

Spis treści

Wprowadzenie

Część I

Człowiek wobec uzależnień

Patologie społeczne w świetle refleksji antropologicznej ('Wiesław Bożejewicz)

I. Próba zdefiniowania patologii społecznej

II. Wobec negatywnej wolności - potrzeba refleksja antropologicznej nad integralnością natury człowieka.

III. Etiologia habitus i jego perspektywa historyczno-filozoficzna

IV Zagadnienie actus humanus, a sprawności

zakresie wykształcenia i wychowania

W poszukiwaniu źródeł nowych uzależnień - młode pokolenie w epoce nowych „wzorów” (Mariusz Jędrzejko)

I. Nowe obszary zagrożeń

II. „Ucieczki” w nowe światy

Zadania wczesnodziecięcej opieki zdrowotnej w perspektywie cywilizacyjnych zagrożeń zdrowia psychicznego (Igor Radziewicz Winnicki)

Część II

Nowe i stare uzależnienia - spojrzenie wielowymiarowe

Rośliny psychoaktywne - narkotyczne i halucynogenne

(Krzysztof Jędrzejko, Wojciech Woszczyk, Mariusz Kozłowski, Michał Maniara, Cezary Borys Ruszkiewicz, Sebastian Picheta)

Lekomania - przyczyny i konsekwencje

(Krzysztof Jędrzejko, Wojciech Woszczyk)

I. Wprowadzenie

II. Lekomania jako zjawisko

III. Przyczyny lekomanii

IV. Farmakoeconomika

V Profilaktyka i leczenie

VI. Uwagi końcowe

Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna - zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań (Jacek Pyżalski)

I. Podstawowe informacje dotyczące metodologii referowanych badań

II. Agresja elektroniczna jako zjawisko nowe jakościowo

III. Agresja elektroniczna - typologia zjawiska

IV Cyberbullying

V Nauczyciele a agresja elektroniczna

Cyberagresja - nowy problem pedagogiczny i społeczny {Dariusz Sarzala, Mariusz Jędrzejko}

I. Cyberagresja - specyfika zjawiska i jego przejawy

II. Przejawy cyberagresji w programach telewizyjnych i filmie

III. Zjawisko cyberagresji w sieci internetowej

IV Problem cyberagresji w grach komputerowych

V Cyberagresja a zachowanie człowieka

VI. Cyberagresja w aspekcie pedagogicznym

Gry komputerowe - nowe źródło patologii zaburzeń wśród dzieci i młodzieży (Agnieszka E. Taper)

I. Gracze, próba systematyzacji

- II. Gry oferowane na polskim rynku – podział i charakterystyka
- III. Niebezpieczne aspekty gier komputerowych
- IV W jakie gry nie powinny grać dzieci?
- V Niebezpieczeństwa gier sieciowych (wielosobowych)

Uzależnienia komputerowe - fakty i artefakty (Andrzej Augustynek)

- I. Psychologiczne aspekty korzystania z komputera i Internetu
- II. Badania własne nad uzależnieniem od Internetu
- III. Teorie uzależnień komputerowych
- IV Terapia uzależnień komputerowych

Telefon komórkowy jako nowe źródło uzależnień (Dańusz Sarzala)

- I. Specyfika telefonii komórkowej jako masowego środka komunikowania
 - II. Problem uzależnienia od telefonu komórkowego - specyfika zagrożeń
 - III. Skala problematycznego korzystania z telefonii komórkowej w świetle badań
 - IV. Skutki cyberuzależnienia
- Przeciwdziałanie cyberprzemocy wśród dzieci i młodzieży (Agnieszka Wrzesień, Łukasz Wojtasik)
- I. Kampanie medialne
 - II. Edukacja

Profilaktyka hazardu - przykłady dobrych praktyk (Iwona Niewiadomska, Bernadeta Lelonek)

- I. Szwajcarskie strategie zapobiegania hazardowi
- II. Francuskie strategie zapobiegania hazardowi
- III. Kanadyjskie strategie zapobiegania hazardowi