

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Technica IX (2016)

ISSN 2081-5468

Michał Stawiarz, Aleksandra Knych, Tomasz Nesterak, Piotr Kędra

Uzależnienie od Internetu i nowych technologii oraz hazard elektroniczny jako nowe formy dezintegracji społecznej

Wprowadzenie

Poszukując elementów niezbędnych dla określenia cech i właściwości współczesnego społeczeństwa, trudno nie dostrzec roli szeroko pojmowanego postępu technologicznego, którego ekspansja przypadająca na XIX w. w sposób niezahamowany trwa do dziś, niosąc istotne, w szerokiej analizie badawczej, przemiany cywilizacyjne. Postępujące procesy globalizacji, poprzez usprawnienie systemu wymiany informacji za pośrednictwem rozwijających się technologii komunikacyjnych, umożliwiły zetknięcie się kultur i stylów życia społeczeństw do tej pory od siebie względnie odseparowanych. Proces ten, dzięki rozwojowi nauki i techniki potęgowany zjawiskami migracji na niespotykaną dotąd skalę, doprowadził do wzajemnego przenikania się kultur wraz z przejmowaniem rozmaitych postaw i wartości. Owe przemiany w postrzeganiu modeli i wzorców nie pozostały bez znaczenia w najmniejszym systemie oddziaływań kulturowych. Rozwój cywilizacyjny bowiem w sposób bezpośredni powodował zmiany także w środowisku rodzinnym. W zmieniającym się modelu rodziny, determinowanym stopniowym przejściem środowiska agrarnego w przemysłowe, istotną rolę zaczęła odgrywać potrzeba kooperacji i wiedzy opartej na dostępie do informacji. Media stały się istotnym elementem determinującym funkcjonowanie współczesnej rodziny poprzez wywieranie wpływu w zasadzie na każdą z jej podstawowych funkcji, jak również na charakterystykę wzajemnych relacji w rodzinie (Czarkowski 2009: 246). Nie sposób pominąć zatem istoty przemian współczesnego modelu rodziny w kwestii związanej z wychowaniem dzieci – modelu opartego na relatywnie definiowanym dziś pojęciu moralności i wartości w szczególnie istotny sposób różniącym się metodycznie od wzorców przypisywanych rodzinie tradycyjnej, z okresu przed eksplozją rozwoju przemysłowego. Rola rodziny i postrzeganie dziecka we współczesnej epoce konsumpcjonizmu, po pośpiechu i kryzysu wartości zmieniły się w sposób równoległy do postępujących przemian technologicznych społeczeństwa, nazywanego dziś poniekąd w ogólnych opracowaniach *społeczeństwem informacyjnym*, *społeczeństwem postindustrialnym*, *społeczeństwem ponowoczesnym*, a także *społeczeństwem ryzyka*.

Postęp technologiczny napędzający owe przemiany kulturowe jawi się dziś w dwojaki sposób, przynosząc z jednej strony udogodnienia życia codziennego, jak

również nowe, nie definiowane dotąd na tak dużą skalę wyzwania, których skuteczne pokonanie wydaje się zależeć od siły integracji i oddziaływań wychowawczych rodziny. Nie wydaje się bowiem rzeczą nową, iż charakterystyczne dla współczesnego społeczeństwa oddziaływanie mediów na sferę emocjonalną ma szczególnie wpływ na dzieci, w przypadku których ta sfera jest jeszcze na wczesnym etapie rozwoju, a co za tym idzie – bardzo łatwo na nią oddziaływać. Tymczasem kontakt dziecka z nowymi technologiami w rodzinie zaczyna się niespodziewanie szybko, w zasadzie trudno arbitralnie określić moment definitywnej inicjacji dziecka, jego spotkania z technologiami uważanymi za charakterystyczne dla dzisiejszego społeczeństwa informacyjnego. „Start dzieci w kulturze zaczyna się od kontaktu z telewizją, wideo i bardzo szybko również z komputerem i Internetem” (Izdebska, Sosnowski 2005: 105–106).

