

DR HAB. ANNA GOLONKA, PROF. UCZ.

UNIWERSYTET RZESZOWSKI

ORCID: 0000-0002-0199-2203

Zaburzenia psychiczne wywołane technologią a poczytalność sprawcy czynu zabronionego

DOI: 10.70537/PPM/213889

S t r e s z c z e n i e

Opracowanie przedstawia wpływ, jaki rozwój nowoczesnych technologii wywiera na powstawanie zaburzeń psychicznych, odnoszonych do problematyki poczytalności sprawcy czynu zabronionego. Omówiono w nim zarówno nowe, opisywane w literaturze, choć jeszcze niesklasyfikowane zaburzenia psychiczne indukowane technologicznie, jak i te, które zostały już ujęte w obowiązujących klasyfikacjach zdrowia – ICD-11 i DSM-5, czyli zaburzenia hazardowe i zaburzenia związane z grami internetowymi. W oparciu o zaprezentowane przypadki spraw karnych, w których tzw. cyberzaburzenia stanowiły istotną okoliczność rozpatrywaną przez sądy w kontekście niepoczytalności albo poczytalności w znacznym stopniu ograniczonej, sformułowano wnioski dotyczące możliwości uwzględnienia takich zaburzeń *de lege lata* jako przyczyn tych stanów. Podjęto w nim również próbę analizy problematyki uzależnienia sprawcy przestępstwa od nowoczesnych technologii, traktując ją jako zagadnienie komplementarne z perspektywy prawa karnego w stosunku do kwestii poczytalności. W konkluzji, opierając się na analizie przeprowadzonej metodą formalno-dogmatyczną, zaprezentowano również podejście perspektywiczne, ukazujące wybrane cyberzaburzenia, jako potencjalną genezę niepoczytalności, albo ograniczonej poczytalności. Celem opracowania jest ukazanie realnych zagrożeń, jakie dla zdrowia psychicznego niesie rozwój nowoczesnych technologii oraz problemów, które rodzą się w kontekście od-

powiedzialności karnej. Ponadto zasygnalizowano potrzebę prowadzenia bieżącej, interdyscyplinarnej debaty naukowej, uzasadnionej zarówno dynamicznym rozwojem technologii, jak i rosnącą liczbą przypadków wskazujących na jej wpływ na stan psychiczny jednostki, także w kontekście prawnokarnym.

Słowa kluczowe: zaburzenia hazardowe, zaburzenia związane z grami internetowymi, nowoczesne technologie, niepoczytalność, poczytalność ograniczona, cyberzaburzenia

1. Wprowadzenie

Rzeczywisty i nieustanny postęp w dziedzinie technologii są domeną współczesnych czasów. Korzystanie z narzędzi zapewniających dostęp do Internetu stało się wręcz standardem naszego codziennego życia, a możliwości, jakie stwarzają nowoczesne technologie takie, jak: sztuczna inteligencja (*Artificial Intelligence*, AI), rzeczywistość rozszerzona lub wirtualna (*Extended/ Augmented Reality*, XR/AR, *Virtual Reality*, VR), technologia blockchain (*Blockchain Technology*, BT), Internet rzeczy (*Internet of Things*, IoT) czy Internet 5G, doceniamy w zasadzie wszyscy (w mniej lub bardziej świadomy sposób)¹. Zagadnienia związane z nowoczesnymi technologiami były już wielokrotnie opisywane w literaturze – w różnych aspektach, w tym także prawnym. Podobnie, jak tematyka niepoczytalności i poczytalności w znacznym stopniu ograniczonej, która doczekała się już niejednego opracowania. Nie podejmowano w nich jednak analizy uwzględniającej wpływ, jaki niewłaściwe używanie lub nadużywanie wspomnianych technologii może mieć na zdolność rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem – słowem – na poczytalność². Tymczasem

¹ N. Dugal, *What Are the Top 25 Emerging Technologies in 2025?* (aktualizacja 8 maja 2025 r.), <https://www.simplilearn.com/top-technology-trends-and-jobs-article>, [dostęp: 12 maja 2025 r.].

² W piśmiennictwie prawnokarnym opisywano m.in. kwestie dotyczące uwzględnienia używania AI w ramach typizacji czynów zabronionych, np. W. Filipkowski, *Prawo karne wobec sztucznej inteligencji* [w:] *Prawo sztucznej inteligencji*, red. L. Lai, M. Świerczyński, Warszawa 2020, s. 123-124; a także w kontekście zasad odpowiedzialności karnej, np.: T. Kuźma, *E-waga: prawo karne w nowej erze AI* [w:] P. Dolniak,

postępujący rozwój w dziedzinie technologii może nasuwać uzasadnione wątpliwości dotyczące związku zaburzeń psychicznych ze stanem zdrowia psychicznego, w tym także sprawcy czynu zabronionego. Precyzyjniej rzecz ujmując, pozwala to postawić pytanie, czy takie technologie mogą stanowić przyczynę zniesienia albo ograniczenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu, lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę czynu zabronionego. Już na wstępie godzi się przy tym zaznaczyć, iż dotyczy to prawnokarnego uzasadnienia, bowiem zarówno w świetle badań psychopatologicznych i psychologicznych, jak i – w pewnym zakresie – wedle obowiązujących klasyfikacji zdrowia, zagadnienie to pozostaje bezdyskusyjne. Przyjdzie zresztą odnieść się do tego jeszcze bardziej szczegółowo w niniejszym opracowaniu. Rozpocząć je wypada zaś od poruszenia (choć w ogólnym zarysie) kwestii związanych z pojęciem nowoczesnych technologii oraz nomenklaturą odnoszącą się do zaburzeń indukowanych technologicznie lub – jak przyjęto w opracowaniu – w skrócie cyberzaburzeń psychicznych. W tym zakresie szczególnie warte omówienia będą te zaburzenia, które wiążą się ze stanem zależności oraz odpowiadają charakterystyce zaburzeń psychotycznych. Odnosi się to zarówno do już sklasyfikowanych zaburzeń, jak i tych, których zasadność uwzględnienia w klasyfikacjach chorób postulują przedstawiciele psychiatrii klinicznej.

2. Nowoczesne technologie i kwestie etymologiczne dotyczące cyberzaburzeń psychicznych

Nowoczesne technologie, zwane także „nowymi technologiami”, „technologiami informacyjno-komunikacyjnymi (TIK)”, lub z języka angielskiego – „wschodzącymi technologiami” (*Emerging Technologies*, ET)³, są dość powszechnie stosowanymi określeniami. Jak wskazuje się w fachowym piśmiennictwie, oznaczają one: „zbiór narzędzi, aplikacji i systemów

T. Kuźma, A. Ludwiński, K. Wasik, *Sztuczna inteligencja w wymiarze sprawiedliwości. Między prawem a algorytmami*, Warszawa 2024, s. 189-217.

³ J. Philip, *A perspective on embracing emerging technologies research for organizational behavior*, „Organization Management Journal” 2022, t. 19, nr 3, s. 88-98.

komputerowych służących do przetwarzania, przechowywania i przesyłania informacji. Są to innowacyjne rozwiązania, które umożliwiają nam korzystanie z różnych funkcji i usług w sposób szybki, wygodny i efektywny⁴. Trafnie podniesiono przy tym, iż: „Zdefiniowanie (...) co jest postrzegane jako nowe, podlega oczywiście ciągłej redefinicji, w miarę podejmowania kolejnych zmian w technologii”⁵. Wobec tego zarówno wykaz takich technologii, jak i nadawana im ranga nie są już jednolicie ujmowane – zwłaszcza na poświęconych tym zagadnieniom stronach internetowych, publikujących corocznie zestawienia „top trendów” w zakresie ET. Faktem pozostaje natomiast ich coraz powszechniejsze wykorzystywanie (czego przykładem mogą być, chociażby technologie wymienione na wstępie), jak i to, że niezmiennie od kilku lat prym w tym zakresie wiedzy AI – obecnie, zwłaszcza ze wskazaniem na generatywną sztuczną inteligencję. Mowa o systemach AI, w których sztucznie wykreowane sieci neuronowe pozwalają na symulowanie mechanizmu działania zbliżonego do ludzkiego mózgu, dzięki czemu systemy te są w stanie odpowiednio odbierać i przetwarzać zasób dostarczonych informacji⁶. Samą AI, ograniczając to zagadnienie z oczywistych względów do niezbędnego minimum⁷, można zdefiniować tutaj jako systemy, które wykazują inteligentne zachowanie poprzez analizę swojego otoczenia i – z pewnym stopniem autonomii – są zdolne do podejmowania działań ukierunko-

⁴ O. Wielochowska, *Encyklopedia Zarządzania*, https://mfiles.pl/pl/index.php/Nowe_tehnologie, [dostęp: 15.05.2025 r.].

⁵ *New technology: Overview, definition, and example*, <https://www.cobrief.app/resources/legal-glossary/new-technology-overview-definition-and-example/>, [dostęp: 06.06.2025 r.].

⁶ J. Kaplan, *Generatywna AI. Wszystko, co warto wiedzieć*, Warszawa 2025, s. 47-52.

⁷ Wypada wskazać na definicję legalną „systemu AI” zawartą w art. 3 pkt 1 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/1689 z 13 czerwca 2024 r. w sprawie ustanowienia zharmonizowanych przepisów dotyczących sztucznej inteligencji oraz zmiany rozporządzeń (WE) nr 300/2008 (Dz.Urz. UE L 1689 z 12 lipca 2024 r., ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>), w świetle której jest to: „system maszynowy, który został zaprojektowany do działania z różnym poziomem autonomii po jego wdrożeniu oraz który może wykazywać zdolność adaptacji po jego wdrożeniu, a także który – na potrzeby wyraźnych lub dorozumianych celów – wnioskuje, jak generować na podstawie otrzymanych danych wejściowych wyniki, takie jak predykcje, treści, zalecenia lub decyzje, które mogą wpływać na środowisko fizyczne lub wirtualne”.

wanych na osiągnięcie zakładanych celów⁸. Oprócz zaawansowanych technologii uczenia maszynowego i głębokiego uczenia, które są oparte na „algorytmach samoucących się”, definicja ta dopuszcza również inne technologie, które są zresztą niekiedy utożsamiane z AI⁹. W kontekście podnoszonej tutaj problematyki, warto wspomnieć zwłaszcza o rzeczywistości rozszerzonej (XR). W istocie ten ogólny termin obejmuje jednak różne technologie, „które poprawiają lub rozszerzają postrzeganie świata rzeczywistego przez użytkownika, w tym rzeczywistość wirtualną (VR), rzeczywistość rozszerzoną (AR) i rzeczywistość mieszaną (MR)”¹⁰. Z uwagi na specyfikę tej technologii określa się ją jako: „pomost między środowiskiem rzeczywistym a wirtualnym”, której możliwości są wykorzystywane w szczególności w szkoleniach i modelowaniu projektowym, a skuteczność została potwierdzona badaniami¹¹.

Natomiast terminologia dotycząca zaburzeń psychicznych indukowanych nowoczesnymi technologiami nie jest jednolita. W tym opracowaniu została zaproponowana nomenklatura, która w sposób zwięzły, a zarazem kompleksowy pozwala uwzględnić omawiane kwestie, czyli pojęcie cyberzaburzeń psychicznych. Obejmuje ono bowiem te zaburzenia psychiczne, które zostały w przeważającej mierze spowodowane niewłaściwym lub nadmiernym korzystaniem z technologii – głównie z Internetu (a w ślad za tym m.in. z gier, aplikacji, mediów społecznościowych) lub urządzeń cyfrowych. Warto dodać, iż termin ten nie jest obcy również polskiemu piśmiennictwu, skoro już się nim posługiwano w opracowaniach naukowych¹². Jest on przy tym uzasadniony z języko-

⁸ H. Sheikh i in., *Mission AI. The New System Technology*, Haga 2023, s. 19.

⁹ Ibidem.

¹⁰ T. Parys, *Technologie ICT i ich wpływ na życie człowieka i społeczeństwa- wybrane problemy*, „Studia i Materiały” 2024, tom 1, nr 40, s. 108.

¹¹ Ibidem.

¹² Por. M.Z. Jędrzejko, A. Taper, T. Kozłowski, *Cyberzaburzenia, cyberuzależnienia*, Ostrowiec Świętokrzyski 2020, s. 11-23; S. Kania, *Cyberuzależnienia i ich profilaktyka pedagogiczna [w:] New addictions – od dopalaczy do portali społecznościowych*, red. D. Nowalska-Kapuścik, E-bookowo.pl 2016, <https://libra.ibuk.pl/reader/new-addictions-od-dopalaczy-do-portali-spolesnoscioowych-dorota-nowalska>

wego punktu widzenia. Przedrostek „cyber” odnosi się bowiem do zjawisk zachodzących w cyberprzestrzeni, w komunikacji elektronicznej lub w Internecie¹³, zaś samą cyberprzestrzeń postrzega się jako: „przestrzeń aktywności ludzkiej z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych do wytwarzania, przechowywania, przekazywania, przetwarzania i dostępu do informacji”¹⁴.

Godzi się przywołać jednak także inne określenia, jakie były używane w omawianym względzie w literaturze, a mianowicie: zaburzenia psychiczne cyfrowe (*Digital Mental Disorders*)¹⁵, choroby psychiczne wywołane technologią (*Tech-Induced Mental Illnesses*)¹⁶, zaburzenia cyberpsychiatryczne (*Cyberpsychiatric Disorders*)¹⁷, wirtualne zaburzenia zdrowia psychicznego (*Virtual Mental Health Disorders*)¹⁸, zaburzenia związane z technostresem (*Technostress-Related Disorders*)¹⁹. Nawet ich pobieżna analiza pozwala dostrzec, iż definicje te kładą nacisk na nieco inne obszary zagadnienia lub kategorie zaburzeń. Podobnie, jak brak jest homogeniczności terminolo-

kapuscik-155921, s. 240, [dostęp: 18.05.2025 r.]; M. Jedrzejko, *Czy technologie cyfrowe uzależniają? Rozważania nie tylko pedagogiczne* [w:] *Selected Issues and Trends of Contemporary Digital Education*, red. M. Apte-korz, E. Bowdur, Katowice 2014, s. 13.

¹³ O. Wasiuta, S. Wasiuta, *Encyklopedia bezpieczeństwa. Tom 5*, Kraków 2022, s. 162.

¹⁴ P. Dela, *Teoria walki w cyberprzestrzeni*, Warszawa 2020, s. 35.

¹⁵ S. Shah, W. Jack, *International and Islamic Legal Approaches to Insanity in Cyber Offenses: Bridging Gaps between Medical Law and Modern Banking Practices*, https://www.researchgate.net/profile/William-Jack-9/publication/391454131_International_and_Islamic_Legal_Approaches_to_Insanity_in_Cyber_Offenses_Bridging_Gaps_between_Medical_Law_and_Modern_Banking_Practices/links/6818e20b-bd3f1930dd6c849a/International-and-Islamic-Legal-Approaches-to-Insanity-in-Cyber-Offenses-Bridging-Gaps-between-Medical-Law-and-Modern-Banking-Practices.pdf, [dostęp: 12.05.2025 r.]; J. Torous i in., *The Growing Field of Digital Psychiatry: Current Evidence and the Future of Apps, Social Media, Chatbots, and Virtual Reality*, „World Psychiatry” 2021, t. 20, nr 3, s. 318-335, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8429349/>.

¹⁶ P. Upadhyaya, A. Vrinda, *Impact of technostress on academic productivity of university students*, „Education and Information Technologies” 2021, t. 26, s. 1647–1664; J. Löchner i in., *Digital Interventions in Mental Health: An Overview and Future Directions*, „Internet Interventions” 2025, t. 40 (100824), s. 1-8.

¹⁷ S. Grover, A. Shouan, *Cyberpsychiatric Disorders: An Overview of Assessment and Management*, „Journal of Mental Health and Human Behaviour” 2020, t. 25, nr 2, s. 76-92.

¹⁸ O. Olatunji i in., *Extended Reality for Mental Health Evaluation: A Scoping Review*, arXiv 2022, <https://arxiv.org/abs/2204.01348>, [dostęp: 10.05.2025 r.].

¹⁹ S.Y. Kim i in., *Technostress Causes Cognitive Overload in High-Stress People: Eye tracking analysis in a virtual kiosk test*, „Information processing & management” 2022, t. 59, nr 6 (103093), s. 1-13.

gicznej w odniesieniu do samych zaburzeń, tak i nie ma jednomysłowości w kwestii zasadniczych przyczyn, jakie mogą je wywoływać. Uzasadnia to stwierdzenie, iż nie można wskazać na jedną, konkretną i zasadniczą ich przyczynę – ani nawet na jeden rodzaj technologii je wywołującej (przynajmniej tak dalece, jak nie próbować sprowadzić wszystkiego do terminu „nowoczesne technologie”). Niemniej, należy przytoczyć wskazywane w tej mierze różne rodzaje zaburzeń – warunkowane ich etiopatogenezą – chociażby takie, jak: cyfrowe przeciążenie informacyjne (*Digital Overload*) i techno-stres (*Technostres*)²⁰, cyberchondria²¹, psychozy cyfrowe (*Cybersychosis*)²², nomofobia (skrót od: *No Mobile Phobia*), czyli fobia (paniczny lęk) wywołany brakiem dostępu do telefonu – odczuwany np. w sytuacji rozładowanej baterii, nie wspominając o przypadku uszkodzenia lub zgubienia telefonu²³, „Syndrom Google’a”, czy zaburzenia związane z szeroko pojętym używaniem gier. Te ostatnie zostały przy tym uwzględnione w obowiązujących kwalifikacjach chorób i problemów zdrowotnych, wobec czego zasługują na poświęcenie im odpowiednio więcej uwagi. Jako takie, w pierwszej kolejności powinny bowiem uzasadniać wyprowadzenie stosownych wniosków w zakresie zniesienia albo ograniczenia poczytalności sprawcy przestępstwa.

3. Sklasyfikowane zaburzenia cyfrowe

Jak podniesiono powyżej, cyberzaburzenia psychiczne nie stanowią konkretnej jednostki nozologicznej w żadnej z obowiązujących Klasyfikacji,

²⁰ E. Marsh, *Exploring Techno-Stress and Digital Overload*, „Institute of Internal Communication” 2023, <https://www.ioic.org.uk/resource/exploring-techno-stress-and-digital-overload-with-elizabeth-marsh.html>; N. Dragano, T. Lunau, *Technostress at work and mental health: concepts and research results*, „Current Opinion in Psychiatry” 2020, t. 33, nr 1, s. 407-413.

²¹ A. Vujić i in., *Are Cyberchondria and Intolerance of Uncertainty Related to Smartphone Addiction?*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2024, t. 22, s. 3361-3379.

²² R.H. Thomson i in., *Combating the Effects of Cyber-Psychosis: Using Object Security to Facilitate Critical Thinking* (preprint), <https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.16510>, [dostęp: 18.05.2025 r.].

²³ E. Vagka i in., *Smartphone Use and Social Media Involvement in Young Adults: Association with Nomophobia, Depression Anxiety Stress Scales (DASS) and Self-Esteem*, „International Journal of Environmental Research and Public Health” 2024, t. 21, z. 7(920), s. 1-16; O. Zur, *Feel Anxiety When Separated from Your Phone? Is It Digital Malaise or Nomophobia?*, „Telehealth.org” 2024, <https://telehealth.org/digital-burnout-ut-phone-addiction-nomophobia/>, [dostęp: 12.05.2025 r.].

tj. ani w ICD-10 i ICD-11²⁴, ani w DSM-V²⁵. Wątpliwie zresztą, czy uzasadnione byłoby wprowadzenie wyłącznie pojedynczej jednostki nozologicznej (chorobowej), a nade wszystko – czy byłoby to celowe. Ponadto zaburzenia te dotyczą szerokiego spektrum ET i z psychopatologicznego punktu widzenia, mogą niekiedy odpowiadać raczej całemu zespołowi symptomatologicznemu (objawowemu), niż jednej, konkretnej chorobie. Co więcej, nawet gdy chodzi o sklasyfikowane zaburzenia, to w istocie obejmują one szeroki zakres (jakościowo i ilościowo) odmiennych stanów. Mowa o zaburzeniach hazardowych oraz zaburzeniach związanych z grami internetowymi, które – wbrew podstawowemu ujęciu klasyfikacyjnemu – mogą stanowić nie tylko zaburzenia od gier *sensu stricto*²⁶, ale ponadto mogą także prowadzić do innych zaburzeń, chociażby takich, jak zaburzenia afektywne dwubiegunowe typu I lub II. Niemniej, nawet w wąskim ujęciu wspomniane zaburzenia stanowią poważne zaburzenia.

W świetle amerykańskiej klasyfikacji – DSM-V, zaburzenia hazardowe (*Gambling Disorder*) zalicza się do zaburzeń związanych z substancjami i uzależnień²⁷. Jak sygnalizowano, odzwierciedla to: „dowody na to, że zachowania związane z hazardem aktywują układy nagrody, podobne do tych aktywowanych przez narkotyki i wywołują pewne objawy behawioralne, które wydają się porównywalne do wytworzonych przez zaburze-

²⁴ Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych (*International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision*, ICD-10). W Polsce jest nadal stosowana ICD-10, a 11. Rewizja ICD jest obecnie wdrażana – por. Ministerstwo Zdrowia, „Odpowiedzi na zadawane pytania dotyczące ICD-11”, <https://www.gov.pl/web/zdrowie/pytania-i-odpowiedzi-icd-11>, [dostęp: 20.06.2025 r.]; P. Krawczyk, Ł. Świącicki, *ICD-11 vs. ICD-10 – przegląd aktualizacji i nowości wprowadzonych w najnowszej wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób WHO*, „Psychiatria Polska” 2020, t. 54, nr 1, s. 7-20.

²⁵ Klasyfikacja zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego, V-ta rewizja (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, DSM), a także: J. Morrison, *DSM-5 bez tajemnic. Praktyczny przewodnik dla klinicystów*, red. wyd. polskiego J. Heitzman, Kraków 2016, s. 13-30.

²⁶ Przykładowo w ICD-11 są to: szkodliwe granie (*Hazardous gaming*, QE22), zaburzenia hazardowe (*Gambling Disorder*), które wiąże się z obstawianiem pieniędzy, zaburzenia psychotyczne – afektywne dwubiegunowe (6A60 oraz 6A61). Warto dodać przy okazji, że pierwsza z kategorii zaburzeń, jeżeli odpowiadałaby istocie stanu odurzenia, mogłaby uzasadniać zastosowanie art. 31 § 3 k.k.

²⁷ American Psychiatric Association, *Desk reference kryteria diagnostyczne DSM-5-TR*, red. wyd. polskiego P. Galecki, Wrocław 2024, s. 199.

nia związane z używaniem substancji”²⁸. Skoro zatem: „hazard, podobnie jak używanie substancji, aktywuje ośrodki nagrody w mózgu (brzuszną część prążkowiec), w których neuroprzekaznikiem jest dopamina. Wyjaśnia to, dlaczego w DSM-5 patologiczny hazard przeniesiono w jego obecne miejsce (...) Większość graczy informuje o uczuciu odurzenia lub pobudzenia podczas epizodu – trzeba zwykle kilku lat, aby zachowanie to stało się patologiczne”²⁹. Jednocześnie coraz powszechniejszy dostęp do Internetu sprawił, że w literaturze przedmiotu zaczęto wyróżniać zmodyfikowaną formę tego zaburzenia, określaną mianem hazardu internetowego³⁰, bądź hazardu online³¹, uznając, rzecz jasna, ich odrębność od funkcjonującego również na gruncie DSM-5 zaburzenia związanego z graniem w gry internetowe (*Internet Gaming Disorder*, dalej jako: IGD). To ostatnie zostało umieszczone w Sekcji III klasyfikacji DSM-V, a więc ze wskazaniem na jego „dalsze badania, zanim zostanie ono oficjalnie uznane”³². Zostało ono dodane na podstawie recenzji, głosowania, około 250 publikacji naukowych oraz rosnącego ryzyka medycznego związanego z IGD³³. Rozważano przy tym jego uwzględnienie w ramach zaburzeń uzależnień niezwiązanych z substancjami psychoaktywnymi³⁴, chociaż sugerowano także, że problematyczne korzystanie z Internetu – z cechami kompulsywnego grania w gry, powinno zostać sklasyfikowane jako zaburzenie kontroli impulsów³⁵. W tym względzie brak jest zatem jednomyślności. Natomiast przeważająca większość naukowców pozostaje zgodna co do tego, że IGD wymaga dalszych pogłębionych ba-

²⁸ Ibidem.

²⁹ J. Morrison, *DSM-5 bez tajemnic...*, s. 517.

³⁰ Hazard internetowy definiuje się jako obstawianie zakładów i granie za pośrednictwem urządzeń z dostępem do Internetu, takich jak komputery, telefony komórkowe i telewizja cyfrowa – por. S. Bae i in., *Comparison of brain connectivity between Internet gambling disorder and Internet gaming disorder: A preliminary study*, „Journal of Behavioral Addictions” 2017, t. 6(4), s. 505.

³¹ N. Mallorquí-Bagué i in., *Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates*, „Journal of Behavioral Addictions” 2017, t. 6(4), s. 669.

³² N.R. Kim i in., *Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria*, „Psychiatry Investigation” 2016, t. 13(1), s. 58-59.

³³ Ibidem, s. 58.

³⁴ Ibidem.

³⁵ S. Bae i in., *Comparison...*, s. 505-506 i powołana tam literatura.

dań, w szczególności w zakresie kryteriów diagnostycznych³⁶. Zgodnie z DSM-V diagnoza zaburzeń związanych z grami internetowymi wymaga związku przyczynowego pomiędzy używaniem gier a „znacznym upośledzeniem lub dolegliwościami” (*significant impairment or distress*) w funkcjonowaniu, do których ma ono prowadzić. Ponadto konieczne jest rozpoznanie co najmniej 5 z następujących objawów: zaabsorbowanie grami; objawy odstawienia (smutek, lęk, drażliwość), gdy granie zostaje przerwane lub niemożliwe; potrzeba spędzania większej ilości czasu na grach, aby zaspokoić potrzebę ich używania (zwiększona tolerancja); niemożność ograniczenia gry; nieudane próby zaprzestania używania gier; rezygnacja z innych zajęć, utrata zainteresowania wcześniej lubianymi aktywnościami z powodu gier; kontynuowanie gry pomimo ww. problemów; oszukiwanie najbliższych, co do ilości czasu spędzanego na grach; wykorzystanie gier w celu rozładowania negatywnego nastroju, takiego jak poczucie winy lub beznadzieja; ryzyko utraty pracy lub więzi rodzinnych wynikające z zaniedbywaniem obowiązków zawodowych i rodzinnych³⁷. Warto dodać, iż zasadność wprowadzenia takich zaburzeń do klasyfikacji DSM-V motywowano rosnącą skalą występowania takich zaburzeń, zwłaszcza u młodych ludzi, która w świetle dostępnych wówczas badań miała wahać się w przedziale od 0,3% do 46%³⁸. Zarówno badania powołane przez orędowników prowadzenia ICD, jak i sama charakterystyka tych zaburzeń stały się jednak przedmiotem otwartej dyskusji w kręgu specjalistów w dziedzinie psychiatrii. Trafnie podnoszono bowiem, że w uzasadnieniu nie powołano się na aktualne badania, a w każdym razie powołano się na te, w których nie rozróżniono jeszcze gier offline i online (te drugie uznaje się za stwarzające większe niebezpieczeństwo uzależnienia). Z kolei

³⁶ N.A. Dowling, *Issues raised by the DSM-5 Internet gaming disorder classification and proposed diagnostic criteria*, „Addiction” 2014, t. 109(9), s. 1409; N. Mallorquí-Bagué i in., *Internet gaming...*, s. 672-674; T. Luo i in., *Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder*, „Frontiers in Psychiatry” 2022, t. 12 (777397), s. 5-6.

³⁷ N.M. Petry, F. Rehbein, Ch.H. Ko i Ch.P. O'Brien, *Internet Gaming Disorder in the DSM-5*, „Current Psychiatry Reports” 2015, t. 17, nr 72, s. 1-9, a także: J. Morrison, *DSM-5® bez tajemnic...*, s. 518-520, w tym opis przypadku Randy Potera.

