

*ALINA GIL*

Akademia im. J. Długosza w Częstochowie

## PORTALE SPOŁECZNOŚCIOWE SPOSOBEM NA SPOŁECZNY PROBLEM SAMOTNOŚCI

### **Wprowadzenie**

Człowiek jako osoba społeczna potrzebuje w swoim życiu obecności innych ludzi. Pragnie kontaktu, aprobaty, dotyku, miłości, czyli ogólnie mówiąc psychicznej i emocjonalnej zależności. Mając świadomość współistnienia, bycia podmiotem, a nie przedmiotem zainteresowania, człowiek ma poczucie spełnienia w życiu.

Jeżeli powyższe kryteria nie są spełnione, człowiek ucieka w samotność, która z czasem urasta do rangi problemu. Ma poczucie istnienia wśród ludzi, ale brak możliwości lub umiejętności wchodzenia z nimi w interakcje powoduje tak zwaną samotność w tłumie.

Jeżeli jednostka nie potrafi sobie radzić w realnym życiu, często ucieka do świata wirtualnego, gdzie jest anonimowa i aprobowana bez względu na wygląd, stan materialny, wykształcenie. Dlatego obecnie tak wiele osób spędza mnóstwo czasu na portalach społecznościowych oraz używa komunikatorów do porozumiewania się z innymi.

## 1. Historia portali społecznościowych

Kiedyś wystarczał nam Usenet, później pojawiły się czaty, fora dyskusyjne, listy mailingowe i komunikatory. To wszystko zmieniło się dzięki portalom społecznościowym, które przejęły rolę wszystkich dostępnych do tej pory metod komunikacji i wymiany informacji.

Portale społecznościowe to rodzaj interaktywnych stron www, które są współtworzone przez sieci społeczne osób o podobnych zainteresowaniach.

Można wyodrębnić dwie następujące kategorie serwisów społecznościowych:

- a) zewnętrzne (ang. *external social networking* – ESN) – serwisy otwarte, w których mogą się rejestrować i korzystać z nich bez żadnych ograniczeń wszyscy użytkownicy Internetu;
- b) wewnętrzne (ang. *internal social networking* – ISN) – serwisy zrzeszające zamknięte społeczności, na przykład pracowników jednej firmy, osoby skupione w jednej organizacji bądź członków grupy stworzonej przez użytkownika<sup>1</sup>.

Można wyróżnić następujące rodzaje serwisów społecznościowych:

- a) ogólne (np. Facebook, Grono.net), skierowane do konkretnych grup społecznych (np. byłych uczniów – nk.pl);
- b) służące wymianie informacji na konkretne tematy (np. YouTube, Fotka.pl);
- c) dające internautom możliwość tworzenia własnych profili (np. Friends.pl, Myspace.com);
- d) służące prezentowaniu opinii i recenzowaniu (np. Filmweb.pl, Opiniuj.pl, Biblionetka.pl, Nuta.pl);
- e) serwisy randkowe (np. Sympatia.pl).

Rozkwit serwisów społecznościowych rozpoczął się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku w Stanach Zjednoczonych. Jednym z pierwszych portali społecznościowych był Classmates.com, który powstał w 1995 roku i umożliwiał kontakt z byłymi kolegami/koleżankami ze szkoły. Sukces portalu zrzeszającego znajomych ze szkoły spowodował, że zaczęto tworzyć inne, skierowane do prawie każdej grupy społecznej: przedsiębiorców, byłych więźniów, artystów. W 1997 roku pojawił się serwis SixDegrees.com, który pozwalał internautom tworzyć własne profile, „listy znajomych” i wysyłać do nich wiadomości tek-

---

<sup>1</sup> P. Frankowski, A. Juneja, *Serwisy społecznościowe. Budowa, administracja i moderacja*, Helion, Gliwice 2009.

stowe. W 1999 roku powstał kolejny portal – Epinions.com, który różnił się nieco od poprzedników, pozwalał bowiem użytkownikowi tworzyć grupę jedynie spośród swoich znajomych<sup>2</sup>.

