Zdaniem Jana Poleszczuka w okresie PRL-u „etat mógł pełnić rolę miejsca krystalizacji innych szans, stawał się, zatem pewną pozycją wartościowaną ze względu na nie, a nie z uwagi na zajmujące je jednostki czy ich kwalifikacje. To etat dawał możliwości.”[20]. W rezultacie naturalizacja pracy doprowadziła do jej deprofesjonalizacji i skupieniu jednostek nie na wysokiej, jakości wykonywania ich obowiązków, ale na kreatywnym poszukiwaniu w sferze sieci nieformalnych układów, sposobów na zwiększenie materialnych standardów życia ich rodzin. Sfera zakładu pracy stała się przestrzenią licznych przetargów, sieci powiązań i nieformalnych walk, będącej efektem tak zwanej „kreatywnej nudy” pracowników. W wyniku uzyskania od państwa gwarancji zatrudnienia, pracownicy skupiali swoją uwagę nie, na jakości pracy, ale na realizacji swoich indywidualistycznych potrzeb. Aczkolwiek współczesna popularność pojęcia „zaradności” Polaków jest powiązana z wysokim poziomem traktowania pracy, jako ważnej normy i wartości społecznej. Potwierdzają to wyniki badań CBOS z 2011 roku, gdzie „zdecydowana większość badanych zgadza się ze stwierdzeniami, że warto być pracowitym (95%) (...), że pracowitość to konieczny warunek do osiągnięcia sukcesu w życiu (92%) (...) praca to moralny obowiązek człowieka wobec siebie i innych ludzi (85%) (...) Trzy

czwarte badanych (71%) jest zdania, że praca to przede wszystkim sposób na zdobycie pieniędzy” [21].

W efekcie niechęć do pracy zawodowej, zwłaszcza w kontekście utrzymania rodziny, była i jest nadal silnie piętnowana w społeczeństwie polskim. Polak, który nie chce pracować lub kształcić się w celu zdobycia dobrze płatnego zatrudnienia, nie ma prawa do swobodnej nudy w czasie wolnym. Jego nuda jest niezasłużona, niezgodna z istniejącym systemem wartości i norm w społeczeństwie polskim. Warto pamiętać, że praca jest traktowana głównie instrumentalnie. Powoduje to, że jej społeczny nakaz nie będzie automatycznie powiązany z brakiem akceptacji pracy pół – czy całkowicie nielegalnej, jeżeli nie narusza ona prywatnych dóbr zwykłych ludzi (z wykluczeniem ludzi o wysokich dochodach i zaangażowanych politycznie), a jedynie bazuje na oszukiwaniu instancji państwowych np. współcześnie przez niepłacenie podatków. Praca na etacie jest gwarantem stałego zatrudnienia i opieki socjalnej, oraz pozwala na realizację w ramach danego zakładu pracy tak zwanej „kreatywnej nudy”. Jest to jednak nuda aktywna, nastawiona na realizację własnych potrzeb. Nie jest ona tożsama z „nic nie robieniem” po powrocie pracowników do przestrzeni własnego domu. „Bierna nuda” (rysunek 1) po tak ciężkiej pracy jest, więc w pełni zasłużona. Jest to czas wolny ukierunkowany głównie na rodzinę. Gloryfikacja w społeczeństwie polskim wolnej soboty i niedzieli, jako czasu poświęconego na rzecz rodziny i swobodnego, wspólnego nudzenia się, jest ściśle powiązana z normą pracy. Nie pracujesz, nie odpoczywasz.



Rysunek 1. Typologia „nudy czasu wolnego” w społeczeństwie polskim w okresie PRL-u ukształtowana w latach 70-tych i 80-tych. Pojęcia: „nudy zasłużonej”, „nudy niezasłużonej” i „kreatywnej nudy-zaradności”

Źródło: Opracowanie własne [1]

3. Nuda, jako marnowanie cennego czasu w okresie transformacji ustrojowej

Zarówno w okresie socjalizmu, jak i w okresie transformacji ustrojowej w Polsce wzrosła pragmatyzacja świadomości Polaków, czyli nastąpił znaczący wzrost orientacji materialistycznej. „Polega ona najczęściej na obronie zagrożonego standardu materialnego i pozycji społecznej, rzadziej na dążeniu do sukcesu finansowego” [22]. Wzrost orientacji materialistycznej w społeczeństwie polskim ma kluczowe znaczenie dla rozwoju postaw „zaradności życiowej” oraz zawężaniu sfery „zasłużonej nudy”. Narastanie z jednej strony potrzeb konsumpcyjnych w społeczeństwie polskim, a z drugiej wzrost zróżnicowania społecznego i polaryzacji społecznej [23], wpłynęło na rozrost pojęcia postaw „zaradnościowych” Polaków. Pojęcie „zaradności” wiązało się już nie tylko z logiką etatową i roszczeniową, ale również z rynkową. Przyczyn omawianego zjawiska należy szukać w przyjętym na początku lat 90-tych paradygmacie transformacji ustrojowej. Zmiany systemowe wprowadzane w sposób makrostrukturalny do społeczeństwa, bez uwzględnienia szerszego kontekstu kulturowego i społecznego, wymusiły na jednostkach podjęcie skutecznych strategii adaptacyjnych. Należy jednak zwrócić uwagę, że wbrew oczekiwaniom elit politycznych, nie stanowiły one kompatybilnej odpowiedzi na zapotrzebowanie nowego systemu. Można stwierdzić, że raczej były one spontaniczną odpowiedzią jednostek funkcjonujących w szybko zmieniającej się rzeczywistości społecznej, w ramach której istniejące nowe reguły gry były trudne do odczytania. Polacy budując swoje strategie adaptacyjne oparli się w efekcie na zasadzie hybrydyzacji, polegającej na łączenia starych elementów z nowymi. Nie było, bowiem możliwe przyjęcie przez jednostki w tak krótkim czasie całkowicie nowych strategii działania, na zasadzie oddzielenia się od dotychczasowej wiedzy społecznej „grubą kreską”. Nadal ważnym elementem było zdobycie i utrzymanie pracy na etacie z jej licznymi socjalnymi przywilejami. Z drugiej jednak strony wzrost potrzeb konsumpcyjnych oraz silne jej powiązanie z reprezentowaniem swojego położenia klasowego zmusiło jednostki do podjęcia dodatkowych „zaradnościowych” działań. Nowy ustrój polityczny i gospodarczy umożliwił rozwój strategii rynkowych. Warto zwrócić uwagę, że często ta forma działania nie była traktowana, jako główne źródło utrzymania, ale raczej, jako forma skutecznego „dorobienia” do podstawowej pensji uzyskiwanej z pracy na etacie. Nie zawsze była to również praca legalna. Rozwój orientacji materialistycznych i konsumpcjonizmu, wzmacnianych jednocześnie przez rozwój mediów i internetu, przedefiniował klasyczne ujęcie strategii rynkowej, rozumianej, jako postawy ludzi wygranych. Według Aleksandry Jasińskiej-Kani, specyficzną cechą determinującą zarówno płaszczyznę wartości, jak i interesów współczesnych Polaków jest wzrost materializmu i konsumpcjonizmu. „Wyrażna jest w Polsce przewaga wartości materialistycznych nad postmaterialistycznymi (...), która zwiększyła się w pierwszej dekadzie transformacji w latach 90-tych, kiedy silnie były odczuwane wartości bezpieczeństwa i utrzymania porządku w kraju. Jednakże dane z 2005 i 2008 roku ukazują zmniejszenie rangi tych wartości i wzrost znaczenia postmaterialistycznych wartości swobód politycznych i wolności słowa” [24] Wyżej ukazane wyniki badań, że postawy materializmu i pragmatyzmu Polaków nie ulegają już wzmocnieniu i są

często uzupełniane wartościami postmaterialnymi. Zasadniczo ma to wpływ na sferę pracy zawodowej Polaków, gdzie coraz częściej można zaobserwować odejście od przyjętego schematu nudnej, ale dochodowej pracy na rzecz zatrudnienia ukierunkowanego na indywidualne potrzeby rozwoju jednostek. Wskazują na to badania CBOS z 2013 roku, gdzie aż „cztery piąte aktywnych zawodowo Polaków (81%) deklaruje, że wykonywane przez nich zadania są ważne i mają sens. Mniej więcej trzech na czterech pracujących ocenia swoją pracę jako interesującą (73%) oraz twierdzi, że wymaga od nich doskonalenia posiadanych umiejętności i poznawania nowych rzeczy (73%)” [25].

Stworzony na początku lat 90-tych przez polskich naukowców podział na strategię „wygranych i przegranych polskiej transformacji” stał się współcześnie niewystarczający. Zdaniem Grzegorza Nowackiego jest to związane między innymi z tym, że „między poszczególnymi strukturami i to zarówno poziomu makro, jak i mezo oraz mikro słabnie funkcjonalno-strukturalne oddziaływanie. Logika działania, preferowana strategia życiowa stają się coraz bardziej zindywidualizowane” [26]. W rezultacie proste typologie oparte na wpływie określonych warunków strukturalnych lub ich braku, przestają być skuteczne do opisu realnych działań ludzi. Wskazuje to zatem na stosowanie w praktyce modeli analitycznych skonstruowanych na wpływie złożonego i dynamicznego kontekstu społecznego. Aczkolwiek wspomniana wcześniej dychotomiczna typologia indywidualnych strategii jednostek, nadal jest dość popularna. Wynika to z faktu, że podstawowym wyznacznikiem dostosowania Polaków do zmian systemowych miał być początkowo zakres, w jakim poszczególne jednostki umiały „wpisać się” w wymagania modernizującej się gospodarki w układzie jednoliniowego procesu zmian rozwojowych. W rezultacie na początku lat 90-tych społeczna mapa Polski uległa dychotomicznemu podziałowi na dwie nieprzystające do siebie grupy: „wygranych” i „przegranych” polskiej transformacji. Powyższy podział umożliwiał nie tylko socjologom, ale również publicystom i zwykłym ludziom, dokonywać prostych opisów zróżnicowania społeczeństwa pod kątem adaptacji Polaków do wymogów praw modernizacji. „Jak bowiem pokazywały badania opinii publicznej wygrani mieli tendencję do silniejszego popierania reform rynkowych, podczas gdy przegrani znacznie częściej wspominali z nostalgią okres realnego socjalizmu i byli zdania, że to państwo powinno zapewnić ludziom pracę i godziwe zarobki” [27].

Podział na „wygranych i przegranych” nie był jednak wystarczający do opisu realnych strategii Polaków, których kluczowym elementem było pojęcie życiowej „zaradności” ukierunkowanej na zapewnienie godnego funkcjonowania ich rodzin. Przekształcenia typologiczne przyjęte w ówczesnej socjologii związane było również z przesunięciem zainteresowania badawczego naukowców na sferę mikropoziomu. W analizach strategii dostosowawczych Polaków wiązało się to ze zmianą istniejącego paradygmatu modernizacji społeczeństwa Polskiego. Nowy paradygmat rozwoju, oparty na postkomunizmie i uwzględnieniu napływu nowych globalnych wartości kulturowych, podkreślał znaczenie przeprowadzania zmian systemowych o charakterze ewolucyjnych. Tym samym w badaniach socjologicznych pojawiła się konieczność uwzględniania określonego kontekstu, czyli czynników historycznych i kulturowych specyficznych dla danego społeczeństwa, które mają wpływ na przebieg procesów transformacyjnych. W rezultacie opis polskiej transformacji,

a więc też i strategii adaptacyjnych Polaków w aspekcie ich podejścia do sfery pracy i czasu wolnego, zaczyna przyjmować „hybrydalną” postać, opartą na założeniu łączenia starych (tradycyjnych, socjalistycznych) i nowych (demokratycznych, kapitalistycznych, obywatelskich) kodów kulturowych. Zdaniem Kazimierza Krzysztofka przyjęcie powyższego paradygmatu było związane z założeniem, iż „rozpatrywanie problemu jednej skali: imitacja czy polskość nie wyczerpuje jednak kwestii. W procesach społecznych nie ma czystych modeli, zawsze dochodzi w mniejszym lub większym stopniu do fuzji elementów swojskich i tych z importu” [28].

Wymóg szybkiego dostosowania się do nowych wymogów systemowych, obawa przed utratą dotychczasowych standardów życia czy wzmocnione potrzeby konsumpcyjne doprowadziły do zwiększenia poziomu frustracji Polaków. Owa psychologiczna frustracja dodatkowo posiadała wzmocnienie w niemal niezmiennym systemie wartości Polaków, gdzie nadal podstawowymi wyznacznikami ich działań były materialne standardy rodziny [29]. W rezultacie pojęcie czasu wolnego zostało w mentalności Polaków silnie zawężone. Etat, czy często obecnie sytuacja braku możliwości znalezienia stabilnej i pewnej pracy, wymuszają na Polakach silniejsze zaktywizowanie własnych zasobów w aspekcie podjęcia skutecznych metod zwiększenia uzyskiwanych zarobków. Czas wolny nie był już zasłużonym odpoczynkiem po pracy, ale możliwością „zaradnego” dorobienia do pensji. Nadal funkcjonująca silna norma pracy w połączeniu z ostentacyjną konsumpcją na pokaz, która nie miała określonego punktu nasycenia jeszcze bardziej wzmacniała uzasadnienie dla pogardy do marnotrawienia cennego czasu, na tak zwane „nie robienie”. Czas stał się cennym zasobem. W tym nowym ujęciu pojęcie „kreatywnej nudy” uległo przesunięciu do sfery „My” (mikropoziomu). Czas wolny od pracy powinien być spożytkowany w sposób aktywny, będący inwestycją we własne zasoby. Owa „nowa kreatywna nuda” we współczesnym społeczeństwie polskim możliwie, że będzie przyjmować dwie aktywne formy. Pierwsza, jako aktywne podejmowanie dodatkowych prac zarobkowych, w celu dorobienia do pensji, nie zawsze przyjmująca legalną formę (np. korepetycje, konsultacje, wykonywanie prac usługowych po godzinach). Druga forma będzie natomiast związana z inwestowaniem we własne zasoby jednostek, co w przyszłości jest związane z większą konkurencyjnością na rynku pracy czy możliwością awansu (np. nauka języków obcych, kursy negocjacji czy asertywności). Interesująco formą dodatkowo wzmacniającą potrzebę kreatywnego wykorzystywania czasu wolnego przez Polaków, i tym samym potrzeby bycia utożsamianym z osobą odnoszącą sukces życiowy, stały się portale społecznościowe. Z jednej strony współcześni Polacy uzyskują np. z facebooka, zróżnicowane i dynamiczne zmieniające się wzorce bycia popularnym przedstawicielem ludzi sukcesu, z drugiej strony sami zaczynają kreować na zasadzie autoprezentacji, własne sposoby wyróżniania się z tłumu i tworzenia interesującego dla innych wizerunku. We współczesnym społeczeństwie polskim nie można być nudnym. Nuda jest zarezerwowane dla ludzi przegranych, nieumiejących odnaleźć się we zglobalizowanym i zróżnicowanym świecie. Powyższe zdanie, wskazuje, że mimo silnej kontynuacji w mentalności współczesnych Polaków systemu wartości i norm ukształtowanych w okresie PRL-u, duży wpływ jednocześnie zyskują globalne trendy, zwłaszcza przekazywane za pomocą internetu i portali społecznościowych.

4. Podsumowanie

We współczesnym społeczeństwie polskim pojęcie pracy, czasu wolnego i nudy są ściśle ze sobą powiązane. Tworzą one pojęcia, które są z jednej strony silnie zakorzenione w tradycyjnym systemie wartości Polaków, a z drugiej w strategiach adaptacyjnych jednostek z okresu PRL-u. W okresie transformacji ustrojowej, opisane w artykule specyficzne rozumienia pracy, jako wartości głównie instrumentalnej, ukierunkowanej na materialne utrzymanie jednostek oraz ich rodzin, uległo wzmocnieniu w świadomości Polaków. Można stwierdzić, iż było to związane z ukształtowaniem się w mentalności Polaków specyficznej strategii „zaradnościowej” opartej na racjonalnym radzeniu sobie w sytuacji ciągłego kryzysu strukturalnego. Wyżej ukształtowana strategia była efektem działań Polaków ukierunkowanych na zmniejszenie silnie odczuwanych stanów frustracji społecznej. Wynikały one bowiem z jednej strony z postrzegania państwa pod kątem jego niewydolności strukturalnej i zarazem głównego gwaranta zabezpieczeń socjalnych, a z drugiej z poczucia wykonywania pracy nieadekwatnej do posiadanego wykształcenia czy umiejętności. Wbrew społecznym oczekiwaniom zmiana systemowa, nie przyniosła szybkiego podniesienia standardów życia. W efekcie krótki okres post materialnego „miodowego miesiąca polskiej transformacji”, został na początku lat 90-tych, szybko zastąpiony nastawieniem na pragmatyczny sposób myślenia jednostek. Nieokreśloność rzeczywistości społecznej w latach 90-tych oraz napływ nowych wzorców kulturowych w wyniku oddziaływania kultury globalnej, przyczynił się do rozwoju „zaradnościowych” modeli strategii adaptacyjnych Polaków. W tym rozumieniu, praca stała się jeszcze silniej akceptowaną wartością w społeczeństwie polskim, ponieważ umożliwiała zaspokojenie coraz silniej odczuwanej w społeczeństwie kapitalistycznym potrzeby konsumpcji. Czas wolny został w rezultacie zdeterminowany ukierunkowaniem głównie na możliwość konsumpcji oraz na rozwijanie możliwości „dorobienia” do stałych zarobków uzyskiwanych z pracy. W tym rozumieniu przedstawiona w pracy typologia modeli „nudy czasu wolnego” nadal jest aktualna. Dodatkowo rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych zwłaszcza internetu, wzmacnia konsumpcyjne potrzeby w społeczeństwie polskim. Aczkolwiek w nowym ustroju Polacy nie zrezygnowali z potrzeby „kreatywnego kombinowania”, wręcz umocnili ową postawę, łącząc ją w hybrydalnej formie z nowoczesną strategią rynkową. Instrumentalna gloryfikacja pracy, zderza się często we współczesnym społeczeństwie polskim, zarówno z silnie odczuwaną potrzebą posiadania czasu wolnego, jak i indywidualistycznymi działaniami części jednostek ukierunkowanymi na pozyskanie takiego sposobu na życie, który będzie przez nich traktowany, jako atrakcyjny i rozwojowy. W rezultacie dynamika przekształceń stosunku Polaków do pracy i czasu wolnego przybiera formę hybrydalną, łączącą i rozbudowującą stare strategie z wymogami nowoczesnej technologicznie rzeczywistości społecznej.

Literatura

1. Staniszkis J., *W poszukiwaniu paradygmatu transformacji*, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1994, s. 7.
2. Szmatka J., *Małe struktury społeczne. Wstęp do mikrosocjologii strukturalnej*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1989, s. 14-15.
3. Nowak A., Borkowski W., Wnikowska-Nowak K. (red.), *Układy złożone w naukach społecznych*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2009, s. 12.
4. Sztompka P., *Teorie zmian społecznych a doświadczenia polskiej transformacji*, *Studia Socjologiczne*, 1 (1994), s. 12.
5. Kolasa-Nowak A., *Zmiana systemowa w Polsce w interpretacjach socjologicznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, Lublin 2010, s. 50.
6. Nowak S., *System wartości społeczeństwa polskiego*, *Studia Socjologiczne*, 4 (1979), s. 156.
7. Mariański J., *Postawy prospołeczne i egoistyczne w społeczeństwie polskim w świetle badań socjologicznych*, *Collectanea Theologica*, 55 (1985), s. 69.
8. Koralewicz-Zębik J., *Niektóre przemiany systemu wartości, celów i orientacji życiowych społeczeństwa polskiego*, *Studia Socjologiczne*, 4 (1979), s. 179.
9. Mach B., *Jednostka, jako podmiot i przedmiot transformacji społecznej*, [w:] Morawski W. (red.), *Modernizacja Polski. Struktury, agencje, instytucje*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2010, s. 358.
10. Kubiak A., Miszańska A., *Czy nowa próżnia społeczna, czyli o stanie więzi społecznych w III Rzeczpospolitej*, *Kultura i Społeczeństwo*, *Studia Socjologiczne*, 2 (2004), s. 20.
11. Ekiert G., *Protest jako forma życia publicznego w Polsce postkomunistycznej 1989-1992*, *Studia Socjologiczne*, 4 (1997), s. 22.
12. Bisko A., *Polska dla średniozaawansowanych. Współczesna Polskość codzienna*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2014, s. 258.
13. Koralewicz J., *Autorytaryzm, lęk, konformizm*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2008, s. 104
14. Augustyniak-Kopka J., *Polaków postawy pragmatyczne*, *Przegląd Socjologiczny*, XLI (1992), s. 129.
15. Raport CBOS, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_151_17.PDF, data dostępu: 3 września 2018.
16. Giza A., Sikorska M., *Współczesne społeczeństwo polskie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 550.
17. Koralewicz J., Ziółkowski M., *Mentalność Polaków. Sposoby myślenia o polityce, gospodarce i życiu społecznym*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2003, s. 100.
18. Kotlarska-Michalska A., *Zaradność-wielość znaczeń i kontekstów społecznych*, [w:] Kotlarska-Michalska A., Nosal P. (red.), *Zaradność społeczna –współczesne przejawy i ograniczenia*, Wydawnictwo UAM, Poznań 2016, s. 25.
19. Raport CBOS, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2006/K_187_06.PDF, data dostępu: 3 września 2018.
20. Poleszczuk J., *Praca w systemie gospodarki planowej*, [w:] Marody M. (red.), *Społeczeństwo Polskie u progu zmiany systemowej*, Wydawnictwo Aneks, Londyn 1991, s. 113.

21. Raport CBOS, https://cbos.pl/SPISKOM.POL/2011/K_038_11.PDF, data dostępu: 3 września 2018.
22. Ziółkowski M., *Zmiany systemu wartości*, [w:] Wasilewski J. (red.), *Współczesne społeczeństwo polskie. Dynamika zmian*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2006, s. 161.
23. Domański H., *Struktura społeczna*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2004, s. 231.
24. Jasińska-Kania A., *Wartości i Zmiany. Przemiany postaw Polaków w jednoczącej się Europie*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2012, s. 337.
25. Raport CBOS, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2013/K_010_13.PDF, data dostępu: 3 września 2018.
26. Nowacki G., *Dymorfizm i anomia, entropia małomiasteczkowej społeczności lokalnej*, [w:] Nowacki G., *Integracja społeczna- między teorią a praktyką*, tom II, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok, s. 12.
27. Marody M., *Trzy Polski-instytucjonalny kontekst strategii dostosowawczych*, [w:] Marody M. (red.), *Wymiary życia społecznego Polska na przełomie XX i XXI wieku*. Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2007, s. 271.
28. Krzysztofek K., *Czynniki i kierunki zmiany/kontynuacji kulturowej w Polsce w warunkach transformacji ustrojowej w latach 1989 – 2007*, [w:] Szczepański M., Śliz A., (red.), *Czy koniec socjalizmu? Polska transformacja w teoriach socjologicznych*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2008, s. 111.
29. Raport CBOS, http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_041_17.PDF, data dostępu: 20 marca 2018.

Polak zaradny w świecie pracy, czyli czy w społeczeństwie polskim wolno się nudzić?

Streszczenie

Celem artykułu jest ukazanie, jak we współczesnym społeczeństwie polskim jest rozumiane pojęcie pracy oraz czasu wolnego. W tym rozumieniu pojawiło się pytanie o to, czy w mentalności Polaków istnieje możliwość odczuwania nudy, rozumianej jako czas spędzony na bezczynności. W artykule udzielono odpowiedzi na to, w jaki sposób społeczne rozumienie „nudy czasu wolnego” i pracy jest kształtowane przez procesy długiego trwania oraz w jakim stopniu ulegają one hybridyzacji pod wpływem zróżnicowanych procesów. Dodatkowo została przedstawiona określona typologia pojęcia „nudy czasu wolnego”, skonstruowana w oparciu głównie o analizę systemu wartości i interesów Polaków, ze szczególnym położeniem akcentu na zagadnienia pracy.

Słowa kluczowe: praca, czas wolny, nuda, społeczeństwo polskie.

Polish man in work world, in other words is it permitted to get bored in Polish society?

Abstract

The aim of this article is to show how the idea of work and free time is understood in the contemporary Polish society. In this perception, some question has been appeared – is it possible to feel boredom in Poles mentality, a boredom as time spent on inactivity. In this article, it has been explained how the social understanding of free time boredom and work is formed by long duration processes as how they give in to hybridization by influence of differentiated processes. Moreover, certain typology of the concept of free time boredom, based on the analysis of the Poles values system and interests, with particular accent on work question, has been shown.

Keywords: work, free time, boredom, Polish society.

Dostęp do informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej

1. Wstęp

Prace nad określeniem ram prawnych funkcjonowania sieci informatycznych rozpoczęto już w latach 90. XX w. Punktem wyjścia w tym zakresie był tzw. raport Bangemanna „*Europa a globalne społeczeństwo informatyczne*”, który został przedstawiony Radzie Europy w czerwcu 1994 r. [1].

W konsekwencji, w 2000 r. przyjęto plan gospodarczy zwany *Strategią Lizbońską*, którego zadaniem był rozwój gospodarczy Unii Europejskiej oparty na trzech filarach:

- społecznym;
- ekonomicznym;
- ekologicznym;

a do jego priorytetów zaliczono m.in. innowacyjność.

Dokument ten został zrewidowany w 2005 r., a następnie zastąpiony w 2010 r. przez strategię „*Europa 2020*” [2]. Jednym z siedmiu projektów przewodnich tej strategii była „*Europejska Agenda Cyfrowa*” określająca rolę, jaką powinny odegrać technologie informacyjno-komunikacyjne w budowaniu konkurencyjności Unii Europejskiej w światowej gospodarce, w tym m.in. rozwój e-administracji [3].

W Polsce, uchwałą Rady Ministrów Nr 1/2014 z 8 stycznia 2014 r. przyjęto „*Program Zintegrowanej Informatyzacji Państwa na lata 2014-2020*” jako dokument wykonawczy do „*Strategii Sprawne Państwo*”, który zakładał wzrost dostępności i efektywności usług administracji publicznej poprzez wykorzystanie technologii informacyjnych i komunikacyjnych do przebudowy procesów wewnętrznych administracji i sposobu świadczenia usług [5, s. 10].

Przejawem powyższych założeń jest m.in. możliwość dostępu do informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej.

2. Pojęcie informacji publicznej

Prawo dostępu do informacji publicznej łączy się nierozdzielnie z rozwojem społeczeństwa informacyjnego.

Warto podkreślić, że pojęcie społeczeństwa informacyjnego, jak dotąd nie doczekało się powszechnie akceptowanej definicji. Po raz pierwszy użył go w latach 60. XX w. Tadeo Umesao, opisując społeczeństwo japońskie, w którym o standardach gospodarki zaczęły decydować informacja i technologia. Obecnie, pojęcie to

¹ o.karczewska@o2.pl, uczestnik seminarium doktoranckiego, Katedra Nauki o Administracji, Wydział Prawa i Administracji, Uczelnia Łazarskiego, <https://www.lazarski.pl/pl>.

² ktnawrocka@gmail.com, uczestnik seminarium doktoranckiego, Katedra Nauki o Administracji, Wydział Prawa i Administracji, Uczelnia Łazarskiego, <https://www.lazarski.pl/pl>.

stało się jedną z najistotniejszych kategorii definiujących strategię rozwoju cywilizacyjnego i społecznego [1].

Mając na uwadze powyższe, bezspornym jest, że informacja mieści się w klasycznej definicji filozoficznej dobra, co jest przyjmowane również w naukach prawnych [3 s. 5].

Próbując zdefiniować pojęcie informacji publicznej, należy zacząć od pojęcia informacji w znaczeniu ogólnym. Język prawny często posługuje się pojęciem informacji [4], ale pojęcia tego nie definiuje. W literaturze wskazuje się natomiast, że jest to pojęcie z dziedziny cybernetyki i teorii informacji [4, s. 86], którym posługują się przedstawiciele różnych dyscyplin naukowych, przy czym skupiają się oni na innych jej aspektach, tj. z jednej strony jako przedmiot materialny, a z drugiej jako idea, myśl. W konsekwencji pojęcie informacji ma bardzo szeroki zakres i posiada wiele desygnatów. Wskazuje się bowiem, że informacja tworzy własną rzeczywistość tzw. info-sferę [8].

Przechodząc do pojęcia informacji publicznej należy podkreślić, że prawo to wywodzi się z Konstytucji. Zgodnie z treścią art. 61 ust. 1 Konstytucji [9], prawo to przysługuje obywatelowi, a więc osobie fizycznej posiadającej polskie obywatelstwo. U.d.i.p. [10] przyznaje natomiast prawo dostępu każdemu, a więc osobie fizycznej, osobie prawnej lub jednostce nieposiadającej osobowości prawnej [11, s. 1014]. Konsekwencją powszechności dostępu do informacji publicznej jest możliwość składania wniosków anonimowych.

Drugą istotną różnicą pomiędzy regulacją zawartą w Konstytucji a tą z u.d.i.p. jest definicja informacji publicznej. Konstytucja takiej definicji wprost nie zawiera, można ją jednak odczytać z treści art. 61 ust. 1, zgodnie z treścią którego to w pierwszej kolejności informacja o działalności organów władzy publicznej oraz osób pełniących funkcje publiczne, informacja o działalności organów samorządu gospodarczego i zawodowego, a także innych osób oraz jednostek organizacyjnych w zakresie, w jakim wykonują one zadania władzy publicznej i gospodarują mieniem komunalnym lub majątkiem Skarbu Państwa. Art. 1 ust. 1 u.d.i.p. wskazuje wprost, że informację publiczną stanowi każda informacja o sprawach publicznych. Taka definicja stanowi wyjaśnienie „*ignotum per ignotum*” (nieznane przez nieznane) [13].

Próbując określić pojęcie spraw publicznych należy odwołać się do uzasadnienia projektu u.d.i.p., zgodnie z treścią którego jest to każde działanie władzy publicznej w zakresie zadań stawianych państwu dotyczących lub służących ogółowi albo mających na celu zadysponowanie majątkiem publicznym [15, s. 18]. Takie rozumienie koresponduje z potocznym znaczeniem słowa „*publiczny*”, czyli „*dotyczący ogółu, służący ogółowi ludzi, dostępny dla wszystkich, ogólny, społeczny, nieprywatny*” [14, s. 843].

Z uwagi na powyższe warto przypomnieć wciąż aktualną sentencję Ulpiana, według której: „*Publicus ius est quo ad statum rei Romane spectat, ius privatum est quo ad singulorum utilitatem*” (prawo publiczne jest prawem odnoszącym się do interesu państwa, a prawo prywatne jest prawem dotyczącym korzyści poszczególnych jednostek), która odwołuje się do podziału ze względu na kryterium interesu [15, s. 8].

Pojęcie informacji publicznej znajduje doprecyzowanie w art. 6 ust. 1 u.d.i.p. zawierającym katalog rodzajów informacji publicznej, tj. informacji o:

- polityce wewnętrznej i zagranicznej;
- organach władzy publicznej i innych podmiotach wymienionych w art. 4 ust. 1 u.d.i.p.;
- zasadach funkcjonowania tych podmiotów;
- danych publicznych;
- majątku publicznym.

Należy przy tym wskazać, że katalog ten nie ma charakteru zamkniętego (na co wskazuje sformułowanie „*w szczególności*”), a więc fakt, że jakiś rodzaj informacji w nim nie figuruje, nie oznacza, że nie jest on informacją publiczną. Niemniej jednak przepis ten rozstrzyga, co na pewno jest informacją publiczną [11, s. 1015].

Otwarty katalog informacji publicznej stwarza w praktyce problemy interpretacyjne wzbudzające liczne kontrowersje, dlatego też kluczowe znaczenie w tym zakresie odgrywa orzecznictwo sądów.

Przede wszystkim należy wskazać na tendencję do rozszerzania pojęcia informacji publicznej na nowe rodzaje informacji [11, s. 1015]. Szczególnie istotny w tym zakresie jest wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 2 lipca 2003 r. [16], w którym została sformułowana zasada interpretowania wniosku o udostępnienie informacji publicznej w taki sposób, aby informacja została ujawniona.

Nadto, informacją publiczną jest jedynie informacja o faktach, czyli czynnościach i zachowaniach podmiotu zobowiązanego do jej udzielenia [17]. Nie stanowią jej zatem zamiary, plany czy zapowiedzi [18].

Orzecznictwo wprowadziło także pojęcie informacji technicznej, którą należy odróżnić od informacji publicznej [19]. Ten rodzaj informacji może dotyczyć np. sposobu funkcjonowania danego narzędzia technicznego lub zasad korzystania przez funkcjonariusza publicznego z przydzielonego mu aparatu telefonicznego.

Kolejną istotną kwestią w kontekście zakresu pojęcia informacji publicznej jest dostęp do informacji zawartych w aktach spraw administracyjnych, cywilnych, karnych i sądownoadministracyjnych. W przypadku toczących się postępowań pierwszeństwo zawsze ma ustawa procesowa [12].

Należy jednak wskazać, że nie można żądać dostępu do akt postępowania jako całości, ponieważ zawierają one wiele różnych dokumentów, służących rozpatrzeniu sprawy, w tym także dokumentów prywatnych. Wnioskodawca powinien zatem wskazać, których konkretnie dokumentów z akt żąda [20].

Nadto, niejednolicie kształtuje się klasyfikacja opinii prawnych i ekspertyz tworzonych na zlecenie czy też przez podmioty zobowiązane do udostępniania informacji publicznej. Dla zakwalifikowania ich jako informacji publicznej decydujące jest wskazanie celu, dla którego dana opinia czy ekspertyza została sporządzona. Jedynie bowiem dokumenty, które odnoszą się do sfery publicznej, podlegają udostępnieniu. Przykładowo, opinia prawna sporządzona na użytek organu administracji publicznej w przedmiocie zasadności wszczęcia w przyszłości postępowania w konkretnej sprawie cywilnej, nie stanowi informacji publicznej [21].

Niezależnie od powyższego, należy wskazać, że u.d.i.p. wyróżnia dwa rodzaje informacji publicznej, tj. informację prostą i przetworzoną. W doktrynie wskazuje

się, że informacja prosta może być definiowana w sposób negatywny, tj. jako „informacja, która nie wymaga przetworzenia” [22, s. 47]. A contrario, informacją przetworzoną będzie każda inna informacja.

Najważniejszą różnicą pomiędzy informacją prostą a przetworzoną jest to, że informacji tej organ wprost nie posiada i dla jej wytworzenia niezbędne jest przeprowadzenie pewnych dodatkowych czynności. Informacja przetworzona stanowi zatem informację nową, która została przygotowana specjalnie dla wnioskodawcy według wskazanych przez niego kryteriów [12].

Nadto, w orzecznictwie sądów administracyjnych podkreśla się, że istnieją sytuacje, gdy wniosek o udostępnienie informacji prostej, ze względu na skalę działań, jakich podjęcia wymaga jego realizacja, może być uznany za wniosek o udostępnienie informacji przetworzonej [23].

Rozróżnienie, czy wniosek obejmuje żądanie udostępnienia informacji prostej, czy też przetworzonej, może się zatem okazać trudne w praktyce.

3. Złożenie wniosku za pomocą środków komunikacji elektronicznej

U.d.i.p. nie ustala wymogów formalnych wniosku (poza utrwaleniem go w formie pisemnej). W judykaturze utrwalił się pogląd, że za wniosek pisemny uznać należy także przesłanie zapytania za pośrednictwem poczty elektronicznej (e-mail) nawet, gdy do jego autoryzacji nie zostanie użyty podpis elektroniczny [24]. Jednakże wskazać należy, że gdy organ administracji publicznej zamierza wydać decyzję o odmowie udostępnienia informacji publicznej, winien – stosownie do art. 64 § 2 k.p.a. – wezwać wnoszącego wniosek o uzupełnienie jego braków formalnych w terminie 7 dni poprzez jego własnoręczne podpisanie, pod rygorem pozostawienia bez rozpoznania. Niedochowanie tego wymogu skutkować będzie, w przypadku wniesionej skargi do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego, uchYLENIEM zaskarżonej decyzji oraz decyzji jej poprzedzającej.

Należy wskazać, że do obowiązków organu administracji publicznej należy taka konfiguracja poczty elektronicznej, w tym filtrów antyspamowych, oraz takie zorganizowanie obsługi technicznej poczty elektronicznej – aby zapewnić bezproblemowy i niezwłoczny odbiór przesyłanych na ten adres podań, wobec prawnej dopuszczalności ich wnoszenia także drogą elektroniczną [25]. Skutki błędów czy nieprawidłowości w zakresie kształtowania i obsługiwanego przez organy administracji publicznej oficjalnych systemów służących do komunikacji z tymi organami (np. poczty elektronicznej, systemu ePUAP) nie mogą być przerzucane na korzystających z tych systemów [26].

Z orzecznictwa sądów administracyjnych wynika także domniemanie, że jeżeli wiadomość została prawidłowo nadana na oficjalny adres poczty elektronicznej organu, to znaczy, że dotarła ona do adresata. Wydruk z poczty elektronicznej nadawcy stanowi dostateczny dowód, że wiadomość zawierająca wniosek została wysłana [27].

Zgodnie z art. 3 pkt 13 ustawy z dnia 17 lutego 2005 r. o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne [28] ePUAP jest to system teleinformatyczny, w którym instytucje publiczne udostępniają usługi przez pojedynczy punkt dostępowy w sieci Internet. Stanowi on bezpieczne środowisko przekazywania dokumentów w ramach systemu, którego administratorem jest

minister właściwy do spraw informatyzacji – a przekazywanie danych i dokumentów odbywa się między kontami użytkowników tego systemu. Elektroniczna skrzynka podawcza nie jest kontem pocztowym, a pewnym kompleksowym, konfigurowalnym podsystemem, posiadającym indywidualną, unikatową nazwę tworzoną przez podmiot zakładający ePUAP [29].

W świetle § 13 ust. 1 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 14 września 2011 r. w sprawie sporządzania i doręczania dokumentów elektronicznych oraz udostępniania formularzy, wzorów i kopii dokumentów elektronicznych [27], w przypadku odebrania dokumentu elektronicznego przez elektroniczną skrzynkę podawczą podmiotu publicznego poświadczenie przedłożenia jest automatycznie tworzone i udostępniane nadawcy tego dokumentu przez system teleinformatyczny służący do obsługi doręczeń. Jak stanowi § 14 pkt 5 tego rozporządzenia, udostępnione przez system informatyczny podmiotu publicznego poświadczenie doręczenia, w przypadku podpisania poświadczenia doręczenia, zawiera datę i czas podpisania rozumiane jako data i czas doręczenia dokumentu elektronicznego. Tak wygenerowane poświadczenie doręczenia stanowi dowód na realną możliwość zapoznania się adresata z treścią pisma. Zgodnie bowiem z § 8 ust. 3 (zd. pierwsze) rozporządzenia, doręczenia dokonywane za pomocą ePUAP uważa się za dokonane przez podmiot publiczny lub do podmiotu publicznego, który utworzył na ePUAP elektroniczną skrzynkę podawczą.

Strona wnioskująca o udostępnienie informacji publicznej, nie może zaś ponosić negatywnych konsekwencji trudności technicznych dotyczących funkcjonowania platformy e-PUAP przypisanej pytanemu podmiotowi. Strona nie ma bowiem żadnego wpływu na jakość funkcjonowania tej platformy [30].

Z orzecznictwa sądów administracyjnych wynika, podobnie jak w przypadku wniesienia podania za pośrednictwem e-maila także domniemanie, że jeżeli wiadomość została prawidłowo nadana na oficjalny adres platformy ePUAP organu, to znaczy, że dotarła ona do adresata. Poświadczenie doręczenia jest zatem niezaprzeczalnym urzędowym poświadczeniem odbioru [31].

4. Udostępnienie informacji jako czynność materialno-techniczna

U.d.i.p., która kształtuje prawo do informacji publicznej, reguluje także zasady i tryb jej udostępniania (art. 1-2 u.d.i.p.).

Przepis art. 7 ust. 1 u.d.i.p. określa sposoby dostępu do informacji publicznych, tj.:

- ogłaszanie informacji publicznych, w tym dokumentów urzędowych, w Biuletynie Informacji Publicznej, o którym mowa w art. 8;
- udostępnianie, o którym mowa w art. 10 i 11 u.d.i.p.;
- wstęp na posiedzenia organów, o których mowa w art. 3 ust. 1 pkt 3, i udostępnienie materiałów, w tym audiowizualnych i teleinformatycznych, dokumentujących te posiedzenia;
- udostępnianie w centralnym repozytorium.

Podstawowym zatem sposobem jest ogłaszanie informacji w Biuletynie Informacji Publicznej (BIP), udostępnianym za pośrednictwem sieci teleinformatycznej. Zakres realizacji tego sposobu dostępu do informacji publicznych wynika z postanowień art. 8 i art. 9 u.d.i.p., a także z przepisów rozporządzenia Ministra

Spraw Wewnętrznych i Administracji z dnia 18 stycznia 2007 r. w sprawie Biuletynu Informacji Publicznej [32], wydanego na podstawie art. 9 ust. 5 u.d.i.p.

Warto podkreślić, że Biuletyn Informacji Publicznej stanowi przejaw tzw. e-administracji, której celem jest zbliżenie się do obywateli (w tym przypadku poprzez udostępnienie zbioru dokumentów umożliwiających uzyskanie przez zainteresowanego spójnej, pełnej i aktualnej informacji publicznej).

Pod względem technicznym jest to natomiast system stron internetowych służący powszechnemu i bezpłatnemu dostępowi do informacji publicznej. Do tworzenia podmiotowych stron BIP, a następnie ich aktualizacji zobowiązane są:

- organy władzy publicznej;
- organy samorządów gospodarczych i zawodowych;
- podmioty reprezentujące zgodnie z odrębnymi przepisami Skarb Państwa;
- podmioty reprezentujące państwowe osoby prawne;
- podmioty reprezentujące osoby prawne samorządu terytorialnego;
- podmioty reprezentujące państwowe jednostki organizacyjne;
- podmioty reprezentujące jednostki samorządu terytorialnego;
- podmioty reprezentujące osoby lub jednostki organizacyjne wykonujące zadania publiczne;
- podmioty reprezentujące osoby lub jednostki organizacyjne dysponujące majątkiem publicznym;
- podmioty reprezentujące osoby prawne w których Skarb Państwa, jednostki samorządu terytorialnego lub samorządu gospodarczego albo zawodowego mające pozycję dominującą w rozumieniu przepisów o ochronie konkurencji i konsumentów;
- związki zawodowe i ich organizacje;
- partie polityczne;
- inne podmioty wykonujące zadania publiczne.

Strony powyżej wymienionych podmiotów powinny być zarejestrowane na stronie głównej BIP www.bip.gov.pl. Udostępnienie informacji publicznej w Biuletynie Informacji Publicznej ma charakter generalny i nie wymaga wniosku żadnego podmiotu. Następuje ono ex lege, w wyniku realizacji obowiązku określonego w art. 8 ust. 3 u.d.i.p. Oznacza to, że informacje publiczne zamieszczone w Biuletynie Informacji Publicznej nie będą udostępniane na wniosek, przy czym zakaz ten będzie podlegał aktualizacji dopiero w momencie faktycznego ich udostępnienia w Biuletynie [34]. Powyższe stanowisko znajduje odzwierciedlenie w treści art. 10 ust. 1 u.d.i.p., zgodnie z którym informacja publiczna, która nie została udostępniona w Biuletynie Informacji Publicznej lub centralnym repozytorium, jest udostępniana na wniosek. Powołany przepis wprowadza tzw. negatywną klauzulę wnioskowego trybu udzielania informacji publicznej. Oznacza to, że adresat wniosku zwolniony jest z obowiązku udostępnienia informacji, wyłącznie wówczas, gdy została ona udostępniona w Biuletynie Informacji Publicznej [35]. W takiej sytuacji podmiot zobowiązany zawiadamia wnioskodawcę o braku stosowania trybu wnioskowego w związku z ujawnieniem żądanej informacji w Biuletynie Informacji Publicznej. Nie zawsze jednak wskazanie podmiotowi żądającemu informacji publicznej strony Biuletynu Informacji Publicznej jako jej źródła będzie jedno-

znaczne z załatwieniem wniosku. Z taką sytuacją mamy do czynienia wyłącznie wówczas, gdy wnioskowana informacja została udostępniona w Biuletynie Informacji Publicznej, zaś zakres żądania sformułowany we wniosku i zakres informacji znajdujący się w Biuletynie Informacji Publicznej pozwala na stwierdzenie, że są one identyczne. W innym przypadku organ jest zobowiązany do udostępnienia informacji zgodnie z wnioskiem. Wskazanie podmiotowi żądającemu udzielenia informacji publicznej strony Biuletynu Informacji Publicznej jako jej źródła stanowi prawidłowe załatwienie wniosku tylko i wyłącznie w przypadku, gdy informacje tam zawarte odnoszą się bezpośrednio (wprost) i konkretnie do meritum żądania, zawierają dane istotne z punktu widzenia podmiotu pytającego, a ich uzyskanie nie wymaga podjęcia dodatkowych czynności. Uprawnienie osoby zainteresowanej do uzyskania informacji publicznej w trybie wnioskowym zostanie w takim przypadku ograniczone wyłącznie do zakresu przekraczającego dane zamieszczone na stronie podmiotowej Biuletynu Informacji Publicznej [36].

U.d.i.p. nie przewidziała żadnej skargi na zaniechanie publikacji w BIP, bowiem nie istnieje roszczenie o opublikowanie określonej informacji publicznej. Jedynym dopuszczalnym rozwiązaniem jest wystąpienie do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego ze skargą na bezczynność, której zarzut opierać się wówczas będzie na twierdzeniu, że żądana informacja nie została udostępniona w BIP [37].

Należy wskazać, że Biuletyn Informacji Publicznej jest w praktyce prowadzony z naruszeniem przepisów prawa. Wielokrotnie brakuje tam podstawowych informacji publicznych podlegających udostępnieniu, w tym przede wszystkim dotyczących zasad funkcjonowania jednostek i danych publicznych na ich temat. Pozostałe informacje zamieszczane są w niepełnym zakresie lub są trudno dostępne. Najwyższa Izba Kontroli po przeprowadzeniu kontroli stosowania u.d.i.p. przez jednostki realizujące zadania publiczne w województwie kujawsko-pomorskim, ze szczególnym uwzględnieniem udostępniania informacji w BIP w roku 2011 r., negatywnie oceniła stosowanie przez jednostki realizujące zadania publiczne w województwie kujawsko-pomorskim u.d.i.p., w tym udostępnianie informacji publicznej w BIP. Wskazała, że stron BIP w ogóle nie prowadziło 99 z 218 samorządowych jednostek organizacyjnych i spółek komunalnych podległych kontrolowanym podmiotom (45%). Na wydanie oceny negatywnej kontrolowanej działalności znaczący wpływ miała także skala stwierdzonych nieprawidłowości, która wynikała m.in. z niewystarczająco precyzyjnie określonego w u.d.i.p. zakresu informacji publicznej podlegającej udostępnieniu [38]. Nowela u.d.i.p. z dnia 16 września 2011 r. [36] wprowadziła pojęcie centralnego repozytorium prowadzonego przez ministra do spraw informatyzacji. Stanowi on zbiór informacji o szczególnym znaczeniu dla rozwoju innowacyjności w państwie i społeczeństwie stanowiące tzw. zasób informacyjny [35 s. 60]. W centralnym repozytorium winny być umieszczane informacje publiczne przydatne dla rozwoju państwa pojmowanego zarówno jako instytucje, gospodarka, jak i kapitał społeczny. Do centralnego repozytorium mają przekazywać informacje organy administracji rządowej, fundusze celowe, Zakład Ubezpieczeń Społecznych, Kasa Rolniczego Ubezpieczenia Społecznego, Narodowy Fundusz Zdrowia, państwowe osoby prawne utworzone w celach publicznych i państwowe instytuty badawcze [39, s. 60].

Udostępnianie informacji publicznej na wniosek następuje bez zbędnej zwłoki, nie później jednak niż w terminie 14 dni od dnia złożenia wniosku (art. 13 ust. 1 u.d.i.p.). Na gruncie u.d.i.p., w wyniku merytorycznego odniesienia się do wniosku o udostępnienie informacji publicznej, prawnie możliwe są trzy rozłączne sposoby załatwienia tego wniosku:

- poprzez czynność materialno-techniczną – udostępnienie żądanych informacji,
- wydanie decyzji administracyjnej – odmowa udostępnienia żądanych informacji,
- poinformowanie zwykłym pismem – uznanie, że żądane informacje nie stanowią informacji publicznej.

W przypadku ostatniego rozwiązania, jeżeli żądanie zawarte we wniosku nie stanowi informacji publicznej, sposobem na załatwienie wniosku będzie poinformowanie wnioskodawcy, że wnioskowana informacja nie stanowi informacji publicznej lub nie podlega udostępnieniu. W przypadku wniesienia skargi na bezczynność, przedmiotem sądowej kontroli nie jest określony akt lub czynność organu administracji, lecz ich brak w sytuacji, gdy organ miał obowiązek podjąć działanie w danej formie i w określonym przez prawo terminie [40].

Zgodnie z treścią art. 16 ust. 1 u.d.i.p., odmowa udostępnienia informacji publicznej przez organ władzy publicznej następuje w drodze decyzji. Do rozstrzygnięć podmiotów zobowiązanych do udostępnienia informacji, niebędących organami władzy publicznej, powyższy przepis stosuje się natomiast odpowiednio.

Należy wskazać, że przez pojęcie „*odmowy udostępnienia informacji publicznej*” rozumie się sytuację, w której podmiot posiada informację o charakterze publicznym, ale jej nie udostępnia, ponieważ prawo do informacji jest ograniczone [41].

Zgodnie z treścią art. 5 u.d.i.p. prawo do informacji publicznej podlega ograniczeniu:

- w zakresie i na zasadach określonych w przepisach o ochronie informacji niejawnych oraz o ochronie innych tajemnic ustawowo chronionych;
- ze względu na prywatność osoby fizycznej;
- ze względu na tajemnicę przedsiębiorcy;
- w zakresie i na zasadach określonych w przepisach o przymusowej restrukturyzacji.

Informacje niejawne zostały uregulowane w u.o.i.n. [42] Są to informacje, których nieuprawnione ujawnienie spowodowałoby lub mogłoby spowodować szkody dla Rzeczypospolitej Polskiej albo byłoby z punktu widzenia jej interesów niekorzystne, także w trakcie ich opracowywania oraz niezależnie od formy i sposobu ich wyrażania.

Katalog tajemnic prawnie chronionych jest bardzo obszerny. Jako przykład można podać tajemnicę adwokacką, celną czy statystyczną [43].

Przesłanka prywatności osoby fizycznej wynika z art. 47 Konstytucji, zgodnie z treścią którego każdy ma prawo do ochrony prawnej życia prywatnego, rodzinnego, czci i dobrego imienia oraz do decydowania o swoim życiu osobistym. Nadto, szczególną formą ochrony prywatności jest ochrona danych osobowych [44, s. 18].

Tajemnica przedsiębiorcy jest pojęciem funkcjonującym jedynie w u.d.i.p., jednakże nie zostało ono zdefiniowane. W orzecznictwie sądów administracyjnych zarysowały się dwa kierunki odnośnie jego rozumienia. Zgodnie z pierwszym z nich

pojęcie „tajemnica przedsiębiorcy” utożsamia się z pojęciem „tajemnica przedsiębiorstwa” [45], uregulowanym w u.z.n.k. [46] Zgodnie z drugim kierunkiem pojęcie „tajemnica przedsiębiorcy” wyprowadza się z „tajemnicy przedsiębiorstwa”, ale w niektórych sytuacjach „tajemnica przedsiębiorcy” może być rozumiana szerzej [47].

Ostatnia przesłanka odmowna została uregulowana w u.b.f.r. [48]. Pojęcie przymusowej restrukturyzacji także nie zostało zdefiniowane.

Od decyzji o odmowie udostępnienia informacji publicznej przysługuje odwołanie, a od rozstrzygnięć oraz decyzji wydawanych przez Samorządowe Kolegia Odwoławcze lub ministrów – wniosek o ponowne rozpatrzenie sprawy [49 s. 21].