³⁸ A.K. Przybylski, N. Weinstein, K. Murayama, *Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon*, „The American Journal of Psychiatry” 2017, t. 174, nr 3, s. 230.

w rezultacie stosowania elastycznych kryteriów oceny, w praktyce może być trudne wyznaczenie „granicy” pomiędzy pasją (niestanowiącą uzależnienia) a patologią. Wreszcie powyższym danym statystycznym zarzucono, że uzyskano je w wyniku badań opartych na zastosowaniu niewłaściwej metodologii, nasuwającej zastrzeżenia próbie badawczej i charakterze samych badań (badania ankietowe – nie kliniczne), które mogą nie prowadzić do uzyskania wiarygodnych wyników³⁹. Faktem pozostaje jednak, że w późniejszym czasie prowadzono badania nienasuwające już takich obiekcji. Potwierdziły one tezę, że w skali globalnej zagrożeń związanych z zaburzeniem od gier nie należy lekceważyć, skoro może na nie cierpieć ok. 4,5% populacji⁴⁰, lub – według innych danych – nawet 9,9%⁴¹.

Problem okazuje się na tyle istotny i aktualny, że zaburzenie to – jako *Gaming Disorder* (dalej jako: GD) zostało sklasyfikowane również w najnowszej – 11. rewizji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (*International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*, ICD-11), z kodem: 6C51⁴². W jej ujęciu, zaburzenie to charakteryzuje się: „wzorcem uporczywego lub nawracającego zachowania związanego z grami (»gry cyfrowe« lub »gry wideo«), które może występować online (tj. przez internet) lub offline”. Objawami, zgodnie z ICD-11, są: upośledzona kontrola nad grami (np. początek, częstotliwość, intensywność, czas trwania, zakończenie, kontekst); rosnący priorytet nadanym grom w takim stopniu, że mają one pierwszeństwo przed innymi zainteresowaniami życiowymi i codziennymi czynnościami oraz kontynuacja lub eskalacja ich używania pomimo wystąpienia negatywnych konsekwencji. Dla potencjalnej diagnozy nie ma przy tym znaczenia, czy występowały one w sposób ciągle, czy epizodyczny. ICD-11 wymaga jedynie, by występowały one w okresie co najmniej 12 miesięcy (z zastrzeżeniem jednak, iż wymagany czas trwania może zostać skrócony, jeśli spełnione są wszystkie wymagania diagnostyczne, a objawy są poważne).

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ T. Luo i in., *Diagnostic...*, s. 1-6.

⁴¹ P.K.H. Chew, Ch.M.H. Wong, *Internet Gaming Disorder in the DSM-5: Personality and Individual Differences*, „Journal of Technology in Behavioral Science” 2022, t. 7, s. 516.

⁴² <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/en#1448597234>, [dostęp: 13.10.2025 r.].

Jednocześnie wspomniana klasyfikacja uznaje GD za jedno z zaburzeń „spowodowanych używaniem substancji lub zachowaniami uzależniającymi”, w której to kategorii sklasyfikowano zresztą również zaburzenia hazardowe (*Gambling disorder*, 6C50)⁴³.

Ten opis, w stosunku do DSM-V, jest więc bardziej syntetyczny⁴⁴, chociaż prowadzi do tych samych konkluzji, a mianowicie, że GD wykazuje wiele podobieństw do innych stanów (*sensu largo*) zależności od substancji odurzających. Ten zaś, opierając się na prowadzonych w tym kierunku badaniach, stanowi jedną z najczęstszych przyczyn opiniowania przez biegłych psychiatrów sądowych o poczytalności w znacznym stopniu ograniczonej sprawcy czynu zabronionego (art. 31 § 2 k.k.)⁴⁵. Tym samym, podobnie jak w przypadku stanu zależności np. od alkoholu, u jego podstaw leżą m.in. pewne neuronalne mechanizmy zachowań nałogowych⁴⁶.

Zanim przyjdzie jednak poruszyć kwestie karnomaterialne, warto odwołać się do kontekstu socjologiczno-prawnego. Jego ukazanie uzasadnia bowiem podstawowy wniosek, a mianowicie, iż marginalizowanie problemu z powodu samej tylko (nadal niewysokiej) liczby postępowań karnych, zwłaszcza tych, jakie toczyły się w Polsce i wiązały z omawianymi zaburzeniami (głównie hazardowymi)⁴⁷, byłoby co najmniej mało perspektywiczne.

Dane potwierdzają niezbiecie, że problemy ze zdrowiem psychicznym wynikające z niewłaściwego używania, albo nadużywania Internetu (i wszelkich dostępnych tą drogą form rozrywki), stanowią poważ-

⁴³ W rozdziale 6 ICD-11: „Zaburzenia psychiczne, behawioralne lub neurorozwojowe”.

⁴⁴ Mając na uwadze także specyfikę ICD-11 (względem ICD-10), która wyraża się m.in. przejściem: „od kategorialnego ujmowania zaburzeń i dzielenia ich na poszczególne postacie do zaakcentowania ich nasilenia oraz wymiarowości. Zatem istotne jest przede wszystkim to, w jakim stopniu nasilone są zaburzenia i w jakich aspektach” – P. Majewicz, *ICD-11 – Implikacje w badaniach i praktyce psychologiczno-pedagogicznej*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2023, t. XLII, z. 1, s. 130.

⁴⁵ A. Golonka, *Niepoczytalność i poczytalność ograniczona*, Warszawa 2013, s. 256-270.

⁴⁶ M. Gola, *Neuronalne mechanizmy zachowań nałogowych* [w:] *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zywane nałogi behawioralne*, red. B. Habrat, Warszawa 2016, s. 54-66.

⁴⁷ M. Wysocki, *Polskie sądy kontra gracje – 11 spraw, w których chodziło o gry*, <https://www.gry-online.pl/opinie/polskie-sady-kontra-gracje-11-spraw-w-ktorych-chodzilo-o-gry/zf7f2>, [dostęp: 14.06.2025 r.].

ne wyzwanie XXI wieku⁴⁸, szczególnie wśród młodzieży. Przykładowo badania przeprowadzone przez „Alto Intelligence” pod kierunkiem konsultanta krajowego dra San Carlosa na grupie hiszpańskiej młodzieży w wieku 11-20 lat, wykazały związek gwałtownego wzrostu szeroko pojętych zaburzeń psychicznych – aż o 300% w grupie chłopców, w 2022 r. w stosunku do roku 1997 r. Wykazały one także, iż czynnikami tego wzrostu były przede wszystkim: dostęp do szybkiego Internetu, do urządzeń elektronicznych od wczesnego dzieciństwa i korzystanie z platform (*social media*, usługi wirtualne), zaprojektowanych w celu maksymalizacji zaangażowania młodzieży i przyciągnięcia jej uwagi⁴⁹. Z kolei w polskich realiach raport NASK: „Nastolatki 3.0” z 2023 r. wykazał podatność młodzieży na uzależnienie od Internetu (obawę o to wyraziło ponad 30% nastolatków), znaczący wzrost Problematicznego Używania przez nich Internetu (8,3%) oraz doświadczenia nastolatków związane z różnymi formami cyberprzemocy (np. wyzwiskami – 38%, poniżaniem – 22,2%, czy zastraszaniem 16%)⁵⁰. Problemy związane zarówno z rosnącą skalą zjawiska cyberprzemocy (w tym z *cyberstalkingiem* i *cyberbullingiem* wśród nastolatków)⁵¹, jak i zaburzeniami związanymi z grami internetowymi są więc dostrzegane także w rodzimym piśmiennictwie fachowym⁵².

Natomiast z perspektywy prawnokarnej opisane zaburzenia (w tym hazardowe lub związane z graniem w gry internetowe) nasuwają oczywiste pytanie o możliwość ich uwzględnienia jako przyczyny zniesienia albo

⁴⁸ M.Z. Jędrzejko, A. Taper, T. Kozłowski, *Cyberzaburzenia...*, s. 11-64.

⁴⁹ CyberGuardians, *Research: Internet Use & Mental Illness in Children & Adolescents in Spain 1997 – 2022*, https://www.cyber-guardians.org/wp-content/uploads/2025/03/250218_CyberGuardians_Research_Briefing_EN.pdf, s. 8-20, [dostęp: 08.05.2025 r.]. Badania w Wielkiej Brytanii na grupie ponad 16000 nastolatków wykazały u 32,6% (5429/16 655) pozytywne objawy lęku i depresji – W.S. Mabaso i in., *Exploring the Relationship Between Public Social Media Accounts, Adolescent Mental Health, and Parental Guidance in England: Large Cross-Sectional School Survey Study*, „Journal of Medical Internet Research” 2024, t. 26 (57154).

⁵⁰ Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców – Raport NASK: „Nastolatki 3.0”, red. R. Lange, 2023, <https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/mlodziez-w-internecie---raport-nastolatki-31>, s. 51-63, 108-115, 191-197, [dostęp: 14.06.2025 r.].

⁵¹ B. Hołyst, *Kryminologia*, Warszawa 2022, s. 537-539.

⁵² Por. np. P. Grajewski, M. Dragan, *Polish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test*, „Psychiatria Polska” 2021, t. 55, z. 6, s. 1275-1292.

ograniczenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę czynu zabronionego, a tym samym zastosowania art. 31 § 1 albo 2 k.k.