Trudno zatem przecenić wychowawczą rolę rodziny w procesie przygotowania młodego człowieka do wyzwań stawianych przez współczesny świat. Wyzwań świata, który z uwagi na tajemniczy i substytucyjny charakter wirtualnej rzeczywistości nowych technologii z jednej strony pociąga, a z drugiej daje niepowtarzalną możliwość na realizację samego siebie. Jak zauważa A. Jędrzejewska (2012: 45), „życie w wirtualnej wspólnotie pozwala na przewyciężenie alienacji, samotności i izolacji”. Można zatem wnioskować o zastępczym charakterze świata wirtualnego dającego szansę na wypełnienie tych sfer życia młodego człowieka, które coraz częściej zostają pominięte w pośpiechu dzisiejszego społeczeństwa konsumpcyjnego. Spełnienie zadań realizowanych przez rodzinę w procesie zaspakajania podstawowych potrzeb wydaje się zatem warunkiem kluczowym dla prawidłowego rozwoju człowieka w świecie zdominowanym przez rozwój technologiczny.

Prawidłowe zdefiniowanie zagrożeń, jakie niesie świat nowych mediów nie jest zadaniem łatwym, po części z uwagi na stosunkową nowość zagadnienia, gdyż początek rozwoju świata wirtualnego nastąpił zaledwie w połowie lat osiemdziesiątych. Mnogość zjawisk patologicznych związanych z poszerzeniem horyzontów powszechnej dostępności technologii komunikacyjnych uniemożliwia jednorodne ich potraktowanie. Z pewnych względów praktycznych pewnym uogólnieniem istoty problemu nowoczesnych technologii wydaje się ich ogrmiony wpływ na współczesne stosunki społeczne – poprzez ich obecność w codzienności, praktyczność, wygodę stosowania i stosunkową łatwość dominowania sfery ludzkich kontaktów.

Nadużywanie technologii informatycznych jako forma uzależnienia behawioralnego

Pojęcie *uzależnienia* w szeroko pojętej świadomości społecznej niemal powszechnie utożsamiane jest wyłącznie z szeregiem dysfunkcji związanych z nadużywaniem środków psychoaktywnych, mających bezpośredni wpływ na fizjologiczne funkcjonowanie organizmu. Takie, mocno zakorzenione, przeświadczenie w istotny sposób odbiera szansę dostrzeżenia zagrożeń, jakie niesie ze sobą wyimaginowany świat wciągającej rzeczywistości wirtualnej. Tymczasem wnikliwa obserwacja przemian społecznych oraz zachowań jednostek w kwestiach korzystania z nowych technologii nasunąć może niepokojące spostrzeżenia, intuicyjnie rozumiane jako zaburzenia.

Ilość opracowań na ten temat w literaturze naukowej jest stosunkowo nieliczna. Samo pojęcie uzależnienia behawioralnego M. Rowicka (2015: 6) określa jako „formy zaburzeń (nałogów) nie związanych z przyjmowaniem substancji psychoaktywnych, a z niekontrolowanym wykonywaniem pewnych czynności”. Warto zauważyć, że na dzień dzisiejszy jedynym zaburzeniem o charakterze behawioralnym, wyszczególnionym w sposób formalny w klasyfikacji chorób, jest *zaburzenie uprawiania hazardu*, ujęte w podkategorii „zaburzeń nie związanych z substancjami” (ang. *Non-Substance Related Disorders, DSM-V*).

Zaburzenia związane z korzystaniem z Internetu nie zostały włączone do klasyfikacji, z uwagi na niesatysfakcjonującą ilość danych empirycznych (Rowicka 2015: 6–7). Zagadnienie to (stosunkowo słabo poznane badawczo) zdaje się wymagać szerszego omówienia w kontekście występowania cech charakterystycznych dla zaburzeń już zdiagnozowanych, w tym przypadku związanych z kryteriami klinicznymi zjawiska *behawioralnego nieumiarkowania*. Według Marka Griffithsa (Griffiths 2004: 11–12) dla niektórych form korzystania z nowych technologii można wyszczególnić kilka wspólnych kategorii, mianowicie:

- wyrazistość emocjonalnego podporządkowania;
- zmiana nastroju;
- tolerancja dawkowania;
- objawy odstawienia;
- konflikt (głównie z otoczeniem);
- nawrót.