W przypadku braku pozytywnego rozpatrzenia wniosku o udzielenie informacji publicznej w postępowaniu odwoławczym wnioskodawcy przysługuje natomiast skarga do Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego, a następnie skarga kasacyjna do Naczelnego Sądu Administracyjnego.

Skarga może zostać wniesiona na:

- decyzję o odmowie udzielenia informacji;
- bezczynność w zakresie udzielenia informacji publicznej.

Należy wskazać, że w praktyce częstym zjawiskiem naruszania prawa dostępu do informacji jest bierność podmiotów zobowiązanych do udostępniania informacji, tj. gdy podmiot, pomimo złożonego wniosku, nie odpowiada na niego. W takim przypadku, sam fakt zaniechania jest wystarczającą przesłanką do złożenia skargi [49 s. 21].

5. Podsumowanie

Rozwój e-administracji stanowi ważny przejaw kształtowania się społeczeństwa informacyjnego. Dostęp do informacji publicznej jest jednym z jego kluczowych aspektów.

U.d.i.p. nie zawiera konkretnych wymagań odnoszących się do wniosku o udostępnienie informacji publicznej, poza wymogiem złożeniem go w formie pisemnej. Jednakże z ugruntowanego orzecznictwa sądów administracyjnych wynika możliwość składania wniosków także za pomocą środków komunikacji elektronicznej. Wobec prawnej dopuszczalności wnoszenia podań drogą elektroniczną, obowiązkiem organu będzie zapewnienie prawidłowego funkcjonowania systemów komunikacji z organami (e-mail, EPUAP), bowiem obywatel ma prawo działać w zaufaniu do podmiotu podającego publicznie dane kontaktowe i oczekiwać, że korespondencja będzie na bieżąco odbierana i odczytywana. Odmienne stanowisko doprowadziłoby do uzależnienia realizacji wniosku od arbitralnej woli podmiotów zobowiązanych do udostępnienia informacji publicznej.

Drugim sposobem uzyskiwania informacji publicznej jest jej ogłaszanie w Biuletynie Informacji Publicznej, udostępnianym za pośrednictwem sieci teleinformatycznej. Co ważne, publikacja w BIP zwalania zobowiązany podmiot od powielania tych treści w odpowiedzi na wniosek. Wystarczające jest bowiem wskazanie samego linku do strony internetowej.

Dopuszczenie możliwości składania wniosków o udostępnienie informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej oraz publikacja tych informacji w BIP znacząco rozszerzyły obywatelom możliwość kontroli jawności życia publicznego. Niestety, jak wskazuje praktyka, pomimo prawie 20 lat obowiązywania u.d.i.p. zobowiązane podmioty wciąż mają problemy z jej zastosowaniem.

Literatura

1. Cieśliński A. *Wspólnotowe Prawa Gospodarcze*. Tom II, Warszawa 2007, <http://www.legalis.pl>.
2. Świątkowski A.M. *Prawo pracy Unii europejskiej*, Warszawa 2015, <http://www.legalis.pl>.
3. Szpor G. *Jawność i jej ograniczenia t. 4 Idee regulacji informacji i informatyzacji*, Warszawa 2016.
4. Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów z 19.5.2010 r., Bruksela dnia 26.8.2010 r., [http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0245R\(01\)&from=PL](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0245R(01)&from=PL).
5. Szpor G. *Jawność i jej ograniczenia t. 1 Idee i pojęcia*, Warszawa 2016.
6. Np. ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2016, poz. 922), ustawa z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. 2017, poz. 229).
7. Górczyńska T. *Prawo do informacji i zasada jawności administracyjnej – orzecznictwo Sądu Najwyższego, Naczelnego Sądu Administracyjnego i Trybunału Konstytucyjnego*, Kraków 1999.
8. Taczowska-Olszewska J. *Dostęp do informacji publicznej w polskim systemie prawnym*, Warszawa 2014, <http://www.legalis.pl>.
9. Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 2 kwietnia 1997 r. (Dz.U. Nr 78, poz. 483).
10. Ustawa z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej (Dz. U. z 2016 r. poz.1764).
11. Mednis A. *Prawo dostępu do informacji publicznej w Polsce – doświadczenia i wnioski na przyszłość* (wybrane zagadnienia) (dodatek MoP 21/2013), MOP 2013, Nr 21.
12. Szustakiewicz P. *Dostęp do informacji publicznej*, Warszawa 2016, <http://www.legalis.pl>.
13. Uzasadnienie do projektu ustawy o dostępie do informacji publicznej. Druk Sejmowy Nr 2094, Warszawa 2000.
14. Dubisz S. (red) *Uniwersalny słownik języka polskiego*. Tom D-Ś, Warszawa 2008.
15. Chmaj M. (w:) Chmaj M., Bidziński M., Szustakiewicz P., *Ustawa o dostępie do informacji publicznej. Komentarz*, Warszawa 2015.
16. Sygn. akt: II SA 837/03, CBOSA.
17. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Krakowie z dnia 31 października 2012 r., sygn. akt: II SA/KR 1192/12, CBOSA.
18. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 26 września 2012 r., sygn. akt: II SAB/WA 201/12, CBOSA.
19. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 10 stycznia 2014 r., sygn. akt: I OSK 2254/13, CBOSA.
20. Uchwała Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 9 grudnia 2013 r., sygn. akt: I OPS 7/13, CBOSA.
21. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 7 marca 2012 r. , sygn. akt: I OSK 2265/11, CBOSA.
22. Wróblewska K. *Informacja prosta a informacja przetworzona*, IAP 2017, Nr 2.
23. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Opolu z dnia 30 grudnia 2016 r., sygn. akt: II SAB/Op 94/16, CBOSA.
24. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 16 marca 2009 r. sygn. akt I OSK 1277/08, CBOSA.
25. Postanowienie Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 10 września 2015 r. sygn. akt I OSK 1968/15, CBOSA.

26. Postanowienie NSA z 5 listopada 2015 r. sygn. akt I OZ 1414/15, CBOSA
27. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 16 września 2016 r. sygn. akt I OSK 1924/16, CBOSA.
28. Dz. U. 2005, Nr 64, poz. 565.
29. Szpor D., Wojsyk K. *Komentarz do art. 16 ustawy o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne*, <https://sip.lex.pl>
30. Dz. U. 2011, Nr 206, poz. 1216.
31. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z 15 marca 2017 r., sygn. akt I OSK 1729/15, CBOSA.
32. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego we Wrocławiu z 21 grudnia 2017 r., sygn. akt IV SAB/Wr 329/17, CBOSA.
33. Dz. U. Nr 10, poz. 68.
34. Jaśkowska M. *Dostęp do informacji publicznych w świetle orzecznictwa Naczelnego Sądu Administracyjnego*, Toruń 2002; Aleksandrowicz T. R. *Komentarz do ustawy o dostępie informacji publicznej*, Warszawa 2002, Wyrok Wojewódzkiego Administracyjnego w Warszawie z 16 marca 2018 r. sygn. akt II SAB/Wa 621/17, CBOSA.
35. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 21 czerwca 2012 r. sygn. akt I OSK 770/12 LEX nr 1264930.
36. Bednaczyk M. *Obowiązek bezwziostkowego udostępniania informacji publicznej*, Oficyna 2008, publ. Lex.
37. Dz. U. 2011, Nr 204, poz. 1195.
38. e. NIK, Informacja o wynikach kontroli stosowania ustawy o dostępie do informacji publicznej przez jednostki realizujące zadania publiczne w województwie kujawsko-pomorskim, ze szczególnym uwzględnieniem udostępniania informacji w BIP, Bydgoszcz 2011.
39. Rydlewski G., Szustakiewicz P., Golat K. *Udzielanie informacji przez administrację publiczną. Teoria i praktyka*, Warszawa 2012, s. 60.
40. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Łodzi z dnia 29 września 2016 r. sygn. akt II SAB/Łd 192/16, CBOSA.
41. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 17 marca 2009 r, sygn. akt: II SAB/WA 176/08, CBOSA.
42. Ustawa z dnia 5 sierpnia 2010 r. o ochronie informacji niejawnych (Dz.U.2016, poz. 1167).
43. Domagała K., Domagała T. *Tajemnice prawnie chronione po wejściu w życie ustawy z dnia 05.08.2010 r. o ochronie informacji niejawnych*, *Lektury elektroniczne*, <http://www.zielona.gora.po.gov.pl>.
44. Opaliński B. *Dostęp do informacji publicznej a ochrona danych osobowych – instytucje kolidujące czy równorzędne*, IAP 2016, Nr 2.
45. Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 23 czerwca 2017 r., sygn. akt: II SA/Wa 1584/16, CBOSA.
46. Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (Dz. U. 2018, poz. 419).
47. Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 5 kwietnia 2013 r. sygn. akt I OSK 192/13, CBOSA.
48. Ustawa z dnia 10 czerwca 2016 r. o Bankowym Funduszu Gwarancyjnym, systemie gwarantowania depozytów oraz przymusowej restrukturyzacji (Dz. U. z 2017, poz. 1937).
49. Bidziński M., *Odpowiedzialność za brak udostępnienia informacji w trybie dostępu do informacji*, IAP 2015, Nr 1, s. 21.

Dostęp do informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej

Streszczenie

Publikacja stanowi analizę problemu dostępu do informacji publicznej za pomocą środków komunikacji elektronicznej. W pierwszej części zostało przedstawione pojęcie informacji publicznej. Następnie omówiono proces składania wniosku za pomocą środków komunikacji elektronicznej, tj. drogą e-mail oraz poprzez ePUAP. W kolejnej części przedstawiono kwestię udostępnienia informacji jako czynności materialno-technicznej. W podsumowaniu wskazano na praktyczną wagę analizowanego problemu oraz wskazano wnioski z niej płynące.

Słowa kluczowe: informacja publiczna, środki komunikacji elektronicznej, BIP, ePUAP.

Access to public information by means of electronic communication

Abstract

The publication is an analysis of the problem of access to public information by means of electronic communication. The first part presents the concept of public information. Next, the application process was discussed by means of electronic communication, ie via e-mail and via ePUAP. The next part presents the issue of making information available as a material and technical activity. In the summary it was pointed out the practical importance of the analyzed problem and the conclusions flowing from it.

Keywords: public information, electronic communication means, BIP, ePUAP.

Rosnący problem uzależnień behawioralnych – uwięzieni w sieci

1. Wstęp

Do niedawna uzależnienia były wiązane przede wszystkim z substancjami psychoaktywnymi, głównie alkoholem i opiatami. W ostatnich dziesięcioleciach badacze doszli do wniosku, że koncepcje wypracowane w kontekście uzależnień od substancji chemicznych, mogą być zastosowane w odniesieniu do innych form zaburzonych zachowań. Dziś znacznie częściej spotykamy się z uzależnieniami behawioralnymi, które stają się coraz większym problemem XXI w.

Uzależnienia behawioralne nazywane są inaczej uzależnieniami czynnościowymi, ponieważ osoba doświadczająca ich próbuje walczyć z pewnym zachowaniem przysparzającym jej problemów i cierpienia, nie czując przy tym zniewolenia przez substancję chemiczną. Osoba uzależniona traci kontrolę nad konkretną czynnością, co staje się istotne w próbach diagnozy i podjęcia leczenia. Pojęcie wprowadził po raz pierwszy w swoim dziele „*Teorie psychoanalityczne neuroz*” w 1945 roku austriacki psychiatra Otto Fenichel [1]. Pierwsze precyzyjne kryteria uzależnień czynnościowych, odwołujących się do koncepcji uzależnień w ogóle, są autorstwa Aviela Goodmana i zostały opracowane na przykładzie zachowań seksualnych [2].

Osoby zmagające się z uzależnieniami behawioralnymi charakteryzują się nadmiernym zaangażowaniem w określone czynności, które przybierają postać przymusu. Występuje dużo podobieństw między nimi a pacjentami cierpiącymi z powodu uzależnień od substancji psychoaktywnych szczególnie w kontekście przebiegu oraz obrazu konsekwencji. W obu przypadkach można zauważyć działanie negatywnych wzmocnień i początek uzależnienia w okresie nastoletnim i młodej dorosłości [2].

Wśród najczęściej spotykanych uzależnień behawioralnych należy wymienić patologiczny hazard dotyczący blisko 30 tysięcy osób w Polsce, w USA z problemem zmagają się 2% całej populacji i 2-10% młodzieży, seksoholizm (3% mieszkańców Stanów Zjednoczonych), uzależnienie od ćwiczeń fizycznych (3-5% USA) a także pracoholizm dotyczący 19% Polaków, zakupoholizm (4,1% osób w Polsce, 6% w USA) i uzależnienie od Internetu, którego dokładna charakterystyka zostanie przedstawiona w dalszej części pracy [3, 4].

Celem niniejszej pracy jest przybliżenie pojęcia uzależnień behawioralnych i zwrócenie uwagi na niebezpieczeństwa jakie niesie rozwój nowoczesnych technologii i powszechny do nich dostęp. W pracy zwrócono szczególną uwagę na uzależnienie od Internetu i wynikające z tego negatywne konsekwencje.

¹ aknapik14@gmail.com, Studenckie Koło Naukowe Katedry Psychiatrii i Psychoterapii ŚUM, Wydział Lekarski, Śląski Uniwersytet Medyczny, www.sum.edu.pl.

² markozłowska1@gmail.com, Studenckie Koło Naukowe Katedry Psychiatrii i Psychoterapii ŚUM, Wydział Lekarski, Śląski Uniwersytet Medyczny, www.sum.edu.pl.

³ beata.kocyan@gmail.com, Studenckie Koło Naukowe Katedry Psychiatrii i Psychoterapii ŚUM, Wydział Lekarski, Śląski Uniwersytet Medyczny, www.sum.edu.pl.

2. Systemy klasyfikacji uzależnień behawioralnych

Uzależnienia behawioralne nie bez powodu nazywane są również nowymi uzależnieniami. Choć występują coraz częściej, zwłaszcza wśród młodzieży, wiedza na ich temat jest wciąż ograniczona i stanowią one wyzwanie zarówno diagnostyczne jak i terapeutyczne. W obecnie funkcjonujących systemach klasyfikacji chorób i zaburzeń psychicznych uzależnienia behawioralne nie zostały dotąd wyodrębnione jako osobna grupa zaburzeń, co również utrudnia postawienie rozpoznania.

W ICD 10 (Międzynarodowa Klasyfikacja Chorób, Urazów i Przyczyn Zgonów, ang. *The International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*) uzależnienia behawioralne zaliczane są do kategorii zaburzeń nawyków i popędów (F63), w których wyróżniony jest patologiczny hazard (F63.0), natomiast pozostałe (uzależnienie od internetu, telefonów komórkowych, zakupów, ćwiczeń fizycznych itd.) mogą być klasyfikowane jako „inne zaburzenia nawyków i popędów” (F63.8) lub „zaburzenia nawyków i popędów nieokreślone” (F63.9).

Wprowadzony w 2013 roku system DSM-V (Klasyfikacja Zaburzeń Psychiczych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego, ang. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) również wyodrębnia uzależnienie od hazardu, jako „zaburzenie uprawiania hazardu” zaliczane do kategorii „zaburzeń używania substancji i nałogów” w podkategorii „zaburzeń nie związanych z substancjami”. Pojawienie się tej podkategorii odzwierciedla uznanie, iż przyczyny i objawy nałogów behawioralnych są porównywalne do zaburzeń wynikających z nadużywania substancji. Patologiczne uprawianie hazardu jest jednak jak dotąd jedynym zaburzeniem czynnościowym włączonym do tej kategorii. W DSM-V pojawia się również wzmianka o pozostałych uzależnieniach behawioralnych, które jednak z racji niewystarczających badań i dowodów nie zostały opisane ani ujęte w klasyfikacji, gdyż dotychczasowa wiedza nie pozwala na ustalenie kryteriów diagnostycznych i opisów przebiegu niezbędnych do identyfikacji tych zachowań jako zaburzeń psychicznych. Co ciekawe, termin „uzależnienie” został w DSM-V zastąpiony terminem „zaburzenie”, co również skłania do rozważenia zmiany terminologii. Zaburzenie grania w gry internetowe znalazło się na liście jednostek wymagających dalszych badań, jako zaburzenie o zauważalnym znaczeniu dla zdrowia publicznego.

3. Etiopatogeneza

Pomiędzy uzależnieniami od substancji i uzależnieniami behawioralnymi występuje wiele analogii, między innymi zbliżona charakterystyka zachowań, subiektywne doświadczenia osób uzależnionych, podłoże neurobiopsychospołeczne oraz strategie terapeutyczne. Specyfika uzależnień behawioralnych, w których trudno o zdeterminowanie czynnika wywołującego uzależnienie fizyczne, zmusza jednak do poszukiwania etiologii w zakresie czysto psychicznego uzależnienia, która mogłaby wyjaśniać występowanie tego zjawiska.

Jednym z klasycznych modeli określających mechanizmy uzależnień czynnościowych jest model Stanforda Peele'a. Jego podstawowym założeniem jest występowanie skłonności do uzależnienia na poziomie jednostki – uzależnienie jest rozumiane jako cecha człowieka, a nie egzogennych czynników rzekomo je indukujących [5]. W takim znaczeniu uzależnić można się od wszystkiego. Środowiskowe, kulturowe, społeczne jak i psychologiczne uwarunkowania danej osoby, jak na przykład predyspozycja do utraty kontroli, brak poczucia własnej wartości

i kompetencji czy poczucie pustki, mogą więc skłaniać do poszukiwania gratyfikacji i zaspokojenia zaniedbanych potrzeb poprzez określone zachowanie i subiektywne doświadczenie z nim związane [6]. Chwilowa gratyfikacja wynikająca z tegoż zachowania prowadzi do rozwoju nałogu, który niosąc ze sobą pejoratywną ocenę (społeczną jak i indywidualną) pogłębia poczucie braku kompetencji i bezradności [7].

Jim Orford zaproponował odmienny model wyjaśniania uzależnień. Według niego uzależnienie może być pojmowane jako „nadmierny apetyt”, czy też „nadmierne pożądanie”, powodujące tak silne przywiązanie do zachowania zaspokajającego apetyt, iż osoba uzależniona nie potrafi kontrolować zachowań pomimo ewidentnej szkody, jakie te jej wyrządzają. Orford zauważa, iż konsumpcja czy zachowania, które mogą stać się tymi nadmiernie pożądanymi (zakupy, seks, jedzenie) występują w populacji ogólnej w nasileniu mieszczącym się w pewnej granicy normy, a tylko u niewielkiej części populacji nabierają one patologicznego charakteru. Zachowania nałogowe tłumione są poprzez społeczną kontrolę (większość osób podejmuje działanie zgodne z panującymi normami) oraz niepożądane skutki nałogi (na przykładzie alkoholu – dolegliwości fizyczne, krytyka bliskich, zaniedbywanie innych aktywności). Z drugiej strony, wzmacnianie zachowań nałogowych wynika z pozytywnych doświadczeń z nimi związanych, zwłaszcza „nagrody emocjonalnej”, która znajduje swoje odzwierciedlenie również w neurobiologicznym modelu uzależnień. Ponadto, do aspektu emocji dołączają schematy poznawcze, prowadzące do wytworzenia złożonej pamięci emocjonalnej, silnego wzorca odpowiadającego za odczuwanie „głodu” abstynencyjnego, motywującego do poszukiwania i wykonywania nałogowej czynności. Specyficznym założeniem modelu Orforda jest naturalny proces zdrowienia powodowany przez nieodłącznie towarzyszący uzależnieniu dysonans, jaki wywołuje on w jednostce. Obecność dysonansu zmusza do dążenia do jego redukcji poprzez modyfikację zachowań w kierunku kontroli i wstrzemięźliwości. W swoich rozważaniach Orford powołuje się na wyniki badań wskazujące na jednakową skuteczność i odsetek nawrotów bez względu na sposób uzyskania abstynencji – z zastosowaniem terapii oraz samowyleczeń.

Biologicznego patomechanizmu uzależnień poszukiwano w zaburzeniach w działaniu różnych neurotransmiterów (dopaminy, serotoniny, noradrenaliny, opioidów) [8]. Model neurobiologiczny skupia się na mezolimbicznym układzie dopaminergicznym, czyli układzie nagrody, uznając go za główny obszar w mózgu będący odpowiedzialny za powstawanie uzależnień. W wyniku zwiększenia poziomu dopaminy, każda czynność czy substancja wywołująca uczucie przyjemności może stać się czynnikiem uzależniającym. W takim podejściu brak jest biologicznej różnicy pomiędzy osobą uzależnioną od substancji a osobą wykazującą uzależnienie behawioralne, a każde uzależnienie może być uznawane za chorobę układu nagrody [9]. W badaniach nad neurobiologią uzależnień behawioralnych wykazano zmienione funkcjonowanie systemu dopaminergicznego u osób prezentujących patologiczny hazard [10]. Ponadto, wiele badań wskazuje na związek pomiędzy terapią agonistami dopaminy a wystąpieniem uzależnień behawioralnych wśród pacjentów cierpiących na chorobę Parkinsona [11-13]. Opisano swoisty zespół zaburzeń kontroli impulsów (ICD) występujący podczas stosowania terapeutycznych dawek agonistów dopaminy, do którego zalicza się m.in. patologiczny hazard, hiperseksualność czy patologiczne zakupy [14]. Rolę w rozwoju uzależnień odgrywa również układ serotonergiczny, który fizjologicznie jest behawioralnym inhibitorem. Zbyt niski

poziom serotoniny lub zmiany w obrębie jej receptorów mogą prowadzić do odhamowania impulsywności. W badaniu na myszach wykazano, iż myszy pozbawione receptora 5-HT1B cechują się większą impulsywnością, szybszym samodozowaniem kokainy oraz alkoholu, co przekłada się na zwierzęcy model uzależnienia [15]. U osób przejawiających patologiczny hazard zaobserwowano niższe w porównaniu do grupy kontrolnej stężenia metabolitów serotoniny w płynie mózgowo-rdzeniowym [16].

4. Charakterystyka uzależnienia od Internetu

Początki Internetu sięgają końca lat sześćdziesiątych i zostały zainicjowane przez Departament Obrony rządu amerykańskiego. Pierwsze połączenie zostało utworzone w 1983 roku, natomiast w Polsce nastąpiło to 8 lat później i aż do 1994 roku Internet był prawie wyłącznie siecią akademicką [17].

Uzależnienie od Internetu staje się coraz poważniejszym problemem społecznym. Wpływ na to ma przede wszystkim intensywny rozwój nowych technologii informatycznych i zachodzące dzięki niemu procesy globalizacji w ciągu ostatnich dwóch dekad. Technologia stała się codziennym elementem życia, podstawową drogą komunikacji, która z powodzeniem zastępuje kontakt interpersonalny. Internet ułatwia pracę, codzienne obowiązki a także stanowi miejsce do relaksu i rozwijania swoich pasji będąc źródłem wielu gratyfikacji. Nieumiejętność korzystania z niego jest porównywana do analfabetyzmu i nierzadko prowadzi do wykluczenia z życia w społeczeństwie. Według badań przeprowadzonych w 2017 roku w Polsce dostęp do internetu ma 27 mln ludzi, co stanowi ponad 72% populacji. W USA jest to 88%, w Niemczech 89% a w Japonii aż 94%. Na świecie jest to 46,4% co odpowiada prawie połowie ludzkości. Liczby te z roku na rok rosną i szacuje się, że tendencja ta pozostanie niezmienna [18].

Badania przeprowadzone na temat tego uzależnienia behawioralnego potwierdziły bezpośredni związek między wiekiem a rozwojem zaburzenia: najbardziej narażoną grupą są osoby nastoletnie i młodzi dorośli. Wykazane zostały również zależności między wiekiem a zaniedbaniami w szkole, na studiach i w życiu zawodowym. Wiek okazał się jedynym czynnikiem bezpośrednim i stałym wśród wszystkich innych czynników [19]. W 2011 zostały opublikowane badania przeprowadzone na grupie 102 polskich uczniów w wieku 17-19 lat. Do ponad 20 godzinnej tygodniowo aktywności internetowej przyznało się 22% osób, zadeklarowały one tendencję do zbyt długiego przebywania w sieci kosztem innych aktywności i form spędzania wolnego czasu a także bezpośrednich relacji z rówieśnikami [20]. W innym badaniu kwestionariuszowym przeprowadzonym wśród 232 studentów kierunku pielęgniarstwo na Uniwersytecie Medycznym w Białymstoku uzależnienie wykazano u ponad 10% osób a zespół abstynencyjny dotyczył 4,7% [21].

Jednym z pierwszych naukowców, którzy zwrócili uwagę na negatywne konsekwencje użytkowania Internetu była Kimberly Young, profesor psychologii Uniwersytetu w Pittsburghu. Przedstawiła wyniki badań dotyczących ciężkiego uzależnienia. Zmodyfikowane kryteria odnoszące się do patologicznego hazardu w DSM-IV pozwoliły na wyłonienie z grupy 600 osób 396 zmagających się z zaburzeniem kontroli impulsów. K.S. Young wyróżniła rodzaje uzależnień od Internetu [22]:

- Erotomania internetowa;

- Socjomania internetowa (uzależnienie od kontaktów z ludźmi przez Internet i związane z tym zerwanie kontaktów bezpośrednich), obsesja śledzenia, co się dzieje w Internecie;
- Przeciążenie informacyjne (gorączkowe przerzucanie informacji – prowadzi do obniżenia sprawności psychicznej);
- Uzależnienie od komputera (przymus spędzania czasu przy włączonym komputerze).

Kolejnym pionierem rozważań związanych z uzależnieniem od Internetu jest amerykański psychiatra Goldberg. Zdefiniował on to uzależnienie jako sytuację, w której ludzie nadużywający dostępu do sieci internetowej zmagają się z wieloma negatywnymi czynnikami psychicznymi i fizycznymi [23]. Do głównych objawów, na podstawie których możliwe jest wnioskowanie o uzależnieniu można zaliczyć:

- Tolerancję – coraz mniejszy poziom satysfakcji wynikającej z korzystania z Internetu przez jednakową ilość czasu, prowadzi to do wydłużania czasu przebywania w Internecie;
- Zespół abstynencyjny – pojawiający się po kilku dniach od zaprzestania korzystania z sieci. O zespole tym można mówić gdy pojawią się co najmniej dwa objawy z następującej listy: pobudzenie psychoruchowe, lęk, obsesyjne myślenie o Internecie, obniżenie nastroju, fantazjowanie na temat sieci, poruszanie palcami w sposób charakterystyczny dla korzystania z klawiatury komputerowej [24].

Największym problemem osób uzależnionych jest izolowanie się od otaczającego ich rzeczywistego świata. Uzależnieni odsuwają się od społeczeństwa, od bliskich, unikają komunikacji w realnym wymiarze a problemy próbują rozwiązywać ucieczką do świata wirtualnego. Dzięki anonimowości stają się pewni siebie a często również bezkarni co powoduje otwarcie się na nowe doznania [25]. Skutki uzależnienia dzieli się na psychologiczne wśród których można wymienić utrwalanie postawy egocentrycznej, fobię społeczną, zanik umiejętności komunikacji niewerbalnej wiążący się z trudnościami w odczytywaniu informacji nadawanych w tej formie, a także zanik więzi emocjonalnych z najbliższymi, zawężenie zainteresowań i możliwości intelektualnych, zaburzenia w zakresie własnej tożsamości i w końcu depresję. Społeczne skutki natomiast dotyczą utraty zainteresowań wszelkimi formami aktywności społecznej, rozregulowania cyklu okołodobowego, zaniedbania zdrowia, kłopotów finansowych, rodzinnych a także zawodowych [26].

Leczenie opiera się na wprowadzeniu kontroli nad aktywnością w sieci, nie jak mogłoby się wydawać do całkowitej abstynencji. Do tej pory nie został opracowany konkretny schemat leczenia, strategie obejmują terapię poznawczo-behawioralną, udział w zajęciach grupowych dla całych rodzin oraz wspomaganie efektów terapii oprogramowaniem kontrolującym używanie Internetu. Podobnie jak w przypadku innych uzależnień podstawą leczenia jest uświadomienie osobie uzależnionej istnienia problemu i zgoda na jego leczenie. Terapia niestety napotyka przeszkody, ciężko bowiem wyeliminować całkowicie korzystanie z komputera i Internetu w szczególności gdy jest elementem pracy czy ścieżki naukowej [27].

5. Wnioski

Uzależnienia czynnościowe stają się plagą dzisiejszych czasów. Wzrastające tempo życia, dostępność nowoczesnych technologii i przeniesienie życia do rzeczywistości wirtualnej sprzyja rozwojowi siecioholizmu. Rosnąca liczba uzależnień od

Internetu staje się poważnym problemem XXI wieku, a wielu użytkowników nie zdaje sobie sprawy z negatywnych konsekwencji jakie może nieść Internet, który stał się nieodłącznym elementem życia większości społeczeństwa. Z racji powszechności tego medium i niejako społecznej zgody na wszechstronne korzystanie z możliwości, jakie stwarza, często trudno zauważyć rozwijające się u danej osoby nadmierne zaangażowanie i w konsekwencji uzależnienie. Pomimo, iż technologia ułatwia i wzbogaca życie należy zwracać uwagę na zagrożenia jakie mogą wyniknąć z nieodpowiedniego jej użytkowania. Niezbędna zatem staje się powszechna edukacja medialna zapobiegająca problemom wynikającym z uwięzienia w sieci.

Literatura

1. Fenichel O., *The psychoanalytic theory of neurosis*, Norton and Company, New York 1945.
2. Goodman A., Addiction: definition and implications, *British Journal of Addiction*, 85, (1990), s. 1403-1408.
3. Derbyshire KL., Grant JE., *Compulsive Sexual Behavior: A Review of the Literature*, Journal of Behavioral Addictions, 4(2015), s. 37-43.
4. Sussman S., Lisha N., Griffiths M., *Prevalence of the Addictions: A Problem of the Majority or the Minority?*, HHS Public Access, 34(2011), s. 3-56.
5. Lelonek-Kuleta B., *Uzależnienia behawioralne – podstawy teoretyczne*, [w:] Jarczyńska J., *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży*, Wyd. Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2014
6. Peele S., *The Meaning of Addiction*, John Wiley & Sons, NowyJork 1998
7. Lelonek-Kuleta B., *Uzależnienie od czynności – zdefiniowanie pojęcia, specyfika problemu oraz kierunki diagnozy*, Serwis Informacyjny Narkomania, 1 (57) 2012
8. Grant J., Potenza M., Weinstein A., Gorelick D., *Introduction to behavioral addictions*, The American journal of drug and alcohol abuse, 36 (2010), s. 233-41.
9. Vetulani J., *Uzależnieni od przyjemności*
10. Bergh C, Eklund T, Södersten P, Nordin C., *Altered dopamine function in pathological gambling*.
11. Weintraub D, Siderowf AD, Potenza MN, Goveas J, Morales KH, Duda JE, Moberg PJ, Stern MB., *Association of dopamine agonist use with impulse control disorders in Parkinson disease.*, Archives of neurology, 63 (2006), s. 969-73.
12. Voon V, Hassan K, Zurowski M, de Souza M, Thomsen T, Fox S, Lang AE, Miyasaki J., *Prevalence of repetitive and reward-seeking behaviors in Parkinson disease*, Neurology, 67 (2006), s. 1254-7.
13. Voon V., Fernagut PO., Wickens J., Baunez C., Rodriguez M., Pavon N., Juncos JL., Obeso JA., Bezard E., *Chronic dopaminergic stimulation in Parkinson's disease: from dyskinesias to impulse control disorders.*, Lancet Neurology, 8 (2009), s. 1140-9.
14. Sławek J., *Analogi dopaminy e leczeniu choroby Parkinsona i zespołu niespokojnych nóg*, Polski Przegląd Neurologiczny, 4 (2003), s.152-9.
15. Brunner D, Hen R., *Insights into the neurobiology of impulsive behavior from serotonin receptor knockout mice.*, Annals of the New York Academy of Science, 836 (1997), s. 81-105.
16. Blanco C., Orensanz-Munoz L., Blanco-Jerez C., Saiz-Ruiz, J., *Pathological gambling and platelet MAO activity: A psychobiological study*, The American Journal of Psychiatry, 153 (1996), s. 119-21.
17. Ginowicz H., *Zagrożenia płynące z sieci*. Cz. I. Terapia Uzależnienia i Współuzależnienia, 1(2003).
18. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> dostęp 12.01.2018.

19. *The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test* *CyberPsychology & Behavior* Volume 7, Number 4, Page 449. Laura Widyanto, Ph.D. and Mary McMurran, Ph.D. (2004),
20. Białokoz-Kalinowska I., Kierus K., Nawrocka B., Piotrowska-Jastrzębska JD., *Uzależnienie od Internetu (siecioholizm) wśród młodzieży licealnej – konsekwencje zdrowotne i psychospołeczne*. *Pediatrica Med Rodz.* 7(4), (2011), s. 372-377.
21. Krajewska-Kułał E., Kułał W., Van Damme-Osrapowicz K., Lewko J., Łukaszuk C., Bielemek A., Kowalczyk K., Rolka H., Kowalewska B., Jankowiak B., *Rozwadowska E., Uzależnienie od Internetu wśród studentów kierunku pielęgniarstwo*, *Problemu Higieny i Epidemiologii*, 91 (1), (2010), s. 41-47.
22. Young K.S. *Internet can be a addicting as Alcohol, Drugs and Gambling*. *New Research*. University of Pittsburgh Press, Pittsburgh (1996),
23. Jakubik A. *Zespół uzależnienia od Internetu*. *Studia Psychologica UKSW* (2002), 3, s. 133-142.
24. Wolińska JM. *Komputer (gry, Internet) – konieczność, pasja, zagrożenie, uzależnienie*. [w:] *Wybrane zagadnienia psychologii współczesnej*. Kwiatkowska GE (red). UMCS, Lublin (2004), s. 185-196.
25. Gajda J., *Media w komunikacji*, Wydawnictwo Wyższe Szkoły Pedagogicznej ZNP w Warszawie, Warszawa, (2002).
26. Filipiak M., *Homo communicans wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin (2003).
27. Wójtowicz M., *Education – Technology – Computer Science, Main problems of informatics and information education*, Scientific annual, UniwersytetRzeszowski, WydawnictwoOświatowe FOSZE, Rzeszów, (2013).

Rosnący problem uzależnień behawioralnych – uzależnienie od Internetu

Streszczenie

Uzależnienia behawioralne, nazywane inaczej czynnościowymi, charakteryzują się nadmiernym zaangażowaniem w określone czynności, które przybierają postać przymusu. Występuje duże podobieństwo między osobami uzależnionymi od czynności a pacjentami cierpiącymi z powodu uzależnień od substancji psychoaktywnych. Zjawisko to, nazywane również „nowymi uzależnieniami”, dotyczy coraz większej grupy osób i staje się poważnym problemem XXIw. Szczególnie niebezpiecznym rodzajem jest siecioholizm czyli uzależnienie od Internetu, któremu sprzyja wzrastające tempo życia i rozwój nowoczesnych technologii. Negatywne konsekwencje nadużywania Internetu, z którym najczęściej zmagają się nastolatki i młodzi dorośli, dotyczą zarówno sfery psychologicznej jak i społecznej. Problem stale narasta i dotyka coraz większej grupy osób, sprawiając, iż coraz bardziej niezbędne staje się zwracanie na niego uwagi społeczeństwa oraz rozpowszechnienie edukacji medialnej.

Słowa kluczowe: uzależnienia behawioralne, siecioholizm, Internet.

The growing problem of behavioural addictions – Internet addiction

Abstract

Behavioural addictions, known also as functional addictions, are characterized by an exceeding involvement in certain activities which become compulsive. There is a significant similarity between people behaviourally addicted and patients suffering from psychoactive substance addictions. This phenomenon, also known as “new addictions”, concerns yet a bigger group of people and is becoming a serious problem of the XXIst century. A particularly perilous type is webaholism or Internet addiction which is promoted by the growing pace of life and the development of new technologies. Negative consequences of Internet abuse, which regard primarily adolescents and young adults, concern mostly psychological and social aspects of life. The problem is constantly growing and afflicting a large group of people, thus it becomes essential to highlight its significance to the society and disseminate knowledge about media education.

Keywords: behavioural addictions, Internet.

Immanentne elementy technologii wirtualnej rzeczywistości – immersja, poczucie obecności i cyberchoroba

1. Wprowadzenie

Wirtualna rzeczywistość (*virtual reality, VR*) określana jest mianem sztucznej, trójwymiarowej przestrzeni, w której zaczyna funkcjonować grający w grę komputerową. Termin ten został użyty po raz pierwszy do opisu natury postaci i obiektów występujących na deskach sceny teatralnej w latach 30. XX wieku [1]. Za samego twórcę pojęcia wirtualnej rzeczywistości w odniesieniu do współczesnej technologii uważa się amerykańskiego informatyka Jarona Laniera [1].

Choć objaśnienia elementów charakterystycznych dla środowiska VR pojawiały się w tekstach wielu pisarzy XIX i XX wieku, początki zastosowania technologii wirtualnej rzeczywistości w praktyce miały miejsce w latach 60. XX wieku. W 1962 roku Morton Heilig stworzył Sensoramę - urządzenie dające złudzenie przebywania w wirtualnej rzeczywistości dzięki wyświetlanym przed oczami użytkownika krótkim filmom. Ponad dekadę później, inżynierowie stworzyli pierwszy kontroler w postaci rękawicy, umożliwiający interakcje z wirtualnymi obiektami. W latach osiemdziesiątych zaprezentowano prototyp kamery, która odwzorowywała ruchy gracza na ekranie monitora. Natomiast od lat dziewięćdziesiątych inżynierowie rozpoczęli usprawnianie technologii VR i konstrukcje gogli służących do wyświetlania sztucznie wygenerowanego środowiska. Jednymi z najbardziej powszechnych, współczesnych sprzętów tego typu są okulary HTC Vive, Oculus Rift, Samsung Gear VR czy PlayStation VR.

Początkowo technologia ta była wykorzystywana do różnego rodzaju symulatorów na potrzeby wojsk armii amerykańskiej czy pracowników NASA. Współcześnie, dzięki gwałtownemu zainteresowaniu i komercjalizacji sprzętu elektronicznego opartego na technologii VR, znajduje on swoje zastosowanie w życiu codziennym każdego człowieka [2]. Przez gwałtowne wdrażanie i rozwój tej technologii, ciężko jednoznacznie zdefiniować czym jest wirtualna rzeczywistość. Jedną z wielu oznaczeń VR jest komputerowo wygenerowana symulacja trójwymiarowego obrazu lub środowiska, która może podlegać pozornie prawdziwej bądź fizycznej interakcji z osobą używającą specjalnego sprzętu elektronicznego.

Konstruowanie i interakcja człowieka ze światem VR znalazły swoje zastosowanie w wielu różnych dziedzinach nauki i sztuki. Do głównych z nich należą m.in. zapewnienie rozrywki, twórczość, edukacja, poczucie dobrobytu [3]. Rozwój VR doprowadził do opatentowania i skonstruowania wielu akcesoriów charakterystycznych dla danych interfejsów, które w różnorodny sposób umożliwiają człowiekowi przeżywanie interakcji ze światem środowiska wirtualnego. Interakcja

¹ mr.wojciechrodzen@gmail.com, Instytut Psychologii, Wydział Humanistyczny, Uniwersytet Szczeciński, www.usz.edu.pl.

ta rzadko zachodzi przy stymulacji pięciu zmysłów osoby używającej sprzętu VR – najczęściej są to zmysły wzroku, słuchu i dotyku – w celu zapewnienia doświadczeń najbardziej zbliżonych do rzeczywistości [4]. Poczucie obecności i doznania osoby w świecie wirtualnym często wiążą się z różnymi zjawiskami, które są podstawą do poznania i zrozumienia zachowań człowieka w środowiskach VR. Do jednych z najbardziej charakterystycznych z nich, obok interaktywności, należą: immersja/immersyjność (*immersion*), poczucie obecności (*presence*) oraz cyberchoroba (*cybersickness*).

2. Immersyjność

Immersja jako cecha systemów wirtualnych była wielokrotnie definiowana, przy czym definicje te niejednokrotnie okazywały się rozbieżne [5].

W pierwszej grupie definicji tego pojęcia, immersja określana jest przez czynniki technologiczne jako technika wzmagająca intensywność systemu rzeczywistości wirtualnej. Następuje ona poprzez bezpośrednie stymulowanie systemu nerwowego za pomocą specyficznych urządzeń, pozwalających na przekazywanie danych wizualnych i dźwiękowych – przy wykorzystaniu kamer śledzących ruchy użytkownika w przestrzeni, aby skutecznie odpowiadać na jego poczynania – *full-body immersion* [6] czy bodźców dotykowych dzięki bezpośrednim działaniom na obiektach w wirtualnym świecie – *sensory immersion* [7].

Druga grupa definicji immersyjności kładzie nacisk na psychologiczny aspekt tego zjawiska, opisując immersję jako szczególny rodzaj doznania, nie zaś jako zbiór urządzeń [8]. Ostatecznie immersja w wielu dziedzinach naukowych określana jest jako ważna cecha systemów wirtualnej rzeczywistości. Środowisko VR powoduje nasilenie się poczucia obecności użytkownika w wykreowanym świecie przy pomocy zmysłów wzroku, słuchu i dotyku. Immersja służy do tworzenia złudzenia przebywania w świecie wirtualnym, doznania wykraczającego poza świat zewnętrzny i wewnętrzny [9]. Immersja jako immanentna cecha systemów wirtualnych, jest ich obiektywną własnością. Do oceny stopnia immersyjności danego medium służy opis kilku jego parametrów: szerokości pola widzenia, ilości zmysłów, na które oddziałuje, poziomu renderowania obrazu – przedstawienia informacji zawartych w sztucznie wygenerowanym środowisku w formie najbardziej właściwej dla danego środowiska w rzeczywistości fizycznej, jakości śledzenia ruchów użytkownika, realizmu wyświetlanych obrazów, ilości klatek na sekundę oraz latencji, czyli opóźnienia działania systemu [10]. Są to również elementy używane do opisu zakresu i poziomu interaktywności danego medium VR.

Immersja może być również zjawiskiem charakterystycznym dla dowolnego medium spoza teorii VR, które jest zdolne do wygenerowania reprezentacji świata dzięki dostępnym sobie środkom – wizualnym czy językowym [5]. Wedle jednego z wielu nurtów Sztuki Nowych Mediów, tym samym, immersja może służyć jako uniwersalne narzędzie teoretyczne. Dzieła sztuki takie jak utwory literackie, filmy czy utwory muzyczne dzięki pewnemu stopniowi immersyjności, mogą wywoływać poczucie obecności w prezentowanym świecie. By immersja mogła zaistnieć, tekst musi zaferować przestrzeń, w której można poczuć swoją obecność, a przestrzeń ta „nie jest oceanem, ale tekstualnym światem” [11]. To, co odróżnia przytoczone powyżej media charakterystyczne dla sztuki od środowisk wirtualnej rzeczywistości,

to oferowane przez nie poczucie sprawczości. W pierwszym przypadku osoba wdrażająca się w wykreowany świat jest jedynie jej obserwatorem, natomiast dopiero w momencie obcowania ze światem VR, użytkownik posiada możliwość interakcji z wirtualnymi obiektami – wprowadzania zmian w wyświetlanym środowisku i wpływaniu na jego dalszy wizerunek. Przedstawiona charakterystyka zjawiska immersji pozwala na jego opis przy pomocy trzech wymiarów immersyjności [12].

Pierwszym jest wymiar technologiczny, który jest charakterystyczny jedynie dla systemów wykorzystujących środowiska VR, takich jak powszechnie dostępne i skomercjalizowane okulary do wirtualnej rzeczywistości (*HMD – head-mounted display*) czy pomieszczenie, w którym świat wirtualnej rzeczywistości przedstawiany jest na ścianach przy pomocy projektorów graficznych (*CAVE – cave automatic virtual environment*). Technologie te uznawane są za wysoce-immersyjne [13] i służą do generowania przestrzennego świata wirtualnej rzeczywistości, który otacza ich użytkownika. Drugim wymiarem jest wymiar kulturowy, który wynika z użytkowania aplikacji komputera osobistego. Przykładem takich aplikacji są komputerowe gry fabularne (*MUD – multi-user dungeon*), w których to gracz za pośrednictwem ekranu monitora obserwuje przebieg rozgrywki, a przy pomocy myszki, klawiatury i/lub kontrolerów może w niej uczestniczyć. Środowiska te są współcześnie najbardziej powszechnym i rozwiniętym medium immersyjnym – wraz z rozwojem technologii komputerowej, stają się coraz bardziej realistyczne. Trzecim wymiarem jest sztuka, która odnosi się do takich mediów jak książki, filmy, obrazy, utwory muzyczne itp. Immersja w sztuce może wywołać silne doświadczenia estetyczne, które mogą doprowadzić do identyfikowania się poszczególnych ludzi z prezentowanymi utworami oraz zmienić przy tym ich pogląd dotyczący rzeczywistości. Jednak elementy te są opisywane jako nisko-immersyjne, ponieważ nie są tak przekonujące i nie tworzą środowiska przestrzennego podlegającego interakcji, jak w przypadku wysoce-immersyjnych systemów VR [13, 14].

3. Poczucie obecności

Nieodzownym elementem współwystępującym przy immersyjności jest zjawisko poczucia obecności (*presence*). Niestety, terminy te często w błędny sposób są używane zamiennie [15]. Immersja jako cecha systemów wirtualnych służy jedynie do obiektywnego opisu doznania obecności w świecie wirtualnej rzeczywistości przy pomocy charakterystyki specyfikacji technicznej używanego medium, potrzebnej do stymulacji odpowiednich zmysłów. W tłumaczeniach jest ona również określana mianem „zanurzenia”. Natomiast poczucie obecności dotyczy subiektywnych doznań osoby zaangażowanej w immersyjne środowisko.

Poczucie obecności jest immanentną i główną właściwością koncepcji wirtualnej rzeczywistości [16]. Wraz z rozpoczęciem badań dotyczących tego zjawiska oraz immersji, teoretycy z różnych dziedzin przedstawiali wiele definicji i modeli teoretycznych związanych z poczuciem obecności [8, 13, 15-23]. Analiza najważniejszych definicji poczucia obecności, które przez lata pojawiały się w literaturze, pozwoliła na sformułowanie najbardziej ogólnej i wspólnej dla nich wszystkich charakterystyki tego zjawiska. Nawiązuje ona do koncepcji przeniesienia się w inne miejsce, a poczucie obecności opisywane jest jako poczucie „bycia gdzie indziej”

[17], które jest fundamentalnym wrażeniem przebywania w realnym bądź sztucznie wytworzonym miejscu [16]. Teoria ta może być wykorzystana do opisu przeżywania poczucia obecności przez osobę mającą styczność z medium o dowolnym poziomie immersyjności. W teoriach wirtualnej rzeczywistości istnieją dwie główne definicje poczucia obecności, które najczęściej podlegają dyskusji przez teoretyków środowiska VR [23]. Pierwszą z nich jest „wrażenie znajdowania się” w miejscu bądź w (wirtualnym) środowisku, nawet w przypadku, jeśli jest ono fizycznie usytuowane gdzie indziej [24]. Druga definicja poczucia obecności to „percepcyjna iluzja braku zapośredniczenia” [19], według niej użytkownik doświadcza poczucia obecności podczas braku świadomości, że wyświetlane środowisko jest prezentowane przy pomocy jakiegoś medium, np. ekranu telewizora czy okularów wirtualnej rzeczywistości.

Jednym z powszechnie znanych modeli teoretycznych wyjaśniających powstawanie zjawiska poczucia obecności w świecie wirtualnej rzeczywistości jest model FLS (*Focus, Locus and Sensus*) [21]. Badacze scharakteryzowali schemat FLS w oparciu o trzy wymiary wirtualnego doświadczenia. Początkowe dwa są wymiarami poczucia obecności.

Pierwszy z nich to wymiar koncentracji uwagi (*focus of attention*) pomiędzy obecnością a absencją. Podstawą do jego zrozumienia jest twierdzenie, że zmiany w równowadze między myśleniem abstrakcyjnym a konkretnym wpływają na nasze doświadczenia w otaczającym nas świecie [25-27]. W sytuacji przecięcia poznawczego w wyniku intensywnego myślenia abstrakcyjnego, percepcja upływającego czasu zmienia się – wydaje się, że czas „płynie szybciej”, nie przywiązujemy uwagi do naszego ciała czy otoczenia, jesteśmy obecni myślami gdzieś indziej. W przypadku małego obciążenia świadomego przetwarzania poznawczego, upływ czasu zdaje się być wolniejszy niż zazwyczaj, wiemy, co się z nami dzieje i gdzie się znajdujemy, bez względu na to czy jest to środowisko rzeczywiste czy sztucznie wytworzone. Poczucie obecności jest pozytywnie skorelowane ze świadomością własnego ciała i otaczającego nas świata, a tym samym z poziomem myślenia konkretnego. Zadania wymagające od użytkownika VR bardziej skomplikowanych czynności i aktywizujących myślenie abstrakcyjne będą powodowały zmniejszenie się poczucia obecności, na rzecz intensyfikacji poczucia nieobecności. Przedstawiany model opisuje tę sytuację przy pomocy metafory umysłu jako dwupokojowego mieszkania. Jednym z pokoi jest świadomość obecności we własnym ciele i w otaczającym nas świecie – co sprzyja poczuciu obecności, natomiast drugi stanowi nastawienie na wykonywanie skomplikowanych czynności umysłowych, aktywizacja myślenia abstrakcyjnego dzięki wyobraźni i pamięci – co powoduje skupienie się na wykonywanych czynnościach z mniejszym skoncentrowaniem uwagi na „tu i teraz”.

Drugi wymiar określany jest mianem umiejscowienia uwagi (*locus of attention*) w otoczeniu (wirtualnym vs. rzeczywistym). Poczucie obecności w świecie wirtualnym na poziomie tego wymiaru można opisywać przy pomocy metafory jaskini platońskiej. Użytkownik VR porównywany do więźnia jaskini, którą wypełnia sztucznie wygenerowane środowisko, doświadcza w nim jedynie niektórych elementów charakterystycznych dla świata rzeczywistego, natomiast jego uwaga

skupiona jest w świecie VR. Według teorii Galileusza, wiedza osiągnięta jest poprzez obserwację świata przy pomocy odpowiednich urządzeń technologicznych, jak np. teleskopu, który znajduje się między osobą a obserwowanym środowiskiem, co powoduje zmiany w odbieraniu otoczenia. W tym przypadku, jedynym źródłem poznania jest obserwowany przez urządzenie obraz, co określane jest mianem hermeneutycznej relacji (*hermeneutic relations*) [28], w której to technologia reprezentuje pewne aspekty rzeczywistości. Z drugiej strony w przypadku rzeczywistości rozszerzonej (*Augmented Reality, AR*), zachodzi tzw. relacja ucieleśnienia (*embodiment relation*) pomiędzy osobą a użytowanym medium, kiedy doświadcza ona rzeczywistego środowiska rozbudowanego o dodatkowe informacje. AR w odróżnieniu od VR łączy w sobie elementy zarówno świata rzeczywistego, jak i wirtualnego – poprzez nakładanie na obraz realny pewnych trójwymiarowych obiektów. Technologia wirtualnej rzeczywistości plasuje się pomiędzy dwoma zjawiskami, skutecznie niwelując sztywną granicę między relacją hermeneutyczną a relacją ucieleśnienia. Jest to trzeci rodzaj doświadczenia, kiedy osoba doświadcza pewnego modelu sztucznego otoczenia (relacja hermeneutyczna) i w tym samym czasie doświadczenie to nie jest przez nią interpretowane na poziomie poznawczym (relacja ucieleśnienia). Oba przytoczone wymiary, które charakteryzują zjawisko poczucia obecności, obejmują w swoim opisie zarówno relacje technologii ze światem rzeczywistym, jak i doświadczenie podczas interakcji z i/lub przez medium będące w tym przypadku technologią VR.

Trzeci wymiar to percepcja uwagi (*sensus of attention*), czyli poziom pobudzenia w zależności od świadomości czy względnej nieświadomości użytkownika VR. Świat wirtualny, który wymaga od użytkownika określonego zestawu umiejętności i działania powoduje wzrost i podtrzymanie świadomości, a w rezultacie – pobudzenia. Poczucie obecności jest zjawiskiem charakteryzującym świadome poczucie obecności w jakimś miejscu, a wyższy poziom pobudzenia organizmu sprzyja jego doświadczaniu.