Okolo 2000 roku zaczęły pojawiać się serwisy społecznościowe w Wielkiej Brytanii. Portalem, który zyskał ogromną popularność, był Myspace – założony w 2003 roku przez Toma Andersona i Chrisa DeWolfe’a. Umożliwiał nawiązywanie znajomości i komunikację między internautami, użytkownik mógł w profilu napisać krótko o sobie. Trzy elementy wyróżniały go spośród innych: możliwość prowadzenia bloga, tworzenie własnych galerii zdjęć oraz profili muzycznych. Serwis stał się niezwykle popularny z powodu ogromnej interaktywności.

W tym samym czasie w szybkim tempie rozwijał się Facebook – konkurent MySpace.com, który w 2007 roku umożliwił dodawanie aplikacji tworzonych poza portalem, a także funkcję tworzenia graficznej mapy przedstawiającej zgromadzone kontakty użytkownika.

Wiosną 2008 roku do najpopularniejszych serwisów społecznościowych w Stanach Zjednoczonych należały Myspace i Facebook. Najpopularniejsze w Europie były: Bebo, Myspace, Skyrock Blog, Facebook i Hi5; w Ameryce Łacińskiej Orkut i Hi5, a na terenie Azji oraz Wysp Australii i Oceanii: Friendster, Orkut i CvWorld. W Polsce najpopularniejszymi serwisami są Facebook i Nk.pl (dawniej nasza-klasa.pl)<sup>3</sup>.

W sieci działają setki różnych serwisów, tak jak wielu jest internautów i ich pomysłów na skupianie się wokół interesujących spraw. Użytkownicy mają do dyspozycji wiele funkcji, między innymi tworzenie profili, możliwość dodawania zdjęć i filmów; pamiętniki, fora, blogi, gry. Portale społecznościowe, z których regularnie korzysta w Europie ponad 40 mln osób, to nowe zjawisko społeczne i ekonomiczne. Z danych Komisji Europejskiej wynika, że w ciągu ostatniego roku liczba ich użytkowników wzrosła w Europie o 35%, a prognozuje się, że do 2012 roku prawie się potroi i osiągnie 107,4 mln osób. Społeczności internetowe mają ogromny potencjał i mogą przyczynić się do zacieśnienia więzi społecznych, a nawet zdynamizowania gospodarki<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> <http://internetum.blox.pl/2010/11/Historia-Internetu-cz32.html> (3.11.2010).

<sup>3</sup> M. Hartl, A. Prochazka, *RailsSpace. Tworzenie społecznościowych serwisów internetowych w Ruby on Rails*, Helion, Gliwice 2008.

<sup>4</sup> E. Wojciechowska, *Zjawisko portali społecznościowych*, w: Wersalik.txt / Nr 2/2009 (2): <http://www.wersalik.umk.pl/index.php/biuletyn-wersalik-txt/numer2/194-zjawisko-portali-spolecznościowych>.

## 2. Najpopularniejsze polskie portale społecznościowe

**Facebook** jest prawdziwym potentatem w sferze portali społecznościowych. Słowo Facebook oznacza broszurę, w której uczelnie przedstawiają zdjęcia studentów danego roku. Autorem tego serwisu jest Mark Zuckerberg, który założył go w 2004 roku, będąc studentem na Uniwersytecie Harvarda.

Konta na Facebooku obecnie ma ponad pół miliarda użytkowników. W firmie pracuje ponad 1000 osób, a przychody spółki wynoszą około 150 mln USD rocznie. Twórca portalu w marcu 2008 roku został ogłoszony najmłodszym (23-letnim) miliarderm świata, plasując się na 735. miejscu w rankingu „Forbesa”, zestawiającego najbogatszych ludzi świata.

Facebook ma wiele typowych funkcji, które zawierają także inne serwisy: albumy ze zdjęciami, blog, notes, książka adresowa, lista znajomych, grupy użytkowników, blokowanie użytkowników, poczta wewnętrzna. Jest obecnie najpopularniejszym portalem społecznościowym. Oferuje własną platformę aplikacji internetowych, dzięki której użytkownicy mogą napisać własny program i udostępnić go innym. Platforma ta umożliwia również zarabianie pieniędzy przez oferowanie tak zwanej zawartości Premium (wirtualne pieniądze wykupywane za prawdziwą walutę). Pozwala także na komunikację między użytkownikami programów zewnętrznych serwisów a Facebookiem. W październiku 2010 roku na ekrany kin wszedł film *The Social Network* opowiadający historię Facebooka i jego założycieli.