Te symptomy, charakterystyczne dla tradycyjnie pojmowanego uzależnienia, stanowić mogą mniej lub bardziej formalną diagnozę zachowań, które w literaturze pedagogicznej spotkać można pod takimi nazwami jak: *sieciozależność*, *nadmierne użycie Internetu*, *patologiczne użycie Internetu*, najczęściej jednak spotykanym określeniem jest *Zespół uzależnienia od Internetu* termin zaproponowany przez Andrzeja Jakubika (Jakubik 2002: 133–142).

Bez względu na dający się zauważyć niedomiar obecnego dorobku badawczego na polu behawioralnego charakteru zaburzeń uzależnienia od Internetu, powaga zagadnienia wydaje się na tyle istotna, że dalszy rozwój metodologii i diagnozy problemu nie powinien budzić wątpliwości. Jak zauważa A. Kobiałka (Kobiałka 2012: 118), „jest zatem kwestią czasu wydzielenie nowej kategorii zaburzeń polegającej na uzależnieniu zarówno od nowych technologii (mass mediów), jak i behawioralnych czynności”.

Istotnym punktem rozważań na temat uzależnienia od technologii informatycznych wydaje się zadanie sobie pytania, jakie czynniki w stopniu podstawowym determinują kompulsywne zachowania w środowisku wirtualnym i co sprawia, że świat nowych technologii stanowi pole tak wielkiego zaangażowania emocjonalnego, zwłaszcza w przypadku młodzieży szkolnej.

Zagrożenia wirtualnego świata

Nie sposób przecenić dobroczynnego wpływu zaawansowanej technologii w codziennym życiu. Ewolucja technicznych rozwiązań w urządzeniach komunikacyjnych, zwłaszcza tych opartych na ogólnodostępnej platformie globalnej sieci,

dała nieprzewidywalną możliwość rozwoju równoległych światów, które choć wirtualne, to jednak oddziałują w sposób bezpośredni na życie codzienne. Internet, jako jedno z nowych mediów, stosunkowo szybko wykroczył poza oczekiwania badaczy kultury. Jak zauważył Elias Aboujaoude (2011: 49), „kiedy historycy napiszą ostateczną historię boomu internetowego, prawdopodobnie stwierdzą, że rozpoczął się on 9 sierpnia 1995 roku, w dniu pierwszej oferty publicznej firmy Netscape”. Po kolejnych sukcesach tak niepozornych osobowości, jak Larry Page i Siergiej Brin (założyciele firmy Google), Pierr Omidyar (założyciel serwisu Ebay) czy Mark Zuckerberg (twórca Facebooka), przeświadczenie o niespożytych potencjałach łatwego bogactwa znajdującego się w Internecie zawładnęło umysłami wielu młodych debiutantów wirtualnego świata. Ówczesną wiarę w osiągnięcie sukcesu na niezaludnionych przestrzeniach internetowej alternatywy literatura porównuje niejednokrotnie do gorączki złota jaka zawładnęła eksploratorami Dzikiego Zachodu (Aboujaoude: 52). Świadomość możliwości jakie stwarza globalna sieć nie pozostaje bez wpływu na współczesny kształt społeczeństwa informacyjnego. Rozbudowanej strukturze atrakcji oferowanych przez Internet towarzyszy też wizja ucieczki do złudnego świata, pozornie wolnego, w którym łatwość kreacji samego siebie według własnych wyobrażeń stanowi niebezpieczną alternatywę świata realnego.

Uzależnienie od Internetu i gier komputerowych w świetle postępu technologicznego

Samo wprowadzenie w problematykę uzależnienia od Internetu należałoby zacząć od uświadomienia sobie roli tego medium we współczesnym świecie. Wiedza i umiejętności posługiwania się nowymi technologiami wydają się bowiem narzędziem do przeciwdziałania współczesnej presji ekonomiczno-społecznej, w której wyjściowe kompetencje technologiczne młodego człowieka stanowią już nie przywilej, a podstawę i normę. Jak zauważają Eliza Mazur oraz Edyta Laurman-Jarząbek (Mazur, Laurman-Jarząbek 2012: 97), „nieznajomość Internetu bądź negacja jego znaczenia prowadzi człowieka do wykluczenia cyfrowego. Spycha go na margines życia społecznego”. I pomimo braku jasnej postawy specjalistów co do zasadności stosowania terminu *uzależnienie* w stosunku do nadmiernego korzystania z Internetu, trudno bagatelizować ten problem, analizując coraz obszerniejszą zależność kontaktów społecznych od zdobyczy technologicznych.