Oprócz czynników poznawczych, takich jak uwaga czy różne procesy myślowe, badacze opisali konkretne specyfikacje technologiczne, które mogą sprzyjać intensyfikacji poczucia obecności w świecie wirtualnym: poziom realizmu (dokładniej dynamika cieni), dźwięk, technologia haptyczna, wirtualna reprezentacja ciała oraz zaangażowanie własnego ciała [10].

Ponadto wyszczególniono specyfikacje, które powinny spełniać sprzęty VR w celu osiągnięcia przez użytkownika poczucia obecności w świecie wirtualnym [29]:

- szerokie pole widzenia (co najmniej 80 stopni);
- adekwatna rozdzielczość (co najmniej 1080p);
- krótki czas wyświetlania pikseli (co najwyżej 3 ms);
- odpowiednio szybka częstotliwość odświeżania obrazu (optymalnie 95 Hz);
- równoczesne wyświetlanie pikseli, optyka (1-2 soczewki na oko);
- kalibracja optyki, śledzenie aktywności gracza (z dokładnością do 1 mm);
- niska latencja (co najwyżej 25 ms), czyli opóźnienie wyświetlania obrazu w reakcji na ruch głowy.

Są to też czynniki, które redukują objawy tzw. cyberchoroby.

4. Cyberchoroba

Ostatnim z najbardziej charakterystycznych zjawisk towarzyszącym przy użytkowaniu medium opartego na technologii wirtualnej rzeczywistości jest cyberchoroba (*cybersickness*) określana również mianem choroby wirtualnej rzeczywistości (*virtual reality sickness*) lub rzadziej – choroby symulatorowej (*simulation sickness*).

Cyberchoroba jest formą choroby lokomocyjnej, która służy jedynie do opisu doświadczeń użytkowników wirtualnej rzeczywistości [3]. Symptomy choroby symulatorowej i ich nasilenie mogą różnić się od tych, które są charakterystyczne dla klasycznej kinetozy, właściwej dla poruszania się dowolnymi środkami transportu [30, 31]. Liczne badania nad objawami choroby lokomocyjnej pozwoliły na wyszczególnienie czterech głównych grup objawów charakterystycznych dla kinetozy. Pierwsza z nich to objawy żołądkowo-jelitowe (ból brzucha, nudności, wymioty), druga grupa to objawy centralne (omdlenie, lekkie oszołomienie, poczucie dezorientacji, zawroty głowy, złudzenie obracania się w miejscu), kolejna grupa to objawy zewnętrzne (pocenie się, odczuwanie gorąca) oraz objawy neurologiczne (rozdrażnienie, senność, zmęczenie, niezadowolenie) [32]. Wszystkie z wymienionych symptomów mogą pojawić się podczas i/lub po użytkowaniu sprzętu VR [33-35], aczkolwiek najczęściej występujące objawy w przypadku doznania cyberchoroby to objawy żołądkowo-jelitowe oraz zawroty głowy [36]. Występują one u ok. 60-80% użytkowników technologii VR, a dolegliwości związane z cyberchorobą najczęściej odczuwane są już po pierwszych 10 minutach obecności w środowisku wirtualnej rzeczywistości, a z czasem następuje ich intensyfikacja [34, 37, 38]. W niektórych przypadkach objawy choroby symulatorowej mogą trwać przez kilka godzin lub dni [39, 40]. Intensywność i czas trwania dolegliwości związanych z wirtualną rzeczywistością mogą być powiązane m.in. z długością przebywania w sztucznie wykreowanym środowisku, jakością samego doświadczenia VR [36] oraz habituacją wynikającą z wielokrotnego użytkowania sprzętu VR [35, 41].

Oprócz wymienionych wcześniej przyczyn cyberchoroby wynikających z technologicznej specyfikacji sprzętu VR, jedną z głównych z nich jest sam sposób przedstawiania wirtualnej rzeczywistości, a dokładniej sposób i ilość wirtualnego poruszania się po wygenerowanym środowisku. W momencie obserwacji dynamicznego obrazu sugerującego ruch przy jednoczesnym zachowaniu statycznej sylwetki w świecie rzeczywistym, użytkownicy VR doświadczają tzw. konfliktu sensorycznego, który wywołuje złudzenie poruszania się (*vection*). Zmysł równowagi sygnalizuje, że ciało się nie porusza, natomiast zmysł wzroku przeciwnie – wskazuje na to, że ciało porusza się [42]. Wyświetlanie statycznej scenarii wirtualnej rzeczywistości powoduje mniejsze prawdopodobieństwo pojawienia się symptomów cyberchoroby niż w przypadku ekspozycji środowiska będącego w ruchu [43]. Ta sama zasada dotyczy wprowadzenia ruchu wzdłuż jednej osi, co może skutkować mniejszą ilością objawów choroby symulatorowej, niż w przypadku poruszania się wzdłuż dwóch osi [44]. Kilka badań wskazało na związek kierunku ruchu z odczuwaniem objawów cyberchoroby [45, 46]. Na podstawie analizy uzyskanych wyników, stwierdzono, że poruszanie się do przodu (np. w przypadku jazdy kolejką górską) lub powiększanie się wyświetlanych obiektów powoduje intensyfikację

wystąpienia objawów choroby wirtualnej rzeczywistości niż w przypadku poruszania się do tyłu lub pomniejszania wyświetlanych w środowisku wirtualnym elementów. Hipotetycznie, wyświetlanie obrazu stereoskopowego, czyli takiego, który wodzorowuje głębie obiektów i ich odległość od obserwatora, może bardziej sprzyjać powstawaniu objawów cyberchoroby niż w przypadku obrazu dwuwymiarowego, odwzorowującego głównie kształt i kolor prezentowanych elementów świata wirtualnego [47, 48]. Współczesne media wykorzystujące technologię VR (jak np. okulary Oculus Rift, HTC Vive czy PlayStation VR) wyświetlają obraz stereoskopowy. Do identyfikacji ruchów użytkownika wykorzystują one czujniki najnowszego typu, np. żyroskopy, akcelerometry i magnetometry. Oculus Rift dodatkowo posiada wykrywalne przez kamery diody LED, które umożliwiają kontrolę ruchów w trzech osiach: przód-tył, góra-dół oraz prawo-lewo. W efekcie, gdy użytkownik rusza głową, zmienia się także wyświetlany obraz. Twierdzenie, że występowanie cyberchoroby jest ściśle powiązane z potencjałem orientacji przestrzennej, może ograniczać zastosowanie technologii VR wśród osób ze słabą orientacją przestrzenną. Jakkolwiek, objawy cyberchoroby mogą być do siebie podobne w różnorodnych środowiskach VR, przyczyny ich występowania mogą być inne [36].

Pomimo przyrównywania objawów choroby symulatorowej do tych, które są charakterystyczne dla klasycznej choroby lokomocyjnej, istnieją trzy zasadnicze różnice między symptomami obu tych chorób [36]. Po pierwsze, objawy cyberchoroby są wywoływane tylko poprzez zmysł wzroku. W przypadku zamknięcia oczu podczas przebywania w środowisku wirtualnej rzeczywistości, jej użytkownik nie doświadczy symptomów choroby symulatorowej. Zasada ta nie występuje podczas choroby lokomocyjnej, która opiera się na zmyśle równowagi. Po drugie, istnieje różnica w najczęściej występujących objawach podczas doświadczania obu tych chorób. Główne symptomy choroby lokomocyjnej to nudności, wymioty (i odruch wymiotny) oraz poczucie senności. Natomiast błądliwość, pocenie się, ślinotok, apatia, ból głowy, bóle brzucha, dezorientacja czy zaburzenia równowagi są bardziej charakterystyczne dla osób doświadczających cyberchoroby. Po trzecie, objawy choroby wirtualnej pojawiają się po krótszym czasie przebywania w świecie VR niż symptomy kinetozы podczas użytkowania dowolnego środka transportu.

Rozwój technologii VR oraz wnioski z badań dotyczące doświadczania objawów cyberchoroby, pozwoliły ograniczyć występowanie symptomów choroby symulatorowej wśród użytkowników technologii wirtualnej rzeczywistości. Stworzenie specyfikacji technicznej sprzętu VR, niezbędnej do uzyskania poczucia obecności i równoczesnego zniwelowania objawów cyberchoroby, spowodowało wygenerowanie listy norm i standardów, jakie muszą spełniać urządzenia oraz oprogramowanie do wirtualnej rzeczywistości. Niespójność sygnałów płynących ze zmysłów wzroku i równowagi podczas poruszania się w sztucznie wygenerowanych środowiskach, skłoniło twórców aplikacji VR do stosowania różnych rozwiązań alternatywnego sposobu przemieszczania się po wirtualnym świecie. Do najczęściej z nich stosowanych należą: fizyczne chodzenie po pomieszczeniu, wirtualna teleportacja, widok z perspektywy trzecioosobowej, wyświetlanie ramy obrazu w postaci kokpitu (np. samochodu) czy zmniejszanie szerokości pola widzenia podczas ruchu.

5. Związek między immersją, obecnością i cyberchorobą

Immanentnym elementem użytkowania współczesnej technologii wirtualnej rzeczywistości jest współwystępowanie zjawisk immersji, poczucia obecności i cyberchoroby. Badacze często analizowali wszystkie te czynniki podczas pojedynczych sytuacji eksperymentalnych [3, 4, 16, 24, 48, 49, 51, 52], co pozwoliło na sformułowanie ogólnych wniosków dotyczących relacji zachodzących między tymi zmiennymi.

Aby osoba mogła doświadczyć poczucia obecności w świecie wirtualnym, używane przez nią medium musi charakteryzować się pewnym stopniem immersyjności. Wyższy poziom immersyjności danego sprzętu VR sprzyja wyższemu poziomowi doznawanego poczucia obecności [51]. W celu bardziej szczegółowego ukazania zależności poziomu poczucia obecności od immersji, badacze posługują się określeniem podatności na immersyjność. Tendencja do immersyjności jest indywidualną skłonnością do doświadczania odpowiedniego poziomu poczucia obecności w świecie wirtualnym [53]. Na podstawie analizy wyników dotychczasowych badań [24, 54, 55] stwierdzono, że tendencja do immersyjności jest pozytywnie skorelowana z poczuciem obecności. Natomiast większa predyspozycja do bycia podatnym na immersję skutkuje mniejszym stopniem doświadczania objawów cyberchoroby – i odwrotnie [53, 56]. Dyskusja wyników badań dotyczących związku poziomu poczucia obecności ze stopniem cyberchoroby jest kontrowersyjna. Witmer i Singer [24] wykazali istotną, negatywną korelację między tymi zmiennymi, kiedy inni badacze [49, 50] uzyskali wyniki świadczące o pozytywnej korelacji cyberchoroby i poczucia obecności [48]. Objawy cyberchoroby z pewnością obniżają jakość doświadczania wirtualnej rzeczywistości [51].

6. Związki immersji, poczucia obecności i objawów cyberchoroby z innymi zmiennymi

Oprócz wcześniej wymienionych związków pomiędzy immanentnymi składnikami użytkowania technologii wirtualnej rzeczywistości, istnieje szereg innych zmiennych, które mogą mieć związek ze stopniem odczuwanego poziomu obecności, z poziomem immersyjności czy z siłą intensyfikacji doświadczenia objawów cyberchoroby. Analizując wyniki i dyskusje poprzednich badań, zmienne te można podzielić na trzy grupy.

Pierwszą grupę stanowią zmienne o charakterze osobowościowym i psychologicznym. Przede wszystkim, jakość doświadczenia użytkownika sprzętu VR w postaci poczucia obecności w świecie wirtualnym może być różna w zależności od wieku oraz częstotliwości i sposobu użytkowania komputera osobistego bądź konsoli do gier. W przeprowadzonym badaniu [51] opisano teoretyczny model składający się z trzech profili gracza. Pierwszy – gracz PC – to profil charakterystyczny dla adolescenta, który zazwyczaj gra samotnie przy pomocy komputera osobistego, klawiatury i myszy. Na potrzeby tego opisu wykluczono ze specyfikacji gry sieciowe, które przyczyniają się dodatkowo do wzrostu immersji i powstawania więzi pomiędzy użytkownikami. Gracz PC ma większą tendencję do immersyjności oraz odczuwania słabszych (i występujących w mniejszych ilościach) objawów cyberchoroby, co przejawia się w większym poczuciu obecności w środowisku

wirtualnej rzeczywistości. Drugi profil to gracze konsolowi, którzy okazjonalnie grają w gry video przy pomocy joysticka lub kontrolera do gier na konsolach do tego przeznaczonych. Grupa ta składa się zazwyczaj z adolescentów i młodych dorosłych, którzy mają umiarkowaną tendencję do immersyjności, a w rezultacie również do poczucia obecności. Ostatnią grupą są nie-gracze (*non-gamers*). Są to najczęściej osoby dorosłe, które mają niskie doświadczenie z grami video i odczuwają wyższy stopień intensywności symptomów cyberchoroby, który skutkuje niższą jakością doświadczeń w środowisku VR. Wyniki z badań na osobach o poszczególnych profilach gracza, użytkujących sprzętu do wirtualnej rzeczywistości pozwoliły na sformułowanie kilku istotnych wniosków. Częste używanie komputera oraz granie w gry video prawdopodobnie może być przyczyną większego stopnia predyspozycji do immersji oraz samego poczucia obecności w świecie VR [51]. Ponadto, poziom tendencji do immersyjności może zależeć od używanej platformy do grania (komputer/konsola) oraz rodzaju używanego przy tym sprzętu (klawiatura i mysz/kontroler/joystick) [57, 58]. Oprócz związków typowo korelacyjnych, wielu badaczy wyszczególniło kilka zmiennych, które są predyktorami poczucia obecności w środowisku VR. Poziom wszystkich z nich można zmierzyć za pomocą kwestionariuszowych metod samoopisowych. Predyktorami silnego stopnia poczucia obecności są m.in. wysokie poziomy: empatii, wewnętrznego poczucia umiejacowienia kontroli [55], chęci doświadczenia poczucia obecności, absorpcji oraz wyobraźni twórczej [59]. Kluczową rolę w poczuciu obecności odgrywa poziom wyobraźni twórczej danej osoby. Powszechnie wiadomo, że wysoki poziom tendencji do immersyjności najczęściej skutkuje wysokim poziomem poczucia obecności. Jednak, dzięki wyobraźni twórczej, użytkownicy nisko-immersyjnego medium mogą uzyskać ten sam lub wyższy poziom poczucia obecności, jak użytkownicy wysoce-immersyjnego medium. Ze względu na wysokie podobieństwo doświadczenia obecności w świecie VR do zjawiska flow, analizy kilku wyników badań [60, 61] wskazują na istotną korelację pozytywną między tymi dwoma zmiennymi. Jedna z teorii głosi, że poczucie obecności może być definiowane jako specjalny rodzaj doświadczenia flow podczas użytkowania sprzętu elektronicznego [20]. Badacze Hoffman i Novak głosili hipotezę, że w obrębie sprzętów komputerowych, poczucie obecności prowadzi do zwiększenia poziomu uwagi i flow [62].

Druga grupa złożona jest ze zmiennych o charakterze technologicznym. Spośród wcześniej wymienionych specyfikacji technologicznych sprzętu VR, niezbędnych do uzyskania poczucia obecności, kilka z nich ma istotnie większe znaczenie dla doświadczenia tego zjawiska w silniejszym stopniu przez użytkownika wysoce-immersyjnego medium. Należą do nich: zastosowanie stereoskopowej i trójwymiarowej scenerii świata wirtualnego [63-65], zastosowanie dźwięku przestrzennego oraz śledzenia ruchów głowy użytkownika [63], wysoki poziom szczegółów wirtualnego środowiska [66], większy stopień realizmu generowanego świata [67], stymulacja jak największej ilości zmysłów [4] oraz zastosowanie większego stopnia szerokości pola widzenia [63, 68]. Paradoksalnie, nieumiejętne rozwiązanie kwestii poruszania się po sztucznie wygenerowanym środowisku w połączeniu z bardzo pożądanym przez twórców sprzętu VR, coraz szerszym polem widzenia skutkuje

intensyfikacją objawów cyberchoroby, a w rezultacie obniżeniem subiektywnych doświadczeń w wirtualnym świecie.

Trzecią grupą zmiennych są te o charakterze psychofizycznym i behawioralnym. Ich pomiar może być przeprowadzany poprzez obserwację lub/i przy użyciu specjalistycznych urządzeń służących do pomiaru zmian psychofizycznych podczas doświadczania poczucia obecności w wirtualnym świecie. Do behawioralnych wskaźników doświadczania obecności należą wszelkie zachowania charakterystyczne dla osób przebywających w środowisku VR, takie jak ruchy ciała, sekwencje czynności, gesty, krzyki itp. [16]. Są to m.in.: sięganie po wirtualne obiekty, witanie się z wirtualnymi postaciami, odwracanie się lub zamykanie oczu podczas obrazu wzmagającego lęk/strach [69], automatyczne reakcje obronne, np. uniki czy wzdrygnięcia [70] czy bardziej złożone sekwencje ruchów – ucieczka przed nadciągającym zagrożeniem lub strategię samoobrony [16]. Ponadto, przy użyciu odpowiedniego sprzętu, zaobserwowano liczne zmiany psychofizyczne u osób doświadczających wirtualnej rzeczywistości. Do najczęstszych z nich należą: przyspieszenie bicia serca [71, 72], zmiany skórno-galwaniczne [73], zmiany temperatury skóry [74, 75], zmiana aktywności bioelektrycznej kory mózgu, zmiana napięcia skóry twarzy czy zmiana ciśnienia tętniczego [23].

Wymienione zmiany psychofizyczne są charakterystyczne dla lęku, który jako zmienna plasująca się w pierwszej oraz trzeciej z przytoczonych grup, również jest ściśle powiązany z doświadczeniami towarzyszącymi użytkownikowi sprzętu wirtualnej rzeczywistości. Nasilenie lęku podczas poczucia obecności stało się obszarem dyskusji i badań wielu naukowców [15, 16, 48, 76-79], którzy starali się wyjaśnić zależność między tymi zjawiskami. Na podstawie analizy wyników początkowych badań w tym obszarze, stwierdzono istotną korelację pozytywną między zmianami szybkości bicia serca i zmianami oporu elektrycznego skóry a poczuciem obecności w wirtualnej rzeczywistości [80, 81]. Jednakże, zastosowanie dodatkowego sprzętu do pomiaru tych zmiennych psychofizycznych utrudniało poruszanie się użytkownika VR, co skutkowało mniejszym poziomem poczucia obecności niż w przypadku braku stosowania urządzeń tego typu.

Media wirtualnej rzeczywistości są również powszechnie używane w terapii różnego typu fobii, a w szczególności arachnofobii, ofidiofobii, klaustrofobii czy akrofobii. W kilku badaniach [15, 76, 82] porównywano poziom lęku u osób ze stwierdzoną fobią oraz osób bez danej fobii w momencie doświadczania poczucia obecności w wysoce-lękowych środowiskach wirtualnych. Analiza wyników wykazała, że poziom lęku wzrasta proporcjonalnie do stopnia poczucia obecności w przypadku obu tych grup, jednak poziom lęku był znacznie wyższy u osób z określoną fobią. powodowałyby Wszystkie badania w tym obszarze wskazywały na związek lęku z poczuciem obecności, jednak nie sprecyzowano kierunku tej relacji. Pierwsza hipoteza głosiła, że poziom lęku wzrasta wraz ze stopniem poczucia obecności – w tym przypadku, wszystkie immersyjne czynniki danego medium podwyższenie poziomu poczucia obecności w świecie VR, co w rezultacie sprzyjałoby wystąpieniu psychofizycznych reakcji lękowych. Druga hipoteza głosiła przeciwnie – immersja sama w sobie powodowałaby nasilenie lęku, które skutkowałoby intensyfikacją poczucia obecności – w tym przypadku, emocje

użytkownika wywoływane przez immersyjność, wpływałyby na poczucie obecności. Ostatnia hipoteza dotyczyła obniżania się stopnia poczucia obecności pod wpływem doświadczanego lęku. W celu zbadania powyższych hipotez, przeprowadzono eksperyment manipulując poziomem lęku podczas doświadczania poczucia obecności w środowisku VR [79].

Analiza wyników wskazała na to, że lęk – rozumiany jako stan – ma bezpośredni wpływ na poczucie obecności. Jednakże, silniejsze zmiany poziomu lęku wiązały się z mniejszymi zmianami w poczuciu obecności. Ponadto, poczucie obecności nie zmieniało się znacznie w przypadku obniżenia poziomu lęku, tylko w przypadku jego podwyższenia. Osoby badane skarżyły się na niemożność eksplorowania i kontrolowania ruchów podczas przeżywania silnego lęku, ze względu na zastygnięcie w bezruchu, jednak skutkowało to uruchomieniem układu współczulnego i w rezultacie przywiązywaniem większej uwagi do szczegółów w sztucznie wygenerowanym otoczeniu – co w konkluzji sprowadzało się do zwiększenia poziomu poczucia obecności w wirtualnym świecie. Dodatkowo, stwierdzono, że zachowania nastawione na odczytywanie sygnałów z otoczenia – intensywne poruszanie głową i rozglądanie się po wirtualnym świecie w celu zlokalizowania zagrożenia (w tym przypadku w postaci wirtualnych węży) skutkowało nasileniem się objawów cyberchoroby. Poprzednie badania również wskazały na istotną korelację między lękiem a cyberchorobą [36, 50].

7. Podsumowanie

Zjawiska towarzyszące użytkowaniu sprzętów wirtualnej rzeczywistości nie są w pełni scharakteryzowane i wciąż pozostają nowym tematem w wielu dziedzinach naukowych. Nie ulega wątpliwości, że do najbardziej charakterystycznych z nich należą: immersja, poczucie obecności i objawy cyberchoroby. Pomimo licznych badań dotyczących przyczyn występowania i związków między tymi zjawiskami, znaczna część z nich do tej pory nie została wyczerpująco opisana. Ponadto, ciągły rozwój i rozpowszechnianie się technologii VR powodują pojawianie się nowych rozwiązań technologicznych, co umożliwia replikację dotychczasowych eksperymentów w oparciu o nowe rozwiązania, bądź przeprowadzanie nowych, interdyscyplinarnych badań.

Znaczna liczba zmiennych o charakterze osobowościowym, behawioralnym czy psychofizycznym, które mają związek z doświadczaniem poczucia obecności w sztucznie wykreowanym środowisku, świadczą o złożoności tego zjawiska. Umożliwiają one również wiele różnych sposobów pomiaru doznań użytkowników sprzętów VR oraz skłaniają badaczy do stawiania coraz to większej ilości hipotez badawczych i stosowania zaawansowanych analiz statystycznych. Duży stopień indywidualności doświadczeń podczas użytkowania wysoce-immersyjnego medium wirtualnej rzeczywistości oraz ogromna liczba aplikacji zawierających różnorodne sztucznie wykreowane środowiska znacznie ograniczają formułowanie ogólnych wniosków dotyczących funkcjonowania ludzi podczas użytkowania VR. Należy jednak podkreślić, że coraz większe zastosowanie i zainteresowanie urządzeniami opartymi na tej technologii, skutkuje silnym zapotrzebowaniem na zrozumienie i znaczenie relacji użytkownik-medium dla funkcjonowania zarówno jednostek, jak i całego społeczeństwa.

Literatura

1. Burdea G., Coiffet P., *Virtual Reality Technology*, Wiley, New Jersey 2003.
2. Korab K. (red.), *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2010.
3. Tanaka N., Takagi H., *Virtual Reality Environment Design of Managing Both Presence and Virtual Reality Sickness*, Journal of Psychological Anthropology and Applied Human Science, 23(6), (2017), s. 313-317.
4. Lee J., Kim M., Kim J., *A Study on Immersion and VR Sickness in Walking Interaction for Immersive Virtual Reality Applications*, Symmetry 2017, 9(78), (2017), s. 1-17.
5. Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
6. Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem*, Rubid, Kraków 2002.
7. Laurel B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Reading, Boston Massachusetts 1991.
8. Steuer J., *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*, Journal Communication, 42(4), (1992), s. 73-93.
9. Heim M., *Virtual Realism*, Oxford University Press, Nowy Jork 1993.
10. Sanchez-Vives M.V., Slater M., *From presence to consciousness through virtual reality*, Nature Reviews, Neuroscience, 6(4), (2005), s. 332–339.
11. Ryan M.L., *Narrative as Virtual Reality*, Johns Hopkins University Press, Baltimore Maryland 2001.
12. Ostrowski M., *Immersive Nature of Art*, Dialogue and Universalism, 19(1), (2009), s. 129-141.
13. Wirth W., Hartmann T., Böcking S., Vorderer P., Klimmt C., Schramm H., Saari T., Laarni J., Ravaja N., Gouveia F.R., Biocca F., Sacau A., Jäncke L., Baumgartner T., Jäncke P., *A process model of the formation of spatial presence experiences*, Media Psychology, 9(3), (2007), s. 493-525.
14. Schubert T.W., Crusius J., *Five theses on the book problem. Presence in books, film, and VR*, [w:] Gouveia F.R., Biocca F. (red.), *Presence 2002 – Proceedings of the fifth international workshop on Presence*, Universidad Fernando Pessoa, Porto 2002, s. 53-59.
15. Regenbrecht H., Schubert T., Friedmann F., *Measuring the sense of presence and its relations to fear of heights in virtual environments*, International Journal of Human-Computer Interaction, 10(3), (1998), s. 233-249.
16. Malbos E., Rapee R.M., Kavakli M., *Behavioral Presence Test in Threatening Virtual Environments*, Presence, 21(3), (2012), s. 268-280.
17. Heeter C., *Being there: The subjective experience of presence*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 1(2), (1992), s. 262-271.
18. Welch R., Blackmon T.T., Liu A., Mellers B.A., Stark, L.W., *The effects of pictorial realism, delay of visual feedback, and observer interactivity on the subjective sense of presence*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 5(3), (1996), s. 263-273.
19. Lombard M., Ditton T., *At the heart of it all: The concept of presence*, Journal of Computer-Mediated Communication, 3(2), (1997).
20. Draper J.V., Kaber D.B., Usher J.M., *Telepresence*, Human Factors, 40(3), (1998), s. 354-375.
21. Waterworth E.L., Waterworth J.A., *Focus, Locus, and Sensus: The Three Dimensions of Virtual Experience*, CyberPsychology & Behavior, 4(2), (2001), s. 203-213.
22. Sadowski W., Stanney K., *Presence in virtual environments*, [w:] Stanney K.M. (red.), *Handbook of virtual environments: Design, implementation, and applications*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah 2002, s.791-806.

23. Insko B., *Measuring Presence: Subjective, Behavioral and Physiological Methods*, [w:] Riva G., Davide F., IJsselstein W.A. (red.), *Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments*, Ios Press, Amsterdam 2003, s. 109-119.
24. Witmer B.G., Singer M.J., *Measuring presence in virtual environments: a presence questionnaire*, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), (1998), s. 225-240.
25. Flaherty M.G., *A watched pot: How we experience time*, New York University Press. Nowy Jork 1999.
26. Waterworth J.A., *The influence of variations in cognitive processing on the perception of time*, University of Hertfordshire, Hertfordshire 1983.
27. Waterworth J.A., *Memory mechanisms and the psychophysical scaling of duration*, *Perception*, 14(1), (1985), s. 81-92.
28. Ihde D., *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth*, Indiana University Press, Bloomington 1990.
29. Abrash M., *What VR could, should, and almost certainly will be within two years*. <http://media.steampowered.com/apps/abrashblog/Abrash%20Dev%20Days%202014.pdf>, 01.11.2017.
30. McCauley M.E., Sharkey T.J., *Cybersickness: Perception of self-motion in virtual environments*, *Presence*, 1(3), (1992), s. 311-318.
31. Wilson J.R., *Effects of participating in virtual environments: A review of current knowledge*, *Safety Sciences*, 23(1), (1996), s. 39-51.
32. Gianaros P.J., Muth E.R., Mordkoff J.T., Levine M.E., Stern R.M., *A questionnaire for the assessment of the multiple dimensions of motion sickness*, *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 72(2), (2001), s. 115-119.
33. Biocca F., *Will stimulation sickness slow down the diffusion of virtual environment technology?*, *Presence*, 1(3), (1992), s. 334-343.
34. Cobb S.V.G., Nichols S., *Static posture tests for the assessment of postural instability after virtual environment use*, *Brain Research Bulletin*, 47(5), (1998), s. 459-464.
35. Hill K., Howarth P., *Habituation to the side effects of immersion in a virtual environment*, *Displays*, 21(1), (2000), s. 25-30.
36. Kim Y.Y., Kim H.J., Kim E.N., Ko H.D., Kim H.T., *Characteristic changes in the physiological components of cybersickness*, *Psychophysiology*, 42(5), (2005), s. 616-625.
37. Regan E.C., Price K.R., *The frequency of occurrence and severity of side-effect of immersion virtual reality*, *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 65(6), (1994), s. 527-530.
38. Sharples S., Cobb S., Moody A., Wilson J.R., *Virtual reality induced symptoms and effects (VRISE): Comparison of head mounted display (HMD), desktop and projection display systems*, *Displays*, 29(2), (2008), s. 58-69.
39. Nichols S., *Physical ergonomics of virtual environment use*, *Applied Ergonomics*, 30(1), (1999), s. 79-90.
40. La Viola J.J.Jr., *A discussion of cybersickness in virtual environments*, *SIGCHI Bulletin*, 32(1), (2000), s. 47-56.
41. Stanney K.M., Kennedy R.S., Drexler J.M., Harm D.L., *Motion sickness and proprioceptive aftereffects following virtual environment exposure*, *Applied Ergonomics*, 30(1), (1999), s. 27-38.
42. Howarth P.A., Costello P.J., *The occurrence of virtual stimulation sickness symptoms when an HMD was used as a personal viewing system*, *Displays*, 18(2), (1997), s. 107-116.
43. Lo W.T., So R.H.Y., *Cybersickness in the presence of scene rotational movements along different axes*, *Applied Ergonomics*, 32(1), (2001), s. 1-14.

44. Bonato F., Bubka A., Palmisano S., *Combined pitch and roll and cybersickness in a virtual environment*, *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 80(11), (2009), s. 941-945.
45. Bubka A., Bonato F., Palmisano S., *Expanding and contracting optical flow patterns and simulator sickness*, *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 78(4), (2007), s. 383-386.
46. Gavvani A.M., Hodgson D.M., Nalivaiko E., *Effects of visual flow direction on signs and symptoms of cybersickness*, *Plos One*, 12(8), (2017), s. 1-14.
47. Lambooij M.T.M., Fortuin M.F., IJsselsteijn W.A., Evans B.J.W., Heynderickx I.E.J., *Measuring visual fatigue and visual discomfort associated with 3-D displays*, *Journal of the Society for Information Display*, 18(11), (2010), s. 1-13.
48. Ling Y., Brinkman W.P., Nefs H.T., Qu C., Heynderickx I., *Effects of Stereoscopic Viewing on Presence, Anxiety, and Cybersickness in a Virtual Reality Environment for Public Speaking*, *Presence*, 2(3), (2012), s. 254-267.
49. Slater M., Steed A., Usoh M., *The Virtual Treadmill: A Naturalistic Metaphor for Navigation in Immersive Virtual Environments*, [w:] Gobel M. (red.), *Virtual Environments 95'*, Springer, Barcelona 1993, s. 135-148.
50. Busscher B., de Vliegher D., Ling Y., Brinkman W.P., *Physiological measures and self-report to evaluate neutral virtual reality worlds*, *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation*, 4(1), (2011), s. 15-25.
51. Rosa P.J., Morais D., Gamito P., Oliveira J., Saraiva T., *The Immersive Virtual Reality Experience: A Typology of Users Revealed Through Multiple Correspondence Analysis Combined with Cluster Analysis Technique*, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(3), (2016), s. 209-216.
52. Kim M., Jeon C., Kim J., *A study on Immersion and Presence of a Portable Hand Haptic System for Immersive Virtual Reality*, *Sensors*, 17(5), (2017), s. 1-18.
53. Bangay S., Preston L., *An investigation into factors influencing immersion in interactive virtual reality environments*, *Studies in Health Technology and Informatics*, 58, (1998), s. 43-51.
54. Ravaja N., Saari T., Turpeinen M., *Spatial presence and emotions during video game playing: does it matter with whom you play?*, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, (2006), s. 381-392.
55. Wallach H.S., Safir M.P., Samana R., *Personality variables and presence*, *Virtual Reality*, 14(1), (2010), s. 3-13.
56. Jerome C.J., Witmer B.G., *Immersive tendency, feeling of presence, and simulator sickness: Formulation of a causal model*, *Sage Journals*, 46(26), (2002), s. 2197-2201.
57. Skalski P., Tamborini R., Shelton A., *Mapping the road to fun: Natural video game controllers, presence, and game enjoyment*, *New Media & Society*, 13(2), (2011), s. 224-242.
58. Gerling K.M., Klausner M., Niesenhaus J., *Measuring the Impact of Game Controllers on Player Experience in FPS Games*, 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, (2011), s. 28-30.
59. Sas C., O'Hare G., *The presence equation: An investigation into cognitive factors underlying presence*, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 12(5), (2003), s. 523-537.
60. Fontaine G., *The experience of a sense of presence in intercultural and international encounters*, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(4), (1992), s. 482-490.
61. Weibel D., Wissmath B., Habegger S., Steiner Y., Groner R., *Playing online games against computer – vs. humancontrolled opponents: effects on presence, flow, and enjoyment*, *Computers in Human Behavior*, 24(5), (2008), s. 2274-2291.
62. Hoffman D.L., Novak T.P., *Flow online: lessons learned and future prospects*, *Journal of Interactive Marketing*, 23(1), (2009), s. 23-34.

63. Hendrix C., Barfield W., *Presence within virtual environments as a function of visual display parameters*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 5(3), (1996a), s. 274-289.
64. Hoffman H.G., Hollander A., Schroder K., Rousseau S., Furness T. III, *Physically touching and tasting virtual objects enhances the realism of virtual experiences*, Virtual Reality, 3(4), (1998), s. 226-234.
65. IJsselsteijn W.A., de Ridder H., Freeman J., Avons S.E., Bouwhuis D., *Effects of stereoscopic presentation, image motion, and screen size on subjective and objective corroborative measures of presence*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 10(3), (2001), s. 298-311.
66. Shim W., Kim G.J., *Designing for presence and performance: The case of the virtual fish tank*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 12(4), (2004), s. 374-386.
67. Waterworth J.A., Waterworth E.L., *Being and time: Judged presence and duration as a function of media form*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 12(5), (2003), s. 495-513.
68. Lin J.J.W., Duh H.B.L., Abi-Rached H., Parker D.E., Furness T.A. III., *Effects of field of view on presence, enjoyment, memory, and simulator sickness in a virtual environment*, IEEE Virtual Reality, (2002), s. 201-210.
69. Wiederhold B.K., Davis R., Wiederhold M.D., *The effects of immersiveness on physiology*, [w:] Riva G., Wiederhold B.K., Molinari E. (red.), Virtual environments in clinical psychology and neuroscience, IOS Press, Amsterdam 1998, s. 52-60.
70. Held R., Durlach N., *Telepresence*, Presence, 1(4), (1992), s. 482-490.
71. Graham F.K., *Attention: The heartbeat, the blink and the brain*, [w:] Campell B.A., Hayne H., Richardson R. (red.), Attention and Information Processing in Infants and Adults: Perspectives from Human and Animal Research, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale New Jersey 1992, s. 3-29.
72. Lang P.J., Greenwald M.K., Bradley M.M., Hamm A.O., *Looking at pictures: Affective, facial, visceral and behavioural reactions*, Psychophysiology, 30(3), (1992), s. 261-273.
73. Revelle W., Loftus D.A., *The implications of arousal effects for the study of affect and memory*, [w:] Christianson S. (red.), The Handbook of Emotion and Memory: Research and Theory, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey 1992, s. 113-149.
74. Guyton A.C., Basic characteristics of the sympathetic and parasympathetic function, [w:] Hall J.E. (red.), Textbook of Medical Physiology, W.B. Saunders Company, Filadelfia, Pennsylvania 1986, s. 688-697.
75. Andreassi J.L., *Psychophysiology: human behavior and physiological response*. Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey 1995.
76. Schuemie M.J., Bruynzeel M., Drost L., Brinkman M., DeHaan G., *Treatment of acrophobia in virtual reality: A pilot study*, [w:] Broeckx F., Pauwels L. (red.), Conference Proceedings Euromedia 2000, Antwerp 2000.
77. Robillard G., Bouchard S., Renaud P., Fournier T., *Anxiety and presence during VR immersion: A comparative study of the reactions of phobic and non-phobic participants in therapeutic virtual environments derived from computer games*, CyberPsychology & Behavior, 6(5), (2003), s. 467-476.
78. Price M., Page A., *The role of presence in virtual reality exposure therapy*, Journal of Anxiety Disorders, 21(5), (2007), s. 742-751.
79. Bouchard S., St-Jacques J., Robillard G., Renaud P., *Anxiety Increases the Feeling of Presence in Virtual Reality*, Presence, 17(4), (2008), s. 376-391.
80. Meehan M., *Physiological reaction as an objective measure of presence in virtual environments*, University of North Carolina, Chapel Hill 2001.
81. Wiederhold B.K., Jang D.P., Kaneda M., Cabral I., Lurie Y., May T., Kim I.Y., Wiederhold M.D., Kim S.I., *An Investigation into Physiological Responses in Virtual Environments: An Objective Measurement of Presence*, [w:] Riva G., Galimberti C.

(red.), *Towards Cyber Psychology: Mind, Cognitions and Society in the Internet Age*, IOS Press, Amsterdam 2003, s. 175-183.

82. Renaud P., Bouchard S., Proulx R., *Behavioral avoidance in the presence of a virtual spider*, *IEEE Transactions in Information Technology and Biomedicine*, 6(3), (2002), s. 235-243.

Immanentne elementy technologii wirtualnej rzeczywistości – immersja, poczucie obecności i cyberchoroba

Streszczenie

Technologia wirtualnej rzeczywistości pozwala jej użytkownikom na odczuwanie niepowtarzalnego poczucia obecności w sztucznie wygenerowanym środowisku. Jej intensywny rozwój i obszerne zastosowanie, skłoniły wielu naukowców do badań i refleksji nad zjawiskami towarzyszącymi użytkownikowi sprzętów wirtualnej rzeczywistości. Do najbardziej charakterystycznych z nich należą: immersja, poczucie obecności i objawy cyberchoroby. Pełna charakterystyka samych zjawisk, jak i związków zachodzącymi między nimi oraz innymi zmiennymi, nie zostały do tej pory całkowicie wyjaśnione. Ponadto, ciągły rozwój i rozpowszechnianie się technologii VR powodują pojawianie się nowych rozwiązań technologicznych, co umożliwia replikację dotychczasowych eksperymentów w oparciu o nowe rozwiązania, bądź przeprowadzanie nowych, interdyscyplinarnych badań. Znaczna ilość zmiennych o charakterze osobowościowym, behawioralnym czy psychofizycznym, które mają związek z doświadczaniem poczucia obecności w sztucznie wykreowanym środowisku, świadczą o złożoności tego zjawiska. Umożliwiają one również przeprowadzanie różnych sposobów pomiaru doznań użytkowników sprzętów VR oraz skłaniają badaczy do formułowania nowych hipotez badawczych i stosowania zaawansowanych analiz statystycznych. Coraz większe zastosowanie i zainteresowanie urządzeniami opartymi na technologii wirtualnej rzeczywistości, skutkuje silnym zapotrzebowaniem na zrozumienie i znaczenie relacji użytkownik-medium dla funkcjonowania zarówno jednostek, jak i całego społeczeństwa.

Artykuł ten ma na celu opis wybranych teorii wirtualnej rzeczywistości w oparciu o przytoczone zjawiska oraz ich rolę w funkcjonowaniu człowieka na podstawie analizy wniosków z dotychczasowych badań.

Słowa kluczowe: wirtualna rzeczywistość, immersja, poczucie obecności, cyberchoroba.

Immanent components of virtual reality technology – immersion, presence and cybersickness

Abstract

Virtual reality technology allows its users to experience a unique sense of presence in an artificially generated environment. Its intensive development and extensive purpose has induced many scientists to research and reflect on phenomena accompanying the use of virtual reality technology. The most characteristic of them are: immersion, presence and cybersickness. The full characteristics of the phenomena themselves as well as the relationships between them and other variables have not been completely explained so far. In addition, the continuous development and dissemination of VR technology cause the emergence of new technological solutions, which allows the replication of existing experiments based on new solutions, or conducting new, interdisciplinary research. A significant number of variables of a personality, behavioral or psychophysical nature, which are related to experiencing a sense of presence in an artificially created environment, testify to the complexity of this phenomenon. They also enable different ways of measuring user experiences of VR equipment and encourage researchers to formulate new research hypotheses and apply advanced statistical analyzes. The increasing use and interest in devices based on virtual reality technology results in a strong demand for understanding and the importance of the user-medium relationship for the functioning of both individuals and the society.

This article aims to describe selected theories of virtual reality based on the cited phenomena and their role in human functioning based on the analysis of the conclusions from previous studies.

Keywords: virtual reality, immersion, presence, cybersickness.

Reguły klasyfikujące dla systemów informacyjnych z niepełną informacją

1. Wstęp

Bazy danych przechowują ogrom informacji, jednak nie każda informacja jest tak samo ważna dla odbiorcy. Pojedyncze wartości charakteryzujące obiekt bazy danych nie przekazują wiedzy, dzięki której można sklasyfikować lub zidentyfikować obiekt w systemie lub wykonać akcję, która spowoduje zmianę stanu tego obiektu. Taką wiedzę przekazują reguły będące reprezentacją zależności między atrybutami systemu informacyjnego, utworzonego w oparciu o bazę danych.

Jednym z głównych problemów rzeczywistych systemów informacyjnych są luki informacyjne. Mogą one być spowodowane utratą części danych, błędami podczas wprowadzania danych z dokumentacji papierowej do elektronicznej lub też umyślnym zaszyfrowaniem danych wrażliwych obiektów systemu informacyjnego. Tego rodzaju niekompletności utrudniają wydobycie istotnych, charakterystycznych dla systemu wzorców. Aby „uzupełnić” luki informacyjne wykorzystuje się metody statystyczne lub metody oparte na regułach.

W pracy zostaną zaprezentowane algorytmy LEM2 oraz ERID – wydobywające reguły klasyfikujące z systemów z niepełną informacją oraz algorytmy Chase₁ oraz Chase₂, które pozwalają, na podstawie reguł wydobytych z kompletnych podsystemów systemów niekompletnych, odbudować brakującą wiedzę. Rozdział 2. pracy zawiera opis podstawowych pojęć wykorzystywanych przez wyżej wspomniane algorytmy. Rozdział 3. Zawiera opis algorytmów wraz z ich praktycznymi przykładami opracowywanymi w ramach pracy naukowej autorów. Rozdział 4. jest podsumowaniem opisanych zagadnień oraz wskazuje dalsze kierunki pracy naukowej autorów.

2. Reguły w systemie informacyjnym

2.1. System informacyjny

System informacyjny IS nazywany jest tryplet $IS = (X, A, V)$, w gdzie [1]:

- X jest niepustym, skończonym zbiorem obiektów;
- A jest niepustym, skończonym zbiorem atrybutów;
- V jest zbiorem wartości atrybutów A , gdzie V_a jest zbiorem wartości atrybutu a dla $a \in A$.

W systemie informacyjnym $V_a \cap V_b = \emptyset$ dla $a, b \in A$ oraz $a \neq b$. Atrybut a jest funkcją przyporządkowującą obiektowi ze zbioru X wartość ze zbioru V_a [1].

¹ ignatiukkatarzyna@gmail.com, Zakład Biocybernetyki i Inżynierii Biomedycznej, Wydział Mechaniczny, Politechnika Białostocka.

² a.dardzinska@pb.edu.pl, Zakład Biocybernetyki i Inżynierii Biomedycznej, Wydział Mechaniczny, Politechnika Białostocka.

W systemach informacyjnych zbudowanych na rzeczywistych bazach danych często spotykaną sytuacją są luki informacyjne. To określenie nawiązuje to całkowitego lub częściowego braku informacji o wartości atrybutu opisującego obiekt w systemie informacyjnym [2-4]. Niekompletność systemu informacyjnego może być spowodowana nie tylko niewiedzą na temat wartości atrybutu, ale również wymogami bezpieczeństwa – umyślnym zaszyfrowaniem danych. Aby zrekonstruować brakujące dane używa się metod statystycznych lub metod bazujących na regułach [2]. Wyróżnić można kilka rodzajów niekompletności systemu informacyjnego, które zostaną opisane w podrozdziale 2.2 [1].

2.2. Typy niekompletności systemu informacyjnego

W systemach informacyjnych występują 4 typy niekompletności.

Typ I

Niekompletność I typu charakteryzuje się założeniem, że przynajmniej 1 atrybut $a \in A$ jest częściową (niekompletną) funkcją ($\exists x \in X$) ($\exists a \in A$) [$a(x) = null$] [1]. Wartość „null” jest interpretowana jako „niezdefiniowana” wartość. Może być to wartość atrybutu, która występuje już w systemie, jak również nowa. Niekompletność typu I przedstawia system informacyjny reprezentowany przez tab.1.

Tabela 1. Niekompletny system informacyjny typu I

pacjent (obiekt)	RBC [·10 ⁶ /μl]	WBC [·10 ³ /mm ³]	MCH [pg]	HGB [g/dl]	choroba
x ₁	3,1	42,5	22,8		białaczka
x ₂	3,5	3,1		9,6	pancytopenia
x ₃	4,3	6,1	23,0	9,2	anemia

Źródło: Opracowanie własne

Typ II

Niekompletność typu II wskazuje na to, że wszystkie atrybuty w IS są funkcjami typu $a: X \rightarrow 2^{V_a} - \{\emptyset\}$. Jeżeli $a(x) = \{a_1, a_2, \dots, a_n\} \subseteq V_a$ to atrybut a przyjmuje każdą z wartości a_1, a_2, \dots, a_n . Jeżeli $a(x) = V_a$ wówczas wszystkie wartości atrybutu a są równie prawdopodobne [1]. Niekompletność tego typu przedstawia tab. 2.

Luka informacyjna dla atrybutu nazwisko(x₂) może zostać uzupełniona wartością Dąb lub Sosna z takim samym prawdopodobieństwem. Podobnie dla obiektu x₃, wartość atrybutu choroba(x₃) może być równa wartości anemia lub białaczka lub pancytopenia.

Tabela 2. Niekompletny system informacyjny typu II

pacjent (obiekt)	imię	nazwisko	choroba
x ₁	Anna, Kamila, Jerzy	Dąb	anemia, białaczka
x ₂	Krystyna		anemia, pancytopenia
x ₃	Jerzy, Maria	Sosna	

Źródło: Opracowanie własne

Typ III

Niekompletność tego typu wskazuje na to, że wszystkie atrybuty w IS są funkcjami typu $a: X \rightarrow 2^{V_a}$ [1]. Dopuszczany jest pusty zbiór wartości atrybutu w IS. Jeżeli $a(x) = \emptyset$ to jest pewność, że wartość atrybutu dla obiektu nie istnieje. Przykładem tego typu niekompletności jest system z tab.3.

Atrybut *choroba* dla obiektu x_1 może przyjąć wartość *anemia* lub *pancytopenia* lub *białaczka*, zaś dla obiektu x_3 wartość atrybutu *choroba* nie istnieje.

Tabela 3. Niekompletny system informacyjny typu III

pacjent (obiekt)	imię	nazwisko	choroba
x_1	Anna, Kamila, Jerzy	Dąb	
x_2	Krystyna	Kowalska	anemia, pancytopenia, białaczka
x_3	Jerzy, Maria	Sosna	\emptyset

Źródło: Opracowanie własne

Typ IV

Wartości atrybutów systemu IS są funkcjami typu $a: X \rightarrow 2^{V_a \times R}$ [1]. Należy tą niekompletność rozumieć tak, że $a(x) = \{(a_1, p_1), (a_2, p_2), \dots, (a_n, p_n)\}$, gdzie p_i jest prawdopodobieństwem, że obiekt x ma własność a_i dla $i \in N$ i spełniona jest zależność [1]:

$$\sum_{i=1}^n p_i = 1. \quad (1)$$

Niekompletność tego typu przedstawia tab.4. Atrybuty w systemie tego typu nazywane są wielowartościowymi. Przykładem takiego wielowartościowego atrybutu jest atrybut *choroba*. Wielu pacjentów może mieć więcej niż jedną chorobę. Dla przykładu, atrybut *choroba* jest wielowartościowy, wówczas $\{(anemia, \frac{1}{2})\}$ i $\{(anemia, \frac{1}{3})\}$ mogą być traktowane jak dwie różne wartości atrybutu.

Tabela 4. Niekompletny system informacyjny typu IV

pacjent (obiekt)	imię	nazwisko	choroba
x_1	Anna, Kamila, Jerzy	Dąb	$(anemia, \frac{1}{3}), (białaczka, \frac{2}{3})$
x_2	Krystyna	Kowalska	
x_3	Jerzy, Maria		$(anemia, \frac{1}{2}), (pancytopenia, \frac{1}{2})$

Źródło: Opracowanie własne

2.3. Reguły systemu informacyjnego

Wiedza wydobywana z systemu informacyjnego na ogół ma formę wzorca przedstawiającego zależności między atrybutami obiektów. Wzorzec ten może mieć postać reguły: *poprzednik* \rightarrow *następnik* [3,4]. Poprzednik budują wartości atrybutów

opisujących obiekt (atrybutów klasyfikujących), zaś następnik jest atrybutem decyzyjnym względem, którego dokonywana jest klasyfikacja obiektu. Reguła dla systemu reprezentowanego przez tab.1. ma postać:

$$(RBC = 3,1)*(WBC = 42,5)*(MCH = 22,8) \rightarrow (\text{choroba} = \text{białaczka})$$

Reguła systemu informacyjnego oceniana jest dwoma podstawowymi miarami: wsparciem *sup* (ang. *support*) i zaufaniem *conf* (ang. *confidence*) [4].

Wsparcie reguły *poprzednik* \rightarrow *następnik* ($p \rightarrow n$) ma postać [1, 4]:

$$\text{sup}(p \rightarrow n) = \frac{\text{liczba obserwacji spełniających warunek } (p \cap n)}{\text{liczba wszystkich obserwacji}} \quad (2)$$

Zaufanie do reguły *poprzednik* \rightarrow *następnik* ($p \rightarrow n$) ma postać [1, 4]:

$$\text{conf}(p \rightarrow n) = \frac{\text{liczba obserwacji spełniających warunek } (p \cap n)}{\text{liczba obserwacji spełniających warunek } (p)} \quad (3)$$

3. Algorytmy wydobywające reguły z systemu niekompletnego

Do pozyskiwania wiedzy w postaci reguł z niekompletnych systemów informacyjnych stosuje się algorytmy LEM2, ERID, Chase₁ oraz Chase₂, których opis poparty przykładami zawiera niniejszy rozdział. Dwa pierwsze algorytmy służą wydobywaniu reguł, które charakteryzują wiedzę systemu informacyjnego. Można je stosować do systemów kompletnych i niekompletnych. Dwa kolejne algorytmy służą wydobywaniu reguł, dzięki którym użytkownik może uzupełnić luki informacyjne w systemie.

3.1. Algorytm LEM2

Algorytm LEM2 służy do wydobywania reguł klasyfikujących z systemów z niepełną informacją [1]. Otrzymane reguły są to reguły pewne oraz możliwe [5]. Określenia te oznaczają, że wśród wydobytych reguł nie ma podziału na mniej lub bardziej prawdopodobne. Systemowi niekompletnemu poddawanemu algorytmowi LEM2 należy wskazać minimalny poziom zaufania, według którego będą określone reguły istotne dla systemu.