Portal **nasza-klasa.pl** – drugi najbardziej popularny w Polsce portal społecznościowy, zadebiutował 11 listopada 2006 roku. W ciągu 4 lat strona dla dawnych znajomych ze szkoły nieustannie się zmieniała. Dziś z **nk.pl** korzysta niemal 14 mln osób, a serwis spełnia rolę platformy komunikacyjnej<sup>5</sup>.

Pierwsze narzędzia dostępne w serwisie były bardzo proste, użytkownik mógł założyć swój profil, wgrać zdjęcie, dopisać się do swojej klasy, szkoły, dodać innych do grona swoich znajomych oraz korespondować. Strona szybko stała się fenomenem – początkowo rodzimego Wrocławia (autorem serwisu był student informatyki na Uniwersytecie Wrocławskim), niedługo potem całego kraju. Autorzy serwisu (Maciej Popowicz, Paweł Olchawa, Michał Bartoszkiewicz i Łukasz Adziński) zakładali, że będzie on służył przede wszystkim osobom takim jak oni, młodym, szukającym kontaktów z kolegami ze szkoły średniej kilka lat

<sup>5</sup> <http://tech.wp.pl/kat,1009785,title,Nasza-Klasa-4-lata-na-rynku-Oto-historia,wid,12849817,wiadomosc.html> (15.11.2010).

po zdaniu matury. Bardzo szybko okazało się, że równie często internauci chcieli odnowić kontakty ze znajomymi jeszcze z podstawówki czy z uczelni wyższych. Nasza-klasa.pl stała się miejscem integracji „ludzi z klasą” na każdym szczeblu edukacji.

Pomysłodawca serwisu, Maciej Popowicz, otrzymał w 2007 roku tytuł Człowieka Roku Polskiego Internetu.

W 2008 roku portal zaczął oferować między innymi śledzenie aktywności znajomych, przesyłanie prezentów i okolicznościowych kartek, rekomendacje, grupowanie i ocenianie zdjęć, a także pierwszą opcję mobilną – dodawanie zdjęć z komórek. Portal współpracuje z Allegro, dzięki czemu aukcje użytkowników pojawiły się również w portalu społecznościowym. Doceniono popularność NK i serwis został dwukrotnie laureatem Impactora.

W 2009 roku, w trosce o bezpieczeństwo polskich internautów, prezes NK podpisał porozumienie pod egidą Komisji Europejskiej w sprawie ochrony nieletnich użytkowników sieci. W serwisie częściej pojawiają się również akcje specjalne, zarówno komercyjne, jak i społeczne (np. finał WOŚP). Portal wprowadził także własną walutę – eurogąbki (EGB), dzięki którym użytkownicy mogą w łatwy sposób dokonywać mikropłatności w NK. Umożliwił również użytkownikom wymianę informacji w czasie rzeczywistym. Mikroblog „Śledzik” pozwala na dzielenie się linkiem lub krótką wiadomością ze wszystkimi zainteresowanymi, a komunikator „NKtalk” umożliwia czatowanie online z wybranym znajomym.

Portal nasza-klasa.pl w 2010 roku zmienił nazwę na nk.pl. Był także jedną z najpopularniejszych polskich stron odwiedzanych przez użytkowników telefonów komórkowych. Obecnie mobilna NK jest odwiedzana przez około 300 tys. użytkowników. Kolejną innowacją są „Grupy”, które umożliwiają tworzenie wirtualnych społeczności opartych na wspólnych ideach, hobby, zainteresowaniach. Grupy umożliwiają wielopoziomą komunikację, w tym wymianę informacji przez mikrobloga, tworzenie wspólnych galerii zdjęć, a także dyskusje na forum.

Popularność portalu zaskoczyła samych jego twórców. Serwis został wyróżniony przez tygodnik „Wprost”, informacje o naszej-klasie.pl pojawiały się na łamach „Newsweeka”, na antenie TVP2 (Panorama) i TVN (InterNET24) oraz w wielu innych mediach, a liczba „naszych-klasowiczów” stale rośnie.

Czteroletnia obecność na rynku portalu NK w statystykach przedstawia się następująco: 639 169 600 dodanych zdjęć; 2 273 488 168 komentarzy do zdjęć;

1 522 164 031 znajomości; 85 912 444 wpisów na „Śledziku”; 1 951 888 384 komentarzy do profili.