4. Cyberzaburzenia jako źródło niepoczytalności albo poczytalności w znacznym stopniu ograniczonej

W pierwszej kolejności wypada jednak przypomnieć, iż przyczyną (genezą) niepoczytalności, zgodnie z art. 31 § 1 k.k. może być: choroba psychiczna, upośledzenie umysłowe lub inne zakłócenie czynności psychicznych⁵³. Jednocześnie – wobec braku wyraźnego wskazania w § 2 powołanego artykułu (poczytalność w znacznym stopniu ograniczona) na genezę tego stanu, wypada opowiedzieć się za szerokim ujęciem zakłóceń czynności psychicznych mogących prowadzić do ograniczenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę przestępstwa⁵⁴. Mając zaś na uwadze wskazane cyberzaburzenia i odnosząc je do brzmienia art. 31 § 1 k.k., można by było przyjąć, iż w świetle polskiego k.k. *de lege lata* zaburzenia wywołane nowoczesnymi technologiami powinny być uznane za „inne zakłócenie czynności psychicznych”, albo – rzadziej – za chorobę psychiczną. Na taką konkluzję pozwalałaby szczególnie akceptacja – bądź co bądź dominującego w piśmiennictwie prawnokarnym poglądu, zgodnie z którym, znamię to należy interpretować szeroko, czyli uwzględniać w jego ramach wszystkie stany (zarówno patologiczne, jak i niepatologiczne, czyli „fizjologiczne”)⁵⁵. Jako takie cyberzaburzenia psychiczne mogłyby więc stanowić przyczynę zniesienia albo – co bardziej prawdopodobne – ograni-

⁵³ Art. 31 § 1 k.k.: „Nie popełnia przestępstwa, kto, z powodu choroby psychicznej, upośledzenia umysłowego lub innego zakłócenia czynności psychicznych, nie mógł w czasie czynu rozpoznać jego znaczenia lub pokierować swoim postępowaniem” (niepoczytalność); § 2: „Jeżeli w czasie popełnienia przestępstwa zdolność rozpoznania znaczenia czynu lub kierowania postępowaniem była w znacznym stopniu ograniczona, sąd może zastosować nadzwyczajne złagodzenie kary” (poczytalność w znacznym stopniu ograniczona), t.j. Dz.U. z 2025 r., poz. 383 ze zm.

⁵⁴ Więcej – por. A. Golonka, *Niepoczytalność i poczytalność...*, s. 248-256.

⁵⁵ K. Patora, *Okoliczności nylączające winę* [w:] *Prawo karne materialne. Nauka o przestępstwie, ustawie karnej i karze*, red. J. Kulesza, Warszawa 2023, s. 313; A. Golonka, *Niepoczytalność i poczytalność...*, s. 129-134.

czenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę czynu zabronionego.

Kwestia wydaje się zatem – pozornie – bezsporna, zwłaszcza w odniesieniu do zaburzeń wywołanych grami. Takie podejście, *prima facie* ucinające jakąkolwiek dyskusję, w istocie wcale nie rozwiązuje kilku kluczowych dylematów, z których pierwszy nasuwa się logicznie, w szczególności po przeanalizowaniu przypadków, w których zaburzenia związane z grami stanowiły przedmiot postępowania karnego. Mianowicie, zaburzenia takie mogą przecież być rozpatrywane także w kontekście uzależnienia, co z kolei wymagałoby ustalenia jego charakteru (nasilenia, objawów etc.). To z kolei otwierałoby pole do polemiki nad zasadnością zastosowania w takim przypadku art. 31 § 3 k.k. (stan odurzenia sprawcy). Przepis ten nakazuje przy tym rezygnację ze stosowania § 1 lub 2 art. 31 k.k., a tym samym stanowi podstawę do ponoszenia odpowiedzialności karnej na normalnych zasadach. Wobec tego nawet przyjęcie szerokiej interpretacji „innych zakłóceń czynności psychicznych” nie usuwa wszystkich wątpliwości, jakie rodzą się na tle możliwości uznania cyberzaburzeń za przyczynę stanu, o którym mowa w art. 31 § 1 k.k. Powodów tego jest kilka.

Przed wskazaniem na nie, warto jednak przytoczyć kilka przypadków opisanych w dokumentach lub przytaczanych w mediach (polskich i zagranicznych), które dodatkowo uzasadniają wagę zagadnienia perspektywy karnomaterialnej. Jak można przy tym przyjąć, ich „wspólnym mianownikiem” – poza okolicznością, iż stanowiły przedmiot rozstrzygnięcia sądów karnych – był charakter zaburzeń, które były podnoszone w postępowaniu sądowym, jako przyczyna zniesienia albo ograniczenia poczytalności w znacznym stopniu.

Przykładowo zatem, uzależnienie od gier było podnoszone np. w apelacji przez obrońcę oskarżonego o przestępstwo skarbowe z art. 107 § 1 k.k.s. w zw. z art. 9 § 3 k.k.s. (nielegalne urządzenie gier przez osobę pełniącą funkcję prezesa zarządu spółki). Obrońca, zarzucając rażącą niewspółmierność kary, wskazywał m.in. na obniżony stopień zawinienia oskarżonego, a także: „wyprowadzenie co do oskarżonego negatywnej prognozy kryminologicznej oraz umotywowanie wymiaru kary negatywnym skut-

kiem nielegalnych gier na automatach w postaci uzależnienia od hazardu wielu graczy, co jest przyczyną patologii społecznej i stanowi o wysokim stopniu społecznej szkodliwości zarzucanego oskarżonemu czynu (...)”⁵⁶. Zaburzenie to było rozpatrywane również w aspekcie wiarygodności świadka. W Sądzie Rejonowym w Sokółce (sprawa II K 673/14, wyrok z 24.07.2015 r.): „toczył się proces człowieka oskarżonego o groźby i atak na członków rodziny. Jednym ze świadków był niepełnosprawny intelektualnie syn oskarżonego. W trakcie procesu biegły psychiatra i psycholog postawili tezę, że chory świadek uzależniony od gier mógłby w swoich zeznaniach bagatelizować pełne przemocę zachowanie ojca”⁵⁷. W innym przypadku uzależnienie od gier było podnoszone w sprawie mężczyzny oskarżonego o popełnienie przestępstw komputerowych (*hacking* – art. 267 k.k. i oszustwo komputerowe – art. 287 k.k.), w której za pomocą fałszywej strony (gra *Metin2*) wyludzano hasła dostępu do kont graczy internetowych. Jeden z nich jednak: „(...) po utracie przedmiotów swojego bohatera postanowił je odzyskać. Gracz włamał się na konto, które otrzymało cały jego ekwipunek, i przerzucił owo wyposażenie do siebie. Mężczyzna został skazany za *hacking* (złamanie zabezpieczeń konta), natomiast za przejęcie przedmiotów (kwalifikowane jako oszustwo komputerowe) nie spotkała go żadna kara, ponieważ zdaniem sądu nie działał w celu osiągnięcia korzyści majątkowej” (wyrok SR dla Krakowa-Krowodrzy w Krakowie z 3.08.2012 r., sygn. II K 776/11)⁵⁸. Natomiast przed SR w Kaliszu w 2019 toczył się proces, w którym oskarżyciele powołali się na fakt uzależnienia oskarżonego od gier, jako możliwego czynnika wpływającego na ocenę rzeczywistości i poczytalność sprawcy⁵⁹.

⁵⁶ Wyrok SO w Krakowie z dnia 06.02.2019 r., sygn. IV Ka 1699/18, LEX nr 2730272.

⁵⁷ M. Wysocki, *Uzależnienie od gier komputerowych a wiarygodność świadka*, <https://www.gry-online.pl/opinie/polskie-sady-kontra-gracze-11-spraw-w-ktorych-chodzilo-o-gry/uzaleznienie-od-gier-komputerowych-a-wiarygodnosc-swiadka/zf7f2>, [dostęp: 14.06.2025 r.].

⁵⁸ M. Wysocki, *Kradzież przedmiotów w grze MMO*, https://www.gry-online.pl/opinie/polskie-sady-kontra-gracze-11-spraw-w-ktorych-chodzilo-o-gry/uzaleznienie-od-gier-komputerowych-a-wiarygodnosc-swiadka/zf7f2#NH2_3, [dostęp: 15.06.2025 r.].

⁵⁹ D. Synkiewicz, *Uzależnienie od gier komputerowych przyczyną morderstwa?*, <https://radiopoznan.fm/informacje/pozostale/uzaleznienie-od-gier-komputerowych-przyczyna-morderstwa>, [dostęp: 15.06.2025 r.].

W krajach zaawansowanych technologicznie takich, jak: Korea Południowa, Chiny czy Stany Zjednoczone opisów spraw karnych dotyczących zaburzeń związanych z grami jest znacznie więcej. Przykładowo w Korei Południowej w 2010 r. głośny medialnie był przypadek 41-mężczyzny i 25-letniej kobiety, którzy zostali oskarżeni o doprowadzenie do śmierci przez zgłodzenie swojej 3-miesięcznej córki⁶⁰. Para była uzależniona od gier internetowych do tego stopnia, że spędzała do 12 godzin w nocy w kawiarenkach internetowych, zaniedbując własne dziecko. Po jednej z takich „wizyt” zastali rano w domu martwe niemowlę. W sprawie tej sąd uznał, że młodzi rodzice cierpieli na zaburzenia związane z nadużywaniem Internetu i uwzględnił to jako okoliczność łagodzącą przy wymiarze kary. Faktem pozostaje zresztą to, iż skala problemu w Korei⁶¹ – podobnie, jak w Chinach⁶², jest bardzo poważna. W Korei Południowej doprowadziła ona nawet w 2011 r. do zmian w prawie⁶³, polegających na wprowadzeniu restrykcji związanych z używaniem przez młodzież Internetu w porach nocnych, wzorowanych zresztą na tych, jakie od trzech lat wcześniej obowiązywały w Chinach⁶⁴. Podobnie w Stanach Zjednoczonych – zaburzenia hazardowe lub związane z uzależnieniem od gier Internetowych, bywają podnoszone jako zarzut obrony i uznawane przez sąd za okoliczność łagodząca karę⁶⁵. Zaburzenie to opisywano w kontekście

⁶⁰ ABC News, *Game Addicts Arrested for Starving Baby to Death*, <https://abcnews.go.com/International/The-Law/baby-death-alleged-result-parents-online-games-addiction/story?id=10007040>, [dostęp: 18.05.2025 r.].