Algorytm LEM2 można opisać w kilku następujących krokach [1, 5]:

1. Utworzenie klas wartości atrybutów klasyfikujących oraz decyzyjnych.
2. Określenie czy klasa wartości atrybutu klasyfikującego zawiera się w całości w klasie wartości atrybutu decyzyjnego. Na tej podstawie wskazanie relacji oznaczonych i nieoznaczonych. Oznaczone są relacje, których klasy klasyfikujące zawierają się całkowicie w klasie decyzyjnej. Nieoznaczone są relacje, których klasy klasyfikujące nie zawierają się lub zawierają się częściowo w klasie decyzyjnej.
3. Budowa klas dwuelementowych z klas jednoelementowych, nieoznaczonych w kroku 2. Ocena oznaczoności i nieoznaczoności relacji. Budowa klas coraz dłuższych i powtarzanie tego kroku, aż do osiągnięcia wszystkich relacji oznaczonych.
4. Zapisanie wszystkich oznaczonych relacji regułami.
5. Dla relacji nieoznaczonych porównanie zaufania relacji z góry przyjętym zaufaniem dla całego systemu. Wyłonienie relacji nieoznaczonych, które mogą stać się regułą.

Przykład

Tab.5. prezentuje niekompletny system informacyjny $IS = (X, A, V)$, gdzie $\{a, b, c\}$ są atrybutami klasyfikującymi, a atrybut $\{d\}$ jest atrybutem decyzyjnym. Przyjęto minimalny poziom zaufania $\lambda = 0,8$.

Tabela 5. Niekompletny system informacyjny IS

obiekt	atrybut a	atrybut b	atrybut c	atrybut d
x_1	a_2	b_1	c_1	d_2
x_2	a_1		c_3	d_2
x_3	a_2	b_2	c_1	d_1
x_4		b_1	c_1	d_1
x_5	a_1	b_1	c_2	d_2
x_6	a_2	b_2		d_1

Źródło: Opracowanie własne

Klasy wartości atrybutu decyzyjnego opisano zależnościami:

$$d_1^* = \{x_3, x_4, x_6\},$$

$$d_2^* = \{x_1, x_2, x_5\}.$$

Jednoelementowe klasy wartości atrybutów klasyfikujących oraz ich relacje do klas związanych z atrybutem decyzyjnym przedstawia poniższe zestawienie:

$$a_1^* = \{x_2, x_5\} \quad a_1 \subseteq d_2 \quad \text{oznaczona}$$

$$a_2^* = \{x_1, x_3, x_6\} \quad a_2 \not\subseteq d_1 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$a_2 \not\subseteq d_2 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$b_1^* = \{x_1, x_4, x_5\} \quad b_1 \not\subseteq d_1 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$b_1 \not\subseteq d_2 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$b_2^* = \{x_3, x_6\} \quad b_2 \subseteq d_1 \quad \text{oznaczona}$$

$$c_1^* = \{x_1, x_3, x_4\} \quad c_1 \not\subseteq d_1 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$c_1 \not\subseteq d_2 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$c_2^* = \{x_5\} \quad c_2 \subseteq d_2 \quad \text{oznaczone}$$

$$c_3^* = \{x_2\} \quad c_3 \subseteq d_2 \quad \text{oznaczone}$$

Z klas jednoelementowych, nieoznaczonych zbudowano klasy dwuelementowe.

Ich relacje do klas decyzyjnych wygląda następująco:

$$(a_2, b_1)^* = \{x_1\} \quad (a_2, b_1) \subseteq d_2 \quad \text{oznaczona}$$

$$(a_2, c_1)^* = \{x_1, x_3\} \quad (a_2, c_1) \not\subseteq d_1 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$(a_2, c_1) \not\subseteq d_2 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$(b_1, c_1)^* = \{x_1, x_4\} \quad (b_1, c_1) \not\subseteq d_1 \quad \text{nieoznaczona}$$

$$(b_1, c_1) \not\subseteq d_2 \quad \text{nieoznaczona}$$

Z klas dwuelementowych, nieoznaczonych zbudowano klasę trójelementową. Jej

relacja do klasy decyzyjnej ma postać:

$$(a_2, b_1, c_1)^* = \{x_1\} \quad (a_2, b_1, c_1) \subseteq d_2 \quad \text{oznaczona}$$

Wszystkie oznaczone relacje utworzyły reguły. Z pozostałych nieoznaczonych klas wybrano te, które z atrybutem decyzyjnym utworzą relacje z zaufaniem większym bądź równym przyjętemu $\lambda = 0,8$. Żadna z nieoznaczonych relacji nie mogła utworzyć reguły, co przedstawia poniższe zestawienie:

$$\text{con } f[a_2 \subseteq d_1] = 2/3 < \lambda \quad \text{nie daje reguły}$$

$$\text{con } f[a_2 \subseteq d_2] = 1/3 < \lambda \quad \text{nie daje reguły}$$

$$\text{con } f[b_1 \subseteq d_1] = 1/3 < \lambda \quad \text{nie daje reguły}$$

$conf[b_1 \subseteq d_2] = 2/3 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[c_1 \subseteq d_1] = 2/3 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[c_1 \subseteq d_2] = 1/3 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[a_2 * c_1 \subseteq d_1] = 1/2 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[a_2 * c_1 \subseteq d_2] = 1/2 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[b_1 * c_1 \subseteq d_1] = 1/2 < \lambda$	nie daje reguły
$conf[b_1 * c_1 \subseteq d_2] = 1/2 < \lambda$	nie daje reguły

Niekompletny system informacyjny IS reprezentowany przez tab.5. opisywany jest przez następujące reguły:

- $a_1 \rightarrow d_2$
- $b_2 \rightarrow d_1$
- $c_2 \rightarrow d_2$
- $c_3 \rightarrow d_2$
- $(a_2, b_1) \rightarrow d_2$
- $(a_2, b_1, c_1) \rightarrow d_2$

3.2. ERID

Algorytm ERID (ang. Extracting Rules from Incomplete Decision System) jest uproszczoną modyfikacją algorytmu LEM2 [6]. Jeżeli algorytmowi ERID poddany zostanie system z tab.5. to wówczas zostaną wydobyte tylko reguły, które są w pełni oznaczone. Kroki algorytmu ERID będą takie same jak algorytmu LEM2 z wyjątkiem ostatniego, piątego kroku, który w algorytmie ERID nie występuje. Zasadniczą różnicą między tymi dwoma algorytmami jest również to, że ERID, w ocenie reguł, poza zaufaniem do reguły, bierze pod uwagę jeszcze jej wsparcie [1].

W algorytmie ERID na początku należy określić λ_1 – minimalny poziom zaufania oraz λ_2 – minimalny poziom wsparcia dla wydobytej reguły, przykładowo $\lambda_1 = 1$ oraz $\lambda_2 = 2$. Reguły wydobyte algorytmem ERID dla systemu prezentowanego w tab.5. są takie same jak te wydobyte algorytmem LEM2 oraz mają wskazaną dodatkową miarę wsparcia.

$a_1 \rightarrow d_2$	conf = 1	sup = 2
$b_2 \rightarrow d_1$	conf = 1	sup = 2
$c_2 \rightarrow d_2$	conf = 1	sup = 1
$c_3 \rightarrow d_2$	conf = 1	sup = 1
$(a_2, b_1) \rightarrow d_2$	conf = 1	sup = 1
$(a_2, b_1, c_1) \rightarrow d_2$	conf = 1	sup = 1

Po ocenie tych reguł według przyjętych poziomów λ_1 oraz λ_2 istotne są jedynie dwie pierwsze reguły.

Algorytm ERID, w odróżnieniu od LEM2, może zostać wykorzystany w niekompletnych systemach z niepełną informacją, gdzie dużą rolę odgrywa zbiór wartości atrybutów wraz z wagami każdej wartości [6]. Przykładowo, atrybut a obiektu x_1 może mieć wartość a_2 z prawdopodobieństwem $2/3$ lub wartość a_3 z prawdopodobieństwem $1/3$, co prezentuje zapis:

$$a(x_1) = \{(a_2, 2/3), (a_3, 1/3)\}.$$

Pusta wartość atrybutu jest interpretowana tak, że może znaleźć się tam każda występująca w systemie wartość danego atrybutu z takim samym prawdopodobieństwem.

Kroki algorytmu ERID są następujące [1, 6]:

1. Stworzenie klas wartości atrybutów klasyfikujących i decyzyjnych w postaci $k_i = \{(x_i, p_i)\}_{i \in N}$ oraz $d_j = \{(y_j, q_j)\}_{j \in N}$
2. Ocena zawierania się klasy atrybutu klasyfikującego w klasie atrybutu decyzyjnego ($k_i \subseteq d_j$). Obliczenie wsparcia i zaufania dla każdej relacji, która może być przedstawiona w postaci reguły.
3. Wsparcie jest obliczane jako suma iloczynów wag tego samego obiektu z klasy wartości atrybutu klasyfikującego i decyzyjnego. Zależność tą przedstawia równanie:

$$\text{sup}(k_i \rightarrow d_j) = \sum_{i=j} p_i \cdot q_j. \quad (4)$$

Zaufanie do reguły jest ilorazem wsparcia reguły i wsparcia poprzednika tej reguły. Zależność tą przedstawia równanie:

$$\text{conf}(k_i \rightarrow d_j) = \frac{\text{sup}(k_i \rightarrow d_j)}{\text{sup}(k_i)} \quad (5)$$

4. Ocena relacji klas na podstawie przyjętego sup_{\min} oraz conf_{\min} .

Jeżeli $\text{sup}(k_i \rightarrow d_j) < \text{sup}_{\min}$ wówczas relacja jest oznaczona negatywnie.

Jeżeli $\text{sup}(k_i \rightarrow d_j) > \text{sup}_{\min}$ oraz $\text{conf}(r_i) < \text{conf}_{\min}$ wówczas relacja jest nieoznaczona.

Jeżeli $\text{sup}(k_i \rightarrow d_j) > \text{sup}_{\min}$ oraz $\text{conf}(r_i) > \text{conf}_{\min}$ wówczas relacja jest oznaczona pozytywnie.

5. Utworzenie liczniejszych klas wartości atrybutów z klas nieoznaczonych w poprzednim kroku oraz ocena relacji wg wytycznych z kroku 2 i 3. Powielanie czynności, aż do osiągnięcia w systemie wszystkich klas oznaczonych pozytywnie lub negatywnie.
6. Utworzenie bazy reguł systemu niekompletnego na podstawie relacji oznaczonych pozytywnie.

Przykład

Tab.6. przedstawia zmodyfikowany system z tab.5. Niektórym wartościom systemu zostały nadane wagi. Przyjęto minimalny poziom zaufania $\lambda_1 = \frac{2}{3}$ oraz minimalny poziom wsparcia $\lambda_2 = \frac{3}{2}$. Za atrybut decyzyjny przyjęto atrybut d .

Tabela 6. Niekompletny system informacyjny IS

obiekt	atrybut a	atrybut b	atrybut c	atrybut d
x_1	$(a_2, \frac{2}{3}),$ $(a_1, \frac{1}{3})$	b_1	$(c_1, \frac{1}{3}),$ $(c_2, \frac{2}{3}),$	d_2
x_2	a_1		c_3	d_2
x_3	$(a_1, \frac{2}{3}),$ $(a_2, \frac{1}{3})$	$(b_1, \frac{1}{2}),$ $(b_2, \frac{1}{2})$	$(c_1, \frac{1}{2}),$ $(c_2, \frac{1}{2}),$	d_1
x_4		$(b_1, \frac{1}{3}),$ $(b_2, \frac{2}{3})$	c_1	d_1
x_5	$(a_1, \frac{2}{3}),$ $(a_2, \frac{1}{3})$	$(b_1, \frac{1}{2}),$ $(b_2, \frac{1}{2})$	$(c_1, \frac{1}{2}),$ $(c_2, \frac{1}{2}),$	d_2
x_6	a_2	b_2		d_1

Źródło: Opracowanie własne

Stosując strategię typową dla algorytmu LEM2 zostały wypisane klasy atrybutu klasyfikującego i decyzyjnego:

$$\begin{aligned}
 a_1 &= \{(x_1, 1/3), (x_2, 1), (x_3, 2/3), (x_5, 2/3)\}, \\
 a_2 &= \{(x_1, 2/3), (x_3, 1/3), (x_5, 1/3), (x_6, 1)\}, \\
 b_1 &= \{(x_1, 1), (x_3, 1/2), (x_4, 1/3), (x_5, 1/2)\}, \\
 b_2 &= \{(x_3, 1/2), (x_4, 2/3), (x_5, 1/2), (x_6, 1)\}, \\
 c_1 &= \{(x_1, 1/3), (x_3, 1/2), (x_4, 1), (x_5, 1/2)\}, \\
 c_2 &= \{(x_1, 2/3), (x_3, 1/2), (x_5, 1/2)\}, \\
 c_3 &= \{(x_3, 1)\}, \\
 d_1 &= \{(x_3, 1), (x_4, 1), (x_6, 1)\}, \\
 d_2 &= \{(x_1, 1), (x_2, 1), (x_5, 1)\}.
 \end{aligned}$$

Następnie oceniono zawieranie się klasy atrybutu klasyfikującego w klasie atrybutu decyzyjnego. Poniższy przykład prezentuje obliczone miary dla relacji $a_1 \subseteq d_2$.

$$\begin{aligned}
 a_1 &= \{(x_1, 1/3), (x_2, 1), (x_3, 2/3), (x_5, 2/3)\}, \\
 d_2 &= \{(x_1, 1), (x_2, 1), (x_5, 1)\}. \\
 \sup(a_1 \rightarrow d_2) &= \frac{1}{3} \cdot 1 + 1 \cdot 1 + \frac{2}{3} \cdot 0 + \frac{2}{3} \cdot 1 = 2 > \lambda_2 \\
 \sup(a_1) &= \frac{1}{3} + 1 + \frac{2}{3} + \frac{2}{3} = \frac{8}{3} \\
 \text{conf}(a_1 \rightarrow d_2) &= \frac{\sup(a_1 \rightarrow d_2)}{\sup(a_1)} = 2 : \frac{8}{3} = \frac{2}{3} \geq \lambda_1
 \end{aligned}$$

Relacja $a_1 \subseteq d_2$ jest oznaczona pozytywnie, dlatego też tworzy regułę $a_1 \rightarrow d_2$. Również każdej pozostałej relacji zostały obliczone miary wsparcia i zaufania. Na tej podstawie odkryto reguły typowe dla systemu niekompletnego reprezentowanego przez tab.6. Wyniki analizy relacji przedstawia zestawienie poniżej.

$a_1 \subseteq d_1$	$\sup = 2/3$	$\text{conf} = 1/4$	oznaczona negatywnie
$a_1 \subseteq d_2$	$\sup = 2$	$\text{conf} = 2/3$	oznaczona pozytywnie
$a_2 \subseteq d_1$	$\sup = 4/3$	$\text{conf} = 4/7$	oznaczona negatywnie
$a_2 \subseteq d_2$	$\sup = 1$	$\text{conf} = 3/7$	oznaczona negatywnie
$b_1 \subseteq d_1$	$\sup = 5/6$	$\text{conf} = 5/14$	oznaczona negatywnie
$b_1 \subseteq d_2$	$\sup = 3/2$	$\text{conf} = 6/14$	nieoznaczona
$b_2 \subseteq d_1$	$\sup = 11/6$	$\text{conf} =$	oznaczona
$b_2 \subseteq d_2$	$\sup = 1/2$	$\text{conf} = 3/16$	pozytywnie oznaczona negatywnie
$c_1 \subseteq d_1$	$\sup = 3/2$	$\text{conf} = 6/14$	nieoznaczona
$c_1 \subseteq d_2$	$\sup = 5/6$	$\text{conf} = 2/7$	oznaczona negatywnie
$c_2 \subseteq d_1$	$\sup = 1/2$	$\text{conf} = 3/10$	oznaczona negatywnie

$c_2 \subseteq d_2$	$\text{sup} = 7/6$	$\text{conf} = 7/10$	oznaczona negatywnie
$c_3 \subseteq d_1$	$\text{sup} = 1$	$\text{conf} = 1$	oznaczona negatywnie
$c_3 \subseteq d_2$	$\text{sup} = 0$	$\text{conf} = 0$	oznaczona negatywnie

Z nieoznaczonych klas zbudowano relacje dwuelementowe i oceniono zawieranie się tych klas w klasach decyzyjnych:

$$(b_1 * c_1) = \{(x_1, 1/3), (x_3, 1/4), (x_4, 1/3), (x_5, 1/4)\}$$

$$b_1 * c_1 \subseteq d_1 \quad \text{sup} = 7/12 \quad \text{conf} = 1/2 \quad \text{oznaczona negatywnie}$$

$$b_1 * c_1 \subseteq d_2 \quad \text{sup} = 7/12 \quad \text{conf} = 1/2 \quad \text{oznaczona negatywnie}$$

W systemie niekompletnym reprezentowanym przez tab.6. istotne są dwie reguły:

$$a_1 \rightarrow d_2$$

$$b_2 \rightarrow d_1$$

Podsumowanie algorytmów LEM2 i ERID

LEM2 rozważa tylko jeden typ oznaczoności. Ta oznaczoność koresponduje z oznaczonością pozytywną w algorytmie ERID. LEM2 jest kontrolowany przez jedną miarę – minimalne zaufanie, zaś ERID przez dwie miary – minimalne wsparcie i zaufania. Algorytm LEM2 nadaje się do systemów, w których wartości atrybutu obiektu są jednoznaczne. ERID jest rozszerzeniem algorytmu LEM2 i umożliwia dodatkowo wydobywanie reguł z systemów z wartościami częściowymi (wartości mają przypisane wagi). Oba algorytmy mogą być stosowane do wydobywania wzorców z systemów kompletnych i niekompletnych.

3.3. CHASE₁

Algorytmy LEM2 oraz ERID służą do wydobywania reguł klasyfikujących mimo luk informacyjnych. Inne podejście stosuje algorytm Chase₁, który wykorzystuje reguły do zastąpienia brakujących wartości systemu niekompletnego [7-9]. Odkrywa on reguły z kompletnego podsystemu niekompletnego systemu S. Algorytm ten pozwala uzupełnić IS regułami, jedynie gdy reguły kompletnego podsystemu nie są w konflikcie [1]. Algorytm Chase₁ konwertuje system S do nowego, bardziej kompletnego systemu informacyjnego.

Założmy, że $IS = (X, A, V)$, gdzie $V = \cup\{V_a : a \in A\}$ i każde $a \in A$ jest funkcją częściową przyporządkowującą obiektowi X wartości ze zbioru $2^{V_a} - \{\emptyset\}$. Niekompletności w tym systemie są typu II.

Algorytm Chase₁ budują następujące kroki [1, 7]:

1. Zdiagnozowanie wszystkich niekompletności w systemie.
2. Określenie jakimi atrybutami i zdefiniowanymi wartościami tych atrybutów opisywane są niekompletne objekty.
3. Wydobywanie reguł opisujących kompletny podsystem systemu niekompletnego S, które odpowiadają konkretnemu niekompletnemu obiektowi.
4. Określenie, każdej regule korespondującej z niekompletnym obiektem, wsparcia. Zsumowanie wsparć reguł, które posiadają konkretną wartość decyzyjną.
5. Wybór wartości decyzyjnej, która jest wspierana przez największą liczbę relacji w systemie i uzupełnienie luki niekompletnego obiektu. Jeżeli każda wartość

decyzyjna jest wspierana przez taką samą liczbę relacji to nadal nie można uzupełnić luki.

6. Powtórzenie całego procesu dla każdego niekompletnego obiektu w systemie.
7. Jeżeli w systemie nadal są luki informacyjne, należy cały proces powtarzać, aż do osiągnięcia kompletnego systemu decyzyjnego.

Przykład

Tab. 7. przedstawia niekompletny system informacyjny. W systemie tym należy uzupełnić wartościami luki informacyjne dla obiektów x_2 , x_4 , x_6 .

Tabela 7. Niekompletny system informacyjny IS

obiekt	atrybut a	atrybut b	atrybut c	atrybut d
x_1	a_2	b_1	c_1	d_2
x_2	a_1		c_3	d_2
x_3	a_2	b_2	c_1	d_1
x_4		b_1	c_1	d_1
x_5	a_1	b_1	c_2	d_2
x_6	a_2	b_2		d_1

Źródło: Opracowanie własne

Obiektowi x_2 brakuje wartości atrybutu b . Obiekt ten jest opisywany przez wartości a_1 , c_3 oraz d_2 . Z systemu z tab. 7. wydobywane są reguły, w których atrybutem decyzyjnym jest atrybut b . Zestawienie tych reguł przedstawia tab. 8.

Tabela 8. Reguły z atrybutem decyzyjnym b odpowiadające obiektowi x_2

reguła	wsparcie reguły
$a_1 \rightarrow b_1$	1
$d_2 \rightarrow b_1$	2
$(a_1, d_2) \rightarrow b_1$	1

Źródło: Opracowanie własne

Wartość b_1 jest wspierana czterema relacjami w systemie IS, dlatego też $b(x_2) = b_1$.

Obiektowi x_4 brakuje wartości atrybutu a . Obiekt ten jest opisywany przez wartości b_1 , c_1 oraz d_1 . Z systemu z tab. 7. wydobywane są reguły, w których atrybutem decyzyjnym jest atrybut a . Zestawienie tych reguł przedstawia tab. 9.

Tabela 9. Reguły z atrybutem decyzyjnym a odpowiadające obiektowi x_4

reguła	wsparcie reguły
$b_1 \rightarrow a_2$	1
$b_1 \rightarrow a_1$	1
$c_1 \rightarrow a_2$	2
$d_1 \rightarrow a_2$	2
$(c_1, d_1) \rightarrow a_2$	1

Źródło: Opracowanie własne

Wartość a_1 jest wspierana dwoma relacjami w systemie S. Wartość a_2 jest wspierana pięcioma relacjami, dlatego też $a(x_4) = a_2$.

Obiektowi x_6 brakuje wartości atrybutu c . Obiekt ten jest opisywany przez wartości a_2 , b_2 oraz d_1 . Z systemu z tab. 7. wydobywane są reguły, w których atrybutem decyzyjnym jest atrybut c . Zestawienie tych reguł przedstawia tab. 10.

Tabela 10. Reguły z atrybutem decyzyjnym c odpowiadające obiektowi x_6

reguła	wsparcie reguły
$a_2 \rightarrow c_1$	2
$b_2 \rightarrow c_1$	1
$d_1 \rightarrow c_1$	2
$(a_2, b_2) \rightarrow c_1$	1
$(a_2, d_1) \rightarrow c_1$	1
$(b_2, d_1) \rightarrow c_1$	1

Źródło: Opracowanie własne

Wartość c_1 jest wspierana ośmioma relacjami w systemie S , dlatego też $c(x_6) = c_1$. Uzupełniony nowymi wartościami system przedstawia tab. 11.

Tabela 11. Uzupełniony nowymi wartościami system informacyjny IS z tab.7.

obiekt	atrybut a	atrybut b	atrybut c	atrybut d
x_1	a_2	b_1	c_1	d_2
x_2	a_1	b_1	c_3	d_2
x_3	a_2	b_2	c_1	d_1
x_4	a_2	b_1	c_1	d_1
x_5	a_1	b_1	c_2	d_2
x_6	a_2	b_2	c_1	d_1

Źródło: Opracowanie własne

3.4. CHASE₂

Algorytm Chase₁ nie nadaje się do uzupełniania luk informacyjnych w systemach z niekompletnością typu IV [8]. Do uzupełniania niekompletności w tego rodzaju systemie wykorzystuje się algorytm Chase₂ [8]. Algorytm ten stosuje strategię algorytmu ERID do znalezienia wszystkich relacji atrybutów klasyfikujących z atrybutem decyzyjnym [10]. W przeciwieństwie do algorytmu Chase₁ jest algorytmem mniej restrykcyjnym i pozwala uzupełnić luki informacyjne, mimo występowania reguł będących w konflikcie [1]. Na podstawie wydobytych reguł oraz informacji w częściowo niekompletnym systemie informacyjnym są wyliczane nowe wartości atrybutu decyzyjnego. Na podstawie przyjętego z góry λ dla systemu informacyjnego jest podejmowana decyzja o zmianie obecnych wartości atrybutu decyzyjnego na nowe.

Algorytm Chase₂ można opisać w następujących krokach [1, 10]:

1. Zastosowanie strategii algorytmu ERID do wyłonienia reguł systemu niekompletnego wraz z ich miarami wsparcia i zaufania dla każdej reguły.
2. Wybór obiektów z wartościami częściowymi atrybutu decyzyjnego.
3. Obliczenie dla każdego wybranego obiektu nowych wartości wg zasad:
 - a) Wybór reguł z rozważaną wartością atrybutu decyzyjnego.

- b) Zawężenie wybranego zbioru reguł do tych, których poprzednik opisuje obiekt.
- c) Obliczenie nowych wartości atrybutu decyzyjnego:

$$(d_i, \sum_{i=1} (p_i * \sup(r_j) * \text{conf}(r_j))) \quad (6)$$

gdzie d_i – i -ta wartość atrybutu decyzyjnego, p_i – prawdopodobieństwo wartości atrybutu poprzednika wpływająca na zmianę d_i , r_j – reguła wpływająca na zmianę wartości d_i .

- d) Ocena czy obliczone wartości są większe bądź równe niż λ przyjęta dla IS. Jeżeli wartości są mniejsze, to nie są brane pod uwagę przy zmianie wartości atrybutu decyzyjnego obiektu.
- e) Normalizacja obliczonych wartości jakimi powinny być zastąpione stare wartości atrybutu decyzyjnego.
- f) Ocena czy możliwa zmiana jest korzystna. Jeżeli tak, to zastąpienie starych wartości nowymi.

Przykład

Tab.12. prezentuje niekompletny system informacyjny IS z $\lambda = 0,4$. W systemie tym występują wartości częściowe dla atrybutów systemu.

Atrybutem, któremu planowana była zmiana wartości był atrybut e . Dla systemu z tab. 12. utworzono klasy atrybutów klasyfikujących w postaci:

- $a_1^* = \{(x_3, 1/4), (x_5, 1), (x_8, 1)\}$,
- $a_2^* = \{(x_2, 2/3), (x_4, 1), (x_6, 2/3)\}$,
- $a_3^* = \{(x_1, 1), (x_2, 1/3), (x_3, 3/4), (x_6, 1/3), (x_7, 1)\}$,
- $b_1^* = \{(x_1, 1/4), (x_2, 2/3), (x_4, 1), (x_7, 1), (x_8, 1)\}$,
- $b_2^* = \{(x_1, 3/4), (x_2, 1/3), (x_3, 2/3), (x_6, 1)\}$,
- $c_1^* = \{(x_4, 1/2), (x_7, 1)\}$,
- $c_2^* = \{(x_1, 2/3), (x_2, 1), (x_4, 1/2), (x_8, 1)\}$,
- $c_3^* = \{(x_1, 1/3), (x_5, 1), (x_6, 1)\}$,
- $d_1^* = \{(x_1, 1), (x_3, 1), (x_4, 1), (x_7, 1)\}$,
- $d_2^* = \{(x_2, 1), (x_5, 1), (x_8, 1)\}$.

Utworzono również klasy atrybutu decyzyjnego:

- $e_1^* = \{(x_2, 1/2), (x_4, 1), (x_7, 2/3), (x_8, 1)\}$,
- $e_2^* = \{(x_2, 1/2), (x_3, 1), (x_5, 2/3), (x_6, 1)\}$,
- $e_3^* = \{(x_1, 1), (x_5, 1/3), (x_7, 1/3)\}$.

Tabela 12. Niekompletny częściowy system informacyjny IS

obiekt	a	b	c	d	e
x_1	a_3	$(b_2, 3/4),$ $(b_1, 1/4)$	$(c_2, 2/3),$ $(c_3, 1/3)$	d_1	e_3
x_2	$(a_2, 2/3),$ $(a_3, 1/3)$	$(b_2, 1/3), (b_1,$ $2/3)$	c_2	d_2	$(e_1, 1/2),$ $(e_2, 1/2)$
x_3		$(b_2, 2/3),$ $(b_1, 1/3)$		d_1	e_2
x_4	a_2	b_1	$(c_1, 1/2),$ $(c_2, 1/2)$	d_1	e_1

x_5	a_1		c_3	d_2	$(e_2, 2/3), (e_3, 1/3)$
x_6	$(a_2, 2/3), (a_3, 1/3)$	b_2	c_3		e_2
x_7	a_3	b_1	c_1	d_1	$(e_3, 1/3), (e_1, 2/3)$
x_8	a_1	b_1	c_2	d_2	e_1

Źródło: Opracowanie własne

W kolejnym kroku oceniono zawieranie się klasy atrybutu klasyfikującego w klasie atrybutu decyzyjnego. Każdej takiej relacji obliczono wsparcie, a jeżeli wartość tego wsparcia była większa bądź równa wcześniej przyjętemu sup_{\min} , wówczas obliczane było zaufanie do relacji. Na podstawie tych dwóch miar określono czy dana relacja jest oznaczona negatywnie, nieoznaczona lub oznaczona pozytywnie. Dla systemu z tab.12. przyjęto $\text{sup}_{\min} = 1$ oraz $\text{conf}_{\min} = 0,5$. Tab. 13. prezentuje obliczenia dla relacji wartości a_2 z każdą wartością atrybutu decyzyjnego.

Tabela 13. Relacje wartości a_2 z każdą wartością atrybutu decyzyjnego i ich miary

relacja	miary	decyzja
$a_2 \subseteq e_1$	$\text{sup}(a_2 \subseteq e_1) = 8/6 > 1$ $\text{sup}(a_2) = 7/3$ $\text{conf}(a_2 \subseteq e_1) = \frac{\text{sup}(a_2 \subseteq e_1)}{\text{sup}(a_2)} = 8/14 > 0,5$	oznaczona pozytywnie
$a_2 \subseteq e_2$	$\text{sup}(a_2 \subseteq e_2) = 1 \geq 1$ $\text{conf}(a_2 \subseteq e_2) = \frac{\text{sup}(a_2 \subseteq e_2)}{\text{sup}(a_2)} = 3/7 < 0,5$	nioznaczona
$a_2 \subseteq e_3$	$\text{sup}(a_2 \subseteq e_3) = 0$	oznaczona negatywnie

Źródło: Opracowanie własne

Wszystkie relacje jednoelementowych klas wartości klasyfikujących z klasami decyzyjnymi wraz z miarami i informacjami o oznaczoności przedstawia poniższe zestawienie:

$a_1 \subseteq e_1$	$\text{sup} = 1$	$\text{conf} = 4/9$	nioznaczona
$a_1 \subseteq e_2$	$\text{sup} = 11/12$	=	oznaczona negatywnie
$a_1 \subseteq e_3$	$\text{sup} = 1/3$		oznaczona negatywnie
$a_2 \subseteq e_1$	$\text{sup} = 8/6$	$\text{conf} = 8/14$	oznaczona pozytywnie
$a_2 \subseteq e_2$	$\text{sup} = 1$	$\text{conf} = 3/7$	nioznaczona
$a_2 \subseteq e_3$	$\text{sup} = 0$		oznaczona negatywnie
$a_3 \subseteq e_1$	$\text{sup} = 5/6$		oznaczona negatywnie

$a_3 \subseteq e_2$	sup = $\frac{15}{12}$	conf = $\frac{15}{41}$	nieoznaczona
$a_3 \subseteq e_3$	sup = 2	conf = $\frac{24}{41}$	oznaczona pozytywnie
$b_1 \subseteq e_1$	sup = 3	conf = $\frac{36}{47}$	oznaczona pozytywnie
$b_1 \subseteq e_2$	sup = $\frac{1}{3}$		oznaczona negatywnie
$b_1 \subseteq e_3$	sup = $\frac{7}{12}$		oznaczona negatywnie
$b_2 \subseteq e_1$	sup = $\frac{1}{6}$		oznaczona negatywnie
$b_2 \subseteq e_2$	sup = $\frac{11}{6}$	conf = $\frac{2}{3}$	oznaczona pozytywnie
$b_2 \subseteq e_3$	sup = $\frac{3}{4}$		oznaczona negatywnie
$c_1 \subseteq e_1$	sup = $\frac{7}{6}$	conf = $\frac{7}{9}$	oznaczona pozytywnie
$c_1 \subseteq e_2$	sup = 0		oznaczona negatywnie
$c_1 \subseteq e_3$	sup = $\frac{1}{3}$		oznaczona negatywnie
$c_2 \subseteq e_1$	sup = 2	conf = $\frac{3}{5}$	oznaczona pozytywnie
$c_2 \subseteq e_2$	sup = $\frac{1}{2}$		oznaczona negatywnie
$c_2 \subseteq e_3$	sup = $\frac{2}{3}$		oznaczona negatywnie
$c_3 \subseteq e_1$	sup = 0		oznaczona negatywnie
$c_3 \subseteq e_2$	sup = $\frac{5}{3}$	conf = $\frac{5}{7}$	oznaczona pozytywnie
$c_3 \subseteq e_3$	sup = $\frac{2}{3}$		oznaczona negatywnie
$d_1 \subseteq e_1$	sup = $\frac{5}{3}$	conf = $\frac{5}{12}$	nieoznaczona
$d_1 \subseteq e_2$	sup = 1	conf = $\frac{1}{4}$	nieoznaczona
$d_1 \subseteq e_3$	sup = $\frac{4}{3}$	conf = $\frac{1}{3}$	nieoznaczona
$d_2 \subseteq e_1$	sup = $\frac{3}{2}$	conf = $\frac{1}{2}$	oznaczona pozytywnie
$d_2 \subseteq e_2$	sup = $\frac{7}{6}$	conf = $\frac{7}{8}$	nieoznaczona
$d_2 \subseteq e_3$	sup = $\frac{1}{3}$		oznaczona negatywnie

Z jednoelementowych klas atrybutów klasyfikujących, które w relacji z atrybutem decyzyjnym zostały określone jako nieoznaczone, zbudowano klasy dwuelementowe:

$$\begin{aligned}
 a_1 * d_1 &= \{(x_3, 1/4)\}, \\
 a_1 * d_2 &= \{(x_5, 1), (x_8, 1)\}, \\
 a_2 * d_1 &= \{(x_4, 1)\}, \\
 a_2 * d_2 &= \{(x_2, 2/3)\}, \\
 a_3 * d_1 &= \{(x_1, 1), (x_3, 3/4), (x_7, 1)\}, \\
 a_3 * d_2 &= \{(x_1, 1/3)\}.
 \end{aligned}$$

Relacje dla tych klas wyglądają następująco:

$a_1 * d_1 \subseteq e_1$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie
$a_1 * d_1 \subseteq e_2$	$\sup = 1/4$		oznaczony negatywnie
$a_1 * d_1 \subseteq e_3$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie
$a_1 * d_2 \subseteq e_1$	$\sup = 1$	$\text{conf} = 1/2$	oznaczony pozytywnie
$a_1 * d_2 \subseteq e_2$	$\sup = 2/3$		oznaczony negatywnie
$a_1 * d_2 \subseteq e_3$	$\sup = 1/3$		oznaczony negatywnie
$a_2 * d_1 \subseteq e_1$	$\sup = 1$	$\text{conf} = 1$	oznaczony pozytywnie
$a_2 * d_1 \subseteq e_2$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie
$a_2 * d_1 \subseteq e_3$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie
$a_2 * d_2 \subseteq e_1$	$\sup = 1/3$		oznaczony negatywnie
$a_2 * d_2 \subseteq e_2$	$\sup = 1/3$		oznaczony negatywnie
$a_2 * d_2 \subseteq e_3$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie
$a_3 * d_1 \subseteq e_1$	$\sup = 2/3$		oznaczony negatywnie
$a_3 * d_1 \subseteq e_2$	$\sup = 3/4$		oznaczony negatywnie
$a_3 * d_1 \subseteq e_3$	$\sup = 4/3$	$\text{conf} = 17/33$	oznaczony pozytywnie
$a_3 * d_2 \subseteq e_1$	$\sup = 1/6$		oznaczony negatywnie
$a_3 * d_2 \subseteq e_2$	$\sup = 1/6$		oznaczony negatywnie
$a_3 * d_2 \subseteq e_3$	$\sup = 0$		oznaczony negatywnie

Tab.14. przedstawia reguły wydobyte z systemu niekompletnego algorytmem ERID oraz miary wspierające te reguły.

Tabela 14. Reguły niekompletnego systemu informacyjnego z tab.12.

reguła	wsparcie	zaufanie
$a_2 \rightarrow e_1$	$8/6$	$8/14$
$a_3 \rightarrow e_3$	2	$24/41$
$b_1 \rightarrow e_1$	3	$36/47$
$b_2 \rightarrow e_2$	$11/6$	$2/3$
$c_1 \rightarrow e_1$	$7/6$	$7/9$
$c_2 \rightarrow e_1$	2	$3/5$

$c_3 \rightarrow e_2$	$\frac{5}{3}$	$\frac{5}{7}$
$d_2 \rightarrow e_1$	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{2}$
$a_1 * d_2 \rightarrow e_1$	1	$\frac{1}{2}$
$a_2 * d_1 \rightarrow e_1$	1	1
$a_3 * d_1 \rightarrow e_3$	$\frac{4}{3}$	$\frac{17}{33}$

Źródło: Opracowanie własne

W systemie są trzy obiekty, które posiadają częściowe wartości atrybutu decyzyjnego. Są to obiekty: x_2 , x_5 , x_7 . Dla tych obiektów zostaną rozważone zmiany w wartościach atrybutów decyzyjnych.

Dla wartości e_3 istnieją 2 reguły: $a_3 \rightarrow e_3$ oraz $a_3 * d_1 \rightarrow e_3$.

Dla obiektu x_2 pasuje jedynie reguła $a_3 \rightarrow e_3$. Na jej podstawie obliczamy możliwą, nową wartość e_3 obiektu x_2 :

$$(e_3, \frac{1}{3} \cdot 2 \cdot \frac{24}{41}) = (e_3, 0,39).$$

Podobnie postępujemy dla wartości e_2 oraz e_1 wybierając reguły, które pasują do obiektu x_2 . Na ich podstawie wskazujemy:

$$(e_2, \frac{1}{3} \cdot \frac{11}{6} \cdot \frac{2}{3}) = (e_2, 0,40),$$

$$(e_1, \frac{2}{3} \cdot \frac{4}{5} \cdot \frac{4}{7} + \frac{1}{4} \cdot 3 \cdot \frac{36}{47} + 1 \cdot 2 \cdot \frac{3}{5} + 1 \cdot \frac{3}{2} \cdot \frac{1}{2}) = (e_1, 2,83).$$

Obliczone wartości należy znormalizować:

$$e_{\text{new}}(x_2) = \{(e_1, \frac{2,83}{0,39+0,40+2,83}), (e_2, \frac{0,4}{0,39+0,40+2,83}), (e_3, \frac{0,39}{0,39+0,40+2,83})\} = \{(e_1, 0,78), (e_2, 0,11), (e_3, 0,11)\}$$

Ze względu na założenie $\lambda = 0,4$ wartości $(e_2, 0,11)$ oraz $(e_3, 0,11)$ nie są brane pod uwagę. Atrybut e dla obiektu x_2 może przyjąć tylko wartość e_1 (ponowna normalizacja: $p = \frac{0,78}{0,78} = 1$).

Podobnie postępujemy dla obiektów x_5 oraz x_7 .

Dla obiektu x_5 $e_{\text{new}}(x_5) = \{(e_3, 0), (e_2, 1 \cdot \frac{5}{3} \cdot \frac{5}{7}), (e_1, 1 \cdot \frac{3}{2} \cdot \frac{1}{2} + 1 \cdot 1 \cdot 1)\} = \{(e_3, 0), (e_2, 1,19), (e_1, 1,75)\}$. Wartości po normalizacji wynoszą $\{(e_2, 0,41), (e_1, 0,59)\}$. Ze względu na to, że zmiana jest niekorzystna obiekt x_5 nie powinien zostać zmieniony.

Dla obiektu x_7 proponowane wartości wynoszą $e_{\text{new}}(x_7) = \{(e_3, 1,17), (e_2, 0), (e_1, 3,42)\}$. Po normalizacji wartości mają postać: $\{(e_3, 0,25), (e_1, 0,75)\}$. Ponownie wartość e_3 nie jest brana pod uwagę ze względu na to, że $0,25 < \lambda$. Atrybut e obiektu x_7 powinien mieć wartość e_1 .

Tab.15. przedstawia system ze zmienionymi wartościami. Po zmianach system jest mniej częściowy. Postępując analogicznie dla innych atrybutów można uzupełnić pozostałe luki systemu.

Powyższy przykład pokazuje, że wartości atrybutów zgromadzonych w tab. 15. zależą od przyjętego poziomu zaufania w systemie ($\lambda = 0,4$). Mniejsza λ spowoduje, że poziom niekompletności systemu informacyjnego będzie niższy.

Tabela 15. Zmodyfikowany algorytmem Chase₂ niekompletny system informacyjny IS

obiekt	a	b	c	d	e
x ₁	a ₃	(b ₂ , ³ / ₄), (b ₁ , ¹ / ₄)	(c ₂ , ² / ₃), (c ₃ , ¹ / ₃)	d ₁	e ₃
x ₂	(a ₂ , ² / ₃), (a ₃ , ¹ / ₃)	(b ₂ , ¹ / ₃), (b ₁ , ² / ₃)	c ₂	d ₂	e ₁
x ₃		(b ₂ , ² / ₃), (b ₁ , ¹ / ₃)		d ₁	e ₂
x ₄	a ₂	b ₁	(c ₁ , ¹ / ₂), (c ₂ , ¹ / ₂)	d ₁	e ₁
x ₅	a ₁		c ₃	d ₂	(e ₂ , ² / ₃), (e ₃ , ¹ / ₃)
x ₆	(a ₂ , ² / ₃), (a ₃ , ¹ / ₃)	b ₂	c ₃		e ₂
x ₇	a ₃	b ₁	c ₁	d ₁	e ₁
x ₈	a ₁	b ₁	c ₂	d ₂	e ₁

Źródło: Opracowanie własne

4. Podsumowanie

Niekompletności systemów informacyjnych są jednym z głównych problemów podczas procesów data mining prowadzonych na zgromadzonych danych. Utrudniają one proces tworzenia wzorców charakteryzujących wiedzę systemu a ich uzupełnianie na podstawie przewidywań statystycznych czy reguł powoduje wzrost niepewności do otrzymanych zależności. Coraz ostrożniej użytkownik interpretuje otrzymane wzorce i je wykorzystuje.

W związku z tym dąży się do tworzenia algorytmów, które mimo luk informacyjnych będą wydobywać istotną, pewną i jak najmniej zniekształconą wiedzę z systemu informacyjnego, a tym samym wspomagać proces decyzyjny. Algorytmy LEM2 i ERID po części rozwiązują ten problem. Omijają niedogodności jakimi są różnego rodzaju niekompletności systemów informacyjnych i wydobywają mocne reguły wspomagające proces decyzyjny. Inne algorytmy, Chase₁ oraz Chase₂, nie omijają luk, a skupiają się na ich uzupełnieniu. Chase₂ korzysta ze strategii algorytmu ERID, aby przekształcić system niekompletny w bardziej kompletny lub bardziej jednoznaczny.

Zaprezentowane w pracy algorytmy są przydatnym narzędziem do generowania reguł klasyfikujących. Przedstawione szerokie spektrum algorytmów, pozwala dobrać odpowiedni algorytm do konkretnego typu niekompletności systemu. Zaprezentowane zagadnienia są również bazą dla odkrywania reguł z systemów rozproszonych, pracujących w tej samej ontologii i które są kolejnym etapem pracy naukowej autorów.

Uwagi ogólne

Badania przeprowadzono w ramach projektu MB/WM/6/2017 i były finansowane ze środków MNiSW.

Literatura

- Dardzińska-Głębocka A., *Action Rules Mining*, Springer (2013), s. 5-19, 21-28.
1. Dardzińska A., Raś Z., *On Rules Discovery from Incomplete Information Systems*, Proceedings of ICDM'03 Workshop on Foundation and New Directions in Data Mining (2003), s. 31-35.
 2. Im S., Raś Z., Wasyluk H., *Action rule discovery from incomplete data*, Knowledge Information Systems, 25(1) (2010), s. 21-33.
 3. Ras Z., Dardzińska A., *From Data to Classification Rules and Actions*, International Journal of Intelligent Systems, 26(6) (2011), s. 572-590.
 4. Grzymala-Busse J., *A new version of the rule induction system LERS*, Fundamenta Informaticae, 31 (1997), Vol.1, s. 27-39.
 5. Dardzińska A., Raś Z. W., *Extracting Rules from Incomplete Decision Systems: System ERID*, Foundations and Novel Approaches in Data Mining, Studies in Computational Intelligence, Springer, 9 (2006), s.143-154.
 6. Dardzińska A., Raś Z. W., *Chasing unknown values in Incomplete Information Systems*, Proceedings of ICDM'03 Workshop on Foundations and New Directions of Data Mining, IEEE Computer Society (2003), s. 24-30.
 7. Dardzińska A., Raś Z. W., *Rule based Chase algorithm for partially incomplete information systems*, Proceedings of AM'2003, (2003), s. 42-52
 8. Dardzińska A., *Null Values and Chase in Distributed Information System*, Knowledge-Based Intelligent Information and Engineering Systems, Springer (2004), s. 1143-1149.
 9. Dardzińska A., Ras Z., *CHASE₂ - Rules Based Chase Algorithm for Information Systems of Type λ* , *Active Mining*, Springer-Verlag (2003), s. 255-267.

Reguły klasyfikujące dla systemów informacyjnych z niepełną informacją

Streszczenie

Jednym z głównych problemów rzeczywistych systemów informacyjnych są luki informacyjne. Mogą one być spowodowane utratą części danych, błędami podczas wprowadzania danych z dokumentacji papierowej do elektronicznej lub też umyślnym zaszyfrowaniem danych wrażliwych obiektów. Tego rodzaju niekompletności utrudniają wydobycie charakterystycznych dla systemu wzorców, na podstawie których można analizować i klasyfikować dane lub przewidywać zjawiska opisywane przez te dane. Aby „uzupełnić” luki informacyjne wykorzystuje się metody statystyczne lub metody oparte na regułach. Drugie podejście jest wykorzystywane przez algorytmy zaprezentowane w pracy. Algorytmy LEM2 oraz ERID wydobywają reguły klasyfikujące z systemów z niepełną informacją. Algorytmy Chase₁ oraz Chase₂ pozwalają odbudować brakującą wiedzę na podstawie reguł wydobytych z kompletnych podsystemów systemów niekompletnych. Wszystkie te algorytmy służą ulepszeniu systemu, aby wartości opisujące obiekty systemu były bardziej jednoznaczne i kompletne. Praca zawiera opisy wspomnianych algorytmów poparte praktycznymi przykładami opracowywanymi w ramach pracy naukowej autorów.

Słowa kluczowe: reguły, LEM2, ERID, Chase₁, Chase₂.

Classification rules for the Information Systems with incompleteness

Abstract

One of the main problems of real information systems is incompleteness. It may be caused by the loss of some data, errors during rewriting information from paper documentation to electronic or intentional encryption of sensitive object data. These types of incompleteness make it difficult to extract specific patterns for system that can be used to analyze and classify data or predict phenomena described by these data. To complete the information gaps, statistical methods or rule-based methods are used. The second approach is used by the algorithms presented in this work. LEM2 and ERID algorithms extract classification rules from systems with incomplete information. Chase₁ and Chase₂ algorithms allow to rebuild the missing knowledgebase based on the rules extracted from complete subsystems of incomplete system. All these algorithms are used to improve the system so that the values describing system objects are more unequivocal and complete. The work contains descriptions of these algorithms supported by practical examples developed as part of the authors' scientific work.

Keywords: rules, LEM2, ERID, Chase₁, Chase₂.

Komodyfikacja przekazów platformy YouTube: prywatność na sprzedaż detaliczną

1. Wstęp

Jedną z najpopularniejszych form komunikacji, z jaką można zetknąć na płaszczyźnie platformy YouTube, jest vlogoblog, określane popularnie jako vlog. Jest to rodzaj internetowej publikacji, udostępnianej za pośrednictwem platformy YouTube (zazwyczaj w formie wolnego i otwartego dostępu). Immanentną cechą zdecydowanej większości vlogów jest fakt, że ich autorzy skupiają się na sprawach osobistych. Stąd też mogą być definiowane jako specyficzne formy internetowych pamiętników lub autoportretów. Vloggerem zaś określa się twórcę tego typu przekazów. Głównym celem jego działania jest budowanie stałej komunikacji za pośrednictwem narzędzi udostępnianych przez platformę YouTube. Za cel pośredni można uznać rozwijanie umiejętności własnych, szczególnie w zakresie budowania narracji, edycji video, czy tworzenia serii komunikatów.

Uwzględniając aspekty ekonomiczne, takie jak monetyzacja platformy Youtube, czy rozwijająca się sieć kontaktów reklamowych, a także aspekty społeczne, czyli tworzenie wspólnot opartych na współdzielonych zainteresowaniach, postać vloggera może być analizowana jako Homo oeconomicus [1]. Jest to sytuacja wykreowana przez sposób formatowania przekazu i obowiązujące trendy komunikacyjne panujące w przestrzeni platformy YouTube. Większość nadawców dąży do maksymalizacji osiągniętych zysków poprzez optymalny rozwój swoich przekazów i kanałów komunikacji. Każdy wybór posiada pewną wartość ekonomiczną i społeczną. Zależnie od podejmowanych decyzji określone komunikaty osiągają sukces wpisujący się w wyżej przedstawione ramy. W tym ujęciu vlogger, określane jako Homo oeconomicus, w sposób celowy będzie dążył do osiągnięcia zysku, wykorzystując swoje osobiste przemyślenia, opinie czy wydarzenia z życia. Ponadto będzie prezentował różne formy swojej prywatności, starając się świadomie przyciągnąć określonego odbiorcę (uwzględniając jego zainteresowania, przedział wiekowy czy zapotrzebowanie na sprecyzowany zestaw informacji).

Techno-kapitalistyczne struktury omawianego medium społecznościowego wpływają znacząco na przekazy poszczególnych jednostek (bez względu na ich treść i charakter). Vloggerzy stają się elementami, czy też węzłami kapitalistycznego nurtu przepływu treści [2]. Kwestie społeczne, ideologiczne, kulturowe stają się drugorzędne wobec racjonalnej polityki neoliberalizmu cyfrowego.

Celem niniejszej pracy jest określenie sposobów, w jaki prywatność jest poddawana komodyfikacji w przestrzeni platformy YouTube. Jakie elementy prywatności są udostępniane odbiorcom i w jaki sposób są one odbierane? Czy można wprowadzić podział treści komodyfikowanych, które nawiązują do życia prywatnego nadawców?

¹ bartosz.pietrzyk@gmail.com, Zakład Dziennikarstwa, Wydział Politologii, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, www.umcs.pl.

Procesom komodyfikacji ulega sama jednostka, która sprzedaje swoją prywatność, swoje „ja”. Każdy fragment osobowości, wspomnienie czy wydarzenie jest towarem. Praca w głównej mierze odnosi się do relacji między jednostką, a technologią oraz procesem produkcji i konsumpcji przekazów medialnych. Materiał porusza tematy związane z praktykami informacyjnymi, self-brandingiem i autentycznością przekazów zamieszczanych w mediach społecznościowych. Sama prywatność jest tutaj rozumiana jako wszelka narracja dotycząca czyichś spraw osobistych i rodzinnych, a także wartość stanowiąca czyjąś osobistą własność.

W zbiorze podlegającym analizie znalazły się przekazy (videoblogi) wpisujące się w formułę komodyfikacji prywatności i publikacje prezentujące „narrację codzienności”. W badanej grupie uwzględnione zostały materiały trzech nadawców publikujących materiały oparte na trzech rodzajach prywatności (prywatność hobby, prywatność codzienności i prywatność emocjonalno-społeczna). Do tych nadawców należą Remigiusz Maciaszek, YoWanna (Jovanka Czarniak) i Julia Caban. Metody badawcze wykorzystane w rozdziale to wizualna teoria ugruntowana przedstawiona zgodnie z koncepcją Krzysztofa Koneckiego [3], która została oparta na pracach Kathy Charmaz [4], Barney'a Glasera i Anselma L. Straussa [5]. Metodologia teorii ugruntowanej wpisana jest w formułę doboru materiału typu studium przypadku. W ramach określonych kategorii przekazu stworzone zostały bazy danych, na które składają się publikacje sprecyzowanych nadawców, zebrane w celu wyłonienia komunikatów prezentujących najbardziej istotne elementy komodyfikacji treści prywatnych w ramach platformy YouTube.

2. Komodyfikacja jako proces kultury popularnej

Sam termin „kultura” jest bardzo trudny w definiowaniu. Część opisów tego hasła podkreśla wybrane jego elementy, takie jak dziedzictwo czy postęp. Często kultura określana jest jako proces lub wiedza przekazywana z pokolenia na pokolenie. Kultura jest wspólnym dla wszystkich członków społeczeństwa zbiorem elementów, dzięki którym mogą oni współpracować i porozumiewać się ze sobą. Tworzą one wspólny kontekst, w którym jednostki rozwijają się i tworzą kontakty. Kultura definiowana jest przez zbiory wartości, które rozumiane są w sposób abstrakcyjny. Określają one to, co w danej kulturze jest ważne i istotne. Kolejnym elementem konstytuującym kulturę są normy, czyli reguły zachowań, które nawiązują do wartości danej kultury. Razem kształtują one dopuszczalny sposób zachowania członków społeczeństwa. Zazwyczaj są głęboko osadzone w światopoglądzie i strukturze kultury, lecz z biegiem czasu mogą ulegać zmianom [6].

Jednym z kanałów, za pomocą którego mogą porozumiewać się członkowie danego społeczeństwa, jest platforma YouTube. Co więcej, jest to przestrzeń, w której poszczególni użytkownicy tworzą wspólnoty oparte na podobnych zbiorach zainteresowań. Tym samym tworzą swoje mikrospołeczności skupione wokół określonych nadawców, przekazów i wartości. Bardzo często są to tematy w sposób bezpośredni związane z popularnymi przekazami kultury treści lansowane przez media głównego nurtu). Szczególnie istotne tutaj jest kino popularne, muzyka popularna i formaty srebrnego ekranu (seriale). Ten sposób komunikacji jest także znakiem zmian zachodzących we współczesnym świecie. Przekazy i komunikaty platformy YouTube mają charakter globalny, mogą odnosić się do spraw uniwersalnych i istotnych dla mieszkańców różnych części globu. Tworzy się więc silny system wzajemnych zależności w społeczności budowanej w ramach danego medium (dla omawianego tematu jest to środowisko platformy YouTube).

Obrazy, idee, komunikaty i strategie komunikacyjne rozprzestrzeniają się wśród szerokiego grona odbiorców. W takim procesie powstają popularne teksty kultury. Są to przekazy/produkty kultury, które można określić jako międzynarodowe, czy też globalne. Tym samym wielu członków różnych społeczności odbiera je i inkorporuje do swojego systemu (przykładem może być film „Titanic” z 1997 roku). Zbiór takich elementów kultury, ich odbiorcy i wartości czy normy określające komunikacje globalną są istotnymi elementami kultury masowej. Popularność poszczególnych tekstów kultury wynika zazwyczaj z bardzo prostych przyczyn. Jednym z jej podstawowych wyznaczników jest prostota, która umożliwia dotarcie do optymalnej liczby odbiorców posługujących się tym samym zbiorem kodów. Kolejnym są idee i wartości, z którymi mogą identyfikować się konsumenci przekazów. Gdy mówimy o videoblogach, będą to kwestie związane z prywatnością, życiem codziennym, czy relacjami międzyludzkimi i komunikacją. Kultura popularna tym samym stara się tworzyć komunikaty uniwersalne, które będą rezonowały w wielu różnych społecznościach. Podstawowym celem jest tutaj uzyskanie popularności, rozpoznawalności i zysku (szczególnie jeżeli mówimy o producentach takich jak Hollywood). Tym samym wartości te można odnieść do procesów komodyfikacji, czyli utowarowienia treści, które pierwotnie nie miały takich właściwości. W ramach kultury popularnej idee i wartości stają się towarem. Jednym z takich towarów jest prywatność eksploatowana przez programy telewizyjne typu reality show [6], czy omawiane vlogi. Proces ten ma szczególne znaczenie dla videoblogów i vloggerów. Jest sposobem na budowanie komunikatów kultury popularnej bez pośrednictwa nadawców medialnych głównego nurtu. Każda idea jest eksploatowana w celu przyciągnięcia odbiorcy/publiczności. W szczególności wykorzystywane w ten sposób są elementy życia prywatnego poszczególnych nadawców. Mowa tutaj o prywatności własnej i osób z najbliższego otoczenia (rodzina, przyjaciele) w ujęciu stosunków społecznych, przemyśleń, wiedzy czy wizerunku.

We współczesnym świecie wszystko jest na sprzedaż. Wszystko może stać się towarem w przestrzeni platform cyfrowych. Jednocześnie taki stan rzeczy jest powszechnie krytykowany, ponieważ zgodnie ze zdaniem opinii publicznej, niektóre rzeczy nie powinny ulegać utowarowieniu. Takimi dobrami są przykładowo zachowanie ludzi, prywatność czy szeroko rozumiana kultura [7]. Ujęcie to wpisuje się w termin komodyfikacji, który opisuje proces często nazywany także utowarowieniem. W ekonomicznym i marketingowym rozumieniu, zjawisko to polega na przekształcaniu wartości użytkowej na wartość wymienną. Jest ono ściśle związane ze standaryzacją zachowań rynkowych [8]. Jednym z determinantów komodyfikacji jest traktowanie przekazów medialnych jako towaru w procesie monetyzacji, co w sposób bezpośredni odnosi się do platformy YouTube. W tej przestrzeni produkowane i rozpowszechniane są przekazy, których formuła opierana jest na wielu tematach (w tym także na koncepcji prywatności rozumianej jako przestrzeń, emocje, wartości czy wspomnienia i historie, a także cielesność). Następnym elementem procesu komodyfikacji jest forma i rytualność prezentacji publikacji. Poszczególne videoblogi są udostępniane w określonych godzinach, a zbudowane są w oparciu o zasady sprecyzowane dla poszczególnych nadawców (formatowanie obrazu i przestrzeni, struktura wewnętrzna publikacji i sposób budowania interakcji z odbiorcami). Innymi czynnikami istotnymi dla tego zjawiska są nawiązania do kultury i trendów obecnych w życiu różnych społeczności. Twórcy prezentują formaty związane z własnymi zainteresowaniami. Są to nagrania prezentujące hobby, takie jak kolekcjonowanie klocków Lego, z powszechnie występującymi problemami

społecznymi, które dotyczą większość odbiorców (związki i relacje międzyludzkie, rozstania i sposoby ich przeżywania). Z tego względu istotny staje się sposób dekodowania terminu kultura. Jest ona zarówno otoczeniem, jak i istotną częścią treści publikacji ujętych w niniejszym badaniu.

3. YouTube jako narzędzie promocji i marketingu

Platforma YouTube, rozumiana jako medium społecznościowe, może być określana jako narzędzie promocji i marketingu. Jednak przede wszystkim jest kanałem komunikacyjnym [9]. Typ kultury wpisujący się w media społecznościowe zakłada, że odbiorcy mają możliwość tworzenia odpowiedzi na otaczającą ich kulturę (komunikacja jest nadrzędnym celem korzystania z mediów społecznościowych). Tego typu porozumiewanie się może mieć różnorodny wymiar. Od prostego komentarza po wielopłaszczyznową publikację multimedialną, taką jak videoblog. Jest to nowa forma produkcji kulturalnej, która staje się dominantą w pewnych przestrzeniach mediów cyfrowych (czego przykładem są fora internetowe i społeczności fanów). Dla platformy YouTube oczywiste jest zaangażowanie jej użytkowników w tworzenie nowych treści. Zazwyczaj są to komunikaty przekazujące treści, których zadaniem jest relacjonowanie lub opisywanie wydarzeń, przeżyć czy właśnie kultury. Produkowanie treści tego typu opartych o twórczą redakcję [10], która polega na tworzeniu nowego materiału w procesie edycji lub reinterpretacji istniejących treści, to przed wszystkim forma tworzenia wypowiedzi, a nie jedynie redakcja i redukcja tekstu. Wartość przekazu w tym ujęciu zostaje przeniesiona z przemysłu kultury do użytkownika-konsumenta, gdzie konsumpcja jest także formą tworzenia przekazów kultury. Częścią tej konsumpcji staje się również "zysk" uzyskiwany przez twórcę treści, który zbiera wokół siebie odbiorców. Element ten odnosi się do marketingu kultury w środowisku platform mediów społecznościowych, a w tym dla platformy YouTube.

Marketing kultury (tworzenie kultury wynikające z pobudek czysto ekonomicznych, tworzenie formatów popularnych i przewidywalnych oraz ich promocja za pośrednictwem mediów) jest w sposób nierozdzielny związany z komodyfikacją, gdzie wartość użytkowa jest zamieniana na wartość wymienną. Przykładem mogą być publikacje użytkowników odnoszące się do kultury i tworzące kulturę, których jednym z celów jest osiągnięcie zysku finansowego w kontekście monetyzacji (nie jest istotne czy mówimy tutaj o dochodach płynących z popularności materiału czy wszelkich umów sponsorskich, barterowych i podobnych). Dla tej przestrzeni kultury marketing będzie opierał się na tworzeniu nowych publikacji, które będą innowacyjne, interesujące i skierowane do możliwie szerokiego grona odbiorców. Tematem, który spełnia te wymogi jest bez wątpienia prywatność w zakresie emocji, przeżyć, wspomnień, zainteresowań czy prywatność osób trzecich (nie odnosząca się w sposób kompleksowy do nadawcy czy odbiorców publikacji).

Należy zwrócić uwagę na to, że materiały udostępniane przez użytkowników za pośrednictwem platformy YouTube, które spełniają wymogi „narracji codzienności” lub po prostu videobloga, nie są jedynie realizacją pojedynczego zagadnienia. Spełniają one także funkcje marketingowe i brandingowe skupione na budowaniu stałych relacji między odbiorcami i nadawcą na podstawie wzajemnych kontaktów wielokierunkowych (nadawca do odbiorców, odbiorcy do nadawcy i odbiorcy do odbiorców).

4. Analiza wyników

W ramach analizy prowadzonej w duchu wizualnej teorii ugruntowanej, uwzględnione zostały elementy związane z aktem kreacji, pokazywaniem obrazu (w oparciu o noty teoretyczne powstające bezpośrednio podczas obserwacji obrazu), opisem produktu wizualnego i jego treści, recepcją obrazów przez innych (głównie na podstawie sekcji komentarzy platformy YouTube). Główny trzon badania został oparty na analizie kontekstu wewnętrznego, opisu materiału audio-wideo, kodowania otwartego, przestrzennego kontekstu praktyki i jej treści oraz interpretacji treści nagrania.

Pierwszy z analizowanych przykładów to publikacja Remigiusza Maciaszka z 23.09.2016 roku, o tytule: *Unboxing Lego Star Wars Kylo Ren – Sorry tato! Przyciąłem Ci rękę*. Publikacja została odtworzona 268 434 razy i zebrała 1049 komentarzy (dane na dzień 15.06.2018 roku). Kanał tego twórcy, założony 21.07.2010 roku, subskrybuje 1 456 953 użytkowników (dane na dzień 15.06.2018 roku). Sam kanał został wyświetlony 460 232 605 razy i obraca się wokół tematyki gier, wydarzeń związanych z grami i klockami Lego. Twórca współpracuje z takimi organizacjami jak Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft, Sony czy PC Gaming Show. Omawiany materiał wpisuje się w grupę przekazów typu prywatność – hobby. Główną osią jest prezentowanie swoich zainteresowań i pasji – w tym wypadku tematy związane z grami typu PC i pochodnymi.

W ramach analizy wykonany został opis obrazu uwzględniający jego kompozycję, wykorzystanie przestrzeni czy sposób prowadzenia kadrowania i narracji wizualnej. W omawianym przypadku mamy do czynienia z przestrzenią przygotowaną na potrzeby publikacji w bardzo dokładny sposób. W kadrze znajduje się biały stół, a tło wypełnia mapa świata w odcieniach szarości. Na stole leżą rekwizyty, które twórca wykorzystał w materiale, takie jak nożyczki, pudełko klocków Lego Star Wars Kylo Ren wraz z zawartością. W zakresie kadrowania wykorzystane zostało ujęcie frontalne w planie amerykańskim i ujęcie boczne (najprawdopodobniej z wykorzystaniem półprofesjonalnego sprzętu przenośnego, takiego jak smartfon lub podręczny aparat cyfrowy). Perspektywa frontalna ułatwia odbiór i prezentację rekwizytu, natomiast ujęcie boczne przybliży widza (zrywa z konwencją profesjonalnego ujęcia) i wprowadza dynamikę dla względnie statycznej sytuacji. Istotne jest to, że w kadrze znajdują się dwie osoby- twórca (Remigiusz Maciaszek) i jego syn (relację między nimi określone zostały na podstawie tytułu publikacji „Sorry tato!” i treści komunikacji udostępnionej w ramach tego nagrania). Jest to pierwsza z płaszczyzn komodyfikowania prywatności, w tym wypadku więzów rodzinnych i prywatności rodzinnej na linii kontaktów pomiędzy ojcem a synem. Treść tego typu może przyciągać podobnych odbiorców. W tym przypadku ojców, którzy pragną budować relację ze swoim dzieckiem na podstawie wspólnych zainteresowań i hobby. W ramach kodowania otwartego wykorzystane zostały znaki i symbole proste w dekodowaniu. Zastosowano formułę zabawy z formą publikacji, gdzie twórca zaznacza obecność oświetlenia (które przeszkadza ze względu na swoją intensywność) i kontrolę jakości nagrywania i kadrowania materiału.

W ramach publikacji otrzymujemy podstawowe informacje na temat wieku twórców i prywatnych historii z życia rodziny. Dla przykładu dowiadujemy się, kiedy twórca zakupił pierwszy zestaw Lego tego typu. Przybliżona zostaje wartość więzi między ojcem a synem, gdzie podstawą są wspólne wspomnienia i wartości.

Remigiusz Maciaszek w ramach materiału opisuje charakter swojego syna, który jest niecierpliwy, porywczy i zaborczy. Przekaz odnośnie życia bohaterów, ich wspomnień i wzajemnych uczuć staje się integralnym elementem publikacji, która przedstawia zastosowanie określonego zestawu klocków Lego. Prywatność hobby i prywatność relacji stają się częścią „towaru” sprzedawanego w przestrzeni omawianej wypowiedzi udostępnionej za pomocą platformy YouTube.

Interpretacja zewnętrznego kontekstu obrazu wskazuje na to, że opisujący jest kompetentnym obserwatorem i posiada co najmniej podstawową wiedzę na temat praktyki i kultury związanej z klockami Lego. Dostrzega konieczność korzystania z instrukcji obsługi załączonej do opakowania, chociaż wspomina o wcześniejszych doświadczeniach w ramach podobnych formatów i schematów. Ze swoimi odbiorcami dzieli się wiedzą na temat nowego produktu firmy Lego i sposobu jego wykorzystania.

Częścią interpretacji kontekstu zewnętrznego jest uwzględnienie recepcji, która w przypadku platformy YouTube odnosi się do sekcji komentarzy. Dla opisywanej publikacji mowa o 1049 wypowiedziach opublikowanych przez użytkowników i subskrybentów. Komunikację tego typu można podzielić na komentarze odnoszące się do treści profesjonalnej publikacji (klocki Lego), treści związanych z prywatnością (relacje rodzinne i relacje ojciec-syn) oraz treści publikowanych przez subskrybentów, które są częścią stałej narracji pojawiającej się w ramach recepcji. Jeżeli chodzi o ostatnią z tych kategorii, są to odnośniki do innych publikacji oraz wypowiedzi humorystycznych osób zaznajomionych z innymi materiałami udostępnianymi przez Remigiusza Maciaszka. Zbiór wypowiedzi odnoszących się do relacji prywatnych skupia się na zagadnieniach relacji ojciec-syn („*Straszni fajnie widzieć razem syna i ojca. Niestety w dzisiejszym świecie co raz bardziej brakuje takich widoków. Pozdrawiam! :D*”). Warto zwrócić uwagę na to, że komentarze tego typu tworzą najliczniejszą grupę wśród opisywanej sekcji, ponieważ stanowią 63,3% wszystkich omawianych publikacji (wartość procentowa została podana w przybliżeniu, natomiast wartość liczbowa wynosi 664 komentarze). Siłę prezentowanej narracji i prywatności w ramach tego typu przekazów przedstawia jeden z komentarzy: „*Nie rozumiem po co dajecie łapki w dół ??? ojciec z synem układają lego nawiązują więzi a wy dajecie łapki w dół i to niszczyte jaki w tym sens ?*”. W tym wypadku użytkownik docenia prezentowane wartości i relacje, staje w ich obronie nawiązując tym samym stosunek emocjonalny z opisywaną treścią.

Podsumowując, w ramach materiału udostępniane są informacje na temat rekwizytu (klocki Lego), reakcje odnoszące się do pierwszego zderzenia autora z opisywanym produktem (co także określane jest jako prywatność – reakcje i emocje udostępnione w ramach publikacji). Jednak najbardziej istotnym elementem prywatności, jaki został ujęty w analizowanym materiale, jest relacja między ojcem a synem, ich wspólna historia i fragmenty prywatności udostępnione za pomocą platformy YouTube. Uwzględniając recepcję i główną oś zainteresowań odbiorców, to właśnie aspekt prywatności odnoszący się do tej relacji jest najbardziej cennym elementem filmu.

Drugi z analizowanych materiałów to publikacja Jovanny Czarniak działającej pod pseudonimem yoWANNA (nazwa ta jest grą słów pomiędzy imieniem autorki, zwrotem z języka angielskiego oraz formułą przestrzeni, która jest wykorzystywana w ramach tego vloga – wanny). Publikacja została udostępniona 02.02.2017 roku pod tytułem *Tinder #3 jak zacząć rozmowę*. Nagranie zostało odtworzone przez

użytkowników platformy YouTube 43 026 razy i zebrało 58 komentarzy (dane na dzień +16.06.2018 roku). Warto zwrócić uwagę na współczynnik odbioru filmu. Jest on udostępniany w formie "łapek" na tak lub nie, który dla tego materiału wynosi odpowiednio 290 do 124. Pokazuje on, w jaki sposób społeczność reaguje na dany materiał. Omawiany kanał został założony 15.03.2015 roku i subskrybuje go 18 220 użytkowników (dane z dnia 16.06.2018 roku), a został wyświetlony 1 878 521 razy. Główną osią tematyczną publikacji są związki, sprawy damsko-męskie i porady odnośnie tego typu relacji. W przestrzeni publikacji autorki można zaobserwować zmianę z narracji osoby samotnej do narracji osoby będącej w związku. Temat opisywanej zmiany i wszystkich powiązanych z nią spraw także został przedstawiony w treści poszczególnych materiałów. Omawiany vlog wpisuje się w grupę przekazów typu prywatność własna (zarówno w zakresie treści emocjonalnej jak i prezentowanej cielesności). W kontekście analizy wykonany został opis obrazu uwzględniający jego kompozycję, wykorzystanie przestrzeni czy sposób prowadzenia kadrowania i narracji wizualnej. Przestrzeń wykorzystywana w ramach publikacji jest zawsze taka sama i stanowi pewnego rodzaju znak rozpoznawczy autorki (został on także uwzględniony w nazwie kanału). W kadrze znajduje się wanna wypełniona pianą i, w zależności od tematu/charakteru publikacji, odpowiednie rekwizyty, takie jak świeczki klasyczne lub zapachowe czy kawa typu „latte”. Dla omawianego materiału są to kawa „latte” i bliżej nieokreślone kosmetyki znajdujące się na brzegu wanny, stanowiące naturalny element tej części domu. W ten sposób zaprezentowany zostaje pierwszy rodzaj prywatności – cielesność. Ponadto oglądamy nadawcę przekazu w sytuacji kąpieli, co można uznać także za część prywatności codziennej, która tradycyjnie nie jest prezentowana w przestrzeni publicznej. W zakresie kadrowania wykorzystane zostało ujęcie frontalne w planie amerykańskim. Jest to jedyna forma kadru występująca w nagraniu. Może ona być wykorzystywana w celu stworzenia iluzji rozmowy twarzą w twarz. Konwencja ta zaznaczona zostaje także przez bezpośrednie zwroty zawarte w warstwie słowa mówionego oraz kontakt wzrokowy i formułę prowadzenia tematu przez yoWANNE. Prywatność wspomniana wcześniej przyciąga odbiorców określonego typu – młodych mężczyzn doceniających walory zewnętrzne autorki kanału. Sama treść skierowana jest także do podobnego użytkownika, zainteresowanego rozterkami uczuciowymi, czy, jak ma to miejsce w opisywane publikacji, szukającego porad odnośnie korzystania z aplikacji typu Tinder. W ramach kodowania otwartego wykorzystane zostały znaki i symbole proste w dekodowaniu. Pojawiają się sygnały związane z bezpośredniością i właściwą platformą komunikacji stylizowaną po części na spotkanie przy kawie, a po części na prywatną, intymną rozmowę i relację. W ramach publikacji otrzymujemy podstawowe informacje na temat sposobów korzystania z aplikacji Tinder. Dowiadujemy się w jaki sposób rozpocząć rozmowę, jak doprowadzić do spotkania oraz jak na określony komunikat może reagować druga strona w przestrzeni tej aplikacji. Autorka materiału opisuje zachowania, które mogą pomóc w wyjściu znajomości poza ramę Tindera. Sam przekaz ma formę poradnika dobrych zachowań właściwych dla przedstawionego medium. Interpretacja zewnętrznego kontekstu obrazu wskazuje na to, że autorka jest zaznajomiona z aplikacją Tinder i sama z niej korzystała oraz obserwowała inne osoby z niej korzystające. Posiada pewną wiedzę (płynącą zapewne z doświadczenia) na temat prowadzenia rozmowy za pomocą aplikacji. Ze swoimi odbiorcami dzieli się poradami uniwersalnymi, skonstruowanymi w oparciu o społecznie postrzegany

kontekst kontaktów damsko-męskich, przy czym jednocześnie zaznacza odmienność takich kontaktów zapośredniczonych przez media.

Częścią interpretacji kontekstu zewnętrznego jest uwzględnienie recepcji, która w przypadku platformy YouTube odnosi się do sekcji komentarzy. Dla opisywanej publikacji mowa o 59 wypowiedziach udostępnionych przez użytkowników i subskrybentów. Komentarze do tej publikacji w większości wypadków odnoszą się do jej treści. Tworzą polemikę z przedstawionymi sposobami prowadzenia rozmowy na Tinderze. Można odnaleźć także dużo wypowiedzi podkreślających aspekt fizyczności autorki i wykorzystaną przestrzeń (*Dlaczego nagrywasz to w kąpielni?!!!!*). YoWANNA wchodzi w rozmowę w ramach sekcji komentarza starając się odpowiedzieć na każde zadane pytanie czy wystawioną opinię (na pytanie dlaczego nagrywa swoje publikacje w wannie odsyła do innego vloga z serii pytania i odpowiedzi).

Trzeci z analizowanych materiałów to publikacja Julii Caban. Omawiany vlog został udostępniony 25.04.2018 roku pod tytułem *Rozstanie. Dlaczego mój poprzedni związek się rozpadł? Vlog #14* i został wyświetlony 17 934 razy (dane na dzień 17.06.2018 rok). Współczynnik odbioru przez społeczność YouTube jest zdecydowanie dodatni, ponieważ uzyskał on wynik 538 do 28 (opinie pozytywne względem negatywnych). W okresie prowadzenia analizy pod materiałem opublikowanych zostało 91 komentarzy.

Opisywany kanał został założony 05.05.2010 roku i jest subskrybowany przez 35 991 użytkowników, a został wyświetlony 7 946 743 razy. Publikacje autorki skupiają się na życiu codziennym i prezentują materiał związany z prywatnością tego typu. Warto zwrócić uwagę na to, że Julia Caban prowadzi kilka kanałów odnoszących się do różnych tematów (są to zagadnienia związane z dietetyką, urodą i kosmetyką czy holistycznym podejściem do życia). Jednak na potrzeby tego badania uwzględniony został tylko kanał typu vlog prezentujący materiały związane z życiem codziennym i przemyśleniami własnymi. W ramach analizy wykonano opis obrazu uwzględniający jego kompozycję, wykorzystanie przestrzeni czy sposób prowadzenia kadrowania i narracji wizualnej. Autorka w swoich kompozycjach wykorzystuje różną przestrzeń i zmienne sposoby kadrowania. Poszczególne materiały nagrywane są w przestrzeni właściwej dla danego dnia. Kamera zazwyczaj jest trzymana w ręku, co wprowadza pewnego rodzaju naturalność narracji (brak ustawienia kamery, niestabilny obraz, który wydaje się być mniej sterowany). W ten sposób kamera „podąża” za bohaterką razem z jej ruchem i w jej przestrzeni. W kadrze omawianej publikacji znajduje się autorka w bliżej nieokreślonej przestrzeni, która może być salonem lub jadalnią. Zastosowany został efekt centralnego skupienia punktowego kamery z rozmyciem tła. Jest to publikacja typu vlog, także najważniejsza jest historia autora i po części jest to ujęte w sposobie kadrowania (półzbliżenie dające o wiele większe poczucie prywatności niż plan amerykański – dostrzegalna jest w znaczącym stopniu mimika i wszelkie reakcje emocjonalne) i prowadzenia narracji wizualnej.

We wprowadzającym przekazie werbalnym otrzymujemy podstawowe informacje na temat dnia autorki. Odnoszą się one do sprzątania i prania, a także codzienności związanej z tymi czynnościami. Poruszane zostają sprawy nawiązujące do suplementacji diety i żywienia ogólnego w kontekście nawyków i schematów zastosowanych przez narratorkę. Za pośrednictwem takiej komunikacji odbiorcy otrzymują informację na temat dnia codziennego oraz zachowań rutynowych Julii Caban. Jej

sylwetka i nawyki zostają przybliżone, a relacja z dnia i szeroko rozumianej codzienności (będącej także częścią prywatności) staje się wprowadzeniem do właściwego tematu ujętego w tytule. W ramach tego wprowadzenia udostępnione zostają różnorodne informacje, takie jak sposób parzenia herbaty (rodzaj herbaty, preferowany pojemnik i przyrządy pomocnicze typu „koszyczek do herbaty”). Punktem wyjścia do rozpoczęcia narracji pod tytułem *Dlaczego mój poprzedni związek się rozpadł?* była wiadomość e-mail od jednej z osób subskrybujących kanał. W ten sposób poruszony zostaje kolejny aspekt prywatności nawiązującej do wspomnień i doświadczeń życiowych w odniesieniu do rozmów prowadzonych z odbiorcami przekazów i komunikatów. Zmiana tematu od prywatności codzienności do prywatności doświadczeń zostaje zaznaczona także za pomocą kadrowania. Autorka unieruchamia kamerę (frontalne ujęcie statyczne w planie amerykańskim), co może tworzyć złudzenie rozmowy twarzą w twarz. Narracja przyjmuje formę specyficznej spowiedzi z problematycznego tematu. Autorka zaznacza, że jest to dla niej kwestia delikatna i potrzebowała czasu, aby nabrać odwagi i publicznie opowiedzieć swoją historię. Przedstawiony zostaje związek. Cała historia jest szczegółowa i porusza wiele kwestii prywatnych, w tym proces podjęcia decyzji o zakończeniu relacji.

W opisie kontekstu zewnętrznego należy uwzględnić odbiór materiału ujęty w sekcji komentarzy platformy YouTube. Dla omawianej publikacji jest to zbiór 91 komentarzy w większości odnoszących się do poruszanego tematu. Są to wyrazy współczucia lub porównania własne poszczególnych użytkowników do podobnych sytuacji w ich życiu prywatnym. „*Rzadko komentuje, ale aż się poplakalam jak to wszystko mówiłaś. Też byłam w takim związku, tylko że to ja byłam ta osoba która jak tylko na chwilę było źle to od razu chciała zrywać*”. Prywatność tego typu może mieć moc tworzenia społeczności opartej na podobnych doświadczeniach. Zwłaszcza w kontekście tematu uniwersalnego, jakim bez wątpienia jest nieudany związek.

5. Wnioski

W przestrzeni platformy YouTube prezentowane są różnorodne formy prywatności, która ulega procesom utowarowienia. Staje się pewnego rodzaju dobrem wymiennym, na który występuje wysokie zapotrzebowanie. W niniejszej pracy zostały opisane trzy podstawowe rodzaje prywatności udostępniane za pośrednictwem platformy YouTube. Są to prywatność zainteresowań i hobby, prywatność fizyczności i wiedzy oraz prywatność codzienności i doświadczeń. W ramach tych kategorii pojawiają się określone podgrupy i szczegółowe formy prywatności komodyfikowanej, takie jak społeczności i wspólnoty doświadczeń. Jest to jednak tylko jeden z elementów, czy też motorów, tworzenia publikacji tego typu, które obok aspektu ekonomicznego zazwyczaj posiadają także wartość terapeutyczną lub społeczną. Są to elementy wzajemnie się uzupełniające i decydujące o występowaniu i popularności określonych formatów. Należy pamiętać o ich wzajemnych zależnościach. Jednak na potrzeby tej pracy opisany został jedynie aspekt prywatności jako materiału, który może ulegać procesom komodyfikacji ze względu na zakres tematyczny, na który występuje zapotrzebowanie (popyt). Nie ulega wątpliwości, że użytkownicy platformy YouTube w różnej formie dzielą się swoją prywatnością z odbiorcami ich publikacji. Część z formatów staje się schematami popularnymi i możemy obserwować ich eksploatację przez różnych nadawców we własnym kontekście i narracji.

Literatura

1. Smith A., *Teoria uczuć moralnych*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.
2. Zylińska J., *Of Swans an ugly Ducklings: Bioethics between Humans*, Univerity of London, Londyn 2007.
3. Konecki K. T., *Wizualna teoria ugruntowana. Podstawowe zasady i procedury*, Przegląd Socjologii Jakościowej, t. 8 nr 1 (2012), s. 12-45.
4. Charmaz K., *Conructing Grounded Theory. A Practical Giude Through Qualitative Analysis*, Sage, Londyn 2006.
5. Barney G., Strauss A. L., *Discovery of Grounded Theory: Strategies of Qualitative Research*, Aldine, Chicago 1967.
6. Giddens A., *Socjologia*, Warszawa 2007, s. 44-48, 85-87.
7. Gruchola M., *Komodyfikacja „kultury” w telewizji publicznej*, Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy, tom 8/19 (2016), s. 121-137.
8. Słownik Marketingowy, *Komodyfikacja*, <http://www.ism.com.pl/index.php/reklama/sloownik-reklamy/>, 01.06.2018 godz. 21:55.
9. Burges J., Green J., *YouTube video online a kultura uczestnictwa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011, s. 79-84.
10. Hartley J., *Numbers over knowledge? Journalism and popular culture*, [w:] Wahl-Jorgensen K., Hanitzsch T. (red.), *Handbook of journalism studies*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah 2008.

Komodyfikacja przekazów platformy YouTube: prywatność na sprzedaż detaliczną

Streszczenie

Zadaniem publikacji jest wykazanie procesów komodyfikacji w przestrzeni platformy YouTube. Produktem „na sprzedaż” w omawianych publikacjach staje się szeroko rozumiana prywatność. W ramach pracy opisane zostały popularne sposoby prezentowania i udostępniania prywatności za pośrednictwem platformy YouTube. W celu stworzenia opisu wspomnianego procesu wykorzystano metody badawcze wpisujące się w wizualną teorię ugruntowaną i formułę studium przypadku. Prywatność jest istotnym elementem przekazów typu vlog. Może stanowić ona fragment narracji codzienności lub odnosić się do wspomnień i doświadczeń. Może także przybierać formę prezentacji prywatności tworzonej w kontekście materiału (relacje rodzinne i społeczne).

Słowa kluczowe: komodyfikacja, kultura, platforma YouTube, prywatność, towar.

Commodification of YouTube platform messages: privacy for retail sales

Abstract

The task of the publication is to demonstrate the processes of commodification in the space of the YouTube platform. The product "for sale" in these publications is widely understood privacy. The work described the popular ways of presenting and sharing privacy through the YouTube platform. In order to create a description of the mentioned process, research methods have been used that fit into the visual grounded theory and the case study formula. Privacy is an important element of vlog messages. It can be a part of the narrative of everyday life or refer to memories and experiences. It can also take the form of a presentation of privacy created in the context of the material (family and social relations).

Keywords: Commodification, culture, YouTube platform, privacy, commodity.

Typowanie dywersji propagandowej w oparciu o źródła jawne

„Pierwsze kłamstwo, myślisz: ech, zażartował ktoś.

Drugie kłamstwo – gorzki śmiech, śmiechu nigdy dość.

A to trzecie, gdy już przejdzie przez Twój próg

głębiej zrani cię, niż na wojnie wróg”

B. Okudźawa

1. Wstęp

W Państwie współczesnym, szczególną rolę, odgrywają informacje (pod warunkiem że są prawdziwe) dające wiedzę, bez której państwo jak i sektory gospodarcze nie mogłyby prawidłowo funkcjonować. W dobie możliwości manipulacji społeczeństwem, istotnym narzędziem jest informacja, która na polu walki wykorzystuje brak świadomości człowieka. Znalazła zastosowanie w konfliktach międzynarodowych jak i w sektorze gospodarczym. Zasięg zmian i postęp technologiczny daje dostęp do informacji praktycznie z każdego miejsca na świecie, a koszty urzędów umożliwiających ich pozyskanie, sprawiają iż są one powszechnie dostępne. Konsekwencją tego jest powstanie nowego środowiska walki jakim stała się cyberprzestrzeń oraz coraz to nowe sposoby weryfikacji nieprawdziwych informacji. Do środków manipulacji społeczeństwem korzystającym z Internetu zalicza się przede wszystkim skłonność człowieka do uogólnień, brak chęci sprawdzania rzetelności informacji oraz wydarzenia i pozory, które wskazują na prawdę danej informacji jak i plotki jako spreparowane informacje i opinie tzw. „szeptana propaganda”. Rozwój techniki i elektroniki zapoczątkował rewolucję informacyjną. Komputery, urządzenia mobilne jak i Internet stały się powszechne a multimedialnej środki przekazu, przesyłają strumienie informacji w różnej postaci. Antyspołeczne zachowania w cyberprzestrzeni (tzw. *trolling*), polegające głównie na ośmieszaniu i obrażaniu użytkowników, dążą do ukształtowania systemu wartości czy sposobu postrzegania świata, tak aby od wewnątrz doprowadzić do rozbicia społeczeństwa przeciwnika i osiągnąć zamierzony cel. Takie zaawansowane przedsięwzięcia mogą prowadzić do destabilizacji działań dyplomatycznych, militarnych czy ekonomicznych. Broń Masowej Manipulacji, której narzędziem jest informacja, toczy rozgrywki o kontrolę nad informacjami przekazywanymi we wszystkich dostępnych mediach komunikacyjnych, w celu panowania nad społeczeństwem, jego opinią czy emocjami. Kłamstwo i podstęp we współczesnym

¹ info@aziolkowska.pl, Akademia Sztuki Wojennej, Wydział Bezpieczeństwa Narodowego, Instytut studiów strategicznych, www. akademia.mil.pl.

² r.bielawski@akademia.mil.pl, Akademia Sztuki Wojennej, Wydział Bezpieczeństwa Narodowego, Instytut nauk humanistycznych i społecznych, www. akademia.mil.pl.

świecie opartym na informacji i rywalizacji są agresywną formą zdobycia przewagi informacyjnej. Polityka międzynarodowa, w której przywódcy państw okłamują siebie nawzajem, wykorzystywana jest do gry politycznej, gdzie odniesiony sukces w rezultacie kłamstwa, jest akceptowany przez naród. Pierwszym najważniejszym sitem weryfikującym nieprawdziwe informacje, jest świadomość społeczeństwa w zakresie typowania dywersji propagandowej. Dlatego też celem w wymiarze teoretycznym jest analiza oraz opis zjawiska i skuteczności wykorzystania narzędzi Open Source Intelligence w typowaniu propagandy informacyjnej w Internecie.

2. Formy kłamstwa i podstępu we współczesnym świecie

Świadome podejmowanie kroków, których celem jest uniemożliwienie poznania prawdy nazywane jest kłamstwem. Może ono polegać na zmyśleniu zdarzeń, które nie miały miejsca a kłamiący zdaje sobie sprawę z tego, że nie wystąpiły oraz na zaprzeczaniu tym, które zaszły. Formą kłamstwa może być także koloryzowanie, w sytuacji, gdy osoba opowiadając historię łączy i uwypukla fakty tak aby było to dla niej korzystne, pomijając informacje niewygodne. Polega na tym, że akcentuje się pewne wydarzenia a wymowę innych pomniejsza. Konsekwencją tego jest przedstawienie swojego stanowiska w korzystnym świetle. Trzeci rodzaj oszustwa to zatajanie. Polega ono na ukrywaniu informacji mogących osłabić lub podważyć czyjąś pozycję. Przykładem może być przemilczenie pewnych faktów, aby ukryć je przed innymi, a w sytuacji zapytania o daną sprawę, osoba ta skłamie w celu zatajenia. Odbiorcy przekazywanych informacji są w stanie bronić się przed wszystkimi formami kłamstwa przez zapytanie czy są dostępne jakieś informacje na dany temat rozpatrywanej sprawy oraz weryfikacje już podanych. Wykorzystanie kłamstwa w międzypaństwowej grze może skupiać się min. na: wyolbrzymianiu możliwości i potencjału własnego kraju, ukrywaniu potencjału wojskowego i możliwości działania, bagatelizowaniu wrogich intencji wobec innego państwa, groźby użycia siły bez pokrycia w celu odstraszenia, budowania alternatywnych sojuszy czy odbudowania pozytywnego wizerunku pod presją [1].

Walka informacyjna nastawiona jest przede wszystkim na degradację społeczeństwa i może prowadzić np. do wywołania wojny domowej w innym państwie. W ścisły sposób związana jest z walką sieciową i cybernetyczną, w której występują działania defensywne i ofensywne w celu osiągnięcia celów politycznych i militarnych [2]. Należy do jednej z form zastraszania a także stanowi nacisk polityczny, gospodarczy czy wojskowy. W cyberprzestrzeni ukierunkowana jest na zdalne wprowadzanie wirusów do sieci informatycznych zaprogramowanych w taki sposób aby rozprzestrzeniały się i powielały samowolnie. Wprowadzanie wirusów komputerowych dotyczy także rządowych systemów, sieci komercyjnych jak i układów zdalnego sterowania takimi systemami. Kolejny aspekt dotyczy blokowania transmisji danych, wprowadzania nieprawdziwych treści logicznych czy deformowania już opublikowanych informacji [3].

Kolejną formą kłamstwa jest dezinformacja polegająca na przekazywaniu fałszywych treści. Do jej kluczowego celu należy wprowadzanie chaosu i niepewności w przeciwniku w momencie podejmowania decyzji. Aby dezinformacja była skuteczna, należy za pomocą wszystkich dostępnych środków przekazu informacyjnego, osiągnąć cel jakim jest przekonanie wroga do tego, iż pozorne zamiary są

prawdziwe, przy tym ukrywając te właściwe [4]. Można ją skutecznie przeprowadzać za pomocą środków masowego przekazu. Grupy terrorystyczne wykorzystują środki masowego przekazu do podważania dobrych zamiarów władz i kierownictw systemu administrowania państwem. W tym celu rozpowszechnianie fałszywych informacji o zamiarach władz, mogą wywołać niepokoje społeczne i panikę. Takie działanie może prowadzić do destabilizacji sektora finansowego a tym samym do poczucia zagrożenia wśród obywateli. Do walki informacyjnej zalicza się także działania psychologiczne, dzięki którym terroryści zyskują dostęp do sieci informatycznej systemów państwowych. Za ich pomocą mogą zostać skradzione niejawne dane lub zakłócenia w administrowaniu państwem [5]. Właściwie zaplanowane i przeprowadzone działania dezinformacyjne potrafią skierować uwagę opinii publicznej w obszar tematów mniej ważnych i kontrowersyjnych niż te istotne [6].

Istotną formą dezinformacji jest manipulacja, niejednoznaczna i trudna do zdefiniowania. Wykorzystuje ona uczucia i emocje społeczeństwa, przekazując spreparowane informacje jako działania prowadzone w specyficznym otoczeniu społecznym, gdzie jednostka cierpi na niedobór informacyjny. W takim systemie treści mają na celu wywoływać w obiekcie szereg emocji i uczuć w celu prowokacji określonych zachowań czynnościowych i werbalnych. Dezinformacja w takim wypadku dąży do narzucenia zakładanych wzorców postaw i zachowań [7].

W dobie społeczeństwa informacyjnego a tym wszechobecnego Internetu, poważnym zagrożeniem jest zjawisko trollingu. Charakteryzuje się on zachowaniem antyspołecznym charakterystycznym dla forów dyskusyjnych i innych miejsc w Internecie, w których prowadzi się dyskusje. Jest to forma działalności z przewagą aktywności pobudzająca wyraźną agresję i wrogość. Symptomami trollingu są: dążenie do szkodenia innym osobom, okrucieństwo, brak wrażliwości moralnej oraz stosowanie przemocy. Należy także stwierdzić, że trollowanie powoduje dezorganizowanie miejsca gdzie prowadzona jest dyskusja. Działalność trolli zazwyczaj jest mało szkodliwa społecznie. Może jednak ona przybierać bardziej radykalną postać jeżeli działania zawierają założony przekaz ideologiczny i dokonują się w czasie sytuacji kryzysowej. Konsekwencją tego jest utrudnienie prowadzenia pracy niezależnym serwisom informacyjnym, z powodu dużej ilości krytycznych wpisów na wielu kontach i stronach a także może to prowadzić do zniekształcenia treści przekazu, jednocześnie wprowadzając swój błędny [8].

3. Typowanie dywersji propagandowej za pomocą źródeł otwartych

Trolle utrudniają prowadzenie pracy niezależnym serwisom informacyjnym poprzez dużą ilość krytycznych wpisów na wielu możliwych stronach i kontach (komentarze pod artykułem, forum, strona na Facebook, Twitter). Może to także prowadzić do zniekształcenia treści przekazu. Dlatego też aby móc zweryfikować prawdziwą informację, po dotarciu do źródła i znalezieniu w nim informacji na interesujący nas temat, należy ocenić jej wiarygodność i użyteczność. Ocena wiarygodności materiału należy do najtrudniejszego zadania, jakie stoi przed osobą wyszukującą informacje.

Trolle można poddać kilku klasyfikacjom tj. osoba próbująca sprowokować emocjonalną reakcję czytelnika, doprowadzająca do wściekłości może wywołać strach lub poczucie zagrożenia, nazywana jest trollem klasycznym. Taki troll próbuje

przyciągnąć do siebie uwagę poprzez sabotowanie zasad korzystania z serwisu. Jego działania nie są związane z ideologiami czy wierzeniami ani też z fałszywością rozpowszechnianych informacji. Główny cel wprowadzanej przez niego treści to – prowokować i wywoływać u innych gwałtowne, emocjonalne reakcje. Kolejny typ trolla działa na zlecenie pod kierunkiem państwa bądź instytucji państwowej. Propaguje konkretną ideologię. Taka aktywność powiązana jest zazwyczaj z dodatkową działalnością, tj. dezinformacją czy powodowaniem kontrowersji. Możliwość neutralizacji trolli i ich działalności w sieci a przy tym weryfikacji informacji, można rozpoznać zwracając uwagę na pewne ich zachowania. Pierwszym krokiem jest rozpoznanie trolla. Trolla charakteryzują: zbyt długie komentarze, wypowiedzi nie pasujące do kontekstu rozmowy, został rozpoznany przez innych uczestników dialogu, otwarte i wrogie wypowiedzi, półanalfabetyczne słownictwo [9].

Otwarte źródła informacji charakteryzują się legalnym zdobywaniem informacji z przestrzeni publicznej oraz z ich późniejszym przetwarzaniem [10]. Źródła otwarte definiowane są także jako OSINT (*Open Source Intelligence*). Określenie to wynika z zasady ich jawności. Kategoria źródeł otwartych jest wysoko klasyfikowana wobec innych charakterystycznych metod uzyskiwania informacji, do których zaliczyć można środki techniczne i agentury [11]. Zgodnie z typologią NATO źródła informacji podzielić można na:

1. Internet (media elektroniczne pochodzące z cyberprzestrzeni), które charakteryzuje mnogość i różnorodność a w tym: blogi, portale społecznościowe, agencje informacyjne, fora czy organizacje pozarządowe.
2. media tradycyjne, do których zalicza się agencje prasowe, książki, gazety, czasopisma, radio.
3. literatura niszowa, publikacje akademickie, organizacje pozarządowe oraz working papers.
4. eksperci, naukowcy i uczestnicy zdarzeń.
5. usługi komercyjne tj. informacje gospodarcze.
6. bazy zdjęć i obrazów (obrazowanie powierzchni ziemi IMINT).
7. inne usługi w zakresie dostarczania danych [12].

Do głównych źródeł danych podlegających analizie zalicza się: komercyjne bazy danych, informacje ogólnodostępne, opracowania indywidualnych ekspertów oraz szara literatura. Niezależnie od kryteriów ich klasyfikacji, uzyskanie „surowych” danych nie oznacza oczekiwanej wiedzy. Wszystkie informacje, należy zweryfikować i poddać analizie [13].

Bazując na możliwościach analitycznych jakie dostarczają nam wyżej wymienione otwarte źródła informacji, należałoby poddać weryfikacji: autora danej treści, wydawcę, przeznaczenie w tym punkt widzenia, aktualność informacji oraz jej wartość, ton i styl pisania danej treści czy zakres informacji jakie prezentuje.

Aby ustalić, w jakim stopniu uzyskana informacja jest godna zaufania, należy ocenić wiarygodność źródła, zastanawiając się nad następującymi kwestiami:

- czy dane personalne autora zostały udostępnione i wyraźnie wymienione poniżej informacji?
- czy autor udostępnił swoje dane kontaktowe?

- czy w publikacji zostały udostępnione kwalifikacje autora tj. aktualnie zajmowane stanowisko pracy, doświadczenie zawodowe bądź przynależność instytucjonalna? (jeżeli nie, czy jest możliwość dotarcia do tych informacji poprzez przejście do innej strony internetowej lub za pomocą kontaktu z wydawcą)?
- kto jest wydawcą? Czy strona na której zostały udostępniane informacje jest stworzona i sponsorowana przez renomowany podmiot?

W trakcie określania wiarygodności wydawcy czy sponsora publikacji, w której zawarto informacje istotne dla zainteresowanego, należałoby sprawdzić: podmiot w bazie przedsiębiorców KRS/CEIDG, powiązane domeny, domenę w serwisie Whois, logo i nazwę na stronie, czy wydawca jest kompetentny i zapewnia wiarygodne informacje naukowe, czy znajdują się informacje kontaktowe, dzięki którym można uzyskać dane do weryfikacji. Jeżeli jest możliwość ustalenia informacji o autorze lub wydawcy danego tekstu czy artykułu, powinno się wyszukać na stronie informacji o jego przeznaczeniu a także o powodzie jego utworzenia. Pomocne w tym mogą być odpowiedzi udzielone na następujące pytania:

- czy styl i język jest odpowiednio dostosowany do charakteru publikacji?
- w jakim celu artykuł został opublikowany?
- czy przeznaczenie strony zaspokoiło potrzeby informacyjne?
- do jakiej grupy docelowej jest przeznaczony?
- jaka jest opinia publiczna, naukowa na temat wydawcy/autora?
- czy w innych źródłach podane informacje znajdują potwierdzenie?

Poddając ocenie jakość informacji w Internecie, a co za tym idzie również jej wiarygodność, należy wziąć pod uwagę treść i formę prezentacji. Szczególnie należy zwrócić uwagę na szereg kryteriów, takich jak: poprawne gramatycznie i ortograficznie treści, brak błędów językowych oraz wykonane artykuły z należytą starannością co może świadczyć o poziomie edukacji autora, reklamy odróżniające się od treści informacji, cytowane źródła z łatwością mogą zostać zweryfikowane, wykorzystane źródła są odpowiednie do przedstawianej informacji, informacja znajduje odzwierciedlenie w innych publikacjach, autor informacji odnosi się do prac innych autorów, dostępna jest bibliografia, autor przedstawia wobec niego swoje stanowisko, wnioski autora są uzasadnione przez fakty oraz inne przedstawione dowody [14].

Aktualność informacji należy do jednego z najważniejszych kryteriów oceny jakości i ich wiarygodności. Materiały powinny zawierać najnowsze dostępne informacje na dany temat. Aby mieć co do tego pewność, należy sprawdzić [15]:

- Kiedy informacja została stworzona?
- Kiedy informacja była ostatnio aktualizowana?
- Czy przedstawione informacje odpowiadają dacie aktualizacji?
- Czy przy prawach autorskich widnieje data?

Z punktu widzenia użytkownika, który chce podejść krytycznie do znalezionych informacji i określić ich wiarygodność, należy wykorzystać pełną lub częściową procedurę badawczą dokumentów elektronicznych pozyskanych z Internetu. Warto zwrócić uwagę na fakt, że nie tylko specjaliści mogą weryfikować informacje, ale również przeciętni użytkownicy mający podstawową wiedzę na temat ich

wyszukiwania i przeglądania pod kątem pożądanej treści. Wykorzystanie gotowych narzędzi informatycznych, które analizują w sposób zautomatyzowany strony internetowe, prowadzą do określenia podstawowych informacji o poprawności języka HTML, właścicielach domen, stopniu zgodności ze standardami sieciowymi, weryfikacji kodów źródłowych czy pokazaniu błędów składni [16]. Do tych czynności można wykorzystać ogólnodostępne narzędzia internetowe min.

1. Web Page Analyzer – aplikacja internetowa analizująca stronę pod kątem szybkości działania oraz rozmiarów i ilości zastosowanych w serwisie dokumentów i plików elektronicznych.
2. Walidator cSS – aplikacja, która pozwala na sprawdzenie arkuszy stylu CSS pod kątem błędów składniowych.
3. WHOIS – bardzo ważna aplikacja umożliwiająca sprawdzenie szczegółowych informacji na temat zarejestrowanej nazwy domeny internetowej.

Do wyszukiwania informacji w Internecie, a następnie oceny ich wiarygodności i jakości należy korzystać z co najmniej trzech pojedynczych wyszukiwarek (*np. Google, Bing, Yandex*) oraz stosować techniki zawężania wyszukiwania za pomocą: operatora AND aby zwiększyć relewantność przy jednoczesnym zredukowaniu liczby zwróconych wyników; operatora OR, żeby uwzględnić synonimy. Jego zastosowanie znacznie zwiększy liczbę zwróconych wyników, kosztem ich trafności. Zostaną przedstawione wyniki, które w swojej treści posiadają (przynajmniej) jedno z wyszukiwanych wyrażen. Semantyka – szuka słów kluczowych, za pomocą różnych skrótów, pisowni, akronimów, tłumaczeń, synonimów w liczbie mnogiej lub pojedynczej oraz znaków specjalnych; Operatora NOT używa się aby wykluczyć niechciane wyniki.

Zapoznanie się z szerszym kontekstem analizowanego problemu, umożliwi wskazanie powiązań pomiędzy danymi zagadnieniami. Propozycje pokrewnych wyszukiwań można uzyskać za pomocą usług: Infamous, TouchGraph czy Soolve. Zbliżoną funkcjonalność oferują niektóre wyszukiwarki wyposażone w mechanizm organizowania rezultatów w kategorie tematyczne. Wyszukiwarka klastrowa Carrot2, oprócz tradycyjnego sposobu grupowania wyników i wyszukiwania w drzewie folderów, proponuje atrakcyjny sposób zapoznania z nimi w formie graficznej. Innym przykładem może być wyszukiwarka iSeek. W zależności od rezultatów sortuje treści według kategorii: tematy, ludzie, miejsca, organizacje, data i czas, skróty, data publikacji czy źródło. Soolve jest narzędziem do wyszukiwania słów kluczowych. Przydatne gdy użytkownik chce poznać często wyszukiwane frazy zawierające słowo klucz. Słowa kluczowe powinny być trafnie sformułowane oraz należy zastosować szeroko definiowane zapytanie, aby potencjalnie poszukiwane informacje uzyskać na pierwszej stronie. Warto rozważyć dodatkowe możliwości systemów wyszukujących i skorzystać z zaawansowanych opcji wyszukiwania celem zawężenia uzyskanych wyników i zminimalizowania ich liczby. Ostatnim etapem strategii wyszukiwania informacji jest jej analiza, charakteryzująca się najdłuższą z opisywanych procedur badawczych, jednak pozwala ona na najbardziej precyzyjne i skuteczne znajdowanie informacji.