Tym, którzy jeszcze nie poznali wszystkich możliwości portali społecznościowych, można zaproponować<sup>6</sup>:

- Facebook – portal umożliwiający kontakty z ludźmi niemal z całego świata,
- nk.pl – serwis umożliwiający kontakt ze znajomymi z lat szkolnych,
- Flaker – serwis gromadzący informacje o aktywności znajomych w różnych miejscach Internetu i umożliwiający obserwowanie, komentowanie i ocenianie,
- Grono.net – portal powstał znacznie wcześniej niż NK, a jego struktura jest oparta na małych gronach zorientowanych na budowanie i utrzymywanie relacji (grona znajomych) oraz na wymianę opinii (grona tematyczne),
- Goldenline.pl – portal dla wszystkich profesjonalistów, można nawiązać znajomości biznesowe, porozmawiać o pracy, pochwalić się swoimi umiejętnościami lub być zauważonym przez przyszłego pracodawcę,
- Biznes.net – serwis społecznościowy dla profesjonalistów: specjalistów, menedżerów, przedsiębiorców, naukowców czy osób wykonujących wolne zawody,
- Profeo.pl – serwis stworzony z myślą o profesjonalistach różnych branż, ludziach, którzy są ciekawi świata i innych ludzi,
- Auteo.pl – portal społeczności zmotoryzowanej,
- Wykop.pl – portal społeczności lubiącej wyszukiwać ciekawe linki (ciekawe rzeczy, śmieszne filmiki),
- Kciuk.pl – z młodszymi użytkownikami i prężniej działająca wersja portalu Wykop.pl,
- Digart.pl – portal społeczności artystycznej, na którym oceniane są wgrane (dowolne) materiały,
- Fotka.pl – portal młodzieżowy do prezentowania zdjęć (jak mówią złośliwi dla wszystkich, którzy mają telefon komórkowy, lustro, chłopaka lub dziewczynę, którzy zrobią zdjęcie w dziwnej pozie i sytuacji...),
- 9fingers.pl – portal społeczności programistycznej, na którym można zadawać pytania i wspólnie rozwiązywać problemy,
- Jakleci.pl – portal społeczności lokalnych skupionych wokół miast, dzielnic i osiedli, pozwala nawiązywać znajomości z sąsiadami,
- Bliziotko.pl – inna wersja jakleci.pl,

<sup>6</sup> <http://najbardziej.com/polecane/alternatywne-portale-spolesznosciowe/> (27.01.2010).

- Mojageneracja.pl – portal społeczności użytkowników najpopularniejszego polskiego komunikatora Gadu Gadu,
- Poszkole.pl – portal młodszych użytkowników Internetu (z ponad 4000 darmowymi grami online),
- Bryk.pl – portal uczniów z obszerną bazą wypracowań i zadań domowych tworzonych przez użytkowników, można nawiązywać pomocne w nauce przyjaźnie,
- Stylio.pl – miejsce dla entuzjastów mody, stylu, nietuzinkowych gadżetów i zakupów,
- Szafa.pl – jw., po założeniu konta użytkownik dostaje adres z przedrostkiem ktoś.szafa.pl i od razu można prezentować zawartość swojej szafy,
- Tekstowo.pl – portal dla miłośników piosenek oraz teledysków, z tłumaczeniami tekstów, umożliwia nawiązanie kontaktów z fanami o podobnych upodobaniach,
- Epuls.pl – portal społecznościowy dla młodych (powstał w 2002 r.), można tu znaleźć kolegów, wspólne pasje, gry,
- Emuzyka.pl – portal społecznościowy dla fanów muzyki i ich wykonawców,
- Sobotnianoc.pl – dla miłośników sobotniego imprezowania, podpowiada: kto gdzie będzie się bawił oraz gdzie można dostać darmowe wejściówki lub drinki,
- Mixer.pl – konkurencja dla fotki.pl, portal skupia użytkowników zainteresowanych zamieszczaniem i pokazywaniem innym swoich zdjęć,
- Spryciarze.pl – skupia ludzi „sprytnych” albo „głupich” szukających porad,
- Netlog.com – międzynarodowy portal społecznościowy, który podobnie jak Facebook pozwala nawiązywać kontakty z użytkownikami z 20 innych europejskich krajów,
- Dopasowani.pl – randkowy serwis społecznościowy,
- Couchsurfing.org – największy portal dla podróżników,
- Socjum.pl, streemo.pl – portale dla niezdecydowanych, które oferują opcje tworzenia własnych portali społecznościowych.