⁶¹ Badania dotyczące skali w Korei Południowej – por. K. Kim i K. Kim, *Internet Game Addiction, Parental Attachment, and Parenting of Adolescents in South Korea*, „Journal of Child & Adolescent Substance Abuse” 2015, t. 24, nr 6, s. 366-368.

⁶² A. Ryan, *Video Gaming Addiction: A Case Study of China and South Korea*, <https://wp.towson.edu/iajournal/2021/12/13/video-gaming-addiction-a-case-study-of-china-and-south-korea/>, [dostęp: 18.05.2025 r.].

⁶³ Dnia 19.05.2011 r. została uchwalona ustawa (*The Youth Protection Revision Act*, zwana *Shutdown Law* lub *Cinderella Law*), która wprowadziła zakaz grania w gry wideo od północy do 6 rano małoletnim poniżej 16. roku życia.

⁶⁴ System przeciwdziałania uzależnieniu od gier w Chinach uruchomiono oficjalnie dnia 26 lipca 2007 r. – więcej na: <http://tech.sina.com.cn/i/2007-07-19/16401626060.shtml>, [dostęp: 18.05.2025 r.]; D.L. King i in., *Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective*, „Prevention Science” 2018, t. 19, s. 233-249.

⁶⁵ Por. A.W. Blum, J.E. Grant, *Legal aspects of problematic Internet usage*, „Current Opinion in Behavioral Sciences” 2022, t. 45 (101142), s. 2.

różnych przypadków – np. w sprawie *Unites States v. Borho* (2007), dotyczącej dystrybucji pedofilskiej pornografii⁶⁶. Orzekający w tej sprawie sąd I instancji zwrócił uwagę w uzasadnieniu wyroku na uzależnienie Borho od cyberpornografii, które – wprawdzie, jak przyjął, zostało zaostrzone dodatkowo przez inne choroby (somatyczną – cukrzycę i psychiczną – depresję). W rezultacie skazał on Normana Borho na zaledwie 72 miesiące pozbawienia wolności („co stanowi odchylenie w dół o 66% od dolnej granicy wytycznych dotyczących wyroków w Stanach Zjednoczonych”)⁶⁷. Natomiast w sprawie *Unites States v. Laureys* (2011)⁶⁸, obrońca oskarżonego o usiłowanie doprowadzenia do podjęcia czynności seksualnej osoby małoletniej podnosił zarzut: „uzależnienia od cyberseksu” swojego klienta, które – jak przekonywał mecenas: „uniemożliwiło mu uformowanie wymaganego zamiaru” uwiedzenia dziecka⁶⁹. Wnosił nawet o powołanie biegłego na okoliczność przejawiania zachowań potwierdzających „kompulsję seksualną w Internecie”. Faktem pozostaje jednak, iż biegły odmówił oczekiwanej diagnozy, nie znajdując do niej wystarczających podstaw.

Opisów spraw sądowych – nie tylko we wspomnianych krajach, w których zaburzenia hazardowe były podnoszone przez obronę w postępowaniu karnym, nie brakuje⁷⁰. Jak podkreślano bowiem w piśmiennictwie: „osoby uzależnione od hazardu, pomimo pewnej świadomości co do strat, jakie ponoszą, nie kontrolują swojego zachowania. Człowiek ogarnięty obsesją grania (zaczyna realizować) zachowania antyspołeczne, w tym popełnia przestępstwa”⁷¹, nawet, jeśli wiąże się to z działalnością w zorganizowanej grupie przestępczej⁷². Wśród czynników wpływających

⁶⁶ *US v. Borho*, <https://caselaw.findlaw.com/court/us-6th-circuit/1182277.html>, [dostęp: 20.05.2025 r.].

⁶⁷ A.W. Blum, J.E. Grant, *Legal aspects...*, s. 2.

⁶⁸ *US v. Laureys*, <https://caselaw.findlaw.com/court/us-dc-circuit/1609258.html>, [dostęp: 20.05.2025 r.].

⁶⁹ A.W. Blum, J.E. Grant, *Legal aspects...*, s. 2-3.

⁷⁰ Np. *Gamers Gone Wild: 10 crimes committed by gamers and why video games are being blamed for them*, <https://www.aclawgroup.com.au/blog/law-explained/continued-gamers-gone-wild-10-crimes-committed-by-gamers-and-why-video-games-are-being-blamed-for-them/>, [dostęp: 19.05.2025 r.].

⁷¹ G. Skowronek, *Hazard w ujęciu prawnym i psychologiczno-kryminologicznym*, Warszawa 2023, s. 248.

⁷² *Ibidem*, s. 249.

na wzrost zagrożeń wynikających z przestępczości związanej z zaburzeniami hazardowymi wymienia się m.in. „rozprzestrzenianie się hazardu on-line”⁷³.

Z oczywistych względów, analogiczne podejście do innych, niesklasyfikowanych cyberzaburzeń nie jest możliwe. Z kolei z uwagi na ograniczone objętościowo ramy tego opracowania, pominięte w nim zostaną aspekty psychopatologiczne, w tym badania kliniczne nad zaburzeniami funkcji poznawczych (np. dezorientacja po długotrwałym użyciu VR/AI), czy zmianami, jakie w strukturach mózgu może powodować nadużywanie lub niewłaściwe używanie nowoczesnych technologii⁷⁴. Jego meritum pozostaje wszakże rozważenie wpływu, jaki zaburzenia indukowane technologicznie mogą mieć na poczytalność sprawcy czynu zabronionego.

Bazując zaś, na zaprezentowanych przypadkach spraw karnych, w których zaburzenia psychiczne indukowane technologiczne były rozpatrywane w aspekcie poczytalności, można zweryfikować zasadność stwierdzenia dotyczącego ich uznania za przyczynę niepoczytalności, albo poczytalności ograniczonej jako „innego zakłócenia czynności psychicznych”.

Natomiast w tym względzie należałoby zwrócić uwagę na to, że: po pierwsze, nie wszystkie cyberzaburzenia będą odpowiadały charakterystyce „innych zakłóceń”. Pewne cyberzaburzenia – tj. cyberpsychozy, z perspektywy znamionujących je objawów będą odpowiadały raczej istocie choroby psychicznej, która stanowi osobną przyczynę niepoczytalności. Z kolei takiej, co oczywiste, stanowić nie mogą, jako że nie są one oficjalnie sklasyfikowane, ani nawet dostatecznie opisane (choćby na wzór np. zaburzeń kręgu schizofrenicznego).

Po drugie, brak jednoznacznej klasyfikacji (z wyłączeniem powołanych wyżej: GD/IGD oraz zaburzeń hazardowych) implikuje analogiczne problemy w odniesieniu do innych zaburzeń indukowanych technologicznie. Nawet pomimo pozornie bezdyskusyjnej możliwości uznania ich za „inne

⁷³ Ibidem, s. 246.

⁷⁴ Por. J. Xu, L. Shen, H. Fei, W. Zhou, F. Wan, W. Nan, *Effect of excessive internet gaming on inhibitory control based on resting EEG and ERP*, „iScience” 2024, t. 27, nr 8 (110399), s. 1-4; K.L. Son i in., *Neurophysiological features of Internet gaming disorder and alcohol use disorder: a resting-state EEG study*, „Transnational Psychiatry” 2015, t. 5 (e628), s. 1-6.

zakłócenie czynności psychicznych”, o którym mowa w art. 31 § 1 k.k., to w sytuacji, gdy doprowadzą one do zniesienia albo ograniczenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę czynu zabronionego, nie jest oczywiste, czy owo „zakłócenie” nie powinno być z prawnokarnego punktu widzenia potraktowane tożsamo z odurzeniem. Zakładając, co oczywiste, że sprawca sam, dobrowolnie wystawił się na działanie takich technologii (np. VR), a przy tym znalazł i (w możliwych i dających się zbadać granicach – np. będąc ostrzeżonym przez producenta wyrobu o możliwych negatywnych skutkach długotrwałego oddziaływania na zdrowie), akceptował on konsekwencje ich używania. Może to dotyczyć trudności ze specyficznym mentalnym „przestawieniem” się z wirtualnej rzeczywistości na tę realną. VR charakteryzuje się wszak właśnie tym, że oddziałujące na człowieka bodźce – stymulujące różne obszary mózgu, dochodzą z różnych doznań zmysłowych i dodatkowo mogą z różną intensywnością pobudzać OUN. Z drugiej strony jednak, nie wydaje się, aby słuszne było – w aktualnym stanie wiedzy – każdorazowe przesądzanie o tym, że wszystkie zakłócenia, czy – jak wolno uznać bardziej trafnie – zaburzenia wywołane oddziaływaniem nowoczesnych technologii kwalifikować na równi ze stanem odurzenia.