4. Podsumowanie

Należy zaznaczyć, że ani dezinformacja, ani propaganda nie są celem samym w sobie. Są one środkiem wykorzystywanym do osiągnięcia określonego, długofalowego, celu politycznego lub wojskowego. Zagrożenia wynikające z wojny informacyjnej wewnętrznej jak i zewnętrznej są duże. Rozwój technologii, a wraz z nią także i metody jakie można zastosować, skutecznie umożliwiają wprowadzanie zamętu, niepewności i poczucia zagrożenia wśród społeczeństwa a także niszczą lub przechwytyują istotne informacje w sektorze państwowym. Nowoczesne technologie oraz zagrożenia płynące z manipulowania informacją mogą prowadzić do ujawnienia tajnych informacji. Edukacja i uświadamianie społeczeństwa jest jedną z podstawowych form przeciwdziałania dezinformacji. Obecnie większość informacji znajduje się w źródłach ogólnodostępnych i wbrew wyrażanej opinii, do wielu z nich można łatwo dotrzeć. W tej kwestii wymienione w artykule działania polegające na weryfikacji informacji mogą mieć szczególne znaczenie w zapobieganiu sytuacji kryzysowych. Warto więc zastanowić się nad podjęciem środków zaradczych, do których należy weryfikacja informacji za pomocą ogólnodostępnych źródeł informacji (OSINT). Pomimo ogólnego dostępu do informacji w cyberprzestrzeni, ich pozornej niezależności i obiektywności, dezinformacja i propaganda są skutecznie prowadzone. W związku z tym istotne jest, aby każdy użytkownik Internetu miał świadomość, iż nie wszystkie treści i informacje są prawdziwe. Można tego dokonać poprzez poszerzanie wiedzy nie tylko o nowe możliwości zdobywania informacji za pomocą otwartych źródeł, ale przede wszystkim o narzędzia wykorzystywane do ich weryfikacji pod względem jakościowym i zgodności z rzeczywistością. Istotne jest także „zaszczepienie” w obywatelach wiedzy na temat mechanizmów dezinformacji i propagandy.

Literatura

1. Minkina M., Bałek B., *Kłamstwo i podstęp we współczesnym świecie*, Rytm, Siedlce 2015.
2. Liedel K., Piasecka P., Aleksandrowicz T.R., *Sieciocentryczne bezpieczeństwo. Wojna, pokój i terroryzm w epoce informacji*, Difin, Warszawa 2014.
3. Żebrowski A., *Bezpieczeństwo informacyjne Polski a walka informacyjna*, Roczniki Kolegium Analiz Ekonomicznych nr 29, (2013).
4. Wrzosek M., *Dezinformacja jako komponent operacji informacyjnych*, AON, Warszawa 2005.
5. Żebrowski A., *Walka informacyjna wsparciem terroryzmu islamskiego*, <http://geopolityka.net/Andrzej-zebrowski-walka-informacyjna-wsparciem-terroryzmu-islamskiego/> (dostęp z dnia 19.01.18).
6. Wrzosek M., *Dezinformacja skuteczny element walki informacyjnej*, AON, Warszawa 2012.
7. Kwećka R., *Informacja w walce zbrojnej*, AON, Warszawa 2001.
8. Musiał E., *Trolling jako przykład zagrożeń informacyjnych w cyberprzestrzeni*, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, 2014.
9. *Internet trolling as a tool of hybrid warfare: The case of Latvia – Results of the study*, StratCom, Riga 2016.
10. Sienkiewicz B., *Historia pewnego złudzenia*, Przegląd Bezpieczeństwa Wewnętrznego, Wydanie specjalne dostępne na stronie www.abw.gov.pl.
11. Bączek, P., *Zagrożenia informacyjne a bezpieczeństwo państwa polskiego*, Adam Marszałek, Toruń 2005.
12. Liedel K., *Zarządzanie informacją w walce z terroryzmem*, Warszawa 2010.

13. Aleksandrowicz T., *Biały wywiad w walce z terroryzmem*, [w:] Liedel K., Piasecka P. (red.), *Rola mediów w przeciwdziałaniu terroryzmowi*, Difin, Warszawa 2009.
14. Bednarek-Michalska B. *Ocena jakości informacji elektronicznej. Pułapki sieci*, EBIB, 5, 2007.
15. Holmes M., *The multiple dimensions of information quality*, „Information System Management”, vol. 13, no. 2, 1996.
16. Mirecka E., *Wyszukiwanie, selekcjonowanie i gromadzenie informacji*, cz. 1, WSiP, Warszawa 2003.

Typowanie dywersji propagandowej w oparciu o źródła jawne

Streszczenie

Artykuł poświęcony jest typowaniu dywersji propagandowej za pomocą jawnych źródeł. Zawiera rozważania dotyczące zjawiska informacji i propagandy, które nie należą do nowego wytworu. Dezinformacja i propaganda związana równocześnie z rozwojem techniki komunikowania społecznego prowadzi do intensywnej manipulacji społeczeństwem. W artykule zostały przedstawione formy dezinformacji, propagandy, kłamstwa i podstępu we współczesnym świecie wraz z typowaniem potencjalnego trolla. Przedstawiono charakterystykę źródeł ogólnie dostępnych (OSINT) oraz ich wykorzystanie w celu ujawnienia fałszywych informacji. Profesjonalne zastosowanie narzędzia jakim są źródła otwarte, ich zestawienie i spojrzenie analityczne, może dostarczyć wartościowych informacji. Aby uniknąć ryzyka trafienia na informację fałszywą, konieczna jest krytyczna ocena wiarygodności samej informacji oraz strony internetowej, na której została umieszczona. Dlatego skupiono się na narzędziach wykorzystywanych do oceny wiarygodności źródła.

Słowa kluczowe: propaganda, dywersja, dezinformacja, bezpieczeństwo, otwarte źródła informacji, środki masowej komunikacji.

Determining propaganda diversion by using explicated sources

Abstract

The article focuses on determining propaganda diversion by using open sources. It contains reflections about the phenomena of information and propaganda, which are not anything new. Disinformation and propaganda are connected with the development of social communication technology and they can lead to intensive manipulation of the society. The article presents forms of disinformation, propaganda, lies and deception in the modern world, along with the determination of a potential “troll”. The author presented the characteristics of open sources (OSINT) and their usefulness of unveiling false information. The professional use of a tool such as open sources (their combinations and analytical look) can provide valuable information. To avoid the risk of hitting false information, it is necessary to critically assess the reliability of the information itself and the website on which it was posted. Therefore, the author focused on the tools used to assess the credibility of the source.

Keywords: propaganda, subversion, disinformation, security, Open Source Intelligence, mass media.

Fonoholizm znakiem współczesności

1. Wstęp

Tempo zmian cywilizacyjnych i szybki rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych (zwłaszcza Internetu i urządzeń mobilnych) ma zasadniczy wpływ na młodsze pokolenie, które często nie może obejść się bez nowoczesnych środków komunikacji w życiu codziennym [1]. Korzystanie z telefonu komórkowego we współczesnym świecie stało się zachowaniem powszechnym, dla niektórych osób nawet codziennym. W całej Europie minął już czas, kiedy telefon był czymś nowym i zagadkowym. Obecnie używanie telefonu jest równie popularne, jak oglądanie telewizji i korzystanie z komputera. Powodem, dla którego ludzie chętnie kupują i użytkują smartfony jest ich wielozadaniowość. Zadaniem aplikacji mobilnej jest niezależne od czasu i miejsca umożliwienie użytkownikom dostępu do informacji, komunikacji oraz rozrywki [2]. Dla wielu użytkowników wizja spędzenia bez telefonu choćby kilku godzin jest powodem do wielkiego niepokoju, który przybiera formę fobii, którą nazywa się nomofobią (ang. *nomophobia* – *no mobile phobia*). Często tego terminu używa się wymiennie z terminem fonoholizm. Dzięki telefonom z dostępem do Internetu nie trzeba wychodzić z domu, ponieważ można zdalnie pracować, płacić rachunki czy robić zakupy. Nowe media służą zaspokajaniu wielu potrzeb, w tym również potrzeb młodzieży, takich jak potrzeba informacji o świecie zewnętrznym, wzory zachowań, rozrywka, akceptacja i interakcja społeczna. Internet może być dla człowieka drugim światem – światem wirtualnym [3].

Pomimo wielu zalet korzystanie z telefonu komórkowego wiąże się ze szkodliwymi lub potencjalnie szkodliwymi zachowaniami. Początkowo problem fonoholizmu wydawał się marginalny. Jednak najnowsze badania pokazują, że telefon komórkowy staje się nieodłącznym elementem życia współczesnego człowieka. To powoduje, że występuje większe prawdopodobieństwo rozwoju uzależnień. Nadużywanie korzystania z telefonu komórkowego jest uważane za zjawisko anormalne. Osoby uzależnione nie odkładają telefonu nawet na chwilę, odczuwają głęboki dyskomfort, gdy nie mają w pełni naładowanego urządzenia, często cierpią na fobię społeczną lub obawiają się samotności, telefon jest dla nich pośrednikiem w kontaktach z innymi, bywa też niezbędny do kontroli nad obiektem uczuć, używanie telefonu nie jest podyktowane koniecznością, ale czynnikami natury emocjonalnej i społecznej [4]. Korzystanie z telefonów komórkowych jest ważną

¹ jagoda.konarska1@wp.pl Koło Naukowe przy Zakładzie Informatyki i Statystyki Medycznej, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, <https://www.umlub.pl>

² Katedra Zdrowia Publicznego, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, <https://www.umlub.pl>

³ Zakład Informatyki i Statystyki Medycznej, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, <https://www.umlub.pl>

⁴ Zakład Informatyki i Statystyki Medycznej, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, <https://www.umlub.pl>

częścią życia wielu nastolatków. Jednak nadużywanie ich może powodować problemy związane ze zdrowiem psychicznym [5], jak również prowadzić do nieprawidłowych relacji z otoczeniem. Dysfunkcjonalne korzystanie z telefonu komórkowego jest częścią całego spektrum uzależnień cybernetycznych, które obejmują różnorodne nieprawidłowe zachowania, oznaczające zaangażowanie w określone działania online, np. gry, hazard, sieci społecznościowe, portale randkowe [6].

Należy podkreślić, iż większość użytkowników telefonów komórkowych korzysta z nich w racjonalny sposób. Można jednak spotkać także takie osoby, którym korzystanie z telefonu wymyka się spod kontroli, co w wielu przypadkach prowadzi do uzależnienia [7].

Celem pracy było przedstawienie przyczyn i konsekwencji zjawiska fonoholizmu. Analiza skupia się głównie na wpływie fonoholizmu na młode osoby, ponieważ z biologicznych względów są one najbardziej narażone na ewentualne niebezpieczeństwo, a przy tym stanowią najbardziej aktywną grupę użytkowników telefonów komórkowych. Do przedstawienia przyczyn i konsekwencji zjawiska fonoholizmu zastosowano analizę literatury naukowej z zakresu tematycznego.

2. Definiowanie fonoholizmu

Fonoholizm opiera się na mechanizmie analogicznym do tego, jaki występuje w przypadku uzależnienia od substancji chemicznych (papierosów, alkoholu, narkotyków). Aby można było stwierdzić jakiegokolwiek uzależnienie, musi ono trwać przez jakiś czas, absorbować osobę nim dotkniętą i przeszkadzać w codziennym funkcjonowaniu na tyle by móc dostrzec problem. Częściej taki problem widzi ktoś z otoczenia uzależnionego niż on sam [8]. Rozumiany jest jako problem odnoszący się do zaburzenia behawioralnego w postaci nałogowego używania telefonu komórkowego. Objawia się nadmiernym przywiązywaniem uwagi do telefonu komórkowego oraz nadużywaniem go w różnych codziennych sytuacjach. Osoba taka nie jest w stanie normalnie funkcjonować bez swojego telefonu, który najczęściej ma dostęp do Internetu [9].

Często zamiennie stosuje się sformułowanie „uzależnienie od telefonu komórkowego”. Jednak fonoholizm jako zjawisko nie jest ujęty ani w DSM V (ang. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*), ani ICD-10 (ang. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*). Co wskazuje, że nie powinno się mówić o zjawisku uzależnienia od urządzeń cyfrowych, ale o zaburzeniu w użytkowaniu, o kompulsywnym używaniu czy o nadużywaniu [10].

3. Skala zjawiska fonoholizmu

Według badań We Are Social i Hootsuite (2017) prawie 2/3 światowej populacji posiada obecnie telefon komórkowy, w Polsce jest to 61%. Podobne dane występują w innych państwach Europy, np. we Francji jest to 64% posiadających telefon, a w Niemczech 68%. Udział ruchu mobilnego w sieci w ostatnim czasie wzrósł o 30%, przy czym większość tego wzrostu pochodzi z rozwijających się gospodarek świata. Ponad połowa światowego ruchu w sieci pochodzi z telefonów komórkowych. W Polsce większość użytkowników (80%) korzysta z portalu społecznościowego Facebook, częściej za pośrednictwem telefonu niż innych urządzeń

elektronicznych. To pokazuje, że do kontaktu z innymi w przeważającej części służy telefon, który większość ludzi niemalże zawsze ma przy sobie [11]. Jak wynika z danych Polskiego Badania Internetu (2018), aż 21,6 mln internautów posługuje się smartfonami. Największy odsetek internautów łączy się z siecią wyłącznie za pomocą urządzeń mobilnych w soboty i niedziele. W lutym średni udział takich użytkowników mobilnych wśród wszystkich aktywnych użytkowników dla tych dni tygodnia wyniósł 42%, natomiast dla dni powszednich 37% [12]. Badania przeprowadzone przez Tavolacci i wsp. (2015) wśród 760 francuskich studentów szkół wyższych wykazały, że prawie jeden na trzech studentów jest uzależniony od telefonu. Według badania 79,6% studentów posiada smartfon, 31,4% badanych spędza za dużo czasu korzystając z telefonu, 31,3% osób odczuwa niepokój, gdy nie mają telefonu w zasięgu wzroku przez cały dzień. Problematiczne korzystanie z telefonu częściej dotyka kobiety. U osób nadmiernie korzystających z telefonu bardzo często występuje bezsenność [13]. Wyniki badania przeprowadzonego wśród 11 111 tajwańskich studentów wskazują, że 16,4% respondentów nadużywa korzystania z telefonu. Problematiczne korzystanie z telefonu komórkowego wiąże się z innymi ryzykownymi zachowaniami. Wyniki wskazują, że wszyscy, którzy są uzależnieni, są przy tym bardziej skłonni do agresji, padają ofiarami agresji, bezsenności, niskiej samooceny, palenia papierosów i istnieje większe prawdopodobieństwo, że popełnią samobójstwo. U dziewcząt poniżej 15 roku życia i u wszystkich chłopców z problematycznym używaniem telefonów występuje większa skłonność do tatuowania się. Zauważono również, że ich sen jest krótki oraz że częściej piją alkohol [14]. Badanie Ćwikły i Olejniczaka (2016) wśród 319 Polaków wskazuje, że ponad 2/3 badanych deklaruje, że używa telefonu przez cały dzień bądź kilkanaście razy dziennie. Ponad połowa respondentów używa smartfonu do celów służbowych (30%) lub służbowych i prywatnych (41%). Ponad połowa (58%) badanych nie wyobraża sobie spędzenia tygodnia bez telefonu. Spośród wszystkich respondentów, aż 65% zaliczyłoby samych siebie do osób uzależnionych od smartfonu [15].

4. Przyczyny fonoholizmu

Telefon komórkowy pełni we współczesnym świecie wiele pożytecznych funkcji, jednak w krótkim czasie można utracić kontrolę nad racjonalnym korzystaniem z tego urządzenia. Największy problem występuje wśród młodzieży. Nieustanne rozmowy przez telefon, wysyłanie niezliczonej ilości SMS-ów, granie w gry, korzystanie z różnych stron internetowych. Komórka stała się wyznacznikiem statusu społecznego. Posiadanie wielu znajomych na portalach społecznościowych, częste rozmowy przez telefon komórkowy wskazują na posiadanie liczego grona przyjaciół, załatwianie wielu spraw, a to zwiększa poczucie własnej wartości. Występuje brak jednoznacznych danych na temat tego, co warunkuje nawykowe sięganie po telefon komórkowy przez badaną młodzież. Z jednej strony nałogowe korzystanie może być warunkowane przez brak jasno ustalonych zasad korzystania z urządzeń, brak rozmów z rodzicami o odpowiedzialnym użytkowaniu, czy też brak wychowania w zakresie zachowywania się w miejscach publicznych. Może też jednak uzależniają zainstalowane aplikacje (głównie aplikacje społecznościowe), programy czy gry. Często osoby, które nałogowo korzystają z telefonu doświadczają

syndromu FOMO (ang. fear of missing out), czyli lęku przed pominięciem. Takie osoby boją się, że „przegapią” coś istotnego, co dzieje się w przestrzeni mediów społecznościowych [10]. Nastolatki, u których obserwuje się symptomy uzależnienia od telefonu komórkowego mogą odczuwać fobię społeczną lub obawiają się samotności i chcąc to zamaskować korzystając z telefonu, usprawiedliwiają swoje zachowanie mówieniem po prostu o wygodzie z korzystania z telefonu lub o bezpieczeństwie, jakie zapewnia posiadanie telefonu. Silna potrzeba przynależności do grupy, może być zaspokajana nieustannym dzwonieniem do innych. Nadsluchiwanie, czy nikt nie dzwoni bądź lęk przed tym, że może tego nie usłyszeć, wskazuje, że źródłem akceptacji samego siebie są inni ludzie. Bywa, że taka osoba jest nieśmiała, wycofuje się z relacji z innymi ludźmi, ma mało znajomych albo wcale, poprzez kontakty przez telefon w sieci łatwiej jej wyrażać siebie i swoje uczucia. Poczucie niskiej samooceny jest maskowane posiadaniem telefonu, szczególnie modnego, najnowszego modelu. To poprawia nastrój, dzięki temu pełen kompleksów człowiek czuje się ważny i ma się czym chwalić przed rówieśnikami[9].

5. Charakterystyka uzależnionych/ profil uzależnionych

Wyniki badania przeprowadzonego przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje) (2015) wśród 1011 rodziców wskazują, że 64% dzieci w wieku 6 miesięcy – 6,5 lat korzysta z urządzeń mobilnych. Im dzieci są starsze, tym częściej ich używają. Z urządzeń mobilnych korzysta prawie połowa (43%) dzieci rocznych i dwuletnich, natomiast w przypadku dzieci sześciolletnich jest to już 84%. W grupie dzieci między piątym a szóstym rokiem życia korzystanie z tego typu sprzętu jest właściwie powszechne, tylko 17% dzieci z tej grupy wiekowej nie korzysta z urządzeń mobilnych w ogóle. Prawie we wszystkich domach obecne są urządzenia mobilne, a aż 26% badanych dzieci posiada własne. Najczęściej dzieci wykorzystują nowe media do oglądania filmów, grania czy bawienia się nimi bez wyższego celu. Rodzice pozwalają na korzystanie z mediów elektronicznych wówczas, kiedy potrzebują zająć czymś dzieci (69%), w nagrodę (49%), skłonić do jedzenia posiłku (19%), w zasypianiu (15%) [16]. Nauka nie dostarczyła jeszcze dostatecznie dobrych dowodów na to, jaki wpływ mają nowe technologie na rozwój małych dzieci. Jednak należy zachować umiar przy udostępnianiu dzieciom urządzeń mobilnych. Zalecenia Amerykańskiej Akademii Pediatrii (AAP) wskazują, że dzieci poniżej 2 roku życia nie powinny mieć żadnego kontaktu z urządzeniami mobilnymi, ponieważ nadmierne korzystanie może wywołać kłopoty z nauką, trudności z koncentracją, czy otyłość. Mogą również wystąpić zagrożenia dla rozwoju umiejętności interpersonalnych, gdy kontakt z innymi dziećmi czy dorosłymi jest zastępowany przez komputer lub smartfon. Ten proces jest ciężki do zatrzymania, ponieważ widać, że nowe technologie stały się elementarnym kontekstem społeczno-wychowawczym najmłodszego pokolenia [17].

Badanie koordynowane przez dr Macieja Dębskiego przeprowadzone w latach 2015-2016, podczas którego przebadano 22086 dzieci od 12 do 18 roku życia wykazało, że dziewczęta przejawiają wyższe wyniki w ogólnej skali fonoholizmu niż chłopcy, a różnice między nimi są statystycznie istotne. Uczniowie gimnazjów częściej niż uczniowie szkół podstawowych przejawiają symptomy nałogowego

korzystania z telefonów komórkowych. Istnieje ścisła zależność między zagrożeniem fonoholizmem, a aktywnym korzystaniem z portali społecznościowych. Co wskazuje, że osoby mające profile na portalach społecznościowych częściej od osób nieposiadających tam profili, w sposób niekontrolowany i nałogowy sięgają po telefon komórkowy, który jest głównym narzędziem z jakiego młodzież korzysta logując się na portale społecznościowe. Również wyższy poziom niekontrolowanego korzystania z telefonów przejawiają osoby, które przyznają, że nie mają w życiu żadnych zainteresowań [10].

6. Rodzaje nadużywania telefonu

Zdaniem Olszewskiej (2013) nałogowe korzystanie z telefonów komórkowych może przybierać różnorodne formy. Dzięki analizie zachowań osób uzależnionych od telefonu komórkowego można wyróżnić następujące rodzaje [8]:

- Uzależnienie od SMS-ów – odczuwanie przymusu ciągłego otrzymywania i wysyłania wiadomości tekstowych, taka osoba często korzysta z systemu szybkiego pisania T9, wysyła wiadomości do siebie samego lub do osób znajdujących się w pobliżu;
- Komórkowi „ekshibycjoniści” – wybierając model telefonu przywiązują dużą uwagę do koloru, stylistyki i jego ceny oraz starają się trzymać go w ręku w taki sposób, aby były widoczne funkcje, w jakie został wyposażony. Często zwlekają z odebraniem połączenia po to, aby wszyscy wokół słyszeli dźwięk, jaki wydaje telefon. Takie zachowanie ma na celu podniesienie ich prestiżu społecznego i ma świadczyć o licznych kontaktach z innymi ludźmi;
- Uzależnieni od nowych modeli – to osoby skłonne przeznaczyć pokaźne kwoty na najnowszy telefon wyposażony w szczególne i wyjątkowe funkcje. Częstotliwość zakupu przez nich nowych aparatów wynosi zazwyczaj około jednego na pięć miesięcy i zależy od grupy społecznej, do jakiej zalicza się użytkownik;
- Gracze – telefon jest tylko narzędziem potrzebnym do grania często wiele godzin by pobić swój dotychczasowy rekord;
- SWT (syndrom wyłączonego telefonu) – u uzależnionych występuje obawa przed wyłączeniem telefonu. Aby uniknąć niespodziewanego pozbawienia się możliwości korzystania z telefonu, zawsze posiadają przy sobie zapasową, naładowaną baterię, to daje poczucie bezpieczeństwa;
- Osoby żyjący cudzym życiem – posiadają potrzebę kontrolowania otoczenia przy użyciu telefonu komórkowego, chcą sprawdzić np. co robią najbliżsi, zwierzchnicy, podwładni, znajomi itd., a gdy tego nie zrobią odczuwają silny niepokój;
- Osoby długorozmawiające przez telefon – długość rozmów może dochodzić nawet do kilku godzin dziennie.

Można wyróżnić jeszcze jeden typ, są to osoby nałogowo robiące sobie samemu zdjęcie, tzw. selfie. Smartfon z funkcją odwracanej kamery umożliwia skierowanie obiektywu na samego siebie i wykonanie cyfrowego autoportretu, z tego powodu smartfon bywa niekiedy nazwany self-phonem. Analiza zjawiska skłania do stwierdzenia, że selfie jest wyznacznikiem ludzkiego narcyzmu i egoizmu oraz nie

zawsze ma coś wspólnego z estetyką w fotografii. Ten rodzaj fotografii jest narzędziem budowania relacji, ale tylko pozornie. Daje poczucie bliskości osoby będącej na zdjęciu, jednak ta relacja jest zaburzona przez media, które są nośnikiem komunikacji [18]. Zdaniem badaczy kultura selfie pielęgnuje we współczesnych nastolatkach narcystyczną potrzebę bycia w centrum, zaznaczenia swojej obecności, bycia zauważalnym, wzbudzania podziwu oraz otrzymania wszystkiego, czego zapragną. Robienie selfie jest postrzegane jako aktywność kobieca lub symbolicznie feminizująca, tym samym odzierająca z męskości. Wiąże się to z podziałem w obrębie polityki widzenia, zgodnie z którą mężczyzna jest podmiotem, który patrzy, a kobieta obiektem jego widzenia [19]. Robienie samemu sobie zdjęć i umieszczanie ich w Internecie jest dla wielu nastolatków codziennością. Ogólnopolskie badanie (2016) wśród 22086 nastolatków wskazuje, że przynajmniej raz dziennie selfie robi jedna czwarta badanych, a około 10% wszystkich badanych robi selfie kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt razy dziennie [10].

7. Sygnały ostrzegawcze

W obecnych czasach ciężko wykrzyć, kiedy granica między prawidłowym, a problemowym korzystaniem z telefonu zostaje przekroczona. Używanie telefonu do celów pomocnych w pracy czy w szkole może być usprawiedliwieniem na częste z niego korzystanie. Jednak pewne symptomy są możliwe do wykrycia. Jednym z nich jest posiadanie telefonu zawsze przy sobie, a używanie go w ciągu dnia jest główną czynnością. Osoba taka nie rozstaje się z telefonem, odczuwa przymus trzymania telefonu blisko siebie. Gdy ktoś z otoczenia zwróci uwagę na to zachowanie, uzależniony często odpowiada, że czeka na ważną wiadomość, musi załatwić swoje sprawy, że nie ma czasu na spotkania ze znajomymi i w ten sposób się z nimi porozumiewa. Jednakże bardzo częste sprawdzanie rejestru połączeń i skrzynki pocztowej, natychmiastowe sprawdzanie otrzymanej wiadomości bez względu na aktualną sytuację świadczy o nadużywaniu telefonu. Widoczne jest również silne przywiązanie do wyglądu telefonu. Najmodniejsze gadżety, ilość aplikacji, najnowsze funkcje stają się wyznacznikiem pozycji społecznej. Z tym wiąże się też wysoka znajomość najnowszych trendów w modelach telefonów. Są one częstym przedmiotem rozmów oraz zainteresowań. Osoba uzależniona zawsze nosi przy sobie zapasową baterię, na wypadek, gdy telefon się rozładuje. W przypadku nastolatków, gdy rodzice domagają się odłożenia komórki, młoda osoba staje się agresywna, pobudzona i zdekoncentrowana. Zupełne pozbawienie możliwości używania komórki przez jakiś czas powoduje gwałtowny sprzeciw, nerwowość, bunt, agresję, trzaskanie drzwiami, rzucanie przedmiotami i ignorowanie dalszych poleceń rodziców. Podobny niepokój odczuwany jest także w sytuacjach, gdy korzystanie z telefonu jest utrudnione bądź w ogóle nie ma takiej możliwości, np. podczas lekcji, w kościele, na zebraniu czy przy obiedzie. Widocznym objawem jest także stała potrzeba kontaktowania się z innymi przez telefon, przy jednoczesnym unikaniu kontaktu bezpośredniego [9].

8. Konsekwencje wynikające z uzależnienia

Korzystanie z nowych technologii komunikacyjnych bywa coraz częściej uznawane za zjawisko, od którego można uzależnić się i które może negatywnie wpływać na rozwój psychiczny, fizyczny i emocjonalny człowieka. Zaburzone są funkcje biologiczne poprzez zaniedbywanie odpowiednich godzin snu i wypoczynku. Zaburzone zostają również pory spożywania posiłków. To wszystko może odzwierciedlać się w trudnościach w nauce czy braku zaangażowania w pracę. Pojawiają się trudności z koncentracją i uwagą, taka osoba skupia się głównie na treściach zawartych w telefonie. Częste pisanie krótkich wiadomości tekstowych powoduje zaburzenie języka komunikacji. Stosowanie krótkich form wypowiedzi pisemnej, używanie w nich języka skrótowego lub obrazkowego, często prowadzi do zubożenia języka i stosowania podobnych schematów w mowie. To rodzi większe prawdopodobieństwo popełniania błędów językowych. Dochodzi do zaniku pasji i porzucenia zainteresowań, które są bardzo ważne w życiu każdego człowieka, zwłaszcza u nastolatków. Ciągłe korzystanie z telefonu prowadzi do izolacji, odosobnienia i osłabienia tradycyjnych więzi społecznych. Mogą rodzić się trudności w nawiązywaniu relacji bezpośrednich z innymi ludźmi. W skrajnych przypadkach takie zachowanie może doprowadzić do rozwinięcia się depresji [20]. Dolegliwości somatyczne wiążą się z wielogodzinnym korzystaniem z urządzenia mobilnego. Należą do nich przede wszystkim zawroty głowy, spowodowane przeciążeniem oczu, bóle głowy jako skutek promieniowania elektromagnetycznego, przemęczenie oczu oraz obciążenie kręgosłupa [21]. Według raportu „Smartfonizacja w Polsce 2015” przygotowanego przez Monikę Mikowską w Polsce przeciętnie korzystanie ze smartfonów zajmuje użytkownikom niecałe trzy godziny, miesięcznie jest to około 73 godziny, a rocznie ponad 800 godzin [22]. Spędzanie wielu godzin na korzystaniu z telefonu przyczynia się do odczuwania bólu szyi, który nazwano Text Neck Syndrome. Najczęstszym stanem, który przyczynia się do bólu szyi, jest postawa głowy. Pochylenie głowy w przód obciąża kręgosłup szyjny, a to prowadzi do począwszy od przewlekłego, dokuczliwego bólu po ostre i silne skurcze mięśni górnej części pleców. Objawia się to bolesnością i trudnościami w poruszaniu szyją, szczególnie przy próbie obrócenia głowy z boku na bok po długim użytkowaniu telefonu. Ból może promieniować wzdłuż nerwu od szyi do ramion. Ból i ucisk w okolicy ramion może prowadzić do bolesnego skurczu mięśni ramion. Czasami podrażnienie w okolicy szyi może również wpływać na mięśnie i nerwy w obrębie głowy. Może to być napięciowy ból głowy, na przykład od napięcia mięśni karku [23]. Warto też wspomnieć o tzw. zespole kciuka – chorobie niedokrwiennej kciuka, wywołanej ciągłym „esemesowaniem”, która jest typową dolegliwością u osób nałogowo korzystających z komórki [9]. Fachowo nazywa się tę przypadłość Zespołem de Quervaina bądź zapaleniem pochewek ścięgien nadgarstka. Dolegliwość tę opisał dr Fitz de Quervain szwajcarski chirurg już w 1895 roku. Przez to, że chorują na nią osoby młode nadużywające tabletek, telefonów komórkowych oraz nałogowi gracze gier na konsole, schorzenie często jest określane mianem choroby XXI wieku. Nazwa potoczna tego schorzenia to Kciuk Matki, ponieważ częściej dotyczy ono kobiet niż mężczyzn. Szczególnie matek dzieci do 6. miesiąca życia, które muszą podnosić niemowlę stale przybierające na wadze oraz muszą prac

ręcznie dziecięce ubranka. Czynnikiem, który inicjuje chorobę jest przeciążenie ścięgien bądź ścięgna pierwszego przedziału prostowników, to wywołuje podrażnienie i w dalszej konsekwencji zapalenie pochewkowe. Pacjenci zgłaszają ból na poziomie wyrostka rylcowatego kości promieniowej podczas obracania, chwytania, zaciskania pięści oraz przy ucisku [24]. Badacze coraz częściej sugerują, że telefon komórkowy odgrywa rolę w przekazywaniu mikrobów. Ze względu na to, że telefon komórkowy emituje ciepło, a ręce – pot, gdy są w użyciu, stwarzają idealne warunki dla rozwoju mikroorganizmów. Badanie przeprowadzone przez Manchester Metropolitan University wykazało, że jeden centymetr kwadratowy telefonu komórkowego zawierał około 4 tysięcy mikroorganizmów, co czyni telefon największym stężeniem bakterii w naszym środowisku. Takie informacje są potwierdzane przez inne ośrodki badawcze badające ilość bakterii rozwijających się na telefonach komórkowych [25]. Kolejnym przykładem konsekwencji wynikających z nadużywania telefonów komórkowych jest występujące poczucie, że telefon dzwoni, kiedy w rzeczywistości tak nie jest. Wyniki badania przeprowadzonego wśród 380 studentów wskazują, że 53% wszystkich badanych doświadczyło tego uczucia. Może również dojść do wystąpienia Syndromu Fantomowych Wibracji (ang. *Phantom Ringing Syndrome*) jest to poczucie, że telefon wibruje, kiedy w rzeczywistości tak nie jest. Wyniki wyżej wspomnianego badania podają, że 49% badanych stwierdziło, że doświadczyli tego uczucia. Często występującym lękiem, jest obawa przed brakiem dostępu do smartfona – nomofobia. Prawie 70% badanych potwierdza występujący niepokój, gdy telefon nie jest w zasięgu ich wzroku [26].

9. Podsumowanie

Telefony komórkowe powinny być używane w sposób zrównoważony, z pełną świadomością negatywnych skutków kompulsywnych zachowań. Nadmierne z nich korzystanie może być przejawem braku równowagi w sferze psychicznej użytkownika. Powinna być propagowana idea życia w równowadze (ang. *well-being*), co oznacza, że korzystanie z urządzeń mobilnych powinno odbywać się pod kontrolą człowieka. Nie można dopuścić do sytuacji, kiedy to telefon „przejmie władzę” nad człowiekiem, należy skupić się na nawiązywaniu realnych znajomości i przyjaźni [10].

Badania dowodzą, że media elektroniczne stają się powszechnym towarzyszem zabaw dzieci i mają coraz większy udział w wychowywaniu dzieci. Jednak powszechnie wiadome jest, że tym, co umożliwia prawidłowy rozwój psychospołeczny dzieci są dobre i bliskie relacje z opiekunami, zróżnicowane aktywności oraz kontakty z innymi dziećmi [27]. Problem fonoholizmu, nie zagraża jedynie dzieciom i młodzieży, może dotyczyć on osób w różnym wieku. Praca biurowa jest często związana z używaniem telefonu komórkowego, co może być również powodem uzależnienia. Smartfony są trudnym do zastąpienia środkiem komunikacji. Powinno być realizowanych więcej kampanii informujących o zagrożeniach i negatywnych skutkach zbyt częstego użytkowania smartfonów [3].

Nieustanne korzystanie z telefonu komórkowego, brak jasnych zasad w zakresie jego użytkowania powoduje, że w szczególności młoda osoba narażona jest na uzależnienie od telefonu komórkowego. Mimo, iż termin ten nie znajduje się jeszcze na międzynarodowych listach chorób i chorób psychicznych, istnieje potrzeba

realizacji działań profilaktycznych, a niekiedy terapeutycznych, skierowanych szczególnie do osób w młodym wieku. Tym bardziej, że negatywne skutki związane z kompulsywnym korzystaniem z telefonu komórkowego dotyczą nie tylko zdrowia fizycznego (negatywny wpływ na funkcję wzroku i słuchu, zapalenie cieśni nadgarstka itd.), ale również stanów przemęczenia, niewyspania, rozproszonej uwagi. Specjaliści twierdzą ponadto, że nałogowe korzystanie z telefonu komórkowego może negatywnie wpływać na poziom zadowolenia z życia, dobrostan psychiczny, umiejętność nawiązania i podtrzymania relacji z innymi [10].

Skala potencjalnych zagrożeń, na jakie narażeni są użytkownicy telefonów sprawia, że zasadne jest podejmowanie starań mających na celu spowodowanie, aby korzystanie z tego rodzaju technologii nie było przyczyną uzależnienia. Uzależnienie jest bowiem zjawiskiem kilkufazowym. W pewnym stopniu od tego, na jakim etapie uzależnienia dana osoba zda sobie z niego sprawę zależy powodzenie terapii i szansa na pozytywne rozwiązanie kryzysu [8, 10]. Badania wskazują, że wśród dzieci, z którymi rodzice nie rozmawiają na temat szkodliwości niekontrolowanego korzystania z urządzeń mobilnych oraz w ich domach nie panują żadne zasady dotyczące korzystania z telefonów, osiągają statystycznie znacząco wyższe wyniki w ogólnej skali fonoholizmu. Zatem aktywność rodziców w zakresie edukacji o urządzeniach mobilnych nie powinna ograniczać się tylko do kupna sprzętu i opłacania rachunków. Należy rozmawiać o szkodliwości związanej z nieodpowiednim, nadmiernym i niekontrolowanym korzystaniem z telefonu komórkowego. Zasadne jest, aby odpowiedzialność za realizację działań w zakresie profilaktyki e-uzależnień w dużej mierze spoczywała na gminie oraz na środowisku szkolnym, w szczególności na: nauczycielu – wychowawcy, psychologu, pedagogu szkolnym, specjalistach reprezentujących poradnie psychologiczno-pedagogiczne oraz specjalistach terapii uzależnień [10].

Literatura

1. Warzecha K., *Smartfon w edukacji i komunikacji młodzieży gimnazjalnej a zagrożenie fonoholizmem*, Ekonomiczne Problemy Usług, 123, (2016), s.345-357.
2. Ćwikła S., Olejniczak D., *Ocena stopnia uzależnienia społeczeństwa od smartfonów oraz zdrowotnych i psychospołecznych skutków ich używania*, Journal of Education, Health and Sport, 6(9), (2016), s. 772-788.
3. Sowińska B., *Miejsce Internetu w życiu młodzieży ponadgimnazjalnej*, [w:] Laskowska E., Kuciński M. (red.), *Internet a relacje międzyludzkie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2010, s. 169-200.
4. Pawłowicz J. J., *Fonoholizm - problem moralny*, Biuletyn Teologicznomoralny, (2010), s. 163-173.
5. Elhai J. D., Tiamiyu M., Weeks J., *Depression and social anxiety in relation to problematic smartphone use: The prominent role of rumination*, Internet Research, 28(2), (2018), s. 315-332.
6. Billieux J., *Problematic use of the mobile phone: a literature review and a pathways model*, Current Psychiatry Reviews, 8(4), (2012), s. 299-307.
7. Sarzała D., *Telefon komórkowy jako nowe źródło uzależnień*, [w:] Człowiek w wielkiej sieci (nowe multimedia- źródło zaburzeń wychowawczych i uzależnień), Jędrzejko M., Klimczak J. (red.), Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2010, s. 103-107.

8. Olszewska E., *Uzależnienie od telefonu komórkowego jako nowe wyzwanie edukacji dla bezpieczeństwa*, Zeszyty Naukowe/Wyższa Szkoła Oficerska Wojsk Lądowych im. gen. T. Kościuszki, 4 (2013), s. 16-27.
9. Węgrzecka-Gilui J., Ostaszewski K., *Uzależnienia behawioralne, rodzaje oraz skala zjawiska, sygnały ostrzegawcze i skutki. Kompendium wiedzy dla rodziców*, Warszawa 2014.
http://www.etoh.edu.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=295&Itemid=, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.
10. Dębski M. *Nalagowe korzystanie z telefonów komórkowych, Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce*. Raport z badań, Fundacja Dbam o Mój Z@sięg, Gdynia 2016.
11. We Are Social, Hootsuite „Digital in 2017 Global Overview”
<https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.
12. Badanie Gemius/PBI, luty 2018 <http://pbi.org.pl/raporty/polscy-internauci-lutym-2018/>, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.
13. Tavolacci M. P., Meyrignac G., Richard L., Dechelotte P., Ladner J., *Problematic use of mobile phone and nomophobia among French college students*, European Journal of Public Health, (2015), 25(suppl_3).
14. Yang Y. S., Yen J. Y., Ko C. H., Cheng C. P., Yen C. F., *The association between problematic cellular phone use and risky behaviors and low self-esteem among Taiwanese adolescents*, BMC Public Health, 10(1), (2010), s. 217.
15. Ćwikła S., Olejniczak D., *Ocena stopnia uzależnienia społeczeństwa od smartfonów oraz zdrowotnych i psychospołecznych skutków ich używania*, Journal of Education, Health and Sport, 6(9), (2016), s. 772-788.
16. Bąk A., Raport. *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*. Fundacja Dzieci Niczyje 2015. http://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Bak_Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport.pdf, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.
17. Policy statement: *Media use by children younger than 2 years*, Pediatrics, 128(5), (2011), s. 1040-1045.
18. Demartin M., *Selfie–narcystyczne kreowanie wizerunku w Internecie czy nowoczesne pojęcie estetyki w fotografii?*, Media Biznes Kultura, 2(3), (2018), s. 103-126.
19. Kopiciewicz L., *Dorastanie bezprzewodowe. Technologie mobilne i gender w rodzinnym polu socjalizacyjnym*, Rocznik Lubuski, 42(1), (2016), s. 37-55.
20. Furmanek W., *Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych*, Dydaktyka informatyki, 9, (2014), s. 20-48.
21. Zwoliński A., *Uzależnienie „ekranowe” jako współczesne zagrożenie dla rodziny*, LABOR et EDUCATIO, 2, (2014), s. 247-270.
22. Mikowska M. Raport POLSKA.JEST.MOBI 2015
http://www.tnsglobal.pl/coslychac/files/2015/05/POLSKA_JEST_MOBI_2015.pdf, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.
23. Neupane S., Ali U. I., Mathew A., *Text Neck Syndrome-Systematic Review*, Imperial, Journal of Interdisciplinary Research, 3(7), (2017), s. 141-148.
24. Dębek A., Czorny Z., Nowicki P., *Zmiany patologiczne ręki w badaniu ultrasonograficznym*, Journal of Ultrasonography, 14(56), (2014), s. 74-88.
25. Krajewska-Kułał E., Kułał W., Łukaszyk C., van Damme-Ostapowicz K., Lewko J., Rozwadowska E., Guzowski A., *Rola telefonu komórkowego w transmisji drobnoustrojów*, Mikologia Lekarska, 17(3), (2010), s. 157-160.

26. Sebastian S., *A Study on Impact of Smart Phone Usage on Health of College Going Students*, International Journal of Engineering Technology Science and Research, 5(3), (2018), s. 684-689.
27. Laere K. na podstawie: Bąk A., *Raport. Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce*. Wyniki badania ilościowego.
<http://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/raporty-z-badan/co-trzecie-roczne-dziecko-w-polsce-korzysta-z-urzadzen-mobilnych/>, dostęp z dnia 4 kwietnia 2018.

Fonoholizm znakiem współczesności

Streszczenie

Obecnie telefony komórkowe przestały być używane tylko jako narzędzie służące do komunikowania się z innymi. Stały się nieodłącznym elementem życia większości ludzi. Kompulsywne używanie i nadużywanie telefonu, wzbudza coraz więcej emocji, co często prowadzi do zaburzenia behawioralnego jakim jest fonoholizm.

Celem pracy było przedstawienie przyczyn i konsekwencji zjawiska fonoholizmu. Do przedstawienia przyczyn i konsekwencji zjawiska fonoholizmu zastosowano analizę literatury naukowej z zakresu tematycznego.

Początkowo zjawisko fonoholizmu wydawało się błahym problemem. Jednak coraz częstsze badania naukowe wskazują, że problem ten narasta. Telefon komórkowy jest symbolem epoki nowej generacji, dlatego też większość osób nadużywających telefonu to osoby młode. Nałogowe korzystanie z telefonu prowadzi do wielu negatywnych konsekwencji dla uzależnionego i jego otoczenia. Ze względu na skalę zjawiska, ważne jest ustalenie strategii działań, które pozwolą na skuteczne identyfikowanie i rozwiązywanie problemu nadużywania telefonu. Bardzo ważna jest edukacja społeczeństwa w tej kwestii, gdyż pozwala walczyć ze stereotypami.

Słowa kluczowe: fonoholizm, telefon komórkowy, uzależnienie, młodzież.

Phonoholism sign of the modern world

Abstract

Nowadays, cell phones have ceased to be used only as a tool to communicate with others. They have become an inseparable part of most people's lives. Compulsive and excessive phone use arouses more and more emotions, which often leads to behavioural disorders such as phonoholism.

The aim of the work was to present the causes and consequences of the phenomenon of phonoholism. The analysis of scientific literature in the thematic area was used to present the causes and consequences of the phenomenon of phonoholism.

Initially, the phenomenon of phonoholism seemed to be a trivial problem. However, more and more frequent scientific research indicates that this problem is growing. The mobile phone is a symbol of the new generation era, therefore the majority of addicted are young people. Excessive phone use leads to many negative consequences for the addicted person and their surroundings. Due to the scale of the phenomenon, it is important to set a strategy that will allow to identify and solve a problem of excessive phone use effectively. It is very important to educate society in this regard as it allows to overcome stereotypes.

Keywords: phonoholism, cell phone, addiction, youth.

(Cyber)aktywność fizyczna

1. Wprowadzenie

Aktywność jest pojęciem interdyscyplinarnym. Semantyka jego relacji z rzeczywistością obejmuje wiele obszarów życia. Zgodnie z SJP PWN, „aktywność” może być przejawem inicjatywy lub czynnego udziału w czymś, bądź wyrazem intensywnych procesów fizycznych. W języku urządzeń technicznych i systemów oznacza zdolność do działania [1]. W psychologii związana jest z regulacyjną teorią temperamentu (RTT) Jana Strelaua, w której aktywność wyrażana jest tendencją do podejmowania zachowań związanych z dostarczaniem wysokiej stymulacji zewnętrznej. W tym ujęciu aktywność warunkowana jest odbieraniem bodźców zewnętrznych motywujących do działania [2-5].

W naukach medycznych i o zdrowiu, aktywność nieodzownie łączy się z ruchem i pracą mięśni szkieletowych, którym towarzyszą zmiany czynnościowe na poziomie całego organizmu, dzięki czemu aktywność rozumiana jest w kontekście fizycznym i ruchowym [6-8]. Najczęściej występującym przejawem aktywności fizycznej jest aktywność ruchowa, która swoją szczytową formę osiąga w wieku młodzieńczym. Pełni funkcje: stymulacji i wspomagania rozwoju, adaptacji do zmian środowiskowych, kompensacji nadmiernego unieruchomienia związanego z nauką, korekcyjną i terapeutyczną dla wielu schorzeń i zaburzeń [6, 7].

Podjęcie do aktywności uległo zmianie na przestrzeni lat. Zmienił się model oraz formy i rodzaje podejmowanej aktywności. Świadomość społeczeństwa uległa zwiększeniu [9, 10]. World Health Organization (WHO) w opracowaniu „Physical activity strategy for the WHO European Region 2016–2025” wskazuje, iż aktywność fizyczna koreluje z występowaniem cywilizacyjnych chorób niezakaźnych oraz odczuwanym ogólnym dobrostanem. Wytyczne dla aktywności ukazują, iż istnieje konieczność do zainspirowania rządowych działań, aby zapewnić obywatelom regionu europejskiego narzędzia m.in. do promowania aktywności i redukcji zachowań sedentarnych [11].

W przedstawionej przez Instytut Żywności i Żywienia (IŻŻ) Piramidzie Aktywności Fizycznej, zachowania sedentarne znajdują się na ostatnim piętrze, co oznacza, iż ilość czasu poświęcana na odpoczynek w tej kategorii powinna być jak

¹ paulina.kaczor7@wp.pl, Zakład Epidemiologii i Biostatystyki, Instytut Medycyny Wsi im. Witolda Chodźki w Lublinie, www.imw.lublin.pl.

² ewa.kawiak@umlub.pl, Katedra Zdrowia Publicznego, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, www.umlub.pl.

³ monika.kaczoruk@gmail.com, Katedra Zdrowia Publicznego, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, www.umlub.pl.

⁴ florek.magdalena@imw.lublin.pl, Zakład Antropologii Medycyny, Instytut Medycyny Wsi im. Witolda Chodźki w Lublinie, www.imw.lublin.pl.

⁵ panasiuk.lech@imw.lublin.pl, Klinika Chorób Wewnętrznych, Instytut Medycyny Wsi im. Witolda Chodźki w Lublinie, www.imw.lublin.pl.

⁶ zdrowpub@umlub.pl, Katedra Zdrowia Publicznego, Wydział Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, www.umlub.pl.

najmniejsza. Bierne wykorzystanie czasu wolnego jest niewskazane dla osób w okresie adolescencji podobnie, jak w innych grupach wiekowych. Kategoria ta powinna zostać rozszerzona także o inne rozwiązania technologiczne, jak smartphone, palmtop, czy tablet. Rozwój technologii informacyjnych z jednej strony sprzyja, a z drugiej ogranicza aktywne spędzanie czasu wolnego. Rozwój technologii, a co za tym idzie komunikacji w mediach społecznościowych oraz wykorzystania Internetu wykazuje pozytywny, jak i negatywny wpływ na dobrostan fizyczny, psychiczny i społeczny [12].

2. Cel pracy i metody

Celem pracy jest przedstawienie aktualnego stanu wiedzy z zakresu wykorzystania cyberprzestrzeni, w tym mediów społecznościowych oraz rozwiązań mobilnych, w aspekcie aktywności fizycznej. Pracę przygotowano w oparciu o krytyczną analizę literatury przedmiotu, z uwzględnieniem pozycji krajowych i międzynarodowych.

3. Aktywność fizyczna

Aktywność fizyczna jest nieodzownym elementem życia każdego człowieka. Stanowi integralną składową prawidłowego, niezaburzonego rozwoju. Aktywność zakwalifikowana została do trzech najważniejszych determinantów profilaktyki zdrowia [7-9, 65, 66]. W swoim raporcie z 1974 r. Marc Lalonde ujął aktywność fizyczną wśród determinantów stylu życia, które w szczególności (50%) wpływają na zdrowie [13, 14]. Pierwszym propagatorem kultury fizycznej w Polsce był Wojciech Oczko (1537-1599), lekarz króla Stefana Batorego, który stwierdził m.in., iż ruch zastąpi prawie każdy lek, ale żaden lek nie zastąpi ruchu [15]. Aktywność towarzyszy ludziom przez całe życie, a jej częstotliwość i nasilenie ulega zmianie w trakcie jego trwania. Pozwala na funkcjonowanie organizmu w optymalnych warunkach fizjologicznych, sprzyja utrzymaniu zdrowia w dobrej kondycji przez maksymalnie długi czas. Odpowiedni poziom aktywności fizycznej ogranicza występowanie chorób związanych z przemianą materii, wspomaga utrzymanie prawidłowej masy ciała. Wraz z odpowiednim sposobem odżywiania, stanowi gwarancję zdrowia i przeciwdziałanie występowaniu chorób cywilizacyjnych o podłożu metabolicznym. Podejmowanie codziennej aktywności fizycznej zapobiega występowaniu chorób układu krążenia (ChUK), niektórych nowotworów (np. piersi i jelita grubego), czy cukrzycy. Pozytywny wpływ aktywności fizycznej, obserwuje się w przypadku zaburzeń psychicznych [15-20, 6, 7]. Wykazuje także korzystny wpływ m.in. na rehabilitację dzieci z autyzmem. Regularna aktywność fizyczna uczniów ma dobroczynny wydzźwięk w kwestii samopoczucia i utrzymania homeostazy. Globalnie dobroczynny wpływ aktywności fizycznej na stan zdrowia i prawidłowy rozwój organizmu widoczny na charakter wielopłaszczyznowy – od utrzymania prawidłowej gospodarki mineralnej, przez walory metaboliczne aż po estetyczne i rozpatrywane w ujęciu kosmetycznym, jak prawidłowy wygląd i koloryt skóry. Regularna aktywność fizyczna wspomaga nie tylko pracę serca, mózgu, układu oddechowego, krwionośnego, czy kostno-stawowego ale również jest jednym z czynników profilaktyki nowotworowej oraz chorób cywilizacyjnych i społecznych, jak np. cukrzyca, otyłość [6, 7, 15-21]. Literatura przedmiotu wskazuje również na dobroczynny wpływ aktywności na redukcję zachowań agresywnych wśród uczniów gimnazjum [22].