### **3. Komunikacja internetowa sposobem na społeczny problem samotności**

Samotność jest nieprzyjemnym doświadczeniem, które odczuwane jest, gdy jednostka nie potrafi lub nie może nawiązać kontaktów interpersonalnych. Może

wystąpić na każdym etapie rozwoju osobniczego: dziecka, osoby dorastającej, dorosłego człowieka oraz osoby starszej wiekiem<sup>7</sup>.

Samotność to proces, który tworzy się między dwoma odrębnymi światami: wewnętrznym „ja” i zewnętrznym – społecznym. Bariery, która dzieli, jest lęk przed otwartością i zaufaniem, obawa przed pokazaniem prawdziwej twarzy, w której tak łatwo odczytać uczucia. Dlatego ludzie zakładają „maski”, stają się przeciętni i anonimowi, podporządkowując życie rutynie dnia codziennego. Ta zapobiegliwość pozwala chronić się przed cierpieniem, wyszydzeniem oraz kolejnymi zranieniami.

Przyczyny samotności mogą być różne: anonimowość, automatyzacja, instrumentalność więzi międzyludzkich, negatywny obraz własnego „ja”, niedojrzałość emocjonalna jednostki oraz niski poziom umiejętności społecznych<sup>8</sup>.

Lęk przed opuszczeniem i osamotnieniem jest tak silny, że człowiek ucieka w płytkie i bezosobowe interakcje społeczne, aby choć przez chwilę poczuć się kochanym i akceptowanym.

Rzeczywistość głównie przed młodzieżą stawia liczne dylematy związane z bezrobociem, pogłębiającą się patologią społeczną, różnorodnością informacji oraz ogromnymi wymaganiami nie tylko rynku pracy, ale także społeczeństwa. Elementy te mają wpływ na wydłużanie okresu dojrzewania społecznego, możliwości usamodzielniania się, potęgują także frustrację, niską samoocenę, poczucie zwątpienia w samego siebie i alienację z otoczenia.

Struktura nowoczesnego społeczeństwa oddziałuje na człowieka w dwojaki sposób: staje się on bardziej niezależny, samodzielny i krytyczny, a zarazem bardziej izolowany, samotny i przerażony. Stosunki osobiste i społeczne podporządkowane są prawom rynku.

Kiedy życie w świecie rzeczywistym jest niewystarczające, człowiek zaczyna uciekać w świat wirtualny, w którym nie ma poczucia osamotnienia. Wewnętrzne potrzeby zaspokajane są przez „wartości” bezimiennego tłumu, który pochłania indywidualność i wyjątkowość.

Na każdym etapie życia człowieka przebywanie w świecie wirtualnym pozwala na znalezienie odpowiednich stron, które rozwijają zainteresowania; portali, na których można znaleźć ludzi o podobnych poglądach<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> J. Rembowski, *Samotność*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1992.

<sup>8</sup> J. Stochmialek, *Samotność oraz starość w świecie koncepcji jakości życia*, w: *Przeciw samotności*, red. J. Twardowska-Rajewska, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.

<sup>9</sup> P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.



Bywamy samotni, ponieważ mamy taką osobowość i trudno nawiązujemy kontakty. Człowiek jest jednak istotą społeczną i nawet najbardziej zdeklarowany samotnik potrzebuje relacji z innymi. Czasami ze zwykłej ciekawości znajdujemy w Internecie ludzi, z którymi dobrze się rozmawia. Pogaduszki w sieci stają się z czasem obowiązkową częścią dnia. Z niecierpliwością czekamy, aż odezwie się ulubiony Nick, by móc poprowadzić szczerą dyskusję. Podczas takich rozmów niektórzy po raz pierwszy otwierają się, pokazują swoje prawdziwe „ja”. Internetowa więź bywa bardzo ważna, bo w ten sposób można nauczyć się nawiązywania relacji. Bezpiecznie, „pod osłoną” komputera pokonujemy bariery, które w świecie realnym są poważnym problemem. Sieć może ukryć tożsamość, kompleksy, pozwala poczuć się kimś innym. W tak zwanym realu przeszkodą bywa kontakt osobisty, wizualny. W Internecie tego problemu nie ma w ogóle. Czy więc potrafimy przenieść takie zachowania do rzeczywistości? Poczucie wartości zbudowane w sieci, wirtualna przyjaźń na pewno dają wewnętrzną siłę i uświadamiają, że można pokonywać przeszkody emocjonalne. Nie zawsze jednak te doświadczenia udaje się przenieść do rzeczywistości. Internetowe przyjaźnie potrafią trwać długo, czasami są kontynuowane w realnym świecie. Z punktu widzenia psychologii są one ważnym kontaktem z drugą osobą – tylko wirtualnym, ale jednak kontaktem.