Nie jest łatwo określić, dlaczego niektórym użytkownikom korzystanie z Internetu wymyka się spod kontroli. Wydaje się, iż „podobnie jak w przypadku uzależnień od substancji psychoaktywnych, tak i w przypadku uzależnień behawioralnych nie ma jednoznacznej odpowiedzi na pytanie dlaczego? „(Rowicka 2015: 11). Uznany dziś *model biopsychospołeczny* integruje tu czynniki genetyczne, emocjonalne i obszar czynników kulturowo-społecznych, takich jak oddziaływania rodzinne (Rowicka 2015: 11) i choć dotyczy osób ze zróżnicowanych grup wiekowych, to największe ryzyko wydaje się występować w wieku rozwojowym. W samym procesie uzależnienia od Internetu i komputera można bardzo ogólnie wyróżnić cztery fazy:

- zaangażowanie – kiedy kontakt z komputerem ogranicza się do konkretnych celów, np. pozyskania informacji i choć towarzyszy temu pewna satysfakcja, czynności te nie naruszają rytmu życia;

- zastępowanie – regularne korzystanie z komputera, poświęcanie wielu godzin na internetowe dyskusje i polemiki, zawieranie i podtrzymywanie znajomości chętniej za pośrednictwem maszyny niż bezpośrednich interakcji;
- ucieczka – dezintegracja rytmu dnia, pojawiające się z czasem zakłócenia kontaktu z bliskimi. Taka osoba przestaje mieć wątpliwości co do problemu, w jakim się znalazła, ale nie czuje jeszcze potrzeby pomocy z zewnątrz. Korzystanie z komputera stało się już kompulsywną potrzebą, a prawdziwym światem wydaje się bezpieczna rzeczywistość wirtualna za ekranem monitora;
- desperacja – jest pojawiającą się po jakimś czasie paniczną próbą powrotu do normalności, wywołaną najczęściej którąś z okoliczności będących następstwem zaangażowanego uzależnienia (np. odejście bliskich lub utrata pracy) (Pospiszyl 2008: 192).

Nie sposób wymienić wszystkie aspekty przemawiające za niebezpieczną atrakcyjnością wirtualnych pokus. Świat Internetu jest bowiem wyjątkowo zróżnicowany, a jednocześnie zdaje się wręcz przestrzennie nieskończony. Z pewnością stanowi nieograniczoną platformę komunikacyjną, wraz ze wszystkimi tego konsekwencjami. W tym rozbudowanym systemie nie sposób pominąć coraz powszechniejszego zjawiska nadużywania gier komputerowych, którego rozmach nasilił się niebotycznie w związku z przedostaniem się ideologii gier na arenę globalnej sieci, gdzie ich sens nabrał realizmu zarówno poprzez interakcje z innymi uczestnikami, jak również dzięki postępowi technologicznemu i wzrostowi możliwości graficznych sprzętu komputerowego. Według M. Filiciaka (2006: 15) „gry komputerowe – obok Internetu będącego swoistym metamedium – zajmują dziś czołową pozycję wśród najnowszych środków komunikacji”. Warto zwrócić szczególną uwagę na to spostrzeżenie, gdyż wraz z rozwojem popularności Internetu, profil wiekowy użytkowników gier internetowych przestał ograniczać się jedynie do dzieci i młodzieży (Filiciak 2006: 17). Jednocześnie dzięki miniaturyzacji w elektronice wraz z wynikającą z niej powszechnością użytkowania technologii mobilnych, korzystanie z gier i Internetu przestało być uzależnione od maszyn stacjonarnych znajdujących się pod względną kontrolą. Taka zmiana dotychczasowego stosowania mediów wydaje się mieć szczególne znaczenie dla dzieci i młodzieży, dla których nieograniczony dostęp do nowych technologii oraz sieci przestał stanowić pole rodzicielskiej kontroli.