Wreszcie po trzecie, nawet w odniesieniu do sklasyfikowanych zaburzeń nie można wyprowadzić jednoznacznej konkluzji w kwestii ich uznania za przyczynę niepoczytalności albo poczytalności ograniczonej jako „innego zakłócenia czynności psychicznych”. Pomijając fakt, że *per se* są one wysoce dyskusyjne, jak już wspomniano, to rozpoznanie objawów pozwalających na ich zdiagnozowanie u sprawcy czynu zabronionego, zamiast rozwiązać problem, paradoksalnie dopiero może go spotęgować. Rodzi ono, wszakże dalsze pytania m.in. o to, czy stanu takiego nie należałoby potraktować analogicznie do stanu odurzenia, a co za tym idzie, przyjąć, że w takim wypadku właściwe byłoby stosowanie art. 31 § 3 k.k. Z drugiej strony jednak, nie sposób byłoby wykluczyć, że pod pewnymi warunkami stan taki będzie zbliżony to tego, jaki odpowiadałby stanowi zależności od substancji odurzającej. Ten drugi natomiast, jak wskazuje

praktyka sądowo orzecznicza – rzecz jasna w odniesieniu do alkoholu lub innych substancji odurzających – nierzadko uzasadnia zastosowanie art. 31 § 2 k.k., gdy prowadzi do ograniczenia w znacznym stopniu zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę przestępstwa. Wytyczenie granicy nawet na tej płaszczyźnie, tj. związanej z oceną, czy sprawca miał jeszcze zachowaną możliwość samokontroli nad korzystaniem z technologii, a w razie jej zmniejszenia – ustalenie, czy zdolność ta była ograniczona w znacznym stopniu, wydaje się w tym wypadku wyjątkowo utrudniona. Powodem tego są spory m.in. dotyczące kryteriów diagnozy, współwystępowania innych chorób lub zaburzeń (polemiczne bywa ustalenie tego, czy GD/IGD nie jest objawem innych stanów, takich jak depresja czy lęk), nieścisłości definicyjnych (w szczególności IGD), a nawet ich znaczenia w danej kulturze lub grupie społecznej. Zwyczaj i nawyki korzystania z nowoczesnych technologii mogą się bowiem różnić w różnych kulturach lub grupach wiekowych etc. Godna uwagi może być nawet sama potrzeba przeprowadzenia badań, w których zostaną uzyskane np. wyniki porównawcze, obejmujące osoby niewykazujące objawów IGD, niemniej, spędzające istotną część czasu na formach rozrywki w postaci gier internetowych. Gdyby zaś „wyjść” w tej mierze poza wspomniane, sklasyfikowane zaburzenia od gier, to analogiczne pytanie dotyczące owej „granicy” wystąpienia uzależnienia należałoby postawić w zakresie np. uzależnienia od Internetu (jako: *Internet Addiction Disorder*, IAD) lub patologicznego używania Internetu, rozpatrywanego podobnie do innych uzależnień behawioralnych (np. hazard).

5. Podsumowanie i wnioski końcowe

Reasumując, problematyka zaburzeń psychicznych wywołanych używaniem lub nadużywaniem nowoczesnych technologii jako przyczyny niepoczytalności albo poczytalności ograniczonej sprawcy czynu zabronionego *prima facie* mogłaby wydawać się mało istotna. Jednak w obliczu niepokojących wskaźników dotyczących problemów ze zdrowiem psychicznym młodzieży, związanych z używaniem Internetu, a także wspomnianych wyżej przykładowych spraw, w których uzależnienie od gier stanowiło

przedmiot rozstrzygnięcia sądowego w sprawach karnych, jawi się ona jako niebagatelna. Przemawia za tym także dyskusja, jaka toczy się już na forum międzynarodowym w zakresie wpływu nowoczesnych technologii na zdrowie psychiczne, w tym także w kontekście prawnym, psychiatrycznym i psychologicznym. Potwierdzeniem tego są publikacje opisujące różne zaburzenia indukowane technologicznie, w tym te dotychczas niesklasyfikowane, aczkolwiek niepozbawione postulatów uregulowania ich statusu. Dowodem ich rosnącego znaczenia są także postępowania sądowe, w których obrońcy oskarżonych powoływali się na zaburzenia wywołane takimi technologiami. To zaś, wymaga rozważenia ich znaczenia w zakresie zasad odpowiedzialności karnej sprawcy – ściślej, możliwości uznania ich za przyczynę zniesienia albo ograniczenia w znacznym stopniu jego poczytalności, bądź też potraktowania ich analogicznie do substancji odurzających. W tym drugim przypadku – po spełnieniu pewnych przesłanek, prowadziłoby to do przyjęcia, że ich występowanie zasadniczo nie doprowadzi do wyłączenia, albo zmniejszenia stopnia zawinienia.

Odnosząc poczynione uwagi do obowiązującego stanu prawnego, można by wyprowadzić wniosek, iż w świetle przyjmowanego szerokiego rozumienia znamienia „innych zakłóceń czynności psychicznych”, stanowiącego jedną z przyczyn niepoczytalności, o której mowa w art. 31 § 1 k.k., nie powinno być przeszkód – przynajmniej w aspekcie prawnym, do uznania cyberzaburzeń za genezę zniesienia albo ograniczenia zdolności rozpoznania znaczenia czynu lub pokierowania swoim postępowaniem przez sprawcę czynu zabronionego. Niemniej, wobec braku uwzględnienia wielu specyficznych zaburzeń indukowanych technologicznie w obowiązujących klasyfikacjach zdrowia (tj. ICD-11 i DSM-V), tudzież polemiki dotyczącej IGD, nie wydaje się trafne – ani przesądzanie o ich kwalifikowaniu każdorazowo jako „innego zakłócenia czynności psychicznych”, ani nawet o ich uznaniu za przyczynę zniesienia albo ograniczenia poczytalności sprawcy czynu zabronionego. Nie można bowiem wykluczyć tego, że niewłaściwe używanie/nadużywanie przez sprawcę przestępstwa takich technologii należałoby rozpatrywać w kategoriach wywołania specyficznego stanu, odpowiadającego w swej istocie stanowi odurzenia.

To ostatnie stwierdzenie implikuje jednak wiele dalszych wątpliwości, m.in. wynikających ze zbyt pochopnego utożsamiania stanu wywołanego używaniem nowoczesnych technologii ze stanem odurzenia wywołanym użyciem substancji odurzających. Ujmując to wprost, związanych z uznaniem ich za wywołujące stan odurzenia. Kluczowe byłoby również określenie, czy stan taki należałoby uwzględniać w każdym przypadku ich wystąpienia, czy relatywizować je do konkretnego czynu, wykazującego związek z takimi technologiami (np. uzależnienie od Internetu przy przestępstwach cyberseksualnych). Wydaje się, że problematyka ta wymaga zarówno szerszej dyskusji na forum naukowym, jak i konkretnych badań, uwzględniających m.in. wpływ przynajmniej pewnych technologii (np. XR) na zdolność pokierowania swoim postępowaniem – także z uwzględnieniem aspektów prawnokarnych, a więc związanych ze stopniem ograniczenia takiej zdolności, bądź warunkami, których spełnienie uzasadniałoby ponoszenie odpowiedzialności karnej na normalnych zasadach nawet w wypadku uzależnienia od tych technologii. Nasuwa się jednak dosyć odważna myśl w tym miejscu, czy podejmując problematykę, która wszak sama w sobie jest wyzwaniem w świecie naukowym, nie pójść o „jeden krok” dalej. Oznaczałoby to potrzebę postawienia („na dzisiaj” pewnie jeszcze retorycznego) pytania o to, czy rozważając zasadność zmiany art. 31 § 1 k.k. pod kątem zastąpienia innych „zakłóceń czynności psychicznych” znamieniem zaburzeń psychicznych (ujmując to w pewnym skrócie), nie uwzględniać w ich ramach także tych, które cechują „głębokie uzależnienie” od nowoczesnych technologii. W nieco dalszej perspektywie może zasadne będzie także rozpatrywanie takiego uzależnienia od interakcji z algorytmami, a być może nawet sklasyfikowanie „zaburzeń psychicznych wywołanych systematyczną manipulacją przez system sztucznej inteligencji”. Jedno, co można przyjąć za pewne to to, że niebawem wręcz tempo postępu technologicznego prędzej, czy później wymusi podejście do zjawiska cyberzaburzeń, w tym także w kontekście prawnokarnym. Niewykluczone, że zamieni przy tym owo (retoryczne) pytanie na konkretną odpowiedź.