Społeczności wirtualne można najogólniej scharakteryzować w następujący sposób:

- cechuje je mniejszy stopień spoistości niż społeczności realne,
- więzi społeczne są słabsze i często krótkotrwałe,
- łatwo do nich przystąpić i zrezygnować,
- członkostwo ma charakter otwarty (każdy może tu przebywać),
- odrzucenie nie powoduje tak dużego urazu psychicznego, jak w świecie realnym,
- członków tych zbiorowości nie łączą żadne zobowiązania,
- uczestnictwo w nich jest anonimowe<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Por. Ł. Kaprańska, A. Maksymowicz, *Wstęp do etnografii Sieci. Empiryczny opis wybranych społeczności sieciowych*, w: *Formowanie się społeczności informacyjnej na przykładzie Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie*, red. L.H. Haber, Wydawnictwo Tekst-Graf, Kraków 2003.

#### 4. Zagrożenia związane z korzystaniem z portali społecznościowych

Dążenie do zaspokajania potrzeb indywidualnych i społecznych przez wirtualną łączność interaktywną staje się jednak zagrożeniem cywilizacji informacyjnej. Przyczynia się w przyszłości do powstania zaburzeń w zachowaniach społecznych jednostki.

Socjologowie badają wpływ portali na społeczeństwo. W większości artykułów poruszane są kwestie tożsamości, prywatności, *e-learningu*, kapitału społecznego, korzystania z portali przez nastolatków<sup>11</sup>.

Portale społecznościowe stają się kluczowym czynnikiem dystrybucji szkodliwego oprogramowania. Według Kaspersky Lab, rodziny szkodliwego oprogramowania są tworzone specjalnie dla portali społecznościowych, na przykład Koobface, za pośrednictwem którego przesłano użytkownikom Facebooka kilka serii prywatnych wiadomości informujących o nowych zdjęciach opublikowanych w Internecie, a przedstawiających ich samych. Otwarcie odsyłacza zawartego w wiadomości powodowało zainfekowanie komputerów, które mogły być zdalnie kontrolowane przez hakerów i stawały się częścią tak zwanego botnetu, czyli sieci komputerów wykorzystywanych do atakowania serwerów lub wysyłania spamu. Koobface rozprzestrzeniła się za pośrednictwem kont użytkowników oraz list znajomych na portalach społecznościowych. W tym celu wysyła komentarze i wiadomości, które zawierają na przykład odsyłacze do fałszywych stron na portalu YouTube i zachęcają użytkowników do pobrania aktualnej wersji aplikacji Flash Player. Jednak zamiast pobierania filmów, robak infekuje komputery użytkowników<sup>12</sup>.

Nawet osoby, które nie korzystają z portali społecznościowych, mogą paść ofiarą kradzieży tożsamości i *phishingu*. Tworząc profile użytkownika przy użyciu danych osobowych swoich ofiar, cyberprzestępcy podstępnie zdobywają dostęp do list ich znajomych. Korzystanie z portali społecznościowych paradoksalnie może być korzystne z punktu widzenia bezpieczeństwa – trudniej ukraść istniejące konto, niż stworzyć nowe w czyimś imieniu. Nie znaczy to jednak, że wszyscy muszą mieć konto na Facebooku (lub innym portalu społecznościowym). Ważne jest jednak to, aby użytkownicy portali społecznościowych stosowali

<sup>11</sup> A. Augustynek, *Matrix z wyboru – niebezpieczna ucieczka w świat Internetu*, w: *Problemy środowiska i jego ochrony*, cz. 12, red. M. Nakonieczny, P. Mięguła, Centrum Studiów nad Człowiekiem i Środowiskiem Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2004, s. 241–255.