Hazard: uzależnienie zdefiniowane na przestrzeni wirtualnej

Jak już wspomniano w niniejszym opracowaniu, Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne uprawianie hazardu uznało za jednostkę chorobową ponad 30 lat temu. Dziś według klasyfikacji DSM-V hazard definiowany jest jako *zaburzenia uprawiania hazardu* w kategorii „zaburzenia używania substancji i nałogów” (ang. *Substance-Related and Addictive Disorders*, DSM-V), w podkategorii „zaburzeń nie związanych z substancjami” (ang. *Non-Substance Related Disorders*, DSM-V). Natomiast w klasyfikacji ICD-10 wśród „zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania” (Rowicka 2015: 20). Nie trudno więc zauważyć jak istotnym problemem mogą być uzależnienia behawioralne. Należy przy tym zaznaczyć, że w opracowaniach badawczych spośród kilku typów graczy, jedynie gracze kompulsywni stanowią grupę spełniającą kryteria chorobowe. Obszerną grupę stanowią gracze rekreacyjni,

a więc traktujący grę w kategoriach jednej z wielu form rozrywki, w sposób czasowo kontrolowany. Tymczasem „wprowadzenie nowej formy dostępu do gier hazardowych może doprowadzić do wzrostu grania problemowego” (Rowicka 2015: 29). Wzrost dostępności stron oferujących gry hazardowe online w sposób naturalny prowadzi do zmniejszenia skuteczności systemu kontroli nad destrukcyjnym wpływem uzależnienia od hazardu na człowieka. Powoduje także problemy natury podatkowej i prawnej. Hazard w Internecie jest w wielu krajach zabroniony. W Polsce w myśl Art. 29a. Ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych zakazane jest urządzenie gier hazardowych przez sieć Internet. Nie likwiduje to problemu nielegalnych (zwłaszcza zagranicznych) stron hazardowych. Łatwość dostępu, wygoda w korzystaniu z usług internetowych stron hazardowych, anonimowość sprzyjająca zwiększeniu odwagi i zachowań ryzykownych, powodują rozwój uzależnienia od hazardu, wraz ze spotęgowanym szkodliwym działaniem tego zjawiska, pozostającym w wirtualnym świecie praktycznie poza kontrolą instytucjonalną i w dużej mierze także rodzinną. Powoduje to zdecydowany wzrost problemu uzależnienia od hazardu elektronicznego w stosunku do jego tradycyjnej wersji. Analiza różnic między tymi dwiema formami zachowań kompulsywnych w odniesieniu do kryteriów diagnostycznych DSM-IV wykazała, że problemowe korzystanie z hazardu elektronicznego można rozpoznać wśród 5% graczy, tymczasem pośród graczy konwencjonalnych liczba ta wynosi 0,5% (Rowicka 2015: 30). Różnica wydaje się zatem nieprzypadkowa i trudno bagatelizować problem najlepiej na dzień dzisiejszy poznanego uzależnienia behawioralnego, jakim jest uzależnienie od hazardu.