Aktywność fizyczna zajmuje dużo miejsca w opracowaniach i działaniach podejmowanych przez organizacje rządowe i samorządowe [23-25]. Podobnie, jak w przypadku odżywiania, aktywność fizyczna piastuje bardzo ważne miejsce w działaniach podejmowanych przez Ministerstwo Zdrowia (MZ). Propagowanie zdrowego stylu życia za pomocą aktywności fizycznej wpisane zostało do pierwszego celu operacyjnego Narodowego Programu Zdrowia (NPZ) na lata 2016-2020 – Poprawa sposobu żywienia, stanu odżywienia oraz aktywności fizycznej społeczeństwa. W ramach inicjatyw rządowych zmierzających do zwiększenia poziomu aktywności fizycznej społeczeństwa polskiego, MZ podejmuje działania informacyjno-edukacyjne, promujące zdrowy styl życia. Narodowe Centrum Edukacji Żywieniowej (NCEŻ), realizuje edukację zdrowotną w zakresie zdrowego stylu życia. Stanowi praktyczny wymiar wsparcia dla poprawy poziomu aktywności, zapewnia zwiększenie dostępności do obiektów sportowych oraz ćwiczeń fizycznych [26, 27]. Dostarczanie rzetelnych informacji z zakresu prawidłowego stylu życia ma na celu przeniesienie ciężaru dbałości o zdrowie z leczenia na profilaktykę [28]. Spektrum aktywności fizycznej jest przedmiotem programu realizowanego przez IZZ – „Zapobieganie nadwadze i otyłości oraz chorobom przewlekłym poprzez edukację społeczeństwa w zakresie żywienia i aktywności fizycznej” [29].

Zagadnienia aktywności, jako ważnego czynnika determinującego zdrowie poruszane są również na ławach sejmowych, w interpelacjach kierowanych do Marszałka Sejmu. Treść dokumentów wskazuje, iż m.in. Ministerstwo Edukacji Narodowej (MEN) – będące odpowiedzialne za wdrażanie edukacji zdrowotnej w szkołach, podejmuje szereg ważnych i skutecznych inicjatyw prozdrowotnych, mających na celu zapobieganie negatywnym skutkom niedostatecznej aktywności. Resort edukacji dokonuje diagnozy stanu zdrowia uczniów, dzięki czemu możliwe jest wyłonienie priorytetowych działań na rzecz wspomagania rozwoju tej grupy wiekowej. MEN, zgodnie z przysługującymi mu kompetencjami, podejmuje akcje zwiększające potencjał zdrowotny uczniów w środowisku szkolnym [30, 31].

Podejście do aktywności uległo zmianie na przestrzeni lat. Zmienił się model oraz formy i rodzaje podejmowanej aktywności. Świadomość społeczeństwa uległa zwiększeniu w tym zakresie [9, 10]. Obecnie widok osób podejmujących aktywność fizyczną na stałe wpisał się w obraz społeczeństwa i nie budzi już powszechnego zdziwienia, jak miało to miejsce jeszcze kilka lat temu. Poranny lub wieczorny bieg dla wielu osób stał się normą. Pod względem samorządowym budowa ścieżek rowerowych, otwartych obiektów sportowych oraz promocja aktywności, znacznie przyczyniła się do rozwoju wielu możliwości aktywnego wykorzystania czasu wolnego, będących odpowiedzią na rosnące potrzeby społeczne w zakresie rekreacji [9, 23-25].

Środki masowego przekazu oraz komunikacja w cyberprzestrzeni coraz częściej prezentują treści związane ze zdrowym stylem życia i aktywnością fizyczną. Niestety różnorodność oraz brak jednolitego przekazu nierzadko ograniczają zdolność rozumienia treści, przez co poddawana pod wątpliwość zostaje ich wiarygodność. Obecnie poziom aktywności fizycznej w mediach stanowi instrument do opisu i kreowania rzeczywistości [32].

4. Społeczeństwo „digital natives” i pokolenia X, Y, Z, C

Rozwój technologii informacyjnych (ICT) spowodował swoisty podział i klasyfikację społeczeństwa ze względu na wiek, obejmując swoim zakresem lata rozwoju i rewolucji informacyjnej. Pokolenie X (cyfrowi imigranci), reprezentują tradycjonałiści, czyli osoby urodzone w latach 1965-1979. Jest to pierwsze pokolenie, które zderzyło się z rosnącym tempem rozwoju ICT. Społeczeństwo to w znacznej mierze abnegowało nowo powstającą rzeczywistość i żyło w chaosie informacyjnym, którego nie było w stanie zrozumieć. Z reguły są to osoby mało aktywne na portalach społecznościowych, ceniące tradycyjne formy komunikacji interpersonalnej. Pokolenie Y (pokolenie okablowane, sieciowe), to młodzież urodzona od 1980 do 1995 r., określana również mianem cyfrowych tubylców, generacją sieci, pokoleniem Milenium, czy generacją YouTube. Osoby z tego przedziału są w mniejszym lub większym stopniu tak zwanym cyfrowym społeczeństwem. Pokolenie Y (młodsze – 1990-2000 oraz starsze – 1980-1989) bardzo dobrze poradziło sobie z adaptacją nowych rozwiązań technologicznych, przez co ich aktywność w cyberprzestrzeni jest znacznie większa. Ostatnią pozycję w klasyfikacji zajmuje pokolenie Z, urodzone po roku 1996. Terminologia pojęcia, podobnie jak w pokoleniu Y jest dość zróżnicowana. Pokolenie Z, to inaczej pokolenie C (pochodzące od słów: creativity, control, celebrity) lub V (pochodzące od słowa: virtual), pokolenie wirtualne, internetowe, generacja Z, generacja „multitasking”, dla których Internet i świat wirtualny istnieje od zawsze. Osoby z tego pokolenia wykorzystują rozwiązania technologiczne i informacyjno-komunikacyjne do poszerzania wiedzy. Pokolenie C cechuje się charakterystycznym stylem życia i potrzebami na przyszłość, które związane są z transmedialną i przestrzenną komunikacją ukierunkowana na zdalne i mobilne zarządzanie zadaniami i swoją aktywnością w ruchu. Młodzież z pokolenia C żyje w swojej „naturalnej cyfrowej rzeczywistości”, w której brak dostępu do Internetu jest czymś niepojętym. Wszelkie próby przejścia w tryb offline wiążą się z wykluczeniem cyfrowym jednoznaczny z wykluczeniem społecznym, w myśl zasady, że jeśli nie ma cię w Internecie to nie istniejesz. Ten typ skomputeryzowanego i mobilnego pokolenia, według danych szacunkowych, będzie stanowić 40% populacji USA i 10% populacji Europy w roku 2020 [33-35, 38].

Wszechobecność cyfryzacji i mediatyzacji spowodowała powstanie zmian w przestrzeni szeroko pojętej kultury i życia społecznego. Na dobre zakorzeniły się one wśród młodszego pokolenia wywołując trwałe zmiany w postrzeganiu rzeczywistości. Zmiany te w największym stopniu dotyczą dzieci będących w fazie rozwoju, dla których dostępność do rozwiązań teleinformatycznych jest czymś naturalnym i oczywistym, w przeciwieństwie do osób dorosłych, dla których stanowią one znaczny postęp technologiczny. Zdefiniowana na początku XXI wieku kultura upozorowania i kultura instant pozwoliła zrozumieć zachodzące wraz z rozwojem technologicznym zmiany społeczne, kompetencyjne, poznawcze i emocjonalne. Młode pokolenie C, czy też Z określane mianem „digital natives” (cyfrowi tubylcy) ukazało znaczny przeskok rozwojowy i brak kontynuacji w dotychczasowym systemie rozwojowym. Widoczne jest to na płaszczyźnie komunikacji, procesów społecznych, czy samej edukacji i kompetencji cyfrowych, których rozwój towarzyszy dzieciom już od najmłodszych lat. Zupełnie inaczej, niż w poprzednich pokoleniach przebiegają procesy myślenia, budowania własnej

tożsamości i relacji społecznych, które obecnie przybierają wymiar przestrzennej i transmedialnej komunikacji [36,37]. Dane naukowe dowodzą, iż pokolenie C przez większość swojego życia ma dostęp m.in. do Facebooka. Szacuje się, że do roku 2023 młodzież w wieku 19 lat nie będzie już znała lub pamiętała rzeczywistości bez mediów społecznościowych. To, co dla pokolenia X jest często zbędnym wymysłem, dla pokolenia C jest nieodłącznym elementem życia, gdyż w ich percepcji Internet istniał od zawsze, a bark dostępu do sieci jest zupełną abstrakcją [34, 38].

5. Zachowania sedentarne

Komunikacja internetowa stała się powszechnym i specyficznym obszarem funkcjonowania ludzi w świecie mass-mediów [12]. Dostęp do Internetu z poziomu komputera, czy telefonu coraz częściej pełni funkcję edukacyjną ze względu na różnorodny i bogaty content. Umożliwia szybką weryfikację informacji, dzięki czemu proces nauki i edukacji przebiega dużo szybciej, gdyż nie wymaga wyjścia z domu. Należy przy tym pamiętać, że pomimo ogromu informacji, jakie znajdują się w sieci, wybierać należy tylko te, które pochodzą ze sprawdzonych i rzetelnych źródeł [39]. Niestety poza korzyściami płynącymi z rozwoju technologicznego, obserwuje się również występowanie negatywnego zjawiska, jakim jest nadmierna cyberaktywność, czyli uzależnienie od Internetu. To, co z pozoru wydaje się być podążaniem za trendami i rozwojem, może okazać się źródłem zagrożenia [40, 41]. Uzależnienie od Internetu oraz powszechnie wykorzystywanych technologii i urządzeń informacyjnych, jak smartfony, czy tablety powoduje, iż młodzież może zostać narażona na powstawanie skutków w sferze psychologicznej oraz społecznej. Nadmierne korzystanie z dobrodziejstw techniki sprawia, iż naturalny świat rzeczywistych kontaktów międzyludzkich zamieniony zostaje w świat e-relacji, czy cyberkomunikacji [42]. Nowy wymiar komunikacji przestrzennej w życiu codziennym spowodował, iż wykorzystanie technologii informacyjnych coraz częściej postrzegane jest w negatywnym dla zdrowia kontekście form spędzania czasu wolnego [39].

Współczesna młodzież stoi przed wieloma wyzwaniami związanymi z rozwojem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Wzrost zainteresowania mediami i urządzeniami komunikacyjnymi powoduje występowanie coraz powszechniej obserwowanych wśród dzieci i młodzieży zachowań sedentarnych. Do zachowań takich należy, m.in. częste oglądanie telewizji, spędzanie czasu przy komputerze, czy tablecie. Wzorce osobowe rodziców i opiekunów bardzo często przejawiają codzienne podejmowanie zachowań sedentarnych, jako forma wypoczynku i spędzania czasu wolnego. Jak podaje WHO, zachowania sedentarne osób dorosłych powinny zostać ograniczone, aby dzieci i młodzież nie powtarzały takiego biernego modelu spędzania czasu wolnego. Zachowania sedentarne mogą w znaczący sposób wpływać na zwiększenie występowania czynników ryzyka chorób metabolicznych. Negatywnie oddziałują również na poziom aktywności, która wymaga podjęcia wysiłku energetycznego. Negatywne oddziaływanie zachowań sedentarnych ma szczególne znaczenie w młodym wieku [43]. Nieograniczony dostęp do mediów społecznościowych i Internetu sprawia, iż młodzież często poszukuje tam sposobów na łatwy odpoczynek. Ogrom łatwych bodźców dostarczanych w sposób bierny powoduje, że zachowania sedentarne stają się atrakcyjną formą spędzania czasu wolnego. Wzrost poziomu zachowań sedentarnych może mieć negatywny wpływ na zdrowie psychiczne i emocjonalne młodych ludzi, a pozorny odpoczynek sprawia, iż obciążenie umysłowe nie maleje [44].

Nieograniczony dostęp do dobrodziejstw Internetu i mediów społecznościowych, również mobilnych, pozwala eksperymentować z własną tożsamością. Swoista anonimowość w sieci daje sposobność do otworzenia się na nowe możliwości podążania za własnymi pragnieniami, rozwijaniem zainteresowań również wśród osób nieśmiałych. Umożliwia poszerzanie horyzontów, sprzyja rozwojowi. Nawijanie kontaktów staje dużo łatwiejsze, bo nieograniczone czasem i przestrzenią. Wpływa na rozluźnienie ram czasowych dialogu i niweluje konieczność długotrwałego przygotowywania odpowiedzi. Otwartość na nowe możliwości komunikacyjne świata wirtualnego rodzi również wiele niebezpieczeństw, zarówno na poziomie indywidualnym, jak i zbiorowym. Z jednej strony otwartość komunikacji sprzyja podejmowaniu aktywności, natomiast z drugiej strony wbrew pozorom może prowadzić do izolacji w świecie rzeczywistych relacji społecznych. Pomimo, iż światy społeczne w cyberprzestrzeni, jak Facebook, Twitter, czy MySpace mogą być powielane i replikowane łącząc wszystkie kontakty w jedną całość, to bezpośrednio nawiązany kontakt wciąż pozostaje w wymiarze cyfrowej transmedialnej przestrzeni [36].

Generalna populacja użytkowników Internetu na świecie sięga 3,675 mld. W Polsce regularne korzystanie z Internetu wśród osób w wieku 18-44 lata sięga od 97% do 86%. Skala zjawiska uzależnienia od Internetu spowodowała włączenie tego „schorzenia” do klasyfikacji DSM-IV. Literatura przedmiotu wyróżnia pięć kategorii negatywnych i niebezpiecznych zachowań sedentarnych związanych z Internetem:

- cyber-relationship addiction – czyli uzależnienie od wirtualnych kontaktów w cyberprzestrzeni;
- cyberseksual addiction – erotomania w sieci;
- computer addiction – czyli uzależnienie od komputera samego w sobie;
- net compulsions – uzależnienie od Internetu;
- information overload – uzależnienie od informacji i zawartości znajdującej się w Internecie [45].

Niestety poza kwestiami uzależnienia od Internetu coraz częściej mamy do czynienia z przemocą w sieci, czyli cyberbullying’iem, hejtem i manipulacją [39].

6. Media społecznościowe i technologie mobilne

Dynamiczny rozwój mediów mobilnych spowodował konieczność dostosowania rozwiązań (również z zakresu zdrowia i aktywności) do rzeczywistości nowych mediów i środków komunikacji, jakimi stały się media społecznościowe. Media mobilne i hybrydowe stały się wyrazem skonwergowanej komunikacji w ruchu, dając tym samym możliwość administrowania i koordynowania związanymi z tym aktywnościami i ich relacjami na odległość. Mają charakter transmedialny i łączą się z wymiarem przestrzennym komunikacji [37]. Pokolenie C jest przedstawicielem definicji pojęcia „always on” – nieprzerwalne przebywanie online sprawia, że świat cyfrowy traktowany jest na równi z rzeczywistym [38].

Opracowanie z 2016 roku, „From Innovation To Implementation. eHealth in the WHO European Region” wskazuje, iż działania WHO w aspekcie e-zdrowia (którego częścią jest m-zdrowie wykorzystujące technologie mobilne), stanowią odpowiedź na rosnące potrzeby społeczeństwa w zakresie rozwoju technologii ITC. Holistyczne ujęcie zdrowia i jego dobrostanu w szerokim tego słowa znaczeniu oraz w doniesieniu do wielu płaszczyzn życia, wymaga wprowadzenia zmian organizacyjno-prawnych, jak również edukacyjnych i kulturowych, mających na celu sprawniejsze funkcjonowanie rozwiązań informacyjnych w zdrowiu. WHO zachęca

państwa członkowskie UE do podjęcia wspólnych działań na rzecz rozwoju e-zdrowia. Państwa członkowie regionu europejskiego WHO przyjęły rekomendacje w kwestii wprowadzenia przepisów regulujących organizację i funkcjonowanie m-zdrowia w swoim systemie legislacyjnym. Jak podaje raport, 91% państw deklaruje, iż media społecznościowe wykorzystywane są na terenie ich kraju do edukacji zdrowotnej i stanowią również ich źródło [11].

Literatura przedmiotu skłania do refleksji, iż funkcjonujemy w świecie społeczeństwa medialnego, w którym media społecznościowe oraz powszechnie wykorzystywane mobilne technologie hybrydowe kształtują zarówno rzeczywistość cyfrową, która przekłada się kształtowanie szeroko rozumianej kultury. Transformacja technologii informacyjnych oraz powszechna globalizacja sprawiły, iż dzieci dorastają w cywilizacji cyfrowej. Wykorzystanie mediów społecznościowych i technologii mobilnych ma miejsce niemalże od początku życia, przy czym wykazuje charakter systematycznego rozwoju kompetencji w tym zakresie. Wzrost zainteresowania wirtualną i medialną treścią sprawia, iż funkcjonowanie cyberspołeczności jest nieuniknione [46]. Wszechobecność mediów definiuje i przyspiesza rozwój kompetencji medialnych, niezbędnych do sprawnego funkcjonowania w obecnym systemie informacyjnym, zapobiegając tym samym wykluczeniu cyfrowemu [47].

Media społecznościowe na dobre wpisały się w podstawy funkcjonowania społeczeństwa, firm oraz różnego rodzaju organizacji wykorzystując hasło: „znajdź nas na facebook’u”. Mniej lub bardziej intencjonalnie, kształtuje to postawy i zachowania, które zmieniają się w fundamentalny sposób myślenia i funkcjonowania w transmedialnej przestrzeni mobilnej. Podejmowanie działań za pośrednictwem mediów społecznościowych ma wymiar szerzenia treści w oparciu o marketing wspólnej sprawy, gdzie każdy ma lub może mieć realny i znaczący wpływ na współprowadzenie działań. Każdy poszczególny użytkownik może poczuć się, jako kreator pewnego trendu. Sytuacja ta powoduje zrzeszanie osób o podobnych zainteresowaniach w grupy, określane wirtualnymi społecznościami. Funkcja informacyjna mediów społecznościowych sprowadza się do dzielenia się swoimi zainteresowaniami, poprzez udostępnianie i przechowywanie (archiwizowanie) danych informacji na swoim koncie, dzięki czemu inni użytkownicy mogą lepiej poznać zainteresowania swoich wirtualnych znajomych [48].

7. Aktywność fizyczna w cyberprzestrzeni

M-zdrowie, jak podaje WHO, oferuje możliwość aktywnego oddziaływania na własne zdrowie dzięki wykorzystaniu rozwiązań techniki. Promocja zdrowia i zdrowego stylu życia, nabrała nowego znaczenia i uległa upowszechnieniu, dzięki coraz powszechniej wykorzystywanym w życiu codziennym rozwiązaniom technologicznym. Dostęp do danych społeczne zwiększenie odpowiedzialności za własne zdrowie. W całościowym ujęciu, podmiotowy udział w dbałości o zdrowie zwiększa jego jakość [11].

Rozwój technologii informacyjnych i teleinformatycznych (ICT) może mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na kształtowanie kultury aktywnego spędzania czasu wolnego. WHO zwraca uwagę, iż rozwój ICT będzie korzystnie wpływać na rozwój rozwiązań teleinformatycznych w kształtowaniu polityki zdrowotnej społeczeństwa [49]. W kwestii zdrowia i aktywności fizycznej, technologia ta nosi miano m-zdrowia. Rozwijająca się stale branża aplikacji zdrowotnych sprawia,

że m-zdrowie pozwala kontrolować szerokie spektrum zdrowia za pomocą smartphone'a [50]. Styl życia, a w nim aktywność fizyczna i odżywianie są elementami, które w najlepszym stopniu dają się kontrolować/monitorować za pomocą nowych rozwiązań informacyjnych. Stale rosnąca łatwość w dostępie do rozwiązań technologicznych sprzyja budowaniu i kształtowaniu nowej gałęzi aktywności fizycznej – e-aktywność. Wykorzystanie technologii w kształtowaniu prawidłowych postaw zdrowotnych wykazuje pozytywny wpływ na wzrost poczucia odpowiedzialności za własne zdrowie i promowanie zdrowego stylu życia [50-52]. Dostępność szerokiej gamy aplikacji o charakterze prozdrowotnym sprawia, iż poziom wiedzy ich odbiorców stale rośnie. Już dziś realizacja ćwiczeń wysiłkowych, czy typu fitness nie wymaga wychodzenia z domu. Za pomocą rozwiązań technologicznych e-trener poprowadzi swoich użytkowników przez wszystkie etapy treningu. Proces kształtowania kondycji, czy kontrolowania wagi coraz częściej wspierany jest wykorzystaniem smartfonów, które poprzez odpowiednie aplikacje, przypominają np. o konieczności picia wody, przekazują wskazówki dietetyczne, czy kontrolują przebieg treningu [51, 52].

Literatura przedmiotu odnosi się do szeregu badań potwierdzających pozytywny wpływ wykorzystania technologii informacyjnych w skutecznym promowaniu i realizowaniu aktywności fizycznej. Z głównych efektów, jakie naukowcy dostrzegli w swoich badaniach nad wpływem e-technologii mobilnych na kształtowanie aktywności fizycznej, wymienić należy znaczny wzrost samokontroli, odpowiedzialności za własne zdrowie, motywacji do podejmowania działań i osiągnięcia ustalonych celów, czy propagowanie idei zdrowego stylu życia [53-59, 68]. Postęp technologiczny umożliwił wykorzystanie szerokiej gamy urządzeń i narzędzi do pomiaru codziennej aktywności fizycznej. Rejestrowanie pomiarów życiowych dokonywane jest za pomocą inteligentnych czujników ruchu, wykorzystujących reakcję sił podłoża, momentu pionowej reakcji podłoża i punkt przyłożenia oraz wypadkowej siły reakcji (lub siły nacisku) na podłoże. Akcelerometry, czy żyroskopy wykorzystywane w smartfonach umożliwiają dokonywanie pomiarów aktywności przy użyciu odpowiednich aplikacji [60]. Automonitoring („self-tracking”) możliwy jest dzięki dostępowi do niezliczonej gamy cyfrowych usług i urządzeń, które pozwalają dokonywać stałych i całodziennych pomiarów. Technologia ubieralna, jak np. smartwatch, czy wszelkiego rodzaju opaski cyfrowe, komunikujące się ze smartphone'ami usprawniają podejmowanie aktywności fizycznej każdego dnia. Otwierają szerokie perspektywy rozwoju fizycznego oraz autoanalizy i monitoringu podstawowych czynności życiowych, jak sen, spożywanie posiłków, czy wspomniane już wyżej – bardzo ważne picie wody [67]. Krokomierze, liczenie przebytych kilometrów pieszo lub na rowerze, spożycie wody, czy dostęp do różnego rodzaju treningów to tylko kilka, spośród 165 tys. dostępnych na rynku aplikacji. Jak podaje literatura, ok. 30% wszystkich aplikacji dotyczy sportu i aktywności. Spośród szerokiego grona aplikacji na szczególną uwagę zasługują m.in.

- „Kręć Kilometry”, przeznaczona dla fanów jazdy na rowerze. W 2015 roku, Fundacja Allegro All For Planet zorganizowała kampanię zachęcającą szerokie grono odbiorców do upowszechnienia jazdy na rowerze.
- „Endomondo – Bieganie & Rower”, która gromadzi informacje z odbywanego treningu, m.in: czas trwania, przebyty dystans i pokonaną trasę, spalone kalorie, aktualną prędkość czy tętno.

- „Coach.me.” – to aplikacja typu trener personalny, który umożliwia odbycie pełnego treningu bez wychodzenia z domu. Pełni również funkcje motywująco-dyscyplinując przypominając m.in. o prawidłowej diecie [61, 62, 68].

Sytuacja ta powoduje, iż coraz częściej obserwowanym zjawiskiem jest dzielenie się swoją aktywnością za pośrednictwem mediów społecznościowych. Dokumentowanie podejmowanego wysiłku fizycznego, czy aktywne spędzanie wolnego czasu w formie self-archiwów jest już codziennością [63]. Dzięki rozwojowi społeczeństwa „digital natives”, przyswajanie wiedzy, rozwój nowych kompetencji i potencjału fizycznego osiągnęło znacznie wyższy poziom, niż w poprzednich dekadach. Rozwijanie np. pasji sportowych stało się znacznie łatwiejsze, gdyż Internet aż łucz od ogromu informacji z każdej możliwej dziedziny aktywności. Dodatkowym motorem napędowym stały nierzadko doskonale dopracowane aplikacje mobilne, które pozwalają krok po kroku odbyć cały proces nauki lub odbyć odpowiedni trening z e-trenerem, czy też utrzymywać prawidłowo zbilansowaną dietę przy użyciu aplikacji dietetycznych [64].

8. Podsumowanie

Rozwój technologii informacyjnych jest procesem trwającym od lat. Tempo rozwoju oraz zakres zmian, jakie nastąpiły za jego przyczyną spowodował powstanie klasyfikacji społecznej, związanej z nabywanymi i poniekąd już wrodzonymi kompetencjami cyfrowymi. Pokolenia X, Y, Z/C różnią się między sobą w poziomach umiejętności obsługi i funkcjonowania otaczającej ich cyberprzestrzeni. Pokolenie Z, urodzone ze smartphonem w dłoni odzwierciedla ogromny przeskok technologiczny i informacyjny, jaki nastąpił na przestrzeni ostatniego wieku.

Dynamiczny rozwój mediów mobilnych spowodował konieczność dostosowania rozwiązań (również z zakresu zdrowia i aktywności) do rzeczywistości nowych mediów i środków komunikacji, jakimi stały się media społecznościowe. Media mobilne i hybrydowe stały się wyrazem skonwergowanej komunikacji w ruchu, dając tym samym możliwość administrowania i koordynowania związanymi z tym aktywnościami i ich relacjami na odległość. Mając charakter transmedialny i łącząc się z wymiarem przestrzennym komunikacji zapewniają stały dostęp do kont i profili dając tym samym nieprzerwaną możliwość gromadzenia, udostępniania oraz śledzenia aktywności swojej i innych osób. Wykorzystanie mediów społecznościowych i technologii mobilnych w kreowaniu rzeczywistości wirtualnej, utożsamianej ze światem realnym powoduje, iż podejmowanie aktywności fizycznej dokumentowane jest w postaci self-archiwów. Dzielenie się swoją aktywnością (nie tylko fizyczną) w portalach społecznościowych jest powszechnie obserwowane wśród pokolenia cyfrowego.

Zagadnienie aktywności fizycznej nabrało w kontekście nowego znaczenia i wykazuje charakter „always on” wśród użytkowników technologii mobilnych. Niestety poza oczywistymi korzyściami płynącymi z wykorzystania Internetu, widoczne są również zagrożenia dla zdrowia i relacji społecznych wynikających ze wzrostu zjawiska zachowań sedentarnych oraz m.in. uzależnienia i cyberprzemocy.

Literatura

1. *Aktywność*, Słownik Języka Polskiego PWN, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/aktywno%C5%9B%C4%87.html>.
2. *Regulacyjna teoria temperamentu*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Regulacyjna_teoria_temperamentu.
3. *Aktywność*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Aktywno%C5%9B%C4%87>.
4. Strelau J., *Psychologia różnic indywidualnych*, SCHOLAR, 2006, s. 250-258.
5. Jan Strelau (red.), *Psychologia: podręcznik akademicki*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2007, s. 708-711.
6. *Zdrowe żywienie i aktywność fizyczna* [w:] Woynarowska B., Edukacja zdrowotna, Podręcznik akademicki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 313-318.
7. Błaszczuk J., *Aktywność fizyczna a zdrowie człowieka* [w:] Zagrożenia zdrowia publicznego, Wybrane zagadnienia, red. nauk.: Denys A., Wolters Kluwer, Warszawa 2014, s. 256-275.
8. Pacian A., *Aktywność i uprawianie sportu* [w:] Zdrowie Publiczne, red. Kulik T. B., Latański M., Wydawnictwo Czelej, Lublin 2002, s. 240-246.
9. Charzewska J., Wolnicka K. (red.), *Szkoła i przedszkole przyjazne żywieniu aktywności fizycznej. Poradnik dla nauczycieli*, Wydawca: Instytut Żywności i Żywienia, Warszawa 2013.
10. Śliż D., Zgliczyński W.S., Szeligowska J., Rostkowska O., Pinkas J., *Modyfikacja zwyczajów żywieniowych w prewencji chorób cywilizacyjnych*, Postępy Nauk Medycznych 5, (2016), s. 344-349 .
11. World Health Organization, Regional Office For Europe: Physical activity strategy for the WHO European Region 2016–2025 (2016).
12. Kowalska M.E., Kalinowski P., Bojakowska U., *Komunikacja internetowa jako aktywne medium przekazu wiedzy o zdrowiu – szanse, zagrożenia i ograniczenia*, Pielęgniarstwo Polskie 4 (50):, (2013), s. 300-304.
13. Wojtczak A., *Determinanty zdrowia* [w:] Wojtczak A., Zdrowie publiczne wyzwaniem dla systemów zdrowia XXI wieku, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2009, s. 82-83.
14. Pacian A., *Aktywność i uprawianie sportu* [w:], Kulik T. B., Latański M. (red.), Zdrowie Publiczne Wydawnictwo Czelej, Lublin 2002, s. 240-246.
15. Wojtyła A., Biliński P., Bojar I., Wojtyła K., *Aktywność fizyczna młodzieży gimnazjalnej w Polsce*, Probl Hig Epidemiol, 92(2), (2011), s. 335-342.
16. Wojtasik W., Szulc A., Kołodziejczyk M., Szulc A., *Wpływ wysiłku fizycznego na homeostazę i środowisko wewnętrzne organizmu człowieka*, Journal of Education, Health and Sport. 5(9), (2015), s. 754-767.
17. Mynarski W., Grabara M., Nawrocka A., Niestrój-Jaworska M., Wołkowicka B., Cholewa J., *Rekreacyjna aktywność fizyczna i dolegliwości mięśniowo-szkieletowe pielęgniarek*, Med Pr 65(2), (2014), s. 181-188.
18. Litwiniuk M., Kara I., *Aktywność fizyczna a nowotwory*, OncoReview 2(4), (2012), s. 228-233.
19. Makowiec-Dąbrowska T., *Fo.rum Medycyny Rodzinnej* 6(3), (2012), s. 130–138.
20. Wojtyła-Buciora P., Marcinkowski J.T., *Aktywność fizyczna w opinii młodzieży licealnej i ich rodziców*, Probl Hig Epidemiol 91(4), (2010), s. 644-649.
21. Wassermann D., *Przegląd zachowań zdrowotnych i zachowań obciążonych ryzykiem, problemów ze zdrowiem psychicznym i zachowań samobójczych u młodych Europejczyków na podstawie wyników badania SEYLE finansowanego przez UE*, Psychiatr. Pol. 50(6), (2016), s. 1093-1107.
22. Rotter I., Kotwas A., Kemicer-Chmielewska E., Watral A., *Aktywność fizyczna jako czynnik redukujący zachowania agresywne u młodzieży w wieku gimnazjalnym*, Pom J Life Sci 61(4), (2015), s. 444-447.

23. Piątkowska M., Gocłowska S., *Rola polityki krajowej w rozwoju klubów sportowych funkcjonujących w środowisku lokalnym*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach, Seria: Administracja i Zarządzanie, 109, (2016), s. 11-21.
24. Godlewski G., Bodasińska A., Bodasiński S., *Lokalni liderzy sportu – działalność i rola w kreowaniu wizerunku miasta Biała Podlaska*, Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu 47, (2014), s. 80-88.
25. Urniaż J., Jurgielewicz-Urniaż M., *Ćwiczenia fizyczne jako wzór kulturowy w Polsce na przestrzeni wieków*, Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu 49, (2015), s.19-27.
26. Ministerstwo Zdrowia, www.mz.gov.pl, data dostępu: 01.04.2018 .
27. Narodowe Centrum Edukacji Żywnościowej, www.ncez.pl, data dostępu 15.02.2018.
28. Czajkowska-Fesio J., Kurylak A., *Ocena nawyków żywieniowych, aktywności fizycznej i troski o zdrowie w hierarchii uczniów klas IV–VI Szkoły Podstawowej nr 3 w Nakle nad Notecią*, Pielęgniarstwo Polskie 4(50), (2013), s. 262-269.
29. *Zachowaj równowagę*, www.zachowajrownowage.pl, data dostępu: 15.02.2018.
30. Sopiński A., *Odpowiedź podsekretarza stanu w Ministerstwie Zdrowia – z upoważnienia ministra – na interpelację nr 10730 w sprawie problemu otyłości wśród młodzieży*, Warszawa, 2012;
<http://www.sejm.gov.pl/sejm7.nsf/InterpelacjaTresc.xsp?key=5EF11553>, data wejścia: 01.02.2017 r.
31. Sławecki T., *Odpowiedź sekretarza stanu w Ministerstwie Edukacji Narodowej – z upoważnienia ministra - na interpelację nr 21255 w sprawie edukacji zdrowotnej w szkołach*, Warszawa, 2013;
<http://www.sejm.gov.pl/Sejm7.nsf/InterpelacjaTresc.xsp?key=3179F15>, data wejścia: 11.11.2015 r.
32. Kłos J., Gromadeczka-Sutkiewicz M., Zysnarska M., Adamek R., Stawińska-Witoszyńska B., *Obraz aktywności fizycznej w przekazach internetowych*, Hygeia Public Health 49(4), (2014), s. 879-885.
33. Borowska-Kalbarczyk K., „*Pokolenie C*” w roli studentów – uczenie się w pułapce klikania?, [w:] Człowiek, media, edukacja, Wydawca Katedra Technologii i Mediów Edukacyjnych Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie, (2013), s. 77-90.
34. Sajduk B., *Pokolenie Y a metody dydaktyki akademickiej*, Kultura i Polityka. Nowoczesne Technologie 16, (2016), s. 12-28.
35. Zajadacz A., *Pokolenia X, Y, Z a fenomen turystyki*, [w:] Śledzińska J., Włodarczyk B (red.), *Międzypokoleniowe aspekty turystyki*, Wydawnictwo PTTK „Kraj”, Warszawa 2014.
36. Klus-Stańska D., *Cyfrowi tubylcy w szkole cyfrowych imigrantów, czyli awatar w świecie Tytusa i Balbinki*, Problemy Wczesnej Edukacji 4 (23), (2013), s. 6-14.
37. Kopecka-Piech K., *Mediatyzacja przez aplikatyzację. Mobilna hybrydyzacja, wielozadaniowość i współdzielenie*, Zeszyty Prasoznawcze, Kraków t. 58, 1(221), (2015), s. 49-59.
38. Jabłońska M.R., Billewicz K., *Pokolenie przełomu w WEB 2.0*, Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Sociologica 56, (2016), s. 83-97.
39. Plichta P., Pyzalski J. (red.) *Wychowanie i kształcenie w erze cyfrowej*, Regionalne Centrum Polityki Społecznej w Łodzi, Łódź 2013.
40. Majchrzak P., *Nadmierne zaangażowanie w cyberaktywność wśród dzieci i młodzieży, a spektrum zaburzeń kontroli impulsów*, Pedagogika Rodziny. Family Pedagogy 2(4), (2012), s. 129-146.
41. Furmanek W., *Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych*, Dydaktyka informatyki, 2014 – cejsh.icm.edu.pl.
42. Szumera G., *Człowiek a współczesne technologie informacyjne*, Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, Seria: Organizacja i Zarządzanie 95(1961), (2016), s. 515-528.

43. World Health Organization, Regional Office For Europe: *Physical activity strategy for the WHO European Region 2016-2025* (2016).
44. World Health Organization, Regional Office For Europe: *Tackling food marketing to children in a digital world: trans-disciplinary perspectives. Children's rights, evidence of impact, methodological challenges, regulatory options and policy implications for the WHO European Region* (2016).
45. Dubois-Wisniewska M.A., Bażydło M., Kotwas A., *Ocena czynników wpływających na występowanie uzależnienia od Internetu*, Medical & Health Sciences Review 3(1), (2017), s. 22-27.
46. Barańska P., *Dziecko w sieci – kompetencje medialne nabyte w domu*, Pedagogia Ojcostwa, 13(2), (2016), s. 115-126.
47. Ptaszek G., *Pomiar indywidualnych kompetencji medialnych. Pytania i problemy*, Kultura popularna 3(41), (2014).
48. Dejnaka A., *Facebook jako obszar akcji społecznych firm i organizacji non-profit*, Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu 1(33), (2013).
49. Furmankiewicz M., Sołtysik-Piorunkiewicz A., Zuziański P., *Systemy mobilne w e-zdrowiu*, Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach. Informatyka i Ekonometria 8, (2016), s. 308: 46-61.
50. *Mój w chmurze*, Ogólnopolski system ochrony zdrowia 2016.
51. Czerwińska M., *Kierunki wykorzystania Internetu w celach zdrowotnych na podstawie badań empirycznych*, Studies & Proceedings Of Polish Association For Knowledge Management 71, (2014), s. 29-41.
52. Chwiałkowska A., *Rola aplikacji o charakterze społecznościowym w promocji aktywności fizycznej*, Journal of Health Sciences 3(10), (2013), s. 755-768.
53. Wohlers, E.M., Sirard, J.R., Barden, C.M. et al. *Smart phones are useful for food intake and physical activity surveys*. Conf Proc IEEE Eng Med Biol Soc. (2009), s. 5183-5186.
54. Recio-Rodriguez, J.I., Martin-Cantera, C., Gonzalez-Viejo, N. et al. *Effectiveness of a smartphone application for improving healthy lifestyles, a randomized clinical trial (EVIDENT II): study protocol*, BMC Public Health (2014), s. 254.
55. Glynn, L.G., Hayes, P.S., Casey, M., *Effectiveness of a smartphone application to promote physical activity in primary care: the SMART MOVE randomised controlled trial*, The British Journal of General Practice 64, (2014), s. 384-391.
56. Fanning, J., Mullen, S.P., McAuley, E., *Increasing physical activity with mobile devices: a meta-analysis*, J Med Internet Res., 14, (2012), s. 161
57. Gollwitzer P.M. *Implementation intentions – Strong effects of simple plans*, Am Psychol., 7(54), (1999), s. 493-503.
58. Prestwich A, Perugini M, Hurling R., *Can implementation intentions and text messages promote brisk walking? A randomized trial*, Health Psychol. 29(1), (2010), s. 40-9.
59. Riley W.T., Rivera D.E., Atienza A.A., Nilsen W., Allison S.M., Mermelstein R., *Health behavior models in the age of mobile interventions: are our theories up to the task?*, Transl Behav Med. Mar 1, 1(1), (2011), s. 53-71.
60. Borowiec R., Surtel W., *Bezprzewodowy czujnik aktywności fizycznej bazujący na procesorze o niskim poborze mocy*, IAPGOS 4, (2015), s. 26-31.
61. *Aplikacje zdrowotne. 114 praktycznych aplikacji na smartfony i tablety*, Ogólnopolski system ochrony zdrowia 2016.
62. Bujnowska-Fedak M.M., Tomczak M., Pokorna-Kałwka D., *Zastosowanie nowoczesnych technologii mobilnych w opiece zdrowotnej wyzwaniem dla XXI wieku*, Puls Uczelni 2(10):, (2016), s. 37-41.
63. Ludzis-Todorov A., *Trening ze smartfonem w dłoni. Fenomen dokumentowania i upubliczniania własnej aktywności fizycznej*, [w:] Kopecka-Piech K. (red.), Innowacyjność przemysłów kreatywnych. Media a sport, Akademia Wychowania Fizycznego we Wrocławiu, Katedra komunikacji i zarządzania w Sporcie, Wrocław 2015, s. 61-78.

64. Sławska M., Sławski M., *Cyfrowe media – szansa czy ślepa uliczka edukacji?*, Studia i Materiały CEPL w Rogowie, 43(2), (2015), s. 49-57.
65. Jethon Z., *Aktywność ruchowa jako dystres*, Hygeia Public Health 48(2), (2013), s. 156-161.
66. Pitucha A., Metera A., *Charakterystyka nawyków żywieniowych i aktywności fizycznej dziecka w wieku wczesnoszkolnym w Górze Puławskiej*, Zeszyty Naukowe WSSP 17, (2013), s. 67-85.
67. Lomborg, S., Frandsen, K., *Self-tracking as communication. Information, Communication and Society*, 19(7), (2016), s. 1015-1027.
68. Kaczor-Szkodny P., Kawiak-Jawor E., Kaczoruk M., Kulik T.B., Pacian A., Skórzyńska H., *Aktywność fizyczna w świetle m-zdrowia*, [w:] Zdunek B., Olszówka M. (red.), *Medycyna i nauki pokrewne – wybrane zagadnienia*, Wydawnictwo Naukowe TYGIEL sp. z o. o, Lublin 2016, s. 7-17.

(Cyber)aktywność fizyczna

Streszczenie

Aktywność jest nierozzerwalnym elementem życia człowieka. Może być to aktywność fizyczna, ruchowa lub aktywność podejmowana w przestrzeni cyfrowej. Coraz częściej wszystkie powyższe rodzaje aktywności łączą się w jedną aktywność fizyczną w cyberprzestrzeni. Przesłankami tego opracowania był obserwowany i stale rosnący trend wykorzystania urządzeń i aplikacji mobilnych do podejmowania i dzielenia się aktywnością fizyczną w mediach społecznościowych.

Celem pracy była próba przedstawienia aktualnego stanu wiedzy z zakresu wykorzystania cyberprzestrzeni, w tym mediów społecznościowych oraz rozwiązań mobilnych w aspekcie aktywności fizycznej. Pracę przygotowano w oparciu o krytyczną analizę literatury przedmiotu, z uwzględnieniem pozycji krajowych i międzynarodowych.

Przeprowadzona analiza literatury wykazała, iż pokolenie Z/C jest pierwszym, które w pełni funkcjonuje w trybie „always on” i nie zna rzeczywistości bez mediów społecznościowych, aplikacji mobilnych i stałego dostępu do Internetu. To właśnie pokolenie urodzone po 1996 roku najwięcej czasu poświęca na budowanie swojej tożsamości w przestrzeni medialnej. Wykorzystując hybrydowe technologie mobilne mogą z powodzeniem zarządzać aktywnością w transmedialnej przestrzeni komunikacyjnej, nieograniczonej czasem, ani przestrzenią. Nieograniczony dostęp do mediów społecznościowych i Internetu sprawia, iż młodzież często poszukuje tam sposobów na łatwy odpoczynek. Ogrom łatwych bodźców dostarczanych w sposób bierny powoduje, że zachowania sedentarne stają się atrakcyjną formą spędzania czasu wolnego.

Słowa kluczowe: aktywność fizyczna, media społecznościowe, zachowania sedentarne, digital natives, technologie mobilne.

(Cyber)physical activity

Abstract

Activity is an inseparable element of human life. It can be physical activity or activity undertaken in the digital space. Increasingly, all the above types of activities combine into one physical activity in cyberspace.

The premise of this study was the observed and constantly growing trend of using mobile devices and applications to take and share physical activity in social media.

The aim of the work was to present the current state of knowledge on the use of cyberspace, including social media and mobile solutions in the aspect of physical activity. The work was prepared on the basis of a critical analysis of the literature on the subject, taking into national and international positions.

The analysis of the literature showed that the Z / C generation is the first one that fully works in the "always on" mode and does not know the reality without social media, mobile applications and constant access to the Internet. It is the generation born after 1996 that devotes the most time to building your identity in the media space. Using hybrid mobile technologies, they can successfully manage activity in a transmedia communication space, unlimited by time or space. Unrestricted access to social media and the Internet means that young people often look for easy rest there. The enormity of easy incentives delivered in a passive way makes sedentary behaviors an attractive form of spending free time.

Keywords: physical activity, social media, sedentary behaviour, digital natives, mobile technologies.

Między sztuką a technologią. Działalność organizacji HoloCenter jako przykład interdyscyplinarnego dialogu

1. Wstęp

Interdyscyplinarność stanowi obecnie pojęcie niezwykle powszechne. Dialog między poszczególnymi dziedzinami odbywa się nie tylko w ramach obszarów przedmiotowo zbliżonych, lecz również tych tematycznie odległych, a nawet pozostających dotychczas w opozycji. Tymczasem różne są teorie na temat istoty, a nawet zasadności tego zjawiska. Zanim jednak przejdę do ich analizy, warto przyjrzeć się samej definicji. Otóż, według „Słownika języka polskiego” interdyscyplinarność może odnosić się zarówno do określonej dziedziny, w ramach której ma miejsce korzystanie z dorobku innych nauk, jak też zespołu badawczego złożonego z naukowców reprezentujących różne gałęzie wiedzy. Jednak ogólnie interdyscyplinarność dotyczy w najprostszym ujęciu dwu lub więcej dyscyplin naukowych [1]. Barbara Fatyga w pracy „Socjologia między inter- a transdyscyplinarnością” określa rzeczonym pojęciem realny zbiór praktyk, a następnie wyróżnia jego trzy wymiary. W indywidualnym najważniejsze są przede wszystkim pasja poznawcza oraz erudycja niepodlegające zinstytucjonalizowanym ograniczeniom. Zbiorowy wyraża się w otwartości środowisk naukowych do zmiany stanowiska metodologicznego i teoretycznego, na przykład poprzez dyskusję i merytoryczną krytykę. Trzeci wymiar, tj. instytucjonalny zarzuca natomiast zbytnią specjalizację i biurokratyzację nauki na rzecz elastycznego rozwoju i prawa do nieograniczonych poszukiwań [2]. Interesujący wywód, z punktu widzenia teorii, został zaproponowany przez Szymona Wróbla, który utożsamia ideę interdyscyplinarnego dialogu z możliwością utrzymania jednolitego charakteru nauki. Zachowanie obu przypadków jest bardzo trudne ze względu na zbyt duże różnice w metodologiach poszczególnych dyscyplin. Kiedy jednak rzeczona współpraca między dziedzinami jest możliwa do udowodnienia, jak podkreśla autor, należy wówczas kwestionować autonomię każdej z nich. [3].

Interdyscyplinarność wymaga niewątpliwie indywidualnego podejścia w zależności o rodzaju nauk, których dotyczy. Jak pisze Zbigniew Kloch, próżno jest doszukiwać się jedynej metodologii badań interdyscyplinarnych. Ze względu na współistnienie wielu podejść metodologicznych w obrębie danego szerokiego zagadnienia, wypracowanie wspólnych wypowiedzi i wniosków będzie już dużym sukcesem [4]. Niezależnie od teorii, idea interdyscyplinarności istnieje w świecie nauki już od bardzo dawna. Niestety nie zawsze była odpowiednio definiowana. Prowadziła jednak zazwyczaj do odkrywania nowych często zaskakujących rozwiązań, zwłaszcza jeśli dotyczyła pozornie skrajnych obszarów wiedzy, czego najlepszym przykładem jest działalność organizacji będącej przedmiotem artykułu.

¹ agnieszka.banach82@gmail.com, Instytut Kulturoznawstwa, Wydział Humanistyczny, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej.

2. Trzecia kultura

Istotnym punktem w historii rozważań nad istotą dialogu interdyscyplinarnego, ale także w kontekście kondycji dwudziestowiecznej nauki w ogólnym znaczeniu, było wprowadzenie do powszechnej świadomości określenia trzeciej kultury. Kategoria ta została po raz pierwszy zdefiniowana w latach sześćdziesiątych ubiegłego stulecia. Jej autor Charles P. Snow w 1959 roku wygłosił na Uniwersytecie w Cambridge referat na temat ogromnego rozłamu między środowiskiem humanistów i naukowców. Miało to negatywny wpływ na ówczesną sytuację, co więcej stanowiło jedną z przyczyn pojawiających się problemów ogólnospołecznych [5]. Po kilku latach Snow ponownie opublikował swój artykuł. Tym razem zawarł w nim jednak informacje na temat ww. kategorii trzeciej kultury. Zdaniem autora skupiać miałyby ona badaczy nie przynależących ani do grona „intelektualistów o literackiej proweniencji”, jak pisał w pierwszej wersji wykładu, ani też do grupy naukowców o zapatrywaniach pozytywistycznych. Formacja trzeciej kultury obejmowałaby uczonych reprezentujących dziedziny wiedzy różne pod wieloma względami od typowych dyscyplin o charakterze naukowym i humanistycznym. Mowa jest tu chociażby o ekonomistach, kryminologach, czy socjologach [6]. Snow poprzez charakterystykę ww. kategorii próbował nakłonić różne środowiska do dyskusji oraz krytycznego myślenia o kulturze [7].

W późniejszych latach idea angielskiego naukowca stała się przedmiotem analizy amerykańskiego pisarza Johna Brockmana. Podobnie jak Snow modyfikował on nieco swoją koncepcję. Otóż, początkowo postulował, iż trzecią kulturę stanowią „uczni, myśliciele i badacze świata empirycznego, którzy dzięki swym pracom i piśmarstwu przejmują rolę tradycyjnej elity intelektualnej” [8]. Podkreślił zatem rolę nauk ścisłych w procesie formowania się nowej kategorii. Dziedziny humanistyczne zostały przez niego niemalże pominięte. Według Ryszarda Kluszczyńskiego, koncepcja Brockmana stawała w opozycji do idei dialogu i współpracy proklamowanej przez Snowa [9].

Późniejsze lata nieco zmieniły wizję Brockmana. Ukazała się bowiem jego książka, w której opisywał konieczność współpracy przedstawicieli poszczególnych obszarów wiedzy, w tym humanistów. Kategoria trzeciej kultury została w niej zastąpiona określeniem Nowy Renesans. Brockman natomiast pisał: „Dotrzyj do granic współczesnej wiedzy, odszukaj ludzi o najbardziej złożonych i wyrafinowanych umysłach, posadź ich w jednym pokoju i spraw, by zadali sobie wzajem pytania, na które sami usiłują znaleźć odpowiedź” [10]. Idea interdyscyplinarnego dialogu proklamowana zarówno przez Snowa i Brockmana znajduje dziś zastosowanie w wielu gałęziach ludzkiej działalności. Jedną z nich jest niewątpliwie sztuka, której związki z nauką znane są już od dawna. Warto w tym miejscu wspomnieć na przykład impresjonistów, w których malarstwie niejednokrotnie dostrzegano wpływy odkryć fizyka i chemika – Eugène’a Chevreula. Pomimo tego, iż sami zaprzeczali jakoby inspirowali się naukowymi doniesieniami, trudno oprzeć się wrażeniu, iż teoria symultanicznego kontrastu barw [11] francuskiego uczonego znalazła swe odzwierciedlenie na ich płótnach. Innym równie istotnym przykładem współpracy naukowo-artystycznej jest sztuka generatywna, a zwłaszcza jej początki. Dowodzą tego, stanowiące wytwór pracy człowieka i komputera cyfrowe artefakty, których twórcy byli natomiast w dużej mierze naukowcami zatrudnionymi w koncernach i na

uczelniah [12]. Trzeciokulturowa wizja interdyscyplinarnego dialogu odnosi się również do innej, artystycznej działalności opartej na nowoczesnej technologii, a mianowicie do sztuki holograficznej.

3. Interdyscyplinarna działalność HoloCenter

Wszelkie praktyki artystyczne opierające się na rozwiązaniach wypracowanych przez naukę w samej istocie stanowią już obszar spotkania odmiennych metodologii i zupełnie różnych form ludzkiej działalności. Nie inaczej jest w przypadku sztuki inspirowanej techniką dwustopniowego otrzymywania obrazów trójwymiarowych, tj. holografia. Metoda ta została opracowana pod koniec drugiej połowy ubiegłego stulecia, natomiast o jej wielkiej randze i znaczeniu może świadczyć fakt, iż twórca – brytyjski fizyk węgierskiego pochodzenia Dennis Gabor w 1971 roku za to osiągnięcie otrzymał Nagrodę Nobla [13]. Holografia od samego początku wzbudzała ogromne zainteresowanie. Nieprzypadkowo już od kilkudziesięciu lat znajduje zastosowanie w wielu dziedzinach nauki i przemysłu. Na pewnym etapie jej rozwoju znalazła również odzwierciedlenie w wizjach samych artystów poszukujących nowych środków wyrazu. Otóż, w latach siedemdziesiątych fizyk Lloyd Cross oraz rzeźbiarz Gerry Pethick opracowali system tzw. stabilnego stołu umożliwiającego tworzenie hologramów bez użycia kosztownego sprzętu laboratoryjnego. Holografia stała się bliższa artystom, co uwidocznione zostało w 1971 roku, kiedy to L. Cross otworzył w San Francisco „School of Holography”. Miejsce to umożliwiło bezpośrednią współpracę artystów z naukowcami [13]. Jednak za przełomowe wydarzenie w historii rozwoju rzeczowej techniki, również z punktu widzenia sztuki, uważa się wynalezienie tzw. hologramu odbiciowego. Dokonał tego w 1962 roku radziecki fizyk Jurij Denysiuk, pracując nad metodą połączenia holografii z tradycyjną fotografią kolorową. Rezultatem jego badań było stworzenie hologramu, który różnił się od uprzednio opatentowanych źródłem światła niezbędnego do odtworzenia zapisanego na nim obrazu. Wynalazek Denysiuka nie wymagał bowiem użycia lasera, a zwykłego światła białego. Dzięki temu holografia mogła w końcu opuścić pomieszczenia laboratoriów i stać się bardziej dostępną [13]. Od tego momentu sukcesywnie powiększało się grono zarówno odbiorców twórczości opartej na omawianej technice, jak również samych artystów zafascynowanych jej możliwościami. Holograficzne obrazy odznaczają się bowiem doskonałą głębią, kolorystyką oraz nadzwyczajną dbałością o szczegóły.

Niewątpliwie przykładem twórcy, którego urzekła niezwykle widowiskowość przestrzennych wizualizacji jest nieżyjący już Rudie Berkhout. Ten pochodzący z Europy artysta, często określany mianem wizjonera, lata swojej wczesnej młodości spędził w Holandii, gdzie odebrał gruntowne wykształcenie techniczne. Pracując w amsterdamskich klubach, miał możliwość kreowania niezwykle spektakularnych widowisk, w których główną rolę grało światło. Jego natura bowiem oraz szerokie możliwości od zawsze stanowiły główny obszar zainteresowań naukowych Berkhouta. W latach siedemdziesiątych artysta osiedlił się w Nowym Jorku. Magia miasta oraz pierwsze holograficzne pokazy, w których uczestniczył, zainspirowały go do odnalezienia własnego kierunku drogi twórczej. W niedługim czasie jego prace wystawiane były w nowojorskim Muzeum Holografii, a uznanie dla niewątpliwego talentu oraz twórczości nieustannie rosło. W ciągu kilku lat artysta prezentował hologramy na wystawach całego świata [14].

Berkhout to bez wątpienia jedna z kluczowych postaci sztuki holograficznej. Przypisywane mu często wizjonerstwo wydaje się być jak najbardziej uzasadnione. Otóż, czasy, w których zainteresował się, co więcej, ujrzał ogromny potencjał natury światła, to lata sześćdziesiąte ubiegłego stulecia, to jest okres kiedy wszelkie technologie cyfrowe dopiero się kształtowały. Poza tym to właśnie wtedy wynaleziono laser czyli źródło spójnego światła stanowiące podstawę nowoczesnej holografii [14]. Twórczość Berkhouta stanowi niewątpliwie dobry przykład interdyscyplinarnego dialogu. Jego naukowy warsztat współgrał z ogromnym talentem oraz artystyczną wrażliwością i wyobraźnią, co doskonale wpisywało się w ogólny zamysł działalności organizacji HoloCenter, której był członkiem. Instytucja ta bowiem swoją misję opiera na czterech podstawowych filarach. Uzupełniając się, doskonale oddają one istotę wielodyscyplinarnej współpracy. Dotyczą bowiem produkcji hologramów, przygotowywania wystaw, prowadzenia licznych badań nad istotą samej techniki oraz szeroko pojętej działalności edukacyjnej wyrażającej się w organizacji różnego rodzaju warsztatów oraz wykładów [15]. Produkcja hologramów, jak i dwa kolejne filary stanowią dobry przykład realizacji zarówno o charakterze naukowym, jak i artystycznym. Fakt ten dodatkowo potwierdza współpraca amerykańskiej instytucji z innymi ośrodkami o profilu badawczym, takimi jak Uniwersytet Stanowy w Ohio, czy Nowojorskie Laboratorium Holograficzne [15], których funkcja polega między innymi na udostępnianiu specjalistycznych laserów. Adeptci sztuki opartej na dwustopniowym procesie tworzenia obrazu przestrzennego mają ponadto możliwość indywidualnych, naukowych i artystycznych spotkań w celu ulepszania swego twórczego warsztatu. Tymczasem wszelkie projekty edukacyjne realizowane przez HoloCenter to kolejne potwierdzenie interdyscyplinarnego nacechowania nowojorskiej organizacji. Misja tego rodzaju działalności stanowi przede wszystkim próbę ukazania, jak niezwykle aktywną i inspirującą formą sztuki są holograficzne artefakty.

Rudie Berkhout to jeden z wybitniejszych artystów skupionych wokół amerykańskiej instytucji. Jego projekty natomiast stanowią odzwierciedlenie zamiłowania do dwóch pozornie skrajnych dyscyplin, co w odniesieniu do artystów działających pod patronatem HoloCenter nie jest odosobnionym przypadkiem. Twórcy ci przynależą bowiem zarówno do środowiska naukowego, jak i świata praktyk artystycznych. Świadczy o tym nie tylko posiadane przez nich wykształcenie, czy umiejętność wykorzystywania specjalistycznych narzędzi, ale także wysokie walory artystyczne kreowanych dzieł oraz uznanie krytyki. Warto przytoczyć w tym miejscu osobę Inakiego Beguiristaina, który ukończył fizykę na Imperial College w Londynie, a dziś jest właścicielem jednej z największych pracowni produkujących artystyczne hologramy [16]. Innym przykładem twórcy – naukowca jest Martina Mrongovius. Artystka, która oprócz stanowiska obecnego dyrektora amerykańskiej instytucji, pełni również funkcję asystenta w Akademii Sztuki Mediów w Kolonii, jest autorką licznych przestrzennych animacji zawierających ponadto elementy innych form takich jak video czy tradycyjna fotografia. Poprzez swoją twórczość bada między innymi fizjologię doświadczenia wizualizacji holograficznych i nie tylko oraz ich oddziaływanie na ludzką świadomość [17]. Doskonałym przykładem niezwykle wszechstronnego artysty, którego działalność oddaje interdyscyplinarny charakter sztuki holograficznej, jest pochodząca z Wielkiej Brytanii Pearl John. W swojej pracy łączy ona działalność naukowo-edukatorską z zamiłowaniem do sztuki oraz podróżowania. Jako nauczyciel wykorzystuje często techniki laserowe,

tworząc hologramy, dzięki którym promuje niewątpliwie trudny przedmiot jakim jest fizyka. Praktyka artystyczna P. John stanowi połączenie holograficznych obrazów, tekstu, video oraz fotografii. Tworząc wymagające użycia różnych technik wielowarstwowe dzieła, szuka odpowiedzi na pytania dotyczące granic między słowem a obrazem, jak również artystą a widzem [18].

Artyści wyżej przedstawieni nie są oczywiście jedynymi twórcami skupionymi wokół HoloCenter. Grupa ta jest znacznie większa i liczy około kilkudziesięciu osób. Pomimo różnorodnych stylów, które wypracowują poprzez swoją sztukę, w dorobku wszystkich można niewątpliwie odszukać wspólny mianownik, jakim jest wykorzystywanie techniki holograficznej. Inna zbiorowa cecha dotyczy pewnego powtarzającego się elementu biografii. Otóż, holografia pojawiała się zazwyczaj na pewnym etapie życia danego artysty. Tak było w przypadku Rudiego Berkhouta, ale także Iñakiego Beguiristaina. Otóż, jako nastolatek uczestniczył on w jednej z brytyjskich wystaw hologramów, które zafascynowały go do tego stopnia, iż postanowił również odnaleźć się w tym gatunku sztuki, co dodatkowo połączył z rodzajem działalności komercyjnej [16]. Twórców realizujących swe wizje pod patronatem HoloCenter oraz charakter samej organizacji łączy niewątpliwie pewna otwartość. Artyści, jak też zarządzający instytucją, wykorzystując najnowsze rozwiązania naukowe, wykazują tym samym dużą odwagę w kreowaniu oryginalnych i zarazem unikatowych artefaktów. Idea interdyscyplinarności, o której pisała B. Fatyga, przywołana na początku tekstu, znajduje zatem swe odzwierciedlenie w projektach HoloCenter. Podobnie jest w przypadku słów innej badaczki Marty Blassing, która pisze: „Otwartość umysłu, tolerancja, intelektualna szczodrość, ciekawość etyczna, skromność – jakości zasadnicze dla każdego spotkania na granicach dyscyplin, kultur, narodów, ideologii etc. – wskazują modelową rolę, jaką współpraca na styku nauki i sztuki powinna odgrywać w XXI wieku w powrocie do tych wartości humanistyki, które nie ograniczają się do istot ludzkich, ale obejmują odpowiedzialnością etyczną i relacyjnością wszystkie formy życia. Wraz z codziennymi praktykami i doświadczeniami, poprzez aktywne, współtwórcze i uważne współuczestnictwo, to wszystko może przyczynić się do ukonstytuowania prawdziwie „współdzielonej nauki” (*shared science*) lub „współdzielonej praktyki wiedzy” (*shared knowledge practice*), zwłaszcza gdy idzie o wymianę wiedzy i doświadczenia poprzez współpracę” [19].

4. Wnioski

Amerykańska organizacja działa od dwudziestu lat, tj. od roku 1998. Nie jest to wprawdzie szeroki przedział czasowy, lecz w kontekście ilości zorganizowanych ekspozycji, wypromowanych artystów, czy też liczby przeprowadzonych warsztatów i szkoleń, te dwie dekady stanowią czas niezwykle owocnej i efektywnej pracy. Interdyscyplinarność HoloCenter to nie tylko klasyczny i często przywoływany dialog na płaszczyźnie nauka i sztuka, wynikający z twórczości samych artystów skupionych wokół nowojorskiej instytucji, ale również szereg innych projektów przez nią realizowanych. Mam tu na myśli między innymi „Light Play”, „Make a Hologram, czy „Optics Camp” – programy i warsztaty mające na celu przybliżenie odbiorcom w każdym wieku zagadnień dotyczących holografii i innych związanych z nią kwestii. Duże znaczenie odgrywa w tym przypadku sama technika kreowania obrazów trójwymiarowych stanowiąca przecież podstawę wszelkich realizacji

artystycznych i edukacyjnych. Jak postulują twórcy i członkowie HoloCenter to właśnie holografia stanowi źródło zrozumienia pewnego rodzaju dialogu toczącego się wokół współdziałania mediów, technologii i przestrzennych wizualizacji [15]. Idea interdyscyplinarności obejmuje zatem nie tylko poszczególne filary działalności amerykańskiej organizacji, ale także szerszy kontekst roli techniki holograficznej we współczesnej kulturze.

Interdyscyplinarność w nawiązaniu do sztuki holograficznej przywołuje szereg pytań i zagadnień, których rozwinięcie z pewnością mogłoby stanowić materiał na odrębną publikację. Dotyczą one na przykład kwestii odnoszących się do samego procesu udoskonalania kompetencji zarówno artystycznych, jak i naukowych, jak również zagadnień związanych z samą decyzją dotyczącą wyboru takiej, tj. opartej na technologii drogi twórczej. Jak już zostało zawarte w tekście rzeczona technika kreowania obrazów trójwymiarowych w przypadku wielu artystów „holografów” pojawiała się na pewnym etapie ich działalności. Jednak dzięki interdyscyplinarnym kompetencjom samodzielnie wypracowują oni własny styl, tworząc artefakty o tak wysokich walorach artystycznych, co potwierdzają recenzje krytyków. Pytanie, które może pojawić się w kontekście każdej, nie tylko holograficznej, sztuki bazującej na technologiach, a więc generującej określenie „inter”, dotyczy osoby samego twórcy, a ściślej rzecz ujmując, posądzenia go o brak odpowiednich osiągnięć i uznania w swojej pierwotnej dyscyplinie na przykład naukowej, co mogłoby stanowić główną przyczynę zwrócenia się ku przestrzeni praktyk artystycznych czyli chęć i próbę odnalezienia się w nowej roli. Powyższe „podejrzenie” nie dotyczy z całą pewnością zarówno przywołanych w tekście, jak również wielu innych przedstawicieli twórczości opartej na dwustopniowym procesie powstawania obrazów przestrzennych. Odnoszą oni bowiem sukcesy nie tylko w polu artystycznym, ale przede wszystkim w środowisku naukowym, co niejednokrotnie stanowiło ważny powód i podstawę do całkowitego zwrócenia się w stronę sztuki, bądź rozszerzenia dotychczasowej działalności.

Literatura

1. *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/>, [online] [dostęp 8.04.2018].
2. Fatyga B., *Socjologia między inter- a transdyscyplinarnością*, [w:] Kurczewska J. Lejzerowicz M. (red.), *Głosy w sprawie interdyscyplinarności. Socjologowie, filozofowie i inni o pojęciach, podejściach i swych doświadczeniach*, Wyd. IFiS PAN, Komitet Socjologii PAN, Warszawa 2014, s. 47.
3. Wróbel S., *Interdyscyplinarność jako efekt dyscyplinarności*, [w:] Kurczewska J. Lejzerowicz M. (red.), *Głosy w sprawie interdyscyplinarności. Socjologowie, filozofowie i inni o pojęciach, podejściach i swych doświadczeniach*, Wyd. IFiS PAN, Komitet Socjologii PAN, Warszawa 2014, s. 15.
4. Kłoch Z., *Interdyscyplinarność w naukach humanistycznych*, <http://ozkultura.pl/wpis/8063/6> [online] [dostęp 9.04.2018].
5. Snow C. P., *The Two Cultures* <http://classes.dma.ucla.edu/Fall07/9-1/pdfs/week1/TwoCultures.pdf> [online] [dostęp 9.04.2018].
6. Collini S., *Przedmowa*, [w:] C. P. Snow, *Dwie kultury*, przeł. T. Baszniak, Warszawa 1999, s. 53.
7. Błajet P., *Trzecia kultura – inspiracje dla pedagogiki*, *Terazniejszość – Człowiek – Edukacja: kwartalnik myśli społeczno - pedagogicznej*, nr 3(51), (2010), s. 39-49.
8. Brockman J.(red.), *Trzecia kultura*, przeł. P. Amsterdamski i inni, Wydawnictwo CIS, Warszawa 1996, s. 15.

9. Kluszczyński R. W., *Trzecia kultura. O współczesnych związkach sztuki, nauki i technologii*, Przegląd kulturoznawczy, nr 1(9), (2011), s. 24-36.
10. Brockman J., Wstęp. *Nowy Renesans*, [w:] Brockman J. (red.), Nowy Renesans. Granice Nauki, tłum. P.J. Szwejcar i A. Eichler, Wydawnictwo CIS, Warszawa 2005, s. 19.
11. Rzepińska M., *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, T. II, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 1989, s. 14.
12. Lieser W., *Digital Art*, Wydawnictwo h.f. ullmann, Berlin 2008, s. 18-19.
13. Sadowski M. P., *Hologramy i holografia*, <http://www.sadowski.edu.pl/wp-content/uploads/holo3.pdf> [online] [dostęp 12.04.2018].
14. *Rudie Berkhout – Artist and Holographer*, <http://www.rudieberkhoutcollection.com/bio.html> [online] [dostęp 1.05.2018].
15. *HoloCenter. Mission*, <http://holocenter.org/mission-statement> [online] [dostęp 1.05.2018].
16. *İnaki Beguiristain Holograms*, <http://www.displayhologram.co.uk/about-us/> [online] [dostęp 1.05.2018].
17. *Martina Mrongovius. Biography*, <http://www.martina-m.com/bio/> [online] [dostęp 1.05.2018].
18. *Pearl John*, <http://www.pearljohn.co.uk/content/> [online] [dostęp 1.05.2018].
19. Blassnigg M., *Między sztuką, nauką a technologią (Michael Punt, Monika Fleischman i Wolfgang Strauss, Marta Blassnigg, Roger F. Malina, Nina Czegledy). Dyskusja. Powrót do ludzkich wartości poprzez transdyscyplinarność*, Przegląd kulturoznawczy, nr 1(9), (2011), s. 165-172.

Między sztuką a technologią. Działalność organizacji HoloCenter jako przykład interdyscyplinarnego dialogu

Streszczenie

Amerykańska organizacja HoloCenter została założona w 1998 roku. Od tego momentu zrealizowała wiele projektów mających na celu przybliżenie odbiorcom w każdym wieku zagadnień związanych z holografia. Głównym jej założeniem jest jednak promowanie artystów oraz sztuki holograficznej. Działalność nowojorskiej instytucji to doskonały przykład interdyscyplinarnego dialogu, co zostało dowiedzione w niniejszym artykule. Praca artystów skupionych wokół rzeczzonej instytucji, między innymi ze względu na wykorzystywanie w procesie twórczym wysoce specjalistycznych narzędzi, przypomina niejednokrotnie aktywność naukową. Tymczasem kreowane przez nich hologramy posiadają wysokie walory artystyczne, co więcej często zyskują uznanie krytyki.

Filary, na których opiera się misja HoloCenter doskonale wpisują się w założenia dwudziestowiecznego nurtu trzeciej kultury dotyczącego interdyscyplinarnej współpracy, co stanowi główny przedmiot niniejszego artykułu.

Słowa kluczowe: holografia, HoloCenter, interdyscyplinarny dialog, trzecia kultura, sztuka holograficzna.

Between art and technology. Activity of HoloCenter as an example of interdisciplinary dialogue

Abstract

The American organization HoloCenter was founded in 1998. Since then, it has carried out many projects aimed at bringing the holographic issues closer to the recipients of all ages. Its main assumption is to promote artists and holographic art. The activity of the New York institution is a great example of interdisciplinary dialogue, which has been proven in this article. The work of artists gathered around the institution, often resembles scientific activity. Meanwhile, the holograms created by them have high artistic values, and more often they gain critical acclaim.

The pillars of HoloCenter mission resemble the assumptions of the twentieth century trend of the third culture regarding interdisciplinary cooperation, which is the main subject of this article.

Keywords: holography, HoloCenter, interdisciplinary dialogue, third culture, holographic art.

Funkcjonowanie organizacji pozarządowych a działania organów administracji publicznej. Współpraca i nadzór

1. Wprowadzenie

Współcześnie coraz częściej obywatele angażują się w realizację zadań publicznych. Oczywiście nie można pominąć głównej roli organów administracji publicznej w tym zakresie. De facto to właśnie podmioty sprawujące władzę zostały wyposażone w odpowiednie środki prawne, rzeczowe i finansowe, po to aby wypełnić postulat powszechności dóbr i usług publicznych. Niestety, ze względu na to, że państwo czy jednostki samorządu terytorialnego nie zawsze są w stanie wypełnić stawianych przed nimi wymagań, to społeczeństwo poprzez swoje dynamiczne działania wspiera czy promuje inicjatywy obywatelskie. Z drugiej strony organizacje non-profit otrzymują pewne przywileje od podmiotów administrujących (np. dotacje celowe). Ważnym aspektem jest tzw. teoria subsydiarności działań – czyli powiązań istniejących pomiędzy organami administracji publicznej a organizacjami pozarządowymi. Organizacje pozarządowe, ponadto dostarczają pewne dobra i usługi, powinny zatem posiadać odpowiednie środki ekonomiczne, do ich świadczenia [1].

Przepisy Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej (szczególnie – art. 12) wskazują na podstawowe prawa i wolności obywateli w kwestii tworzenia i funkcjonowania różnego typu organizacji, takich jak: związki zawodowe, stowarzyszenia, ruchy obywatelskie, dobrowolne zrzeszenia i fundacje oraz inne formy współpracy o charakterze społeczno-zawodowym (np. rolników) [2]. Wypełnianie działań społecznie użytecznych wpływa na wzrost poczucia bezpieczeństwa. Organizacje pozarządowe realizując zadania publiczne, w istotnym zakresie wspomagają politykę państwową, w różnych dziedzinach życia [3]. Jednakże poszczególne sfery wymagają pewnego wsparcia ze strony trzeciego sektora, czyli organizacji pozarządowych. Dotyczy to chociażby takich aspektów jak: ochrona życia i zdrowia, rynek pracy i kwestie zatrudnienia, środowisko i ekologia, kultura i sztuka, edukacja, pomoc socjalna i społeczna, a nawet rekreacja i sport. Stowarzyszenia, fundacje i podobne im formy zrzeszania społeczeństwa wypełniając przypisane im działania, oddziałują umacniają poczucie bezpieczeństwa zarówno w sensie obiektywnym jak i subiektywnym.

Wykorzystanie elementów wzajemnej koordynacji zadań pomiędzy trzecim sektorem a podmiotami administrującymi, ma duże znaczenie w przypadku prawidłowego funkcjonowania organizacji pozarządowych. Realizacji zadań publicznych, w przypadku działalności pożytku publicznego sprzyja z jednej strony współpraca, z drugiej nadzór nad ich właściwym wykonywaniem (w tym nad przestrzeganiem

¹ dominika.skoczylas@usz.edu.pl, Katedra Prawa i Postępowania Administracyjnego, Wydział Prawa i Administracji, Uniwersytet Szczeciński.

przepisów prawa powszechnie obowiązującego). Przedmiotem współpracy ale i nadzoru będzie tzw. działalność pożytku publicznego, która zgodnie z art. 3 ust. 1 ustawy o działalności pożytku publicznego i wolontariacie jest użyteczna z punktu widzenia całego społeczeństwa, a którą wykonują organizacje pozarządowe w celu realizacji określonych zadań publicznych [4]. Zadania te są wykonywane na rzecz ogółu, czyli mają charakter powszechnie dostępny oraz wyrażają koncepcję publicznych praw podmiotowych. Odnoszą się do sposobu ukształtowania sytuacji obywatela przez normy prawa administracyjnego, kiedy to podmiot może żądać od organu państwowego (lub samorządowego) uczynienia świadczenia na jego rzecz (interes indywidualny jednostki) [5]. Z kolei o nadzorze organów administracji publicznej nad prawidłowością prowadzenia działalności pożytku publicznego przesądza władztwo administracyjne. Uznaje się je za przyjęcie władczego, jednostronnego sposobu postępowania wobec strony, na mocy ustawowo przyznanych kompetencji. Co więcej, podmioty władzy publicznej mogą kształtować sytuację prawną, ustalając zarówno prawa jak i obowiązki, a także formułować nakazy, zakazy i sankcje za ich nieprzestrzeganie. Takim rozstrzygnięciom przysługuje ponadto domniemanie legalności, oznacza to, że należy się do nich bezwzględnie stosować dopóki nie zostaną one uznane za nieważne czy nieobowiązujące [6].

Identyfikacja realizacji zadań publicznych przez organizacje pozarządowe stanowi zagadnienie wieloaspektowe. Należy dokonać analizy podstawowych zasad i relacji na polu współpracy oraz nadzoru zachodzących pomiędzy organami administracji rządowej czy samorządowej a organizacjami pożytku publicznego (najczęściej stowarzyszeniami i fundacjami). Celem pracy jest scharakteryzowanie jakie działania władcze i niewładcze mogą zastosować jednostki administrujące. Ponadto, zostanie wskazane, na czym polega współpraca organizacji pozarządowych z organami administracji publicznej, w ramach realizacji zadań publicznych oraz jak wygląda nadzór nad podmiotami non-profit. Pierwsza część pracy sprowadza się do wskazania dziedzin współpracy (formy, programy) i nadzoru (kryteria, rodzaje, sankcje). Druga wskazuje przypadki inicjatyw obywatelskich podejmowanych w przeciągu ostatnich lat oraz zawiera podsumowanie pracy.

2. Dziedziny współpracy i nadzoru

Prawo do zrzeszania się jest naturalnym komponentem demokratycznego państwa prawa. Czynny udział obywateli w życiu kulturalnym, społecznym czy gospodarczym został uznany jako priorytet kształtowania zasad Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej w 1997 r. Ustawodawca zwrócił uwagę na postanowienia odnoszące się do praw i wolności obywatelskich, jednocześnie nie zapominając o roli państwa jako instytucji nadzorującej prawidłowość podejmowanych przez jednostki działań. Możliwość uczestniczenia w życiu publicznym potraktowano jako wartość fundamentalną. Należy pamiętać, że idea społeczeństwa obywatelskiego nie może pozostawać w sprzeczności z zasadą legalizmu czyli praworządności, dlatego też organy administracji publicznej czuwają nad przestrzeganiem powszechnie obowiązującego prawa. Na tle powyższych rozważań można stwierdzić, że relacja zachodząca pomiędzy podmiotami administrującymi a obywatelami opiera się zarówno na koncepcji dialogu społecznego i pomocniczości, jak i na zasadzie działań władczych [7]. Pierwsza z nich dotyczy współpracy w celu poprawy warunków życia

ogółu, druga polega na przeprowadzaniu czynności kontrolno-nadzorczych wobec organizacji pozarządowych.

Aspekty współpracy i nadzoru, związane są z rodzajem spraw, co do których istnieje największe zapotrzebowanie społeczeństwa. Organizacje pozarządowe zajmując się nimi, wspierają organy państwowe i samorządowe, w realizacji zadań publicznych. Dziedziny współpracy i nadzoru dotyczą m.in: pomocy społecznej, działalności charytatywnej, ochrony i promocji zdrowia, działalności na rzecz osób niepełnosprawnych, nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania, kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i dziedzictwa narodowego, ekologii i ochrony zwierząt, ratownictwa i ochrony ludności, upowszechniania i ochrony praw konsumentów, ochrony wolności i praw człowieka oraz swobód obywatelskich [8]. Katalog ten jest niezwykle rozbudowany, a ilość organizacji pozarządowych w danej kategorii wzrasta najczęściej, w przypadku pojawienia się zmian w obowiązującym ustawodawstwie, trudnej sytuacji gospodarczej, sporów społeczno-politycznych czy dyskusji światopoglądowych. Na co dzień jednak fundacje czy stowarzyszenia zajmują się kwestiami bieżącymi, które znajdują się w kręgu zainteresowania pewnej zbiorowości i poszczególnych jednostek. Użyteczność działań podejmowanych przez organizacje pozarządowe należy określić na podstawie analizy zadań z zakresu współpracy i nadzoru zachodzących pomiędzy nimi a organami administracji publicznej.

2.1. Współpraca

Pomocniczość w kwestii wykonywania zadań pożytku publicznego, polega na pewnej samodzielności decyzyjnej społeczeństwa obywatelskiego czy instytucji non-profit. Wsparcie władzy w tym zakresie, następuje tylko, gdy jest ono konieczne (np. umożliwienie korzystania z dotacji celowych czy urządzeń infrastruktury publicznej). Już na gruncie ustaw samorządowych można zauważyć jak duże znaczenie mają dla organów administracji publicznej podmioty trzeciego sektora. W art. 7 ust. 1 pkt. 19 ustawy o samorządzie gminnym [9] wskazano, że współpraca i działalność na rzecz organizacji pozarządowych stanowi zadanie własne gminy. Ponadto, w art. 9 ust. 1 tego samego aktu określono, że gmina może zawierać umowy z innymi podmiotami, w tym również z organizacjami pozarządowymi. Podobne rozwiązania znajdują się w ustawie o samorządzie powiatu i w ustawie o samorządzie województwa. Metody prowadzenia współpracy pozostają w ścisłym związku z rodzajem projektu, który ma być realizowany przez stronę pozarządową (np. stowarzyszenie) przy wsparciu lub koordynowaniu zadań przez stronę publiczną (np. organ administracji rządowej). Współpraca może przybierać postać: zlecenia organizacjom non-profit realizacji zadań publicznych, konsultacji projektów aktów normatywnych dotyczących zadań statutowych organizacji pozarządowych, wzajemnego informowania się o planowanych kierunkach działania, powstawania zespołów doradczych czy inicjatywnych, składających się z członków organizacji pozarządowych i przedstawicieli podmiotów administrujących, podpisywania umów partnerskich czy o wykonanie inicjatywy lokalnej, udzielenia dotacji lub odpowiedniego dofinansowania [10].

Współpraca, której efektem ma być realizacja zadania publicznego powinno opierać się zasadach, które będą obowiązywały zarówno organy władzy jak i organizacje non-profit. Po pierwsze, na co już zwrócono uwagę, to kwestia pomoc-

niczości, która oznacza, że podmioty administrujące powinny powstrzymać się od nadmiernej ingerencji w zadania publiczne i dać szansę np. stowarzyszeniom na ich wykonanie. Dopiero gdy pojawią się jakiegokolwiek trudności, organy powinny udzielić wsparcia czy zmotywować je do pracy. Wydaje się oczywiste, że współpraca powinna opierać się na jawności i partnerstwie. Podejmowane działania muszą być jak najbardziej transparentne, a obywatele powinni uzyskać dostęp do informacji o celach, środkach i osobach odpowiedzialnych za osiągnięcie celu publicznego. Z kolei partnerstwo jako sposób współdziałania obejmuje określenie podstawowych potrzeb społeczeństwa i wybranie najefektywniejszej drogi wykorzystania zasobów, a tym samym uzyskania jak najlepszych efektów współpracy (zasada efektywności). Zaletą w badanym przykładzie jest także to, że strony pozostają wobec siebie odrębne i mogą samodzielnie wyznaczać właściwe sobie zadania (zasada suwerenności), a sama współpraca opiera się na zasadach uczciwej konkurencji (bezstronność, obiektywizm, równość) [11].

Ugruntowanie zakresu współpracy ma istotne znaczenie w przypadku charakteru podejmowanych zadań. Określeniu ram współdziałania sprzyja tzw. roczny lub wieloletni program współpracy jednostek samorządu terytorialnego z organizacjami pozarządowymi. Dokument ten uchwała organ stanowiący właściwego samorządu terytorialnego po przeprowadzeniu wcześniejszych konsultacji z podmiotami trzeciego sektora. Program ten wyznacza ramy konkretnej dziedziny współpracy. W swojej treści zawiera: cel główny i cele szczegółowe, zasady i formy współpracy, zakres przedmiotowy, priorytetowe zadania publiczne, okres i sposób realizacji, wysokość środków planowanych na jego realizację, sposób oceny realizacji programu, informację o tworzeniu i przebiegu konsultacji, tryb powoływania i zasady działania komisji konkursowych do opiniowania ofert w otwartych konkursach ofert (program roczny). Oczywiście w zależności od przyjętego zadania publicznego, strony mogą wprowadzać dodatkowe elementy do programu [12]. Celem tego dokumentu jest ujednoczenie zasad współpracy, stanowiące jednocześnie zobowiązanie partnerów do efektywnej, skutecznej i prawidłowej realizacji zadań społecznie użytecznych.

Użyteczność działań podejmowanych przez organizacje pożytku publicznego zależy w dużej mierze od relacji zachodzącej pomiędzy nimi a podmiotami administrującymi. Współpraca nie może być bowiem rozumiana jedynie jako możliwość udzielania dotacji czy współfinansowania, ale przede wszystkim powinna opierać się na właściwie określonych priorytetach społecznych i gospodarczych. Dlatego, tak ważne jest ukształtowanie form i zasad współdziałania a także programów i koncepcji działania.

2.2. Nadzór

Definicja słownikowa nadzoru, wskazuje że jest to czynność polegająca na strzeżeniu, pilnowaniu kogoś lub czegoś, opiece czy dozorowaniu przeprowadzania pewnych działań [13]. W przypadku działalności pożytku publicznego stałemu nadzorowi podlegają organizacje non-profit. Nadzór dotyczy przede wszystkim tych zadań, których wykonanie, organy administracji publicznej zleciły np. fundacjom czy stowarzyszeniom. Objawia się on w szczególności w zakresie kontroli i oceny ich realizacji, a obejmuje stopień zaawansowania realizacji danego zadania oraz jego

efektywność, rzetelność i jakość. Uwzględnia się ponadto sposób wydatkowania środków publicznych (pochodzących z dotacji celowej czy współfinansowanych z budżetu państwa), a także procedurę związaną z prowadzeniem dokumentacji (pod względem kompletności i prawidłowości). Czynności kontrolnych dokonuje m.in. Przewodniczący Komitetu, który przeprowadza je samodzielnie bądź może przekazać obowiązki w tym zakresie wojewodzie lub Dyrektorowi Narodowego Instytutu. Kontrola jest przeprowadzana jest z urzędu lub na wniosek. De facto, występuje w zależności od potrzeb wynikających z pojawiających się zastrzeżeń co do samego funkcjonowania organizacji pożytku publicznego czy wydatkowania środków pieniężnych. Najbardziej dolegliwą sankcją, po stwierdzeniu nieprawidłowości w wystąpieniu pokontrolnym, jest wykreślenie organizacji z Krajowego Rejestru Sądowego. Ma ono miejsce, gdy nie usunie się uchybień we wskazanym terminie lub kiedy organizacja uchyliła się od poddania kontroli, a także gdy rażąco narusza przepisy prawa [14].

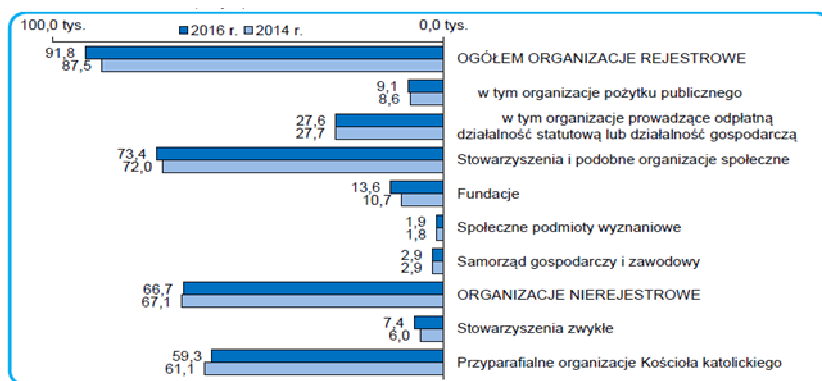
Tak jak w przypadku innego typu kontrolowanych jednostek, tak i w odniesieniu do podmiotów pożytku publicznego, osoby upoważnione mają prawo wstępu na teren prowadzonej działalności, żądania pisemnych lub ustnych wyjaśnień, analizy dokumentacji i danych zapisanych na nośnikach i innych czynności rozpoznawczych. Dodatkowo, działania kontrolujących powinny odbywać się w obecności kontrolowanego, który zapewnia dostęp do dokumentacji i informuje o aktywności organizacji na polu zadań społecznie użytecznych. Nadzór ten ze względu na organ czy instytucję, która go wykonuje można podzielić na: administracyjny, sądowy, podatkowy (obowiązków organizacji jako podatnika), a także prowadzony przez Państwową Inspekcję Pracy (np. w zakresie przestrzegania przepisów i zasad bezpieczeństwa i higieny pracy, czasu pracy, urlopów), Zakład Ubezpieczeń Społecznych (m.in. płatności składek) czy Najwyższą Izbę Kontroli (głównie pod kątem wykorzystania majątku lub środków publicznych) [15]. Z reguły kontrola dokonywana jest przez organy administracyjne i sądowe. Zagadnienie to najlepiej opisać na przykładzie funkcjonowania stowarzyszeń.

Nadzór nad stowarzyszeniami (tak jak i nad wszystkimi organizacjami pozarządowymi) opiera się na zasadzie legalizmu. Oznacza to, że podmiot kontrolujący prowadzi postępowanie kontrolne w zakresie zgodności wykonywania zadań z przepisami powszechnie obowiązującego prawa i statutem. Organ nadzoru może zażądać m.in. dostarczenia dokumentacji organizacji (w tym odpisów uchwał walnego zebrania członków). Władze stowarzyszenia będą również musiały złożyć niezbędne wyjaśnienia, jeżeli wymaga tego przedmiot kontroli. Nadzór administracyjny pełni organ właściwy ze względu na siedzibę stowarzyszenia. Jest nim wojewoda (co do działalności stowarzyszeń jednostek samorządu terytorialnego) albo starosta (w pozostałych przypadkach). Jeżeli organ nadzorujący znajdzie nieprawidłowości w funkcjonowaniu stowarzyszenia, podejmuje kroki natury faktycznej lub prawnej. Po pierwsze ma prawo wystąpić o usunięcie stwierdzonych nieprawidłowości, podając przy tym określony termin ich eliminacji. Ponadto może udzielić ostrzeżenia władzom stowarzyszenia i złożyć wniosek do sądu o wymierzenie grzywny czy zastosowanie innych środków [16].

Stosowanie elementów nadzoru przez sąd występuje gdy czynności administracyjne są niewystarczające bądź nieadekwatne co do zaistniałej sytuacji organizacji pozarządowej. Ich istota wynika z tego, że stowarzyszenie jest wpisywane do Krajowego Rejestru Sądowego, a samo postanowienie o wpisie wydaje sąd rejestrowy. Środki nadzoru wykorzystywane przez sąd obejmują: udzielanie upomnień władzom stowarzyszeń, uchylanie uchwał, jeżeli są niezgodne z prawem czy statutem (postanowieniami statutu) oraz rozwiązanie stowarzyszeń. Uchwała może zostać uchylona nie tylko w przypadku jej niezgodności z przepisami ustawy – Prawo o stowarzyszeniach, ale z wszystkimi powszechnie obowiązującymi źródłami prawa, czyli Konstytucji, umów międzynarodowych, ustaw, rozporządzeń. Ponadto, stowarzyszenia mogą być rozwiązane, w wyniku np. rażącego lub uporczywego naruszenia prawa albo postanowień statutu. Każde naruszenie należy rozpatrywać w konkretnym przypadku, powinno być ono wyraźne i bezsporne. Natomiast uporczywość wiąże się z systematycznością i powtarzalnością wadliwego funkcjonowania organizacji non-profit. Zanim jednak dojdzie do jej rozwiązania, gdy rokowania w kwestii poprawy są wysoce uzasadnione, sąd zawiesi postępowanie i zobowiąże stowarzyszenie do usunięcia nieprawidłowości we wskazanym terminie. Dodatkowo, przed podjęciem decyzji o rozwiązaniu stowarzyszenia, może wydać rozstrzygnięcie pod postacią zarządzenia tymczasowego, na mocy którego zawiesi w czynnościach zarząd i wskaże osobę pełniącą funkcję przedstawiciela w zakresie bieżących spraw organizacji [17]. Tematyka nadzoru organizacji pozarządowych jest priorytetowa ze względu na ich prawidłowe funkcjonowanie i sposób wydatkowania środków publicznych oraz realizację zadań społecznie użytecznych. Tym bardziej, że z roku na rok liczba podmiotów zajmujących się działalnością pożytku publicznego stale wzrasta.

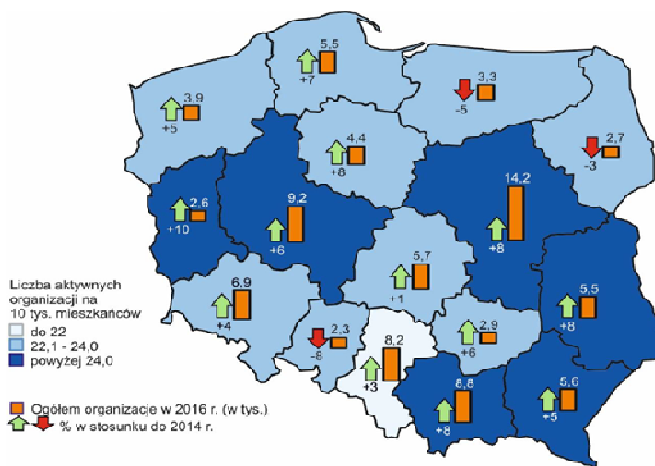
2.3. Organizacje pozarządowe w liczbach

Liczba podejmowanych inicjatyw obywatelskich w materii działalności pożytku publicznego jest coraz wyższa. Społeczeństwo świadome swych praw podmiotowych, a jednocześnie zauważające problemy natury ekonomicznej czy socjalnej tworzą organizacje pozarządowe w różnego typu kategoriach. Wnioski te nasuwają się po analizie materiału źródłowego, pochodzącego ze strony Głównego Urzędu Statystycznego. Pierwsze z badań dotyczyło liczby stowarzyszeń i podobnych organizacji społecznych, fundacji, społecznych organizacji wyznaniowych oraz organizacji samorządu gospodarczego i zawodowego w 2014 r. i w 2016 r. Wynika z niego, że co do zasady liczba organizacji pozarządowych, zarówno rejestrowych jak i nierejestrowych we wskazanych latach wzrosła (np. stowarzyszenia rejestrowe i podobne im organizacje społeczne, w 2014 r. – 72.000, w 2016 r. – 73.400). Wyjątek stanowią przyparafialne organizacje Kościoła Katolickiego, tu zauważa się tendencję spadkową (w 2014 r. – 61.100, w 2016 r. – 59.300). Ogólny wzrost w 2016 r. w porównaniu do 2014 r. wyniósł 4.300. Poniższy wykres przedstawia rezultaty badań.



Rysunek 1. Wykres przedstawia liczbę stowarzyszeń i podobnych organizacji społecznych, fundacji, społecznych organizacji wyznaniowych oraz organizacji samorządu gospodarczego i zawodowego w 2014 r. i w 2016 r. (w tys.). Materiał źródłowy pochodzi ze strony Głównego Urzędu Statystycznego [18]

Warto również podkreślić, że działalność organizacji pożytku publicznego zdecydowanie najlepiej rozwija się w województwach: mazowieckim, małopolskim i wielkopolskim. Największy wzrost w porównaniu do 2014 r., w 2016 r. zanotowało zaś województwo lubuskie (plus 10%). Spadek aktywności organizacji pozarządowych widoczny jest w województwie podlaskim, warmińsko-mazurskim i opolskim. Nie zawsze wzrost liczby podmiotów non-profit przesądza o najwyższym wskaźniku organizacji występujących na danym terenie.



Rysunek 1. Wykres przedstawia liczbę badanych organizacji non-profit aktywnych w 2016 r. według województw i ich porównanie w stosunku do 2014 r. Materiał źródłowy pochodzi ze strony Głównego Urzędu Statystycznego [19]

Aktywność społeczna, jak wynika z badań przeprowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny wzrasta. Działalność organizacji pozarządowych może być zatem jest traktowana jako forma zapewnienia lepszej realizacji zadań publicznych. Spełniają one zatem swoją funkcję użyteczności społecznej.

3. Podsumowanie

Reasumując, prawidłowe i skuteczne funkcjonowanie organizacji pozarządowych jest nierozłącznie związane z działaniami, które wykonują organy administracji publicznej, zarówno te rządowe jak i samorządowe. Relacje jakie łączą te podmioty dotyczą zasad współpracy i nadzoru. Należy wskazać na z jednej strony występujące władztwo administracyjne organów, z drugiej na aspekt niewładczy działań podejmowanych przez nie w ramach współpracy. Punktem łączącym instytucje non-profit i władzę publiczną jest realizacja zadań społecznie użytecznych, o różnej klasyfikacji rodzajowej, korzystnych dla społeczeństwa.

Zagadnienie współpracy ma istotne znaczenie w przypadku konsultacji projektów aktów normatywnych, czy podejmowania odpowiednich prawnych form działania, takich jak: podpisywanie umów partnerskich czy o wykonanie inicjatywy lokalnej, udzielenia dotacji lub odpowiedniego dofinansowania, porozumień. Nie bez znaczenia są również zasady, na których taka współpraca ma się opierać. W szczególności warto zwrócić uwagę na takie jak: pomocniczość, partnerstwo stron i efektywność działania. Dodatkowo, można określić transparentność wykonywanych zadań poprzez ustalenie treści programów współpracy, z których wynika m.in. cel, zakres i priorytetowe zadania publiczne.

Niezmiernie istotnym zagadnieniem, jest kwestia nadzoru organizacji pozarządowych (np. w zakresie wydatkowania środków finansowych, pochodzących z dotacji publicznych). Nadzór ma charakter głównie administracyjny i sądowy. Najczęściej dotyczy on jedynie aspektów upominających i naprawczych, rzadziej, dochodzi do rozwiązania takich organizacji i wykreślenia z rejestru.

Analiza przedstawionego tematu stanowi dowód na to, że działalność pożytku publicznego, wymaga wsparcia państwa, zarówno w przypadku współpracy, ale również nadzoru pod kątem prawidłowości podejmowanych zadań. Ponadto, organizacje pożytku publicznego mogą wykonywać zadania publiczne, w wielu dziedzinach, takich jak: promocja zdrowia, pomoc społeczna, ale również ochrona praw obywatelskich czy zabytków. Podmioty te muszą jednak uważać, na sposób w jaki realizują swoje zadania, gdyż wydatkowanie środków na cele publiczne wymaga rozsądnych i przemyślanych inicjatyw oraz konsultacji ze społeczeństwem, które jest beneficjentem tych świadczeń.

Podziękowania

Rozdział zrealizowany ze środków uzyskanych w ramach dotacji celowej na działalność polegającą na prowadzeniu badań naukowych lub prac rozwojowych oraz zadań z nimi związanych, służących rozwojowi młodych naukowców oraz uczestników studiów doktoranckich, w 2017 r. Szczególne podziękowania na rzecz Uniwersytetu Szczecińskiego, Wydziału Prawa i Administracji.

Literatura

1. Kisilowski M., *Prawo sektora pozarządowego. Analiza funkcjonalna*, LexisNexis, Warszawa 2009, s. 49-51.
2. Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 2 kwietnia 1997 r. (Dz. U. Nr 78, poz. 483, z późn. zm.).

3. Zdyb M., *Aksjologiczne podstawy bezpieczeństwa wewnętrznego w Rzeczypospolitej Polskiej*, [w:] Zdyb M. (red.), *Publicznoprawne podstawy bezpieczeństwa wewnętrznego*, Lex a Wolters Kluwer business, Warszawa 2014, s. 42-43.
4. Ustawa z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450).
5. Przybysz P., *Publiczne prawa podmiotowe* [w:] Wierzbowski M. (red.), *Prawo administracyjne*, Wolters Kluwer, Warszawa 2015, s. 113-114.
6. Zimmermann J., *Prawo administracyjne*, Kantor Wydawniczy Zakamycze, Kraków 2006, s. 29-30.
7. Jendrośka J., *Obowiązek konsultowania organizacji pozarządowych a nowa Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej*, [w:] Wyrzykowski M. (red.), *Podstawy prawne funkcjonowania organizacji pozarządowych*, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 1999, s. 73-74, s. 77.
8. Kurlito M.H., *Organizacje pozarządowe w działalności pożytku publicznego*, LexisNexis, Warszawa 2008, s. 61-62.
9. Ustawa z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. z 2017 r. poz. 1875, 2232).
10. Ustawa z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450).
11. Olejniczak A., *Współpraca z organami administracji publicznej*, [w:] Majchrzak M. (red.), *Fundacje i stowarzyszenia. Współpraca organizacji pozarządowych z administracją publiczną*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2014, s. 209-210.
12. Kosowski J., *Współpraca jednostek samorządu terytorialnego z organizacjami pozarządowymi*, Lex a Wolters Kluwer business, Warszawa 2012, s. 52-54.
13. Sobol E. (red.), *Słownik języka polskiego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, s. 496
14. Ustawa z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450).
15. Barański R., *Kontrole w organizacjach pozarządowych*, [w:] Majchrzak M. (red.), *Fundacje i stowarzyszenia. Współpraca organizacji pozarządowych z administracją publiczną*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2014, s. 79, s. 82, s.86.
16. Ustawa z dnia 7 kwietnia 1989 r. Prawo o stowarzyszeniach (Dz. U. z 2017 r. poz. 210).
17. Suski P., *Stowarzyszenia i fundacje*, LexisNexis, Warszawa 2008, s. 278-279.
18. Działalność stowarzyszeń i podobnych organizacji społecznych, fundacji, społecznych podmiotów wyznaniowych oraz samorządu gospodarczego i zawodowego w 2016 r. – wyniki wstępne [online], <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/gospodarka-spoleczna-wolontariat/gospodarka-spoleczna-trzeci-sektor/dzialalnosc-stowarzyszen-i-podobnych-organizacji-spolecznych-fundacji-spolecznych-podmiotow-wyznaniowych-oraz-samorzadu-gospodarczego-i-zawodowego-w-2016-r-wyniki-wstepne>, data dostępu: 29.03.2018.
19. Działalność stowarzyszeń i podobnych organizacji społecznych, fundacji, społecznych podmiotów wyznaniowych oraz samorządu gospodarczego i zawodowego w 2016 r. – wyniki wstępne [online], <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/gospodarka-spoleczna-wolontariat/gospodarka-spoleczna-trzeci-sektor/dzialalnosc-stowarzyszen-i-podobnych-organizacji-spolecznych-fundacji-spolecznych-podmiotow-wyznaniowych-oraz-samorzadu-gospodarczego-i-zawodowego-w-2016-r-wyniki-wstepne>, data dostępu: 29.03.2018.

Funkcjonowanie organizacji pozarządowych a działania organów administracji publicznej. Współpraca i nadzór

Streszczenie

W niniejszej pracy wskazano konsekwencje prawne i społeczne funkcjonowania organizacji pozarządowych i zadania podejmowane przez organy administracji publicznej w przedmiotowej materii. Relacja pomiędzy organizacjami non-profit a organami administracji publicznej polega na współpracy i nadzorze. Celem opracowania było scharakteryzowanie jakie działania władcze i niewładcze mogą zastosować jednostki administrujące. Związane są one z określeniem prawidłowości zadań realizowanych przez instytucje non-profit, a także właściwych formy współdziałania, których rezultatem ma być wykonanie świadczeń użytecznych społecznie.

Wieloaspektowa analiza tematu, sprowadza się do kilku stwierdzeń. Po pierwsze, należy uwidocznic rolę administracji jako podmiotu współuczestniczącego w realizacji zadań pożytku publicznego. Współpraca ta opiera się nie tylko na współfinansowaniu czy dotowaniu organizacji pożytku publicznego, ale również na zawieraniu umów, porozumień czy konsultacji projektów aktów normatywnych. Z kolei czynności kontrolne, w szczególności o charakterze administracyjnym bądź sądowym mają na celu usprawnienie działań podmiotów non-profit, poprzez badanie prawidłowości wykonywanych zadań i wydawania środków publicznych.

Przyjęte metody badawcze obejmują analizę tekstów podstawowych aktów prawnych wraz z wykorzystaniem literatury przedmiotu. Ponadto wykorzystano badania statystyczne przeprowadzone przez Główny Urząd Statystyczny.

Słowa kluczowe: działania władcze i niewładcze, nadzór, organizacje pożytku publicznego, organy władzy publicznej, współpraca.

Functioning of non-governmental organizations and activities of public administration bodies. The cooperation and the supervision

Abstract

At this work legal and social consequences were shown of functioning of non-governmental organizations and the task assumed by public administration bodies in the subject matter. The relationship between non-profit organizations and public administration bodies lies in cooperation and supervision. The aim of the study was to characterize which imperious and non-supervisory actions can be used by the administering units. They are related to the determination of the regularity of tasks performed by non-profit institutions, as well as the appropriate forms of cooperation, the result of which is to provide services useful socially.

Multifaceted analysis of the theme, comes down to a few statements. Firstly, one should show the role of administration as the concurring subject in the execution of tasks of the public benefit. This cooperation is based not only on co-financing or subsidizing the public benefit organization, but also on entering into agreements, of agreements or consultation of drafts of normative acts. On the other hand, control activities, in particular of an administrative or judicial nature, aim at streamlining the activities of non-profit entities by examining the correctness of the tasks performed and issuing public funds.

Research methods contain basic legal acts together with publications in the field. Moreover statistical surveys conducted by the Central Statistical Office were used.

Keywords: imperious and non-controlling actions, supervision, non-profit organizations, public authorities, cooperation.

Indeks Autorów

Banach A.	114	Kawiak-Jawor E.	101
Barańska A.	90	Knapik A.	31
Bielawski R.	82	Kocyan B.	31
Dardzińska-Głębocka A.	54	Konarska J.	90
Dąbrowska-Prokopowska E.	7	Kozłowska M.	31
Drop B.	90	Kulik T.	101
Florek-Łuszczki M.	101	Panasiuk L.	101
Ignatiuk K.	54	Pietrzyk B.	72
Janiszewska M.	90	Rodzeń W.	38
Kaczor-Szkodny P.	101	Skoczyła D.	121
Kaczoruk M.	101	Tomilo-Nawrocka K.	19
Karczewska O.	19	Ziółkowska A.	82