<sup>12</sup> <http://tech.wp.pl/kat,1009785,page,3,title,Poradnik-bezpieczenstwa-portale-spoecznościowe,wid,13043634,wiadomosc.html> (17.01.2011).

inteligentny pakiet do ochrony przed *phishingiem*. Jednak nawet wtedy, jeżeli zostało zainstalowane oprogramowanie bezpieczeństwa, nigdy nie wolno otwierać podejrzanych odsyłaczy. Trzeba być ostrożnym wobec wszystkich kuszących ofert i ignorować je, nawet gdy zostały wysłane przez znane osoby.

Należy uważnie czytać informacje publikowane na portalach społecznościowych, ponieważ operatorzy przechowują posty przez długi czas. Rozsądek nakazuje zachowywać się w sieci tak, jak w realnym świecie. W świecie wirtualnym rzucanie obelg lub stosowanie mobbingu jest tak samo niepożądanym zachowaniem, jak w realnym. Lepiej więc nie podawać swojego adresu, numeru telefonu do wiadomości publicznej. Na przykład podanie aktualnego adresu oraz daty wyjazdu na wakacje może być równoznaczne z zaproszeniem włamywaczy.

Serwisy społecznościowe przeglądają przyszli pracodawcy (żeby zobaczyć, kim jest ich przyszły pracownik), banki, komornicy i przestępcy. Niestety, często też takie serwisy są wystawą dzieci dla pedofilów, którzy mogą się dużo dowiedzieć o potencjalnych ofiarach.

Należy zatem ostrożnie dobierać informacje o sobie lub pokazywać zdjęcia.

Innym poważnym problemem współczesnego społeczeństwa jest uzależnienie od Internetu<sup>13</sup>. Sieciololicy często utrzymują relacje z innymi ludźmi tylko przez Internet, całkowicie rezygnując z bezpośredniego kontaktu. Tracą zainteresowanie dla wszystkich form aktywności społecznej oprócz rozmów online. Zmienia się ich język, w coraz większym stopniu stając się technicznym slangiem. W rozmowach używają skrótów internetowych. Świat uzależnionego ogranicza się do ekranu komputera, a jego zainteresowania zawężają się, podobnie jak możliwości intelektualne.

Uzależnienie od Internetu może przejawiać się ożywieniem na myśl o ostatniej lub następnej sesji internetowej, potrzebą stałego wydłużania czasu spędzanego w sieci. Osoby uzależnione, które nie mają dostępu do komputera przez kilka dni, czują pustkę, frustrację i przygnębienie. Często nie potrafią sobie zorganizować czasu. Zdając sobie sprawę z tego, że Internet zaczyna dominować w ich życiu, próbują bez powodzenia wprowadzić samokontrolę, zmniejszyć częstotliwość lub w ogóle zaprzestać korzystania z Internetu. Podczas takich prób czują się poirytowane lub bliskie depresji. Może się zdarzyć, że z powodu Internetu narażają na szwank związki z innymi ludźmi, karierę, pracę lub szkołę.

---

<sup>13</sup> A. Augustynek, *Psychologiczne aspekty uzależnienia od Internetu*, w: *Komunikacja w dobie Internetu*, red. B. Kożusznik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2004, s. 33–43.

Uzależnienie od Internetu (*online addiction* lub *Internet addiction*) jest takim samym problemem społecznym jak alkoholizm czy narkomania. Wydaje się, że uzależnienie od Internetu można rozpatrywać również w aspekcie szerszym – ochrony zdrowia psychicznego.

## Podsumowanie

Samotność jest stanem złożonym i różnie doświadczanym, zarówno w sensie emocjonalnym, jak i społecznym. Osłabienie więzi emocjonalnej z jedną lub wieloma osobami determinuje poczucie własnej wartości, sensu życia czy bycia potrzebnym i kochanym.

Jeśli człowiek nie potrafi samodzielnie spełniać się w życiu, wówczas nastawia się na innych ludzi. Zaawansowanie i poziom tych interakcji wyznacza poziom poczucia samotności.

Wiele osób rezygnuje z życia towarzyskiego w realnym świecie i jest niezwykle, że rzeczywistość Internetu okazuje się dla nich lepsza i ciekawsza, pełna koloru i przyjaciół.

Spółeczności wirtualne mogą czasem upodabniać się do rzeczywistych, dla niektórych Internet jest światem równoległym, w którym funkcjonują lepiej niż w świecie realnym. Niski koszt, wysoka efektywność i multimedialny charakter informacji przekazywanych w sieci sprzyjają szybkiemu rozwojowi różnych form życia społecznego.

W artykule przedstawiono przyczyny i skutki korzystania z portali społecznościowych.

Wzrost liczby osób korzystających z różnego rodzaju komunikacji interpersonalnej za pomocą komputera spowodował również wzrost cyberprzestępczości, mobbingu, kradzieży w realnym i wirtualnym świecie, pedofilii i innych przestępstw na tle seksualnym.

W artykule przedstawiono także rodzaje portali społecznościowych, z których najczęściej korzystają polscy użytkownicy, oraz zagrożenia związane z ich użytkowaniem.

Na pewno warto zastanowić się nad własnym życiem, zdrowiem oraz rozwojem kontaktów interpersonalnych w świecie rzeczywistym i nie uciekać w wirtualną przestrzeń.

## Literatura

- Augustynek A., *Matrix z wyboru – niebezpieczna ucieczka w świat Internetu*, w: *Problemy środowiska i jego ochrony*, cz. 12, red. M. Nakonieczny, P. Miguła, Centrum Studiów nad Człowiekiem i Środowiskiem Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2004.
- Augustynek A., *Psychologiczne aspekty uzależnienia od Internetu*, w: *Komunikacja w dobie Internetu*, red. B. Kożusznik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2004.
- Frankowski P., Juneja A., *Serwisy społecznościowe. Budowa, administracja i moderacja*, Helion, Gliwice 2009.
- Hartl M., Prochazka A., *RailsSpace. Tworzenie społecznościowych serwisów internetowych w Ruby on Rails*, Helion, Gliwice 2008.
- <http://internetum.blox.pl/2010/11/Historia-Internetu-cz32.html> (3.11.2010).
- <http://najbardziej.com/polecane/alternatywne-portale-spolesznosciowe/> (27.01.2010).
- <http://tech.wp.pl/kat,1009785,page,3,title,Poradnik-bezpieczenstwa-portale-spolesznosciowe,wid,13043634,wiadomosc.html> (17.01.2011).
- <http://tech.wp.pl/kat,1009785,title,Nasza-Klasa-4-lata-na-rynku-Oto-historia,wid,12849817,wiadomosc.html> (15.11.2010).
- Maksymowicz A., *Wstęp do etnografii Sieci. Empiryczny opis wybranych społeczności sieciowych*, w: *Formowanie się społeczności informacyjnej na przykładzie Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie*, red. L.H. Haber, Wydawnictwo Tekst-Graf, Kraków 2003.
- Rembowski J., *Samotność*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1992.
- Stochmiałek J., *Samotność oraz starość w świecie koncepcji jakości życia*, w: *Przeciw samotności*, red. Jadwiga Twardowska-Rajewska, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.
- Wojciechowska E., *Zjawisko portali społecznościowych*, „Wersalik.txt” 2009, nr 2, <http://www.wersalik.umk.pl/index.php/biuletyn-wersalik-txt/numer2/194-zjawisko-portali-spolesznosciowych>.
- P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.

## **SOCIAL NETWORKS – THE WAY TO THE SOCIAL PROBLEM OF LONELINESS**

### **Summary**

Loneliness is a complex state, experienced in both the emotional and social terms. The weakening of the emotional ties with one or more persons does not allow for self-esteem, causes loss of meaning in life. If a person does not take your self-realization, directs his life on other people and the environment.

It is uncommon that many people left the social life in the real world and the virtual reality of the Internet turns out for them better and more interesting life, full of colors and friends.

Virtual communities can sometimes resemble the real ones. For some, the Internet is a parallel world in which they sometimes perform more functions than in the real world. Low cost, high efficiency and multimedia nature of the information provided on the web facilitates a rapid development of various forms of social life.

In this paper the reasons and the effects of the use of social networks by a large number of people were discussed. The types of social networks, most commonly used by Polish users and the risks associated with them were also presented.

*Translated by Alina Gil*