Podsumowanie

Niezaprzeczalny wpływ postępu technologicznego na niemal wszystkie sfery naszej kultury, nie budzi wątpliwości co najmniej od czasów wzmoczonego rozwoju społeczeństwa przemysłowego w XIX w. Wtedy to bowiem stworzono pojęcie edukacji rozumianej poprzez jednoczesne kształcenie i wychowywanie, następnie ewolucja nauk społecznych spowodowała zwiększenie wartości podejścia metodologicznego w procesie kształtowania postaw i wartości w kulturze, na wszystkich etapach rozwoju człowieka. Dziś nowe media, poprzez niezaprzeczalną siłę oddziaływań komunikacyjnych, zdają się stawiać przed współczesnymi badaczami coraz to nowsze wyzwania. Wyzwania o tyle istotne, że charakterystyczny dla współczesnych czasów kryzys wartości nie sprzyja zaspokajaniu ludzkich wrażliwości na podstawowe potrzeby. Można zatem zauważyć, że „najczęstszym powodem pojawienia się uzależnienia jest frustracja (blokada) jakiejś istotnej dla człowieka potrzeby (miłości, uznania, afiliacji, akceptacji, samorealizacji)” (Becelewska 2005: 45). Wydaje się, że ucieczka w wymagowany świat zastępuje wewnętrzne potrzeby z różnych powodów niezaspokojone w świecie rzeczywistym, w którym najbardziej podstawowe funkcje zaspokajania tychże potrzeb pełnić powinna niewątpliwie rodzina. Zadaje się zatem, że upośledzenie podstawowych funkcji rodziny przyczyniać się może do zachowań kompulsywnych w Internecie, narażając jednostkę na wpływ złudnego świata poza nieprzyjaznym światem środowisk rzeczywistych, co na przykładzie chociażby uzależnienia od hazardu elektronicznego pokazuje jak istotną rolę mogą odgrywać nowe technologie w dezintegracji społecznej naszych czasów.

Bibliografia

- Aboujaoude E., 2012. *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Becelewski D., 2005. Hobby, przyzwyczajenie czy uzależnienie? *Problemy opiekuńczo-wychowawcze*, 3.
- Czajkowski J., 2009. Rodzina wobec społeczeństwa informacyjnego. [in:] *Rodzina na początku III tysiąclecia – obraz przeszłości i teraźniejszości*, H. Marzec, Cz. Wiśniewski (red.). NWP, Piotrków Trybunalski.
- Filiciak M., 2006. *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Gryffiths M., 2004. *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
- Izdebska J., Sosnowski T., 2005. *Dziecko i media w elektronice – nowy wymiar dzieciństwa*, t. 2. Trans Humania, Białystok.
- Jakubik A., 2002. Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) (Internet Addiction Syndrome (IAS)). *Studia Psychologica*, 3.
- Jędrzejewska A., 2012. Dziecko w świecie rzeczywistym i wirtualnym, [in:] *Patologie w cyberświecie*. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek (red). Wyższa Szkoła Handlowa, Radom.
- Kobiałka A., 2012. Sieciologizm jako ukryta forma wirtualnego świata, destabilizacją funkcjonowania życia rodzinnego i społecznego w Polsce. [in:] *Patologie w cyberświecie*. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek (red). Wyższa Szkoła Handlowa, Radom.
- Mazur E., Laurman-Jarząbek E., 2012. Ciemna strona sieci, [in:] *Patologie w cyberświecie*. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek (red). Wyższa Szkoła Handlowa, Radom.
- Pospiszyl I., 2008. *Patologie społeczne*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Rowicka M., 2015. *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka*. Fundacja Praesterno, Warszawa.

Internet and modern technology addiction as new forms of social disintegration

Abstract

This study attempts to define the disorders related to Internet use as an indication of addiction to new technologies. The scientific studies conducted to date appear to indicate the behavioural nature of the excessive use of the new media, including the Internet, which seems to be increasingly noticeable in environments linked to young people and school-related communities. The diagnostic issues related to this concept seem to be made more difficult by the fact that because of the relative novelty of the problem there are insufficient empirical pre-conditions to meet the criteria of clinical addiction. The complexity of the problem is compounded by the significant differentiation of the forms of misuse of the new technologies and a series of pathological factors which accompany this issue. For practical reasons, it seems crucial to discuss the issue by depicting the definition of behavioural addiction against the backdrop of the virtual world of the Internet, alongside the accompanying destructive consequences present within the information society.

Key words: Internet, addiction, new technologies

Michał Stawiarz
Pedagogical University of Cracow
Institute of Technology
ul. Podchorążych 2
30-084 Kraków, Poland

Aleksandra Knych
PWSZ w Nowym Sączu
Instytut Pedagogiczny
ul. Chruślicka 6
33-300 Nowy Sącz

Tomasz Nesterak
Instytut Pedagogiczny
ul. Chruślicka 6
33-300 Nowy Sącz

Piotr Kędra
Zespół Szkół Łączności
im. Obrońców Poczty Polskiej w Gdańsku
ul Monte Cassino 31
Kraków