Bibliografia:

- American Psychiatric Association, *Desk reference kryteria diagnostyczne DSM-5-TR*, red. P. Galecki, Wrocław 2024.
- Bae S., Han D.H., Jung J., Nam K.C., Renshaw P.F., *Comparison of brain connectivity between Internet gambling disorder and Internet gaming disorder: A preliminary study*, „Journal of Behavioral Addictions” 2017, t. 6(4), [doi: 10.1556/2006.6.2017.061].
- Blum A.W., Grant J.E., *Legal aspects of problematic Internet usage*, „Current Opinion in Behavioral Sciences” 2022, t. 45 (101142).
- Chew P.K.H., Wong Ch.M.H., *Internet Gaming Disorder in the DSM-5: Personality and Individual Differences*, „Journal of Technology in Behavioral Science” 2022, t. 7.
- Dela P., *Teoria walki w cyberprzestrzeni*, Warszawa 2020.
- Dowling N.A., *Issues raised by the DSM-5 Internet gaming disorder classification and proposed diagnostic criteria*, „Addiction” 2014, t. 109(9), [doi: 10.1111/add.12554].
- Dragano N., Lunau T., *Technostress at work and mental health: concepts and research results*, „Current Opinion in Psychiatry” 2020, t. 33, nr 1, [doi: 10.1097/YCO.0000000000000613].
- Filipkowski W., *Prawo karne wobec sztucznej inteligencji* [w:] *Prawo sztucznej inteligencji*, red. L. Lai, M. Świerczyński, Warszawa 2020.
- Gola M., *Neuralne mechanizmy zachowań nałogowych* [w:] *Zaburzenia uprawiania hazardu i inne tak zwane nałogi behawioralne*, red. B. Habrat, Warszawa 2016.
- Golonka A. *Niepoczytalność i poczytalność ograniczona*, Warszawa 2013.
- Grover S., Shouan A., *Cyberpsychiatric Disorders: An Overview of Assessment and Management*, „Journal of Mental S. Health and Human Behaviour” 2020, t. 25, nr 2, [doi: 10.4103/0971-8990.309968].
- Holyst B., *Kryminologia*, Warszawa 2022.
- Jędrzejko M., *Czy technologie cyfrowe uzależniają? Rozważania nie tylko pedagogiczne* [w:] *Selected Issues and Trends of Contemporary Digital Education*, red. M. Aptekorz, E. Bowdur, Katowice 2014.
- Jędrzejko M.Z., Taper A., Kozłowski T., *Cyberzaburzenia, cyberuzależnienia*, Ostrowiec Świętokrzyski 2020.

- Kania S., *Cyberuzależnienia i ich profilaktyka pedagogiczna* [w:] *New additions – od dopalaczy do portali społecznościowych*, red. D. Nowalska-Kapuscik, E-bookowo.pl 2016, <https://libra.ibuk.pl/reader/new-additions-od-dopalaczy-do-portali-spolesznosciowych-dorota-nowalska-kapuscik-155921>.
- Kaplan J., *Generatywna AI. Wszystko, co warto wiedzieć*, Warszawa 2025.
- Kim K. i Kim K., *Internet Game Addiction, Parental Attachment, and Parenting of Adolescents in South Korea*, „Journal of Child & Adolescent Substance Abuse” 2015, t. 24, nr 6, [doi: 10.1080/1067828X.2013.872063].
- Kim N.R., Hwang S.S., Choi J.S., Kim D.J., Demetrovics Z., Király O., Nagygyörgy K., Griffiths M.D., Hyun S.Y., Youn H. C., Choi S.W., *Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria*, „Psychiatry investigation” 2016, t. 13(1), [doi: 10.4306/pi.2016.13.1.58].
- Kim S.Y., Park H., Kim H., Kim J., Seo K., *Technostress Causes Cognitive Overload in High-Stress People: Eye tracking analysis in a virtual kiosk test*, „Information processing & management” 2022, t. 59, nr 6 (103093), [doi: 10.1016/j.ipm.2022.103093].
- King D.L., Delfabbro P.H., Doh Y.Y., Wu A.M., D.J. Kuss, Pallesen S., Mentzoni R., Carragher N., Hiroshi S., *Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective*, „Prevention Science” 2018, t. 19, [doi: 10.1007/s11121-017-0813-1].
- Krawczyk P., Świącicki Ł., *ICD-11 vs. ICD-10 – przegląd aktualizacji i nowości wprowadzonych w najnowszej wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób WHO*, „Psychiatria Polska” 2020, t. 54, nr 1, [doi: 10.12740/PP/103876].
- Kuźma T., *E-waga: prawo karne w nowej erze AI* [w:] P. Dolniak, T. Kuźma, A. Ludwiński, K. Wasik, *Sztuczna inteligencja w wymiarze sprawiedliwości między prawem a algorytmami*, Warszawa 2024.
- Löchner J., Carlbring P., Schuller B., J. Torous, Sander L.B., *Digital Interventions in Mental Health: An Overview and Future Directions*, „Internet Interventions” 2025, t. 40 (100824), <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2214782925000259>.
- Luo T., Wei D., Guo J., Hu M., Chao X., Sun Y., Sun Q., Xiao S., Liao Y., *Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder*, „Frontiers in Psychiatry” 2022, t. 12, [doi: 10.3389/fpsy.2021.777397].

- Mabaso W.S., Hein S, Pavarini G., The OxWell Study Team, Fazel M., *Exploring the Relationship Between Public Social Media Accounts, Adolescent Mental Health, and Parental Guidance in England: Large Cross-Sectional School Survey Study*, „Journal of Medical Internet Research” 2024, t. 26 (57154), [doi: 10.2196/57154].
- Majewicz P., *ICD-11 – Implikacje w badaniach i praktyce psychologiczno-pedagogicznej*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2023, t. XLII, z. 1, [doi: 10.17951/lrp.2023.42.1.123-139].
- Mallorquí-Bagué N., Fernández-Aranda F., Lozano-Madrid M., Granero R., Mestre-Bach G., Baño M., Pino-Gutiérrez A.D., Gómez-Peña M., Aymamí N., Menchón J.M., Jiménez-Murcia S., *Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates*, „Journal of Behavioral Addictions” 2017, t. 6(4), [doi: 10.1556/2006.6.2017.078].
- Marsh E., *Exploring Techno-Stress and Digital Overload*, „Institute of Internal Communication” 2023, <https://www.ioic.org.uk/resource/exploring-techno-stress-and-digital-overload-with-elizabeth-marsh.html>.
- Morrison J., *DSM-5 bez tajemnic. Praktyczny przewodnik dla klinicystów*, Kraków 2016.
- Olatunji O., Odenigbo I., Orji J., Beltran A., Baghaei N., Sandra M., Orji R., *Extended Reality for Mental Health Evaluation: A Scoping Review*, arXiv 2022, <https://arxiv.org/abs/2204.01348>, [dostęp: 10.05.2025 r.].
- Parys T., *Technologie ICT i ich wpływ na życie człowieka i społeczeństwa – wybrane problemy*, „Studia i Materiały” 2024, t. 1, nr 40.
- Patora K. *Okoliczności wyłączające winę* [w:] *Prawo karne materialne. Nauka o przestępstwie, ustanie karnej i karze*, red. J. Kulesza, Warszawa 2023.
- Petry N.M., Rehbein F., Ko Ch.H., O'Brien Ch.P., *Internet Gaming Disorder in the DSM-5*, „Current Psychiatry Reports” 2015, t. 17, nr 72, [doi: 10.1007/s11920-015-0610-0].
- Philip J., *A perspective on embracing emerging technologies research for organizational behavior*, „Organization Management Journal” 2022, t. 19, nr 3.
- Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K., *Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon*, „The American Journal of Psychiatry” 2017, t. 174, nr 3, [doi: 10.1176/appi.ajp.2016.16020224].

- Shah S., Jack W., *International and Islamic Legal Approaches to Insanity in Cyber Offenses: Bridging Gaps between Medical Law and Modern Banking Practices*, https://www.researchgate.net/profile/William-Jack-9/publication/391454131_International_and_Islamic_Legal_Approaches_to_Insanity_in_Cyber_Offenses_Bridging_Gaps_between_Medical_Law_and_Modern_Banking_Practices/links/6818e20bbd3f1930dd6c849a/International-and-Islamic-Legal-Approaches-to-Insanity-in-Cyber-Offenses-Bridging-Gaps-between-Medical-Law-and-Modern-Banking-Practices.pdf, [dostęp: 12.05.2025 r.].
- Sheikh H., Prins, C., Schrijvers E., *Mission AI. The New System Technology*, Haga 2023.
- Skowronek G., *Hazard w ujęciu prawnym i psychologiczno-kryminologicznym*, Warszawa 2023.
- Son K.L., Choi J.S., Lee J.Y., Kim S.N., Oh S., Kim D.J., Kwon J.S., *Neurophysiological features of Internet gaming disorder and alcohol use disorder: a resting-state EEG study*, „Transnational Psychiatry” 2015, t. 5 (e628), [doi: 10.1038/tp.2015.124].
- Thomson R.H., Nguyen Q., Ayanam E., Canham M., Schmidt T.C., Wählich M., Osterweil E., *Combating the Effects of Cyber-Psychosis: Using Object Security to Facilitate Critical Thinking* (preprint), [doi: 10.48550/arXiv.2503.16510], [dostęp: 18.05.2025 r.].
- Torous J., Bucci S., Bell I.H., Kessing L.V., Faurholt-Jepsen M., Whelan P., Carvalho A.F., Keshavan M., Linardon J., Firth J., *The Growing Field of Digital Psychiatry: Current Evidence and the Future of Apps, Social Media, Chatbots, and Virtual Reality*, „World Psychiatry” 2021, t. 20, nr 3, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8429349/>.
- Upadhyaya P., Vrinda A., *Impact of technostress on academic productivity of university students*, „Education and Information Technologies” 2021, t. 26.
- Vagka E., Gnardellis C., Lagiou A., Notara V., *Smartphone Use and Social Media Involvement in Young Adults: Association with Nomophobia, Depression Anxiety Stress Scales (DASS) and Self-Esteem*, „International Journal of Environmental Research and Public Health” 2024, t. 21, z. 7(920), [doi: 10.3390/ijerph21070920].
- Vujić A., Volarov M., Latas M., Demetrovics Z., Kiraly O., Szabo A. *Are Cyberchondria and Intolerance of Uncertainty Related to Smartphone Addiction?*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2023, t. 22, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-023-01054-6>.