

ADAM CZESŁAWIAK

Publiczna Szkoła Podstawowa nr 2 w Sokołowie Podlaskim

Agresja elektroniczna i cyberbullying wśród dzieci i młodzieży a działania szkoły

WSTĘP

Większość osób z pewnością przyzna, że „nowe media”¹ (komputer, internet, telefon komórkowy, smartfon, tablet) zmieniły współczesny świat. Te narzędzia informacji i komunikacji są już tak wszechobecne i tak intensywnie wykorzystywane, że stały się integralnym elementem rzeczywistości. Przestrzeń cyfrowa stała się częścią codzienności, a technologia informacyjno-komunikacyjna swoistym „dobrodziejstwem”, które stwarza ogromne możliwości oraz dostarcza wielu korzyści.

Nowe technologie pozwalają na błyskawiczną wymianę myśli, informacji, poglądów, załatwianie przeróżnych spraw. Komputer stał się sprzętem, który służy rozrywce, edukacji i informacji, a jego podłączenie do sieci jeszcze bardziej zwiększa te możliwości. Kluczową technologią tych zmian jest internet - medium otwierające drzwi do szerokiego świata, w którym każdy może mieć praktycznie w każdej chwili dostęp do prawie każdej informacji, może porozumiewać się z innymi osobami, może publikować swoje poglądy oraz zapoznawać się z opiniami innych. Internet poprzez ukazywanie różnych elementów znanego nam świata, często zastępuje telefon, fax, tradycyjną pocztę, a nawet codzienną gazetę, książkę, telewizję lub radio. Dodaje jednocześnie tym mediom interaktywności i stwarza możliwość komunikacji zwrotnej.

¹ W odróżnieniu od „starych mediów” – książek, prasy, radia, telewizji. W rzeczywistości podział na „nowe” i „stare” (tradycyjne) media jest jednak sporym uproszczeniem, bowiem współcześnie funkcjonują zarówno jedno, jak i drugie, a wiele tradycyjnych mediów przejęło niektóre właściwości charakterystyczne dla nowych mediów.

Również telefon komórkowy stał się nieodłącznym atrybutem współczesnego człowieka. Panuje nawet powszechne przekonanie, że posiadanie go pozwala na poczucie niezależności, wolności czy bezpieczeństwa. Telefon komórkowy jest wręcz, jak przedstawia to Marshall McLuhan, „nieproszonym gościem, któremu trudno się oprzeć w czasie i przestrzeni”². Trudno zaprzeczyć, iż jest on swoistym „znakiem” naszych czasów, świadectwem postępu naukowo-technicznego czy wręcz „eksplozji” naukowo-technicznej ostatnich lat.

Nowe technologie służą dziś wszystkim: zarówno dorosłym, jak i dzieciom oraz młodzieży. Przyglądając się analizom zaangażowania młodych ludzi odnośnie korzystania z nowych mediów, wyróżnić można dwie perspektywy, czy też jak chcą niektórzy, dwa skrajne nurty. Pierwszy – wskazujący nowe technologie, a w szczególności internet, jako czynnik, który przemieni ludzkość, podnosząc funkcjonowanie nie tylko jednostek, ale całych społeczeństw na wyższy poziom niemalże bezwarunkowo, dzięki samemu oddziaływaniu technologii; drugi – to przekazy podszyte moralną paniką ukazujące internet jako czynnik „odciągający” użytkowników od tzw. realnego życia oraz jako śmietnik informacyjny, miejsce, gdzie ludzie zapominają o zasadach etycznych i krzywdzą siebie nawzajem.

MŁODZIEŻ A NOWE MEDIA – KORZYŚCI

Poddając analizie potencjalne korzyści wynikające z korzystania z nowych mediów przez młodzież, warto przedstawić typologię zastosowaną w programie EU Kids Online³. Program ten uwzględnia trzy role, które może pełnić młody człowiek będąc użytkownikiem nowych technologii (głównie internetu): rolę odbiorcy – ma dostęp do treści umieszczonych w internecie przez inne osoby, instytucje; rolę uczestnika – kontaktuje się z innymi osobami w komunikacji dwustronnej; rolę aktora – jest twórcą (producentem) treści internetowych. Korzyści płynące z pełnienia każdej z tych ról mogą dotyczyć czterech obszarów: edukacji, udziału i zaangażowania obywatelskiego, kreatywności i wyrażania siebie (tożsamość i związki społeczne).

² M. McLuhan, *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 351.

³ Zob. S. Livingstone, L. Haddon, *EU Kids Online: Final report*, LSE, London 2009.

Rola odbiorcy. Młody człowiek jako odbiorca ma szeroki dostęp do określonych treści, które w przypadku obszaru edukacji oznaczają zasoby wiedzy, w odniesieniu do zaangażowania obywatelskiego - dostęp do globalnych informacji, w przypadku obszaru kreatywności i wyrażania siebie - dostęp do informacji charakteryzujących się różnorodnością, w przypadku obszaru związanego z tożsamością i związkami społecznymi - dostęp do wiedzy poradniczej. Dodać należy, iż odbiorca nowych mediów jest bardziej aktywny, szczególnie wtedy, gdy posiada wysokie kompetencje w zakresie wyszukiwania i selekcji treści dostępnych online.

Rola uczestnika. Młody człowiek stosuje nowe media do komunikacji z innymi osobami, wykorzystując bogate możliwości różnych kanałów, tzw. komunikacji zapośredniczonej. Mogą to być kanały synchroniczne (nadawca i odbiorca rozmawiają w tym samym czasie, np. przez komunikator internetowy) lub asynchroniczne (komunikacja odbywa się z opóźnieniem czasowym, np. na forum internetowym)⁴. W obszarze edukacji uczestnictwo oznacza możliwość kontaktu z innymi osobami o podobnych zainteresowaniach. Będąc uczestnikiem w obszarze działań obywatelskich, młody człowiek może komunikować się z innymi zaangażowanymi osobami lub grupami. W obszarze wyrażania siebie młody człowiek, który jest uczestnikiem, będzie pozytywnie odpowiadał na zamieszczone w sieci propozycje wyrażania siebie w relacji z innymi użytkownikami. Wreszcie, w obszarze tożsamości i kontaktów społecznych, uczestnictwo polegać będzie na korzystaniu z portali społecznościowych i kontaktach z innymi osobami, które są nawiązywane i/lub podtrzymywane online.

Rola aktora. Młody użytkownik będzie w obszarze edukacji tworzył materiały umożliwiające lub ułatwiające naukę innym. Może też, działając w kolejnym obszarze, inicjować i realizować konkretne formy zaangażowania społecznego (np. angażując się w tworzenie grup online popierających jakąś inicjatywę). Młody człowiek jako odbiorca nowych mediów może rozwijać kreatywność i wyrażać siebie dzięki różnorodności materiałów źródłowych. Działania, które podejmuje w obszarze kreatywności, polegają na publikowaniu wyprodukowanych przez siebie treści internetowych. Wreszcie, rola aktora w obszarze tożsamości i związków społecznych polegać będzie na wykorzystaniu internetu do kreowania siebie⁵.

4 Por. S. Juszczyk, *Komunikacja dzieci i młodzieży w przestrzeni wirtualnej*, „Kwartalnik Pedagogiczny” nr 4 (214)/2009, s. 81-103.

5 Por. J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, Wydawnictwo Naukowe WSP w Łodzi, Łódź 2012, s. 12-15.

Tabela 1 Korzystanie przez młodzież z nowych mediów - korzyści

Obszar	Rola odbiorcy	Rola uczestnika	Rola aktora
Edukacja	Zasoby edukacyjne	Kontakt z innymi osobami o zbliżonych zainteresowaniach	Samodzielne inicjowanie i wspólna nauka
Udział i zaangażowanie obywatelskie	Globalne informacje	Wymiana informacji pomiędzy zaangażowanymi grupami	Konkretne formy społecznego zaangażowania
Kreatywność/wyrażanie siebie	Różnorodność materiałów źródłowych	Zaproszenia do zaangażowania/wyrażania siebie	Treści tworzone przez użytkowników
Tożsamość i związki społeczne	Treści poradnicze dotyczące zdrowia/problemów osobistych	Portale społecznościowe/komunikacja z innymi	Ekspresja siebie

Źródło: J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*. Wydawnictwo Naukowe WSP w Łodzi, Łódź 2012, s. 13.

Korzystny wpływ rozwojowy nowych mediów na młodego człowieka należy łączyć nie tylko z dostępem do szerokiej palety treści zamieszczonych w internecie, ale także z możliwościami nawiązywania i podtrzymywania korzystnych relacji interpersonalnych oraz szeroko rozumianej autoekspresji w różnych kontekstach. Pod tym względem internet daje dużo większe możliwości niż media tradycyjne.

Analiza szans związanych z nowymi mediami wymaga również uwzględnienia szerszego kontekstu, związanego z odrębnością jakościową nowych technologii i bogactwem instrumentów, jak i tego związanego z funkcjonowaniem młodego człowieka w innych – tradycyjnych środowiskach socjalizacyjnych: rodzinie, szkole, grupie rówieśniczej.

MŁODZIEŻ A NOWE MEDIA – ZAGROŻENIA

Problem zagrożeń, jakie niesie rozwój technologii informacyjnej był wielokrotnie podejmowany przez wielu autorów, zarówno na całym świecie, jak i w Polsce. Dotyczyły one: generalnych problemów zagrożeń, wpływu mediów na dzie-

cko, problemów związanych z oddziaływaniem gier oraz sieci komputerowej na człowieka, agresji elektronicznej, uzależnienia od telefonu komórkowego i innych. Wielość publikacji oraz różnorodność podejścia do problemu wskazuje na niepokój środowisk pedagogów, psychologów, socjologów, a nawet informatyków. Zaniepokojenie to wypływa również z zawrotnego tempa wprowadzania technologii oraz jej rosnących możliwości oddziaływania na człowieka. Analizując zagrożenia wynikające z powszechnego wykorzystania nowych mediów, można wyróżnić cztery zasadnicze obszary⁶:

1. *Zanik humanistycznych wartości - technokratyczny sposób widzenia świata*: zanik zdolności reagowania na otaczający świat; zanik wrażliwości ludzkiej i traktowanie analizy komputerowej jako wyroczni – zdanie się na „gotowe recepty” maszyny-komputera; bardzo szybki zalew informacji, często nieprawdziwych, zbędnych (szok informacyjny); brak racjonalnej selekcji wiadomości; brak poprawnej oceny; utrudnione wnioskowanie; jednostronność informacyjna – dysponowanie nadmiarem informacji, a nie wiedzą; niezdolność do formułowania sądów; podatność na manipulację; defragmentaryzacja wiedzy.
2. *Manipulowanie i sterowanie świadomością ludzką*: dominacja jednej grupy nad inną – cywilizacja dwubiegunowa: „kognitariusze” (przedstawiciele społeczeństwa informacyjnego) i współcześni niewolnicy; propagowanie szkodliwych idei; ułatwianie aktów agresji, np. instrukcje dotyczące konstruowania bomb; terroryzm; treści niezgodne z zasadami humanizmu - rasizm; ataki na centra informacyjne; działania hackerskie; sekty.
3. *Trudności w przystosowaniu się do zasad funkcjonujących w społeczeństwie informacyjnym, uzależnienia od technologii*: wzrost niekontrolowanego bezrobocia wynikający z braku potrzeby permanentnego kształcenia w zakresie nowych technologii; wykluczenia społeczne jednostek lub grup mających trudności w korzystaniu z nowych technologii; uzależnienia: infoholizm (sieciholizm – uzależnienie od internetu, ciągłego przebywania w sieci), fonoholizm (uzależnienie od telefonu komórkowego), uzależnienie od gier komputerowych, kompulsywne i niekontrolowane korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych; komputerofobia – lęk przed korzystaniem z nowych technologii; dysonans

⁶ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna. Tom I*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 212-232.

między koniecznością opanowania pracy z komputerem, a niemożnością nauczenia się jej; stres w pracy z komputerem.

4. *Patologie związane z użytkowaniem internetu*: przemoc i agresja w grach komputerowych (jako etiologia zachowań agresywnych w „realu”); agresja elektroniczna i cyberbullying – przemoc i agresja w sieci z wykorzystaniem telefonu komórkowego, komputera z dostępem do internetu; ryzykowne zachowania seksualne – sexting (rozsyłanie i publikowanie własnych zdjęć o charakterze seksualnym, czy wręcz pornograficznym), handel „gorącymi” zdjęciami i filmikami; pornografia; cybersex; wirtualna prostytutka; pedofilia; subkultury, sekty; przestępstwa teleinformatyczne – oszustwa, włamania, niszczenie danych, przechwytywanie i pozyskiwanie nieuprawnionych informacji, podsłuch i podgląd komputerowy, sabotaż komputerowy, sprzedaż i powielanie oprogramowania, phreaking (tańsze lub bezpłatne prowadzenie rozmów telefonicznych poprzez włamanie się do systemów telekomunikacyjnych), rozsyłanie wirusów, spam, phishing (oszukiwaczce pozyskanie poufnej informacji osobistej), pharming (fałszowanie witryn bankowości internetowej w celu pozyskania poufnych danych klientów, np. numerów kont bankowych – w przypadku posiadania konta przez młodocianego); wyłudzenia i oszustwa podczas aukcji internetowych, flaming (kłótnia internetowa lub czasami wręcz wojna na obelgi, polegająca na wysyłaniu do innych osób wiadomości odbieranych jako obraźliwe, przekształcająca się często w web-rage - internetowy odpowiednik road-rage, czyli agresji na drodze)⁷, grooming (szczególny rodzaj relacji tworzonej za pośrednictwem internetu między osobą dorosłą a dzieckiem, w celu jego uwiedzenia i wykorzystania seksualnego), trolling (zamierzone wpływanie na innych użytkowników w sieci w celu ośmieszenia lub obrażenia kogoś poprzez wysyłanie, umieszczanie napastliwych, kontrowersyjnych komentarzy, filmów, zdjęć), hazard w internecie; cyberterrorizm; traktowanie serwisów społecznościowych jako „wirtualnej rodziny”, przemożna chęć przynależności do danej grupy społecznej;

⁷ W październiku 2006 r. brytyjski „The Times” opisał wydarzenie, które nazwał „pierwszym atakiem web-rage w Wielkiej Brytanii”. Czterdziestosiemioletni londyńczyk został oskarżony o czynną napaść na mężczyznę, z którym wymieniał obelgi na jednym z czatów internetowych. Wraz z przyjacielem namierzili adwersarza i złożyli mu wizytę osobiście, zaopatrzywszy się uprzednio w trzonek od kilofa i nóż – zob. F. Yeoman, *Man has throat slashed in 'web rage'* - <http://www.thetimes.co.uk/tto/technology/article1859445.ece>; (dostęp dnia: 26.02.2013).

nagminne wykorzystywanie cudzych tekstów bez przywoływania źródła – plagiatowanie - kradzież własności intelektualnej.

Do wymienionych powyżej obszarów zagrożeń dodać należałoby także zagrożenia zdrowotne: zagrożenie nowotworem mózgu, zagrożenia związane z polem elektromagnetycznym, tinnitus - uciążliwe chroniczne dzwonięcie, trzaski i syki w uszach - zagrożenia związane z używaniem telefonów komórkowych; wady postawy, wady wzroku, otyłość, mniejsza sprawność fizyczna, problemy z koncentracją - zagrożenia związane ze spędzaniem dużej ilości czasu przed komputerem.

Zagrożenia wynikające z korzystania z nowych mediów przez młodzież przedstawia cytowany wcześniej program EU Kids Online. Role, omówione w kontekście korzyści, mogą także wiązać się z ryzykiem przynoszącym młodemu użytkownikowi, a czasami także jego otoczeniu społecznemu, szkodę. Autorzy badania EU Kids Online uwzględnili cztery obszary, w których mogą pojawić się szkody, tj. obszar komercji, agresji, seksu i wartości.

Tabela 2 Korzystanie przez młodzież z nowych mediów - zagrożenia

	Komercja	Agresja	Seks	Wartości
Zawartość (odbiorca)	Spam/reklama	Treści zawierające sceny agresji	Pornografia	Treści rasistowskie/ nieprawdziwe treści nt. zdrowia/ narkotyków
Kontakt (uczestnik)	Śledzenie działań/ zbieranie danych osobistych	Ofiara agresji elektronicznej	Spotkania z obcymi/ molestowanie	Samookaleczenia itp.
Zachowanie (sprawca)	Hazard/hakerstwo/ piractwo	Sprawca agresji elektronicznej/ produkcja treści agresywnych	Produkcja pornografii/sexting	Produkcja treści zawierających informacje dotyczące samobójstw itp.

Źródło: J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*. Wydawnictwo Naukowe WSP w Łodzi, Łódź 2012, s. 17.

W przypadku zagrożeń najłatwiej jest omówić rolę odbiorcy - młody człowiek korzystając z internetu, może mieć dostęp do nieodpowiednich dla niego treści. W sferze komercji mogą być to reklamy produktów przeznaczonych dla osób pełnoletnich, w sferze agresji - materiały multimedialne zawierające

sceny przemocy, w sferze seksu materiały pornograficzne, a w sferze wartości - materiały zawierające np. treści rasistowskie.

Przyjmując rolę uczestnika, młody człowiek może być narażony na szereg rodzajów ryzyka, wynikających z kontaktu i wymagających jego aktywnego uczestnictwa. Tego typu zagrożenia nie były obecne w tradycyjnych mediach, które generalnie służyły jednostronnemu przekazowi. W obszarze komercji - przedsiębiorstwa mogą wyłudzać od młodego człowieka dane osobowe, oferując na przykład dostęp do różnych materiałów online. W wyniku kontaktu zapośredniczonego, młody człowiek może stać się także ofiarą nadużyć związanych ze sferą seksualną, np. uwodzenia czy wykorzystywania seksualnego. W tym kontekście sprawcami działań będą osoby dorosłe - choć cała sytuacja odbywa się znów z aktywnym udziałem młodego człowieka. W obszarze wartości - zagrożenie polega na tym, że młody użytkownik będzie komunikował się z osobami naruszającymi powszechnie przyjęty system norm, np. pochwalającymi stosowanie środków psychoaktywnych przez nastolatków itp. W obszarze agresji nastoletni użytkownik może stać się w internecie jej ofiarą ze strony innych użytkowników; mogą być nimi osoby znane (np. koledzy z klasy szkolnej), jak i zupełnie nieznanymi.

Największej aktywności od młodego użytkownika wymaga sytuacja, w której staje się on sprawcą (aktorem) ryzykownych działań w internecie. W tej sytuacji zagrożenie dotyczy nie tylko jego, ale również innych osób lub instytucji, których dobra narusza. Czasami czyny młodego człowieka mogą naruszać prawo, a co za tym idzie, mogą pociągać za sobą interwencję odpowiednich służb. Działanie nastolatka może polegać na naruszaniu prawa autorskiego, hakerstwie lub podejmowaniu działań, które w świecie offline byłyby w oczywisty sposób utrudnione, bądź nielegalne (sfera komercji), np. uprawianie hazardu. Może on też stać się sprawcą agresji wobec innych osób - zarówno funkcjonujących wraz z nim w tradycyjnych grupach, np. w klasie szkolnej czy miejscu zamieszkania, jak i innych. Może on też stać się sprawcą nadużyć związanych ze sferą seksu, np. produkując materiały pornograficzne, które są prawnie zabronione. Młody człowiek może też szerzyć w internecie wartości nieakceptowane w kontekście etycznym, np. prowadząc strony propagujące przestępczość lub przemoc⁸.

⁸ Por. J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie...* dz. cyt., s. 16-18.

AGRESJA ELEKTRONICZNA I CYBERBULLYING

Rozważając pojęcie agresji elektronicznej i cyberbullyingu zaznaczyć należy, że badacze społeczni tego zjawiska, pomimo coraz większej ilości opracowań teoretycznych oraz prowadzonych badań, są dopiero na początku drogi. Oznacza to, że zjawisko jest jeszcze niezbyt dogłębnie opisane, brak jest jego szczegółowej klasyfikacji, typologii oraz nie wyodrębniono wszystkich jego specyficznych i niespecyficznych uwarunkowań.

W szerokim ujęciu oraz dużym uproszczeniu agresję elektroniczną definiować możemy jako wszystkie intencjonalne akty (nastawione na zadawanie bólu, krzywdy czy niszczenie jakichś dóbr), które realizowane są za pomocą nowych mediów⁹. Oznacza to, że w zakres agresji elektronicznej wchodzi tak naprawdę wiele różnorodnie uwarunkowanych działań, których zarówno powaga, jak i potencjalna szkodliwość jest zróżnicowana.

Jedna z pierwszych definicji określała agresję elektroniczną, a także cyberbullying jako „umyślną i powtarzającą się (wielokrotną) krzywdę spowodowaną przy pomocy tekstu elektronicznego”¹⁰. Dzisiaj omawiane zjawisko rozumiane jest jako forma prześladowania obejmująca także takie działania, jak: dokuczanie, kłamstwa, rozpowszechnianie plotek, formułowanie złośliwych lub nieprzyjemnych komentarzy, które realizowane są poprzez pocztę elektroniczną, pokoje czatowe, witryny internetowe lub możliwości telefonów komórkowych (np. wysyłanie obrazów lub tekstów) oraz wykonywanie niechcianych zdjęć lub filmów. W naszym kraju bliskie znaczeniu terminu agresja elektroniczna jest określenie cyberprzemoc rozpropagowane przez jedną z największych organizacji pozarządowych zajmujących się problemem agresji w sieci, Fundację Dzieci Niczyje.

Uwzględnienie kryteriów np. istnienia relacji między sprawcą i ofiarą w realnym świecie, długotrwałości działania oraz kontekstu oddziaływań, pozwoliło na wstępne opracowanie typologii i wyodrębnienie ośmiu rodzajów agresji elektronicznej:

- *mobbing elektroniczny wobec rówieśników* – można określić go jako sytuację, gdzie, sprawcy i ofiara pozostają w relacji w wyniku przynależności do formalnej grupy społecznej (klasy szkolnej) w realnym świecie

⁹ Tamże, s. 18.

¹⁰ Zob. W. J. Patchin, S. Hinduja, *Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying*, „Youth Violence and Juvenile Justice”, Vol. 4, No. 2/2006, s. 148-169.

i znają się. Pomimo tego sprawcy konkretnych czynów mogą działać anonimowo, chociaż mogą także działać otwarcie, poszerzając o agresję elektroniczną repertuar zachowań realizowanych w realnym świecie. Sprawcy współpracują z innymi osobami, które albo czynnie realizują akty agresji elektronicznej, albo stanowią ogniwo w rozpowszechnianiu materiałów związanych z taką agresją. Akty agresji elektronicznej realizowane są w sposób powtarzalny;

- ♦ *agresja elektroniczna wobec nauczycieli* - podstawowym wyznacznikiem tego typu agresji elektronicznej jest osoba ofiary – nauczyciel lub wychowawca. Realizować agresję elektroniczną może uczeń lub grupa uczniów kierując swoje komunikaty bezpośrednio do nauczyciela (np. przy użyciu telefonu komórkowego) lub prowadząc swoje działania w sposób pośredni (np. tworząc komentarze na forum internetowym, blogu, itp.);
- ♦ *agresja elektroniczna w stosunku do osób nieznanymi w realnym świecie* - w tej sytuacji sprawca i ofiara nie znają się w obszarze realnego świata. Atak agresji elektronicznej jest często spontaniczny i polega na skierowaniu wrogiego zachowania wobec nieznanej osoby (np. innego uczestnika pokoju rozmów czatowych, którego sprawca zna właściwie jedynie z nicka (pseudonimu));
- ♦ *oszustwo elektroniczne* - ofiara i sprawca(y) mogą, ale nie muszą znać się w realnym świecie. Istota agresji polega na oszukaniu ofiary lub podszywaniu się pod ofiarę w świecie wirtualnym, by postawić ją w złym świetle lub wykorzystać (np. poprzez jej zaangażowanie emocjonalne). Powtarzalność lub jednorazowość sytuacji nie są kryterium różnicującym;
- ♦ *agresja elektroniczna wobec celebrytów i cewebrytów* - ofiarą jest osoba popularna, znana z mediów lub w drugim przypadku znana tylko i wyłącznie z sieci. Sprawców nie łączy więc z nim relacja osobista w realnym świecie. Z jednej strony ofiarą jest realna osoba, z drugiej atakowana jest raczej jako „ikona” i głównie w sposób niebezpośredni (np. na plotkarskim forum internetowym);
- ♦ *agresja elektroniczna związana z relacją osobistą* - sprawcę i ofiarę zwykle łączyła bliska relacja, np. związek partnerski. Po rozstaniu w wyniku uczuć przejawianych przez jedną z osób (która staje się sprawcą) pojawia się motywacja do stosowania agresji elektronicznej wobec partnera, z którym nie można wznowić relacji. Działania mają najczęściej charakter powtarzalny i długotrwały;

- ♦ *agresja elektroniczna w postaci gróźb karalnych* - głównym wyznacznikiem jest tutaj treść agresji, czyli stosowanie konkretnych gróźb, np. dotyczących pobicia, czy wręcz pozbawienia życia;
- ♦ *agresja elektroniczna w kontekście dowcipu* - ten typ tak naprawdę trudno zakwalifikować jako agresję, gdyż zaangażowane strony przyjmują pewną konwencję i traktują agresywne komunikaty jako rodzaj żartu¹¹.

Brak jasności pojęciowej sprawia, że badacze mówiący o tych samych zjawiskach używają różnych określeń, jak również takich samych terminów w odniesieniu do różnych zjawisk. Utrudnia to komunikację oraz pogłębioną dyskusję o rozwiązaniach profilaktycznych i interwencyjnych dotyczących agresji elektronicznej. Podkreślić jednak należy, iż ujednolicenie terminologii utrudnione jest przez fakt interdyscyplinarności problematyki agresji elektronicznej, gdzie poszczególne jej przejawy są różnie określane w zależności od tego, której dyscypliny przedstawiciele odnoszą się do problemu. Jednocześnie zwrócić należy uwagę na fakt, że przejawy agresji elektronicznej oraz inne jej uwarunkowania zmieniają się wraz ze zmianami technologicznymi i zmianami w zakresie usług oferowanych w mediach społecznych. Oznacza to ciągłą konieczność uaktualniania konceptualizacji agresji elektronicznej, a także modyfikowania narzędzi badawczych, w których jest ona operacjonalizowana.

Cyberbullying polega na tym, że ofiara przez dłuższy czas atakowana jest za pośrednictwem technologii komunikacyjnych (internetu, telefonów komórkowych) przez sprawców posiadających nad nią znaczną przewagę siły. Istotny jest tutaj kontekst – kogo atakuje młody człowiek lub kto jest przez niego atakowany. Jeśli ofiara i sprawca należą do tej samej grupy (grono uczniów tej samej klasy, szkoły), to właśnie w odniesieniu do takiej kategorii elektronicznej agresji rówieśniczej, stosowane jest pojęcie cyberbullyingu¹². Pierwsze zastosowanie określenia cyberbullying przypisuje się kanadyjskiemu działaczowi na rzecz redukcji przemocy Billowi Belseyowi.

Zjawisko to porównać można z tradycyjną przemocą szkolną – bullyingiem, definiowanym jako „forma agresji obejmująca intencjonalne, raniące (innych) zachowania charakteryzujące się powtarzalnym zaangażowaniem

¹¹ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna - wirtualne ciosy, realne rany - cz. I*, „Remedium” nr 9/2008, s. 26-27.

¹² Por. J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie...* dz. cyt., s. 20.

oraz asymetryczną relacją związaną z aspektem fizycznej lub psychologicznej przewagi¹³. Obie definicje wydają się bardzo podobne. W pierwszym przypadku chodzi jedynie o specyficzne narzędzie realizacji raniących zachowań - czyli współczesne środki komunikacji.

Dla klarowności zagadnienia, warto przedstawić współczesny podział rodzajów cyberbullyingu zaproponowany przez następujących badaczy: R. M. Kowalski, S. P. Limber i P. W. Agatson¹⁴, do którego dołączona została, zaproponowana przez J. Pyżalskiego, tzw. agresja techniczna¹⁵:

- ♦ flaming – polegający na agresywnej wymianie zdań pomiędzy uczestnikami kanałów komunikacji, które mają z reguły charakter publiczny (pokoje czatowe, grupy dyskusyjne), noszący znamiona katastrofy komunikacyjnej, gdyż środki komunikowania nie są traktowane jako środki służące porozumieniu, lecz jako oręż w walce¹⁶;
- ♦ prześladowanie (*internet harassment*) – polegające na regularnym przesyłaniu nieprzyjemnych, agresywnych lub ośmieszających wiadomości do ofiary za pomocą elektronicznych kanałów komunikacji lub sms-ów;
- ♦ kradzież tożsamości (*impersonation*) – określana czasami jako podszywanie, polegające na udawaniu przez sprawcę, że jest kimś innym;
- ♦ upublicznianie tajemnic (*outing*) – związane jest z udostępnianiem osobom trzecim przez sprawcę prywatnych materiałów ofiary;
- ♦ śledzenie (*cyberstalking*) – polegające na inwigilacji ofiary elektronicznie i nękanii jej niechcianymi komunikatami;
- ♦ happy slapping¹⁷ – związany jest z prowokowaniem lub atakowaniem innej osoby oraz dokumentowaniem zdarzenia za pomocą filmu lub zdjęć;
- ♦ poniżenie (*denigration*) – polegające na upublicznianiu za pomocą elektronicznych narzędzi komunikacji poniżających, nieprawdziwych informacji lub materiałów na temat innych osób;

¹³ K. R. Williams, N. G. Cuerra, *Prevalence and predictors of internet bullying*, „Journal of Adolescent Health” nr 41/2007, s. 19.

¹⁴ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012, s. 126-128.

¹⁵ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży...* dz. cyt., s. 128-129.

¹⁶ M. Golka, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 11.

¹⁷ Określenie *happy slapping* określić można jako uderzenie w policzek, a używając gwary młodzieżowej, jako „plaskacz”, „liść”, itp.

- ♦ wykluczenie (*exclusion*) – polega na celowym usunięciu z listy kontaktów internetowych lub niedopuszczeniu do niej danej osoby, np. na portalach społecznościowych;
- ♦ agresja techniczna – związana z działaniami sprawcy skierowanymi przeciwko należącemu do ofiary sprzętowi komputerowemu, oprogramowaniu, stronie internetowej, a polegająca na rozsyłaniu wirusów, włamaniu do komputera, bombingu - automatycznym wysyłaniu do ofiary ogromnej liczby poczty elektronicznej.

Celem internetowych chuliganów może być przeżywanie radości ze zwyciężania, wynikające na przykład z potrzeby potwierdzenia swojej pozycji w grupie, bądź zbudowania swego wizerunku. Celem wirtualnej agresji może być również „wyrównanie krzywd”, odwet za doznane upokorzenia podejmowane dla odreagowania frustracji spowodowanych np. zakłóceniami funkcjonowania rodziny lub nieprawidłowościami funkcjonowania środowiska szkolnego. Celem cyberagresorów może być wreszcie pozyskanie uwagi otoczenia, wołaniem o pomoc kierowaną do wszystkich, którzy o nich zapomnieli. Wydaje się jednak, iż główny cel wirtualnych mobberów to zdyskredytowanie konkretnej osoby lub grupy, a nawet całej społeczności.

Poczucie anonimowości, które daje internet, sprawia, że jego użytkownicy pozwalają sobie na więcej niż w świecie rzeczywistym, tym bardziej, że swoją tożsamość najczęściej ukrywają używając tzw. anonimizerów¹⁸. Łatwiej oczerniać i szykanować, gdy można ukryć się za parawanem internetowego pseudonimu i nie patrzeć ofiarom w oczy. Ukrywanie prawdziwej tożsamości to stały element komunikacji online, a dokonywane w tym procesie transformacje mogą mieć wpływ zarówno dodatni, jak i ujemny na młodego człowieka, eksperymentującego z różnymi przybranymi maskami. Młody człowiek najpierw tworzy swój wizerunek, przybierając pseudonim, a następnie kreuje swoją tożsamość w ramach społecznej struktury interakcji online. Niektórzy dokonują daleko idącej rekonstrukcji własnej tożsamości w ramach zabawy lub dla fantazji, kursując między szczerością a kłamstwem. Charakterystyczna dla interakcji internetowych deindywidualizacja wiąże się też z tendencją do osłabienia procesów autoregulacji i barier w zachowaniach. Rośnie prawdopodobieństwo interakcji nonkonformistycznych i agresywnych,

¹⁸ Anonimizery to programy przełączające dane połączenie przez jeden lub kilka serwerów proxy, których zadaniem jest utrudnienie lub uniemożliwienie zidentyfikowania tożsamości oryginalnego użytkownika.

ale zwiększa się też gotowość do dzielenia się z innymi osobistymi informacjami¹⁹. Anonimowość oraz złudzenie bezpieczeństwa, jakie daje możliwość ukrycia się za ekranem monitora komputerowego, często w zaciszu własnego domu, zmniejsza presję, by dostosować się i zachowywać w określony sposób. Cyberprzestrzeń stwarza nastolatkom kontekst, w którym są wolni od wpływu oczekiwań społecznych i mogą badać alternatywne aspekty własnego „ja”. Pojawia się tzw. efekt kabiny pilota (*cockpit effect*) – osoba siedząca przed ekranem monitora, podobnie jak pilot myśliwca, nie widzi cierpień ofiary, co z kolei może przekładać się na brak pojawienia się współczucia i empatii²⁰.

Wielu nastolatków opisuje interakcje online jako charakterystyczne dla kultury kłamstwa. Dzięki sieci można być kilkoma różnymi osobami w tym samym czasie. Jako członek lokalnej społeczności uczeń lub student może być człowiekiem nieśmiałym, cichym i pokornym. Jednak wystarczy kilka chwil, by przeobraził się w sieciowego herosa i zdobywcę serc. Anonimowość pozwala na wybranie sobie własnego wyobrażenia samego siebie i wprowadzenia go w życie. W sieci jest się postrzeganym tylko przez pryzmat własnych słów. Co więcej, w każdym miejscu cyberprzestrzeni można mieć inną osobowość - w jednej z grup prezentować się jako twardy macho, w drugiej - jako potrzebująca pomocy dziewczyna.

Główną aktywnością uczniów jest wzajemne dokuczanie sobie, słowna agresja lub rozmowy na tematy seksualne. W e-mailach i na czatach nastolatki obrażają się wzajemnie, wymieniają wulgarne dowcipy o tematyce seksualnej, atakują swoje opinie. Wydaje się nawet, iż wirtualni napastnicy atakując w cyberprzestrzeni, wzmacniają swoją antagonistyczną naturę, podsycają swój hart ducha, a także dodają sobie odwagi. Zdarza się, że jest im obojętne, czy osoba, z którą rozmawiają np. w chat-roomach lub poprzez komunikatory internetowe, jest dorosła czy niepełnoletnia. Traktują wszystko nierealnie, często udając, że są starsi, mądrzejsi, silniejsi, mają większe powodzenie i są bardziej doświadczeni niż w realnym życiu. „Dziewczęta udają chłopców,

¹⁹ Zob. A. Y. K. McKenna, A. J. Bargh, *Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology*, „Personality and Social Psychology Review” nr 4/2006 (1), s. 57-75.

²⁰ Badania psychologów wykazały, że żołnierz zadający cierpienie w bezpośredniej walce doświadcza skrajnego nasilenia emocji negatywnych czy stresu posttraumatycznego; problem ten w ograniczony sposób dotyczył pilotów myśliwców, którzy podczas bombardowań zabijali setki ludzi, a pomimo tego ponosili mniejsze konsekwencje osobiste – por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży...* dz. cyt., s. 138.

chłopcy udają dziewczęta. W końcu komputer nie widzi, że się czerwienisz, kiedy wkraczasz w świat fantazji, gdzie niewiniątka mogą być seksowne, grzeczne dzieci mogą przestać być grzeczne, a nawet najbardziej potulne mogą kłąć nie gorzej niż stare wygi²¹.

Często cybernetyczni sprawcy przemocy posiadają rzeczywistą przewagę nad swoimi ofiarami. Podczas gdy „siła” w „tradycyjnym” bullingiu może być związana z cechami fizycznymi (wzrost, postura) lub społecznymi (popularność, kompetencje), „siła” w sieci pochodzi najczęściej z biegłości w poruszaniu się w cyberprzestrzeni oraz zaawansowanej umiejętności wykorzystywania technologii informatycznej. W przeciwieństwie do ofiary, agresorzy od początku stoją na wygranej pozycji.

Nękanie w internecie jest o tyle groźniejsze od tradycyjnych pomówień czy plotek, że kompromitujące materiały w krótkim czasie dostępne są dla wielu osób i często pozostają w sieci na zawsze, nawet po rozwiązaniu samego konfliktu czy ustaleniu i zdyscyplinowaniu agresora. Informacje w internecie rozprzestrzeniają się bardzo szybko. Na dodatek w wirtualnym świecie praktycznie nie istnieje żaden nadzór czy kontrola. Owszem, administratorzy lub moderatorzy kontrolują rozmowy prowadzone w pokojach na czacie, blokując nieodpowiednią konwersację lub usuwając niepożądane osoby, wulgarne i obelżywe komentarze usuwane są także z forów dyskusyjnych. Próżno jednak doszukiwać się osób kontrolujących lub monitorujących zawartość całej cyberprzestrzeni, a tym bardziej cenzurujących niepożądane treści w poczcie elektronicznej lub wiadomościach tekstowych wysyłanych z telefonów komórkowych. W wyjątkowych wypadkach, np. rozpowszechniania pornografii z udziałem dzieci, pedofilii lub propagowania treści o charakterze przestępczym, rasistowskim, ksenofobicznym, czynione są próby usunięcia niepożądanych treści lub zamknięcia serwisu internetowego. Często jednak okazuje się, że można zablokować czy usunąć jedną lub kilka stron, ale nie sposób dotrzeć do wszystkich. Sytuacja taka przypomina nie tylko reguły McLuhanowskiej globalnej wioski, gdzie każdy otrzymuje taką samą informację w tym samym czasie, ale wręcz, używając kolokwializmu, reguły globalnego bulwaru, którego nie da się już w żaden sposób kontrolować. Nawet kiedy oprawca lub inne osoby spróbują materiał usunąć, może się to okazać niemożliwe. Zapewne dlatego hasło przewodnie jednej z kampanii medialnych skiero-

²¹ Zob. M. J. Berson, *The computer can't see you blush*, „Kappa Delta Pi Record” nr 36/2000 (4), s. 157-162.

wanych do młodzieży brzmiało: „Cyberbullying - nie można tego wycofać”, jak donoszą bowiem media, pomysłów na wirtualne oszczerstwa młodzieży nie brakuje²².

AGRESJA ELEKTRONICZNA I CYBERBULLYING W ŚWIETLE WYBRANYCH BADAŃ

Badania przeprowadzone w Wielkiej Brytanii przez ośrodek badawczy YouGov ujawniły, że więcej niż 10% nastolatków było szykanowanych za pośrednictwem sieci. Około 44% ankietowanych zna kogoś, komu ubliżano lub grożono przez internet, a ponad 30% respondentom znane były przypadki, gdy włamano się do skrzynki mailowej lub kont w komunikatorach i wysyłano z nich zawstydzające lub kompromitujące materiały²³. Aż do 62% respondentów dotarły złośliwe plotki rozsiewane przez internet, a jedna z dziewcząt wyznała, że po tym, jak podała komuś adres e-mail, dostała ponad 300 elektronicznych listów z wyzwiskami typu „jesteś k...”²⁴.

Badania przeprowadzone wiosną 2005 roku w Stanach Zjednoczonych przez Sameera Hinduja oraz Justina W. Patchin'a, które objęło ok. 1500 nastoletnich użytkowników internetu, potwierdziły powszechność cyberbullyingu w sieci. Prawie 80% respondentów stwierdziło, że wirtualna agresja i przemoc jest zjawiskiem powszechnym w internecie. 34,4% badanych doświadczyło cyberbullyingu osobiście, 36,3% stwierdziło, że ich znajomi padli ofiarą cyberagresji, 12,6% potwierdziło, że było zastraszanym (grożono im przez internet), a prawie 5% nękanym bało się o swoje bezpieczeństwo.

Najczęściej do wirtualnego ataku dochodziło podczas rozmów na czacie – 55,6%, poprzez komunikatory internetowe – 48,9% za pomocą poczty elek-

²² Zob. A. Cześniak, *Cyberbullying. Wstępne spojrzenie na zjawisko wirtualnej agresji wśród młodzieży*, [w:] M. Jędrzejko, W. Bożejewicz, (red.) *Człowiek w sieci zniewolonych dróg*, Wydawnictwo Akademii Humanistycznej im. A. Gieysztora, Pułtusk 2007.

²³ P. Pruchniewicz, *Czarna strona Internetu*, „Przegląd” nr 21/2006 z dn. 22.05.2006 r.

²⁴ R. Pasztelański, P. Szaniawski, *Wirtualna fala straszy dzieci w Internecie*, „Życie Warszawy” z 16.03.2006 r.

tronicznej – 28% oraz sms-ów – 9,2%. Ponad 28% cybernetycznych ataków stanowiły inne formy elektronicznej komunikacji²⁵.

Przeprowadzone badania dowiodły, iż 50% respondentów, którzy sami dopuścili się cyberbullyingu w stosunku do innych, zrobiło to dla zabawy, ale niezwykle niepokojące okazały się dane, według których 22,2% badanej młodzieży stosowało cybernetyczną agresję, aby dać nauczkę tym, z którymi weszli w jakiś konflikt, 13% przyznało, że wirtualny terror miał za zadanie wyrabiać siłę oraz odporność ofiar na tego typu sytuacje. 4,1% badanych przyznało, że zdarzało im się kilkakrotnie nękać innych, a prawie 3% potwierdziło, że groziło innym celowo i z premedytacją²⁶.

Reakcje młodzieży na cyberbullying przepełnione były negatywnymi uczuciami, które niosły ze sobą duże pokłady frustracji (34%), złości (30,6%) oraz smutku (21,8%). Na podkreślenie zasługuje także fakt, że aż 35% badanych nie doświadczyło żadnego z wymienionych wcześniej uczuć²⁷.

Niezwykle niepokojącym jest fakt, że aż 41,5% młodzieży, która zetknęła się ze zjawiskiem wirtualnej agresji i przemocy nikomu o tym nie powiedziała. 38% badanych podzieliło się swymi odczuciami z przyjaciółmi (koleżankami, kolegami), 8,6% powiedziało bratu lub siostrze. Tylko niewiele ponad 14% respondentów o cybernetycznym nękanii poinformowało rodziców, nauczycieli lub inną osobę dorosłą. Jednocześnie 19,4% badanych dziewcząt i chłopców potwierdziło, że mówiąc innym o wirtualnych groźbach lub oszczerstwach poczuło się lepiej²⁸.

Z badań przeprowadzonych przez Fundację Dzieci Niczyje i Gemius S.A. na przełomie stycznia i lutego 2007 roku wynika, że ponad połowa osób w wieku 12 - 17 lat (57%) było przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew ich woli. Względnie rzadko (18%) sytuacja taka jest zdarzeniem pojedynczym, w 39% przypadków zdarzenie takie powtarzało się. Najczęściej autorami takich zdjęć są rówieśnicy – znajomi ze szkoły - 87% lub spoza niej - 30%, rzadziej nieznajomi - 10%. Znaczna większość (80%)

²⁵ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Victimization Among an Adolescent Population - Executive Summary*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_victimization.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).

²⁶ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Offending Among an Adolescent Population - Executive Summary*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_offending.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).

²⁷ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Victimization Among an Adolescent Population - Executive Summary...* dz. cyt.

²⁸ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Victimization Among an Adolescent Population - Executive Summary...* dz. cyt.

„niechcianych obrazów” ma niegroźny z pozoru kontekst humorystyczny. Jednakże tylko 54% zdjęć i filmów wywoływała obojętną reakcję, a zatem ponad $\frac{1}{3}$ zdjęć „dla żartu” wywołuje negatywne odczucia u ich bohaterów. Kolejnymi popularnymi motywami robienia zdjęć lub filmów jest: złośliwość - 21% oraz popisywanie się przed innymi - 17%. Inspiracją co ósmego zdjęcia lub filmu jest ośmieszanie jego bohatera (12%), co jest wynikiem pozornie niskim, jeśli wziąć pod uwagę wymiar krzywdy, który może takim obrazom towarzyszyć.

Najbardziej pospolitą odmianą przemocy w cyberprzestrzeni jest wulgarne wyzywanie, którego doświadczyło 47% respondentów. Pewna anonimowość internetu i telefonii komórkowej stwarza ogromne pole dla ośmieszania, poniżania i upokarzania (21%), a nawet straszenia i szantażu (16%). Co zaskakujące, najczęściej ośmieszenia doznać można ze strony nieznajomych (50%) oraz na forum szkolnym (47%). Rówieśnicy w wieku szkolnym oraz znajomi z internetu również mogą być częstym źródłem przykrości omawianego typu (odpowiednio 37% i 28%). Jeśli chodzi o straszenie i szantaż autorami najczęściej są osoby nieznajome (46%) oraz rówieśnicy ze szkoły - 37% i spoza szkoły - 32%.

Blisko $\frac{1}{3}$ badanej młodzieży deklaruje, że uchybianie ich godności poprzez wyzywanie, ośmieszanie, poniżanie bądź upokarzanie nie robi na nich wrażenia. Najczęstszą reakcją jest zdenerwowanie - 59%, pozwalające odreagować przynajmniej część stresu powstałego wskutek niepożądanego przykrości. Dalsze reakcje układają się odwrotnie do głębokości przeżywania „ataku” – zaczynają się od ogólnej przykrości - 42%, poprzez przestraszenie - 18% oraz wstyd - 13%. W co ósmym przypadku poniżanie osiąga poczucie godności osobistej adresata. Straszenie i szantaż mają nieco mniejszą moc od upokarzania, choć zdecydowanie przewyższają filmy i zdjęcia jeśli chodzi o siłę przeżyć wewnętrznych adresata. Prawie połowę osób (47%) denerwuje, a u 39% osób wywołuje uczucie przykrości. W co piątym przypadku wirtualny „atak” jest skuteczny w zakresie wzbudzenia realnego strachu - 20% lub uchybienia godności osobistej - 11%.

Co drugi młody człowiek (52%) miał do czynienia z przynajmniej jednym rodzajem werbalnej przemocy w internecie lub poprzez telefon komórkowy. W badanej grupie tylko $\frac{1}{4}$ respondentów stwierdziła, że był to przypadek jednorazowy. Najczęściej było to kilka razy (52%), a nierzadko ponad pięć razy (30%).

Najczęstszym adresatem zwierzeń w przypadku cyberbullyingu są rówieśnicy - 24% wszystkich przypadków. Bardzo rzadko o wirtualnym nękananiu informowani są rodzice - 6% lub dorośli w szkole - 3%. Oznacza to, że w powszechnym mniemaniu młody człowiek powinien radzić sobie sam w takich sytuacjach; trudno mówić o obyczaju rozmawiania o złośliwościach, ośmieszaniu a nawet straszaniu i szantażowaniu²⁹.

Badania przeprowadzone przez J. Pyżalskiego wraz z zespołem w ramach programu ECIP (*European Cyberbullying Intervention Projekt*) „*Cyberbullying in adolescence: investigation and intervention in six European Countries*”, w ramach europejskiego programu DAPHNE III, w których wzięło udział 573 gimnazjalistów ukazały, iż elektronicznej agresji i cyberbullyingu doświadczyło, w zależności od sposobu realizacji, od ponad 4% do 30% badanych. Na „szczycie” swego rankingu znalazło się obrażanie podczas gier online – 30%, na kolejnych miejscach pojawiły się: agresja elektroniczna realizowana za pomocą komunikatora lub telefonu komórkowego – 21%, usunięcie z listy znajomych bądź nieprzyjęcie do grona znajomych na portalu społecznościowym – 18%. Około 11% wskazało, że ktoś włamał się na ich konto i wykradł tajemnice, taki sam odsetek badanych doświadczył sytuacji, gdy ktoś opublikował w internecie filmy lub zdjęcia ich przedstawiające. Nieznacznie mniej respondentów – 10,8% - spotkało się z sytuacją, kiedy inne osoby rozsiewały na ich temat plotki. Również prawie 11% osób doświadczyło kradzieży tożsamości, polegającej na tym, że inne osoby przejęły ich profil i podszywały się pod nich. Nieco ponad 9% osób wskazało, że ktoś publikował w internecie obraźliwe informacje na ich temat, a ponad 8% było straszonych za pomocą sms-ów lub wiadomości przesyłanych przez komunikatory.

Najtrudniejszymi sytuacjami dla badanych okazały się: obrażanie podczas gier online (24%), wykluczenia z grona znajomych (12%) oraz straszenie za pomocą sms-ów lub komunikatora (9,6%).

Agresja elektroniczna okazała się anonimowa tylko dla 48,1% badanych. Około ¼ wskazała ucznia tej samej szkoły, co dziesiąty na osobę znaną z internetu, z którą był w bliskiej relacji, pozostali zaś na inne bliskie osoby spoza szkoły. Również prawie połowa badanych (47,7%) wskazała, iż zna kogoś, kto doświadczył jakiegoś rodzaju agresji elektronicznej.

²⁹ Szczegółowy raport z badań w formie prezentacji znajduje się na stronie internetowej: http://www.saferinternet.pl/images/stories/files/Przemoc_rowiesnicza_raport.ppt; (dostęp dnia: 27.02.2013).

Należy dodać, iż istotne różnice dotyczące sposobu doświadczania cyberagresji przez osoby odmiennych płci związane były jedynie z trzema jej rodzajami. Dziewczęta częściej doświadczały agresji w postaci usunięcia bądź niedopuszczenia do grona znajomych na portalach społecznościowych (23% dziewcząt i 14% chłopców). Chłopcy z kolei częściej doświadczaali włamania na konto i kradzieży danych oraz obrażania podczas gier w sieci (48% chłopców i 12% dziewcząt)³⁰.

Badania autora artykułu, przeprowadzone wśród uczniów klas IV – VI szkoły podstawowej (w badaniach wzięło udział 161 osób) potwierdzają występowanie zjawiska agresji elektronicznej i cyberbullyingu³¹.

Okolo 40% uczniów klas IV – VI doświadczyło wirtualnej agresji i przemocy, zjawisko nasilało się wraz z wiekiem uczniów, nie wystąpiły natomiast istotne różnice dotyczące płci. Prawie $\frac{1}{3}$ uczniów była przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew ich woli. Tego typu zdarzenie deklarowały zarówno dziewczęta jak i chłopcy. Prawie 70% badanych takiej sytuacji nie doświadczyła lub nie pamięta takiego zdarzenia.

30% ankietowanych doświadczyło wulgarnego wyzywania; o poniżaniu, ośmieszaniu czy też upokarzaniu poinformowało 8% respondentów. Taki sam procent ankietowanych doświadczył straszenia, natomiast tylko niespełna 2% uczniów było szantażowanych. W przypadku agresji werbalnej częściej ofiarami byli chłopcy – 28%, dziewczęta stanowiły niewiele ponad 19%. Prawie 61% badanych uczniów nie doświadczyło żadnej z powyższych form agresji.

Podszywanie się pod drugą osobę nie jest na szczęście zjawiskiem powszechnym wśród uczniów klas IV – VI. Prawie 88% badanych taka sytuacja nie przydarzyła się nigdy. Tylko, a może aż, 12% respondentów doświadczyło takiej sytuacji.

Akty cyberprzemocy najczęściej powodowały u ofiar zdenerwowanie, irytację, zawstydzenie i lęk. W przypadku zdjęć lub filmów wykonanych wbrew ich woli, prawie 40% badanych uczniów zareagowała emocjonalnie; najczęściej była to irytacja, zdenerwowanie i zawstydzenie. Na różnego typu przejawy agresji werbalnej emocjonalnie zareagowało ponad 50% badanych uczniów.

³⁰ Zob. J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie...* dz. cyt., s. 21-43.

³¹ A. Czesławiak, *Rola szkoły w eliminowaniu zagrożenia cyberprzemocą wśród uczniów szkoły podstawowej*, niepublikowana praca dyplomowa, Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum, Szczecin 2012.

Wydawać by się mogło, iż w większym stopniu negatywnym emocjom ulegną dziewczęta, badania dowiodły jednak, że płeć w tym przypadku nie była determinantem; do przeżywania różnego rodzaju emocji, od zdenerwowania, poprzez zawstydzenie, przykrość, aż do strachu przyznało się 51% dziewcząt i 49% chłopców. W sytuacji podszywania się, zdenerwowanie wskazało prawie 9% badanych, a taka sytuacja przestraszyła ponad 7% respondentów. Uczucie wstydu, według wyników badań, pojawiło się u prawie 4% uczniów.

W świetle badań nie istnieje wśród uczniów klas IV - VI zwyczaj rozmawiania o nieprzyjemnych bądź przykrych sytuacjach – $\frac{2}{3}$ nastolatków nie rozmawia z nikim na ten temat. Może to oznaczać, że panuje powszechne przekonanie, iż każdy tego typu problemy powinien rozwiązywać we własnym zakresie. W trudnych sytuacjach dzieci w pierwszej kolejności szukają wsparcia u innych dzieci. Koleżance lub koledze o zaistniałych sytuacjach opowiedziało prawie 58% badanych (częściej robiły to dziewczęta). Również rodzeństwo częściej jest powiernikiem niemiłych zdarzeń – prawie 34% dziewcząt i chłopców właśnie im powierzało „niemiłe sekrety”. Rodzice, nauczyciele lub inne osoby dorosłe o sytuacjach takich dowiadują się niezmiernie rzadko. Tylko niecałe 6% badanych powiedziało o zaistniałej sytuacji (sytuacjach) rodzicom, bądź komuś dorosłemu z rodziny, a niespełna 2% uczniów poinformowało dorosłego ze szkoły.

Obraz, który rysuje się na podstawie wyników wybranych badań jest ambiwalentny, a właściwie wielowymiarowy. Trudno na jego podstawie zbudować optymistyczny obraz wpływu nowych mediów na młodzież, trudno jest jednak również jednoznacznie stwierdzić, iż użytkowanie współczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych niesie ze sobą tylko i wyłącznie ryzyko i zagrożenia. Wyniki badań wskazują, iż agresja elektroniczna jest dokonywana i doświadczana przez mniejszość. Występują także znaczne różnice w zaangażowaniu w różne jej rodzaje. Szczypta optymizmu? Trochę tak, pamiętać jednak należy, że takie zachowania nigdy nie są neutralne.

INDYWIDUALNE I SPOŁECZNE KONSEKWENCJE AGRESJI ELEKTRONICZNEJ I CYBERBULLYINGU

Bogactwo typów agresji elektronicznej oraz szerokie techniczne możliwości jej realizacji sprawiają, że trudno jest odpowiedzieć na pytanie o jej uniwersalne konsekwencje. Inaczej bowiem może odbierany być akt agresji ze strony osoby nieznajomej, inaczej, gdy agresorem jest kolega/koleżanka z klasy. Także sytuacja, gdy ktoś atakowany jest jednorazowo różni się od tej, gdy mamy do czynienia z długotrwałym nękaniami, a więc typowym cyberbullyingiem. Gdy uwzględnimy te wszystkie aspekty, okazać się może, że konsekwencje agresji elektronicznej mogą być bardzo zróżnicowane – od znikomych do bardzo poważnych. Dodać należy, że agresja elektroniczna i cyberbullying dosięgają dzieci i młodzież przede wszystkim w domach. Wirtualna agresja penetruje mieszkania, pokoje – miejsca, w których młodzi ludzie oczekują azylu i bezpieczeństwa.

Nie istnieją jednoznaczne, szczegółowe badania dotyczące indywidualnych i społecznych szkód wyrządzanych przez cyberbullying. Nie można więc jednoznacznie stwierdzić, że efekty działań przemocowych dość dobrze zbadane i opisane w innych sytuacjach, dotyczących z równym nasileniem ofiar wirtualnej agresji. Trudno wykazać – w wypadku tak problematycznych zachowań społecznych – istnienie związku przyczynowo – skutkowego. Ponieważ jednak mamy do czynienia z sytuacją trwającą przez dłuższy czas terroru psychicznego, w rzeczywistości wysoce prawdopodobna może być konstatacja, że skutki dla cybernetycznie maltretowanego przez rówieśników dziecka mogą być analogiczne do postaci pourazowego zespołu stresu, która podkopuje i niszczy ich osobowość. W psychiatrii opisane są zdrowotne skutki występujące u ofiar bullingów (mobbingów szkolnych), należy więc przypuszczać, iż cybernetyczne szykany sięgają równie ogromne spustoszenia w psychice dziecka. U wielu ofiar cyberprzemocy może rozwijać się cała seria symptomów, które są zbliżone do definicji stresu posttraumatycznego (PTSD - *posttraumatic stress disorder*). Definicja ta odpowiada dość wyraźnie dawnej definicji europejskiej nerwicy traumatycznej, sformułowanej w oparciu o badania nerwicy wojennej z czasów pierwszej i drugiej wojny światowej oraz badanej przez psychologów i psychiatrów z USA u kombatantów z Wietnamu. Ofiary wirtualnej agresji i cyberbullyingu, tak jak ofiary wojny, stawiane są w wirtualny „stan obłęze-

nia”, który zmusza je do ciągłego bycia w defensywie³², a przeżywane przez nie potraumatyczne stany lękowe porównywane są do przeżyć opisywanych u osób, które przeszły doświadczenia obozu koncentracyjnego.

Młodzi ludzie często zaprzeczają poważnym skutkom wirtualnego dokuczania, poniżania czy wykiwania, uważając je za „mniej szkodliwe”. Badania wykazują jednak, iż rzeczywistość jest zupełnie inna:

„Nękanie przez Internet jest gorsze. To męczarnia i wyrządzanie krzywd. Mówi się, że „kije i kamienie mogą złamać moje kości, ale słowa nigdy mnie nie zranią”. To stwierdzenie jest kłamstwem i ja w nie wierzę. Kije i kamienie mogą spowodować paskudne rany czy skaleczenie, które jednak zagoją się. Obrażliwe słowa ranią i czasami wyleczenie takich ran zajmuje całą wieczność” – 14-letnia dziewczynka z New Jersey³³.

„To bardzo mnie przygnębia. Dotykało mnie przez 3–4 lata. Nienawidziłam być cybernetycznie nękana. Przychodziłam do domu i po prostu płakałam. To naprawdę bolało” – 14-letnia dziewczynka z Illinois³⁴.

„To obniża moje poczucie własnej wartości. Sprawia, że czuję się wstrętne. Sprawia, że snuję się cały dzień tu i tam, czując się bezwartościowa, tak jakby nikomu na mnie nie zależało. To mnie bardzo, bardzo przygnębia” – 12-letnia dziewczynka z Massachusetts³⁵.

Efekt cyberbullyingu ma bezpośredni wpływ na poczucie zaufania do innych, może grozić pogorszeniem wyników w szkole, czy prowadzić do tak silnego osamotnienia, które uniemożliwia kontakt z przyjaciółmi i rodziną. U młodych ludzi mogą pojawiać się migreny, choroby gastryczne, schorzenia układu pokarmowego, zaburzenia neurotyczne. Ofiara często cierpi na stale nawracające myśli i obrazy poniżeń, szykan, które powodują, iż na nowo przeżywa sytuację traumatyczną. Objawy mogą obejmować także powtarzające się

³² Zob. M. F. Hirigoyen, *Molestowanie moralne. Perwersyjna przemoc w życiu codziennym*, Poznań 2002.

³³ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Fact Sheet. What you need to know about online aggression*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_fact_sheet.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).

³⁴ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Fact Sheet. What you need to know about online aggression...* dz. cyt.

³⁵ J. W. Patchin, S. Hinduja, *Cyberbullying Research Summary. Emotional and psychological consequences*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_emotional_consequences.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).

przeżywanie urazów w snach oraz bezsenność. Wyczerpana jednostka może w końcu popaść w stan lękowo-depresyjny, dezorganizacji psychosomatycznej czy wręcz paranoi, spowodowany permanentną sytuacją usprawiedliwiania się oraz ciągłym poczuciem winy. W ostateczności cybernetyczne szykany mogą doprowadzić dziecko do prób samobójczych (przypadki samobójstw w związku z terrorem w sieci odnotowano m.in. w Kanadzie, USA, Korei). Tego typu konsekwencje mogą być szczególnie groźne w przypadku dobrze uczącej się, ambitnej młodzieży. „Niektóre dzieci są bardzo samokrytyczne i wymagające wobec siebie, i każdą porażkę lub zawstydzenie traktują jako upokorzenie i katastrofę”³⁶. „Nękanie prowadzi do tego, że dziecko będące celem internetowych ataków, codziennie sprawdza nowe wiadomości, by zobaczyć, co znowu złęgo o nim napisano. Ten strach staje się treścią życia”³⁷. Często podkreśla się następstwa w postaci stygmatyzowania (etykietowania) osób będących ofiarami cyberagresji.

W obliczu wzrastającej frustracji społecznej i wynikającej stąd szeroko pojętej agresji nasilenie się zjawiska cyberbullyingu pełni przypuszczalnie rolę wentyla, który pozwala wyładować na bezbronnych ofiarach nagromadzoną agresję, przy czym wcale nie powoduje to jej wytłumienia. Przełożona na język potoczny psychoanalityczna koncepcja zjawiska katharsis: „należy uczyć dzieci ujawniać złość” (rozładowanie agresji nie tylko polepszy im samopoczucie, ale także pozbawi ich ochoty do dokonywania dalszych aktów przemocy), w tym wypadku nie sprawdza się. Krzywdy, niepowodzenia, frustracje wytwarzają lęk lub wściekłość i domagają się reakcji, która umożliwiłaby ich rozładowanie. Zachowania agresywne mogą również wynikać z faktu, iż część młodzieży agresywnej myśli inaczej niż nieagresywni rówieśnicy. Agresywni młodzi ludzie odróżniają dobro od zła, jednak postrzegają świat w sposób nieadekwatny, co określane jest mianem błędów myślowych lub zniekształceniem poznawczym³⁸. Według J. C. Gibbs’a syndrom zniekształcenia myślowego tworzą cztery sposoby myślenia (egocentryzm, umniejszanie, obwinianie innych, zakładanie najgorszego), których obecność może świadczyć o opóźnieniu dojrzałości moralnej³⁹.

³⁶ *Tragiczne skutki sextingu nastolatków*, <http://infonyrt2.com/index.php?mod=article&cat=WAZNE&article=530>; (dostęp dnia: 25.05.2010).

³⁷ R. Pasztelański, P. Szaniawski, *Wirtualna fala straszy dzieci w Internecie...*dz. cyt.

³⁸ Zob. S. E. Samenow, *Zanim będzie za późno. Poradnik dla rodziców i wychowawców dzieci trudnych*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2001.

³⁹ A. P. Goldstein, R. Nensén, B. Daleflod, M. Kalt, *New Perspectives on Aggression Replacement Training: Practice, Research and Application*, John Wiley & Sons Ltd., Chichester 2004, s. 56.

W literaturze psychologicznej spotkać można również twierdzenie, iż zjawisko wirtualnej agresji to internetowy efekt totalnego luzu, polegający na braku odczuwania ograniczeń - „hamulców” charakterystycznych dla kontaktów bezpośrednich. Psycholog John Suler sugeruje, że do pojawienia się internetowego efektu odhamowania może doprowadzić kilka czynników: anonimowość pseudonimu sieciowego, bycie niewidocznym dla innych, zwiększone poczucie ego z racji samotnego przebywania przed ekranem komputera i wreszcie brak jakichkolwiek autorytetów w sieci. P. Suler uważa, że odhamowanie może być pozytywne - gdy osoba nieśmiała otwiera się w internecie, albo toksyczne - tak jak w przypadku cyberagresji. Zwraca on również uwagę na pewną wrodzoną słabość ludzkiego mózgu ujawniającą się wtedy, gdy jego części odpowiedzialne za funkcje społeczne muszą radzić sobie z nowym typem bodźców pojawiających się podczas aktywności w internecie. Również badania prowadzone przez Jennifer Beer, psycholog z University of California w Davis, dowodzą, że system nadzorujący nasze zachowanie w trakcie spotkania twarzą w twarz blokuje impulsy wywołujące działania, które mogłyby sprawić przykrość drugiej osobie lub przerwać interakcję. Pacjenci neurologiczni z uszkodzeniami kory przedniej części podstawy płata czołowego, tracą zdolność do modulowania jądra migdałowego będącego źródłem negatywnych lub niekontrolowanych impulsów. Podobnie jak małe dzieci, popełniają zawstydzające gafy społeczne bądź zachowują się wulgarnie i agresywnie, nie zdając sobie w ogóle sprawy z tego, że robią coś niestosownego lub ranią innych⁴⁰.

Odpowiedzi właściwe pod względem społecznym powstają podczas neuronowego dialogu między korą mózgową przedniej części podstawy płata czołowego a centrami emocjonalnymi, takimi jak jądro migdałowe odpowiedzialne za impulsywność. Jednak aby móc wyselekcjonować impulsy i stworzyć dla nich odpowiednie kanały, kora potrzebuje informacji związanych z interakcjami natury społecznej, na przykład zmian tonu głosu lub wyrazu twarzy. Niestety, w e-mailu, podczas rozmów na czacie lub poprzez komunikatory internetowe oraz w wiadomościach tekstowych wysyłanych poprzez telefony komórkowe nie ma miejsca na tego rodzaju wskazówki. Można je otrzymać tylko podczas bezpośredniego kontaktu z odbiorcą wypowiedzi.

⁴⁰ D. Goleman, *Skąd bierze się agresja w internecie?* <http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,33187,3957981.html>; (dostęp dnia: 21.10.2006).

Przyczyną jest tu chyba jednak nie tylko agresja, lęk, zniekształcenie poznawcze, efekt odhamowania, zaburzenie lub mikrozaburzenia neurologiczne lub brak dojrzałości moralnej, ale również nuda i monotonia, ochota na rozrywkę lub dążenie do wyróżniania się spośród innych. W przypadku cyberbullyingu mówić można chyba także o zjawisku przeniesienia, a więc zastępczego rozładowania. Wydaje się, iż cyberoutsider nie jest szykanowany z powodu swojej jakiegokolwiek „inności”, lecz dlatego, że staje się bezpiecznym obiektem zastępczym do rozładowania powstałej gdzie indziej złości.

Wszystkie negatywne emocje ofiar agresji elektronicznej i cyberbullyingu mogą być uważane przez niektórych za coś przejściowego. Otóż nic bardziej mylnego, bowiem negatywne emocje mogą być rozwiązywane poprzez zachowania autodestrukcyjne, agresję interpersonalną oraz różne formy przestępczości. Badania wskazują nawet, iż szczególnie poważne konsekwencje skutkują współwystępowaniem innych problemów, jak chociażby stosowaniem substancji psychoaktywnych⁴¹.

Agresja elektroniczna oraz cyberbullying pociągają za sobą również konsekwencje prawne, regulowane przez kodeks cywilny (w zakresie naruszenia dóbr osobistych – art. 23 i art. 24⁴²), kodeks wykroczeń (w zakresie używania wulgaryzmów – art. 141⁴³), kodeks karny (w zakresie zniewagi/zniesławienia – art. 212, art. 216⁴⁴; w zakresie włamań oraz wprowadzania zmian - art. 267, art. 268, art. 268a, art. 269, art. 269a, art. 269b⁴⁵; w zakresie gróźb/nękania – art. 190, art. 190a, art. 191⁴⁶; w zakresie szkodliwych treści – art. 256, art. 257⁴⁷;

41 Zob. M. L. Ybarra, K. J. Mitchell, *Youth engaging In online harassment: associations with caregiver-child relationship, Internet use, and personal characteristics*, „Journal of Adolescence” nr 27/2004, s. 319-336.

42 <http://kodeks-cywilny.org/I-czesc-ogolna/osoby/osoby-fizyczne/zdolnosc-prawna-i-zdolnosc-do-czynnosci-prawnych>; (dostęp dnia: 28.02.2013).

43 Kodeks wykroczeń, http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-wykroczen-z-dnia-20-maja-1971-r/czesc-szczegolna_rozdzial-xvi_wykroczenia-przeciwko-obyczajnosci-publicznej/?on=01.01.2013&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

44 http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-6-czerwca-1997-r/czesc-s_rozdzial-xxvii_przestepstwa-przeciwko-czci-i-nietykalnosci-cieslesnej/?on=01.06.2012&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

45 http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-6-czerwca-1997-r/czesc-s_rozdzial-xxxiii_przestepstwa-przeciwko-ochronie-informacji/?on=01.06.2012&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

46 http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-6-czerwca-1997-r/czesc-s_rozdzial-xxxiii_przestepstwa-przeciwko-wolnosci/?on=01.06.2012&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

47 http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-6-czerwca-1997-r/czesc-s_rozdzial-xxxii_przestepstwa-przeciwko-porzadkowi-publicznemu/?on=01.06.2012&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

w zakresie groomingu – art. 200a §1, art. 200a §2⁴⁸), a także Ustawę z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych⁴⁹.

Problemu cyberagresji nie należy lekceważyć ani bagatelizować. Cybernetyczne szykany choć są wirtualne, bolą, niestety, bardzo realnie.

ZJAWISKO CYBERPRZEMOCY A DZIAŁANIA SZKOŁY

Jednym z głównych elementów organizacji pracy placówki oświatowej jest zapewnienie bezpieczeństwa uczniom. Regulacje prawne najczęściej określają ogólne zasady traktujące o zapewnieniu bezpieczeństwa uczniów, jak również odpowiedzialność prawną pracowników szkoły za ich przestrzeganie. Rzadko jednak przedstawiają swoisty system reagowania w konkretnych sytuacjach, rzadko także przedstawiają szczegółowe procedury postępowania. Agresja elektroniczna i cyberbullying są zagrożeniem, o którym należy wiedzieć i pamiętać. Należy również zdawać sobie sprawę z możliwości jego wystąpienia, jak i złożoności zjawiska.

Nie ulega wątpliwości, że wykorzystanie nowoczesnej technologii staje się stylem pracy współczesnej szkoły. Dziś w szkołach nie jest niczym nowym pracownia komputerowa, skomputeryzowane biblioteki, wykorzystywanie nowoczesnej technologii na wielu lekcjach, nie tylko na informatyce. Pamiętać należy jednak o tym, że dzisiejsza młodzież to tzw. *cyfrowi tubylcy*, posługujący się na co dzień nową technologią, traktujący ją również jako źródło wiedzy, nauki, rozrywki, komunikacji. W rzeczywistości szkolnej ważnym jest jednak, aby treści dostępne za pomocą internetu były prawdziwe, rzetelne i pożądane, żeby korzystanie z urządzeń technologii informacyjno-komunikacyjnej w szkole było bezpieczne, a aktywność uczniów nie pozwalała na zetknięcie się z formami wirtualnej agresji i przemocy.

Ujawnienie zjawiska cyberprzemocy wymaga podjęcia w szkole konkretnych działań interwencyjnych, należy zatem:

- ♦ zagwarantować w placówce bezpieczną strukturę informatyczną;

⁴⁸ http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-6-czerwca-1997-r/czesc-s_rozdzial-xxv_przestepstwa-przeciwko-wolnosci-seksualnej-i-obyczajnosci/?on=01.06.2012&exact=yes; (dostęp dnia: 28.02.2013).

⁴⁹ http://www.giodo.gov.pl/593/id_art/386/j/pl; (dostęp dnia: 28.02.2013).

- ♦ wprowadzić działania profilaktyczne w szkole, uświadamiające całą społeczność szkolnej zasady korzystania i zagrożenia płynące z użytkowania różnych technologii komunikacyjnych;
- ♦ opracować procedurę reagowania w szkole na zjawisko agresji elektronicznej i cyberbullyingu;
- ♦ podejmować interwencję w każdym przypadku ujawnienia lub podejrzenia cyberagresji⁵⁰.

BEZPIECZNA STRUKTURA INFORMATYCZNA

Dla bezpieczeństwa szkolnej sieci komputerowej, z całą jej specyfiką oraz funkcjonalnością, można sformułować kilka zasadniczych postulatów:

- a) właściwie zaplanowana i zorganizowana sieć komputerowa - należy tak zaplanować sieć komputerową, aby sieć administracyjna i sieć dydaktyczna były odizolowane, uczniowie nie mogą mieć dostępu (choćby potencjalnego) do sieci administracyjnej, niedopuszczalnym jest, aby dostępny był dla uczniów wgląd w dokumenty szkolne, księgowość, płace, czy też dostępny był elektroniczny dziennik lekcyjny;
- b) uczniowie nie mogą pracować przy komputerach przeznaczonych dla nauczyciela - zasada ta powinna dotyczyć zarówno komputerów stacjonarnych, jak i komputerów przenośnych;
- c) wszystkie komputery muszą posiadać zabezpieczenie antywirusowe - pamiętać należy jednak, że oprogramowanie antywirusowe musi mieć możliwość systematycznego (codziennego) aktualizowania sygnatur i baz wirusów;
- d) dostęp do poczty e-mail - dostęp do szkolnej skrzynki poczty elektronicznej powinny mieć wyłącznie osoby uprawnione; należy pamiętać, że szkolna poczta internetowa to także wizytówka danej placówki;
- e) zabezpieczenie przed różnymi treściami niepożądanymi - każdy komputer dostępny uczniowi powinien być tak skonfigurowany, aby zapewnić bardzo szeroko pojęte bezpieczeństwo treści;

⁵⁰ E. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Fundacja „Dzieci Niczyje”, Warszawa 2009, s. 12.

- f) bezpieczeństwo szkolnych stron www - pamiętać należy o odpowiedzialności za to wszystko, co publikowane jest na takich witrynach, a szeroki dostęp administracyjny powinny mieć tylko wybrane osoby, tworzące i nadzorujące szkolny serwis internetowy;
- g) indywidualne konta sieciowe - każdy użytkownik w sieci szkolnej powinien mieć założone oraz zdefiniowane własne konto, bowiem indywidualne konta uczniowskie podnoszą poziom bezpieczeństwa sieci;
- h) monitoring - stosowanie indywidualnych kont, a także indywidualnych haseł daje możliwość monitoringu aktywności ucznia opiekunowi pracowni. Wyróżnić można następujące formy monitoringu: monitoring treści, monitoring zasobów oraz monitoring aktywności⁵¹.

Przedstawione powyżej postulaty bezpieczeństwa muszą odnosić się również do działającego najczęściej przy bibliotece szkolnej internetowego centrum informacji multimedialnej, komputerów znajdujących się w świetlicy szkolnej, mobilnych pracowni komputerowych i innych.

DZIAŁANIA PROFILAKTYCZNE W SZKOLE

Równie ważna, jak kontrola i bezpieczeństwo infrastruktury informatycznej, jest profilaktyka, której głównym celem w zakresie przeciwdziałania cyberagresji jest ograniczenie lub całkowite wyeliminowanie tego typu zachowań (w szkole bądź poza nią), realizowanych przy użyciu komputera z dostępem do internetu lub telefonu komórkowego.

Szkoła jest dobrym terenem oddziaływań profilaktycznych, ponieważ jest miejscem:

- ♦ spotkania dzieci, młodzieży oraz najważniejszych osób dorosłych odpowiedzialnych za opiekę i wychowanie (rodziców i nauczycieli);
- ♦ intensywnego rozwoju interpersonalnego i społecznego;
- ♦ zadaniowej działalności uczniów;
- ♦ konfrontacji autorytetów i kształtowania się poczucia własnej tożsamości ucznia;

⁵¹ Tamże, s. 23-31.

- wypełniania znacznej części aktywnego życia dzieci i młodzieży;
- weryfikacji oczekiwań rodziców związanych z własnym dzieckiem pozwalającym na łatwy dostęp do środowiska dzieci i młodzieży i sprawną organizację prowadzonych oddziaływań⁵².

Dodać jednak należy, iż w szkole muszą istnieć wyraźnie wytyczone granice akceptowanych zachowań. W szkole powinien funkcjonować jasny system norm współżycia społecznego i jasny system konsekwencji w przypadku złamania zasad. Władze szkolne powinny szczególnie wyraźnie przekazywać zarówno uczniom, jak i ich rodzicom, iż zamierzają reagować na wszelkie przejawy zachowań przemocowych (a więc także cyberprzemoc) wśród uczniów.

Podstawowym elementem programu, który miałby na celu ograniczenie agresji elektronicznej i cyberbullyingu powinno być również dostarczanie uczniom wiedzy i umiejętności posługiwania się technologią komunikacyjną. Uczniowie muszą wiedzieć, jak korzystać z nowych mediów, aby nie były one narzędziami wirtualnej agresji i przemocy oraz jakie mogą być konsekwencje ryzykownych zachowań w sieci. Rolą szkoły jest więc prowadzenie edukacji uczniów także w tym obszarze, czego odzwierciedleniem jest nowa podstawa programowa kształcenia ogólnego, nakładająca obowiązek prowadzenia edukacji medialnej i profilaktyki zachowań ryzykownych w internecie. W tym kontekście wiele portali internetowych przygotowuje szeroką ofertę materiałów edukacyjnych promujących bezpieczeństwo w sieci (dla każdego poziomu edukacyjnego)⁵³. Pomocą dla nauczycieli i wychowawców może stać się także coraz bogatsza oferta programów profilaktycznych i edukacyjnych z zakresu nowoczesnych technologii⁵⁴.

Ciekawym rozwiązaniem w ramach działań profilaktycznych szkoły związanych z występowaniem elektronicznej agresji i cyberbullyingu jest strategia działań opracowana przez W. Poleszaka w oparciu o wyniki badań projektu badawczego pt. *Cyberbullying wśród młodzieży: badania i interwencja w sześciu krajach europejskich*. Autor przyjął założenie, że program jest tym skuteczniejszy, im więcej obejmuje strategii i płaszczyzn oddziaływania, stąd

⁵² J. Szymańska, *Programy profilaktyczne. Podstawy profesjonalnej psychoprofilaktyki*, Centrum Metodyczne Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej MEN, Warszawa 2002, s. 50.

⁵³ Zob. K. Zygmunt-Hernandez, *Bezpieczeństwo młodych internautów w sieci*, „Oświata Mazowiecka” nr 4(14)/12-2012/01-2013.

⁵⁴ Zob. <http://bezpiecznaszkola.men.gov.pl>; (dostęp dnia: 28.02.2013).

też zadania w nim zawarte dedykowane są zarówno młodzieży, jak i rodzicom, grupom rówieśniczym oraz środowisku szkolnemu⁵⁵.

Tabela 3 Propozycje zadań w programie ograniczenia zachowań agresywnych w internecie

	Zadania
Strategia informacyjna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zmiana przekonań normatywnych młodzieży dotyczących zachowań agresywnych w internecie. 2. Zmiana przekonań normatywnych rodziców na temat używania komputera i internetu. 3. Przeprowadzenie w środowisku młodzieży szerokiej kampanii informacyjnej, prezentującej wyniki badań nad zachowaniami agresywnymi w internecie. 4. Przeprowadzenie w środowisku rodziców, nauczycieli i wychowawców szerokiej kampanii informacyjnej prezentującej wyniki badań nad zachowaniami agresywnymi w internecie. 5. Przeprowadzenie kampanii informacyjnej ukazującej przyczyny i mechanizmy zachowań agresywnych w internecie (kampania powinna być prowadzona także w sieci). 6. Kolportaż, zwłaszcza w obszarze internetu, materiałów dotyczących przyczyn i mechanizmów zachowań agresywnych w internecie. 7. Edukacja dzieci i młodzieży spędzającej wiele czasu w internecie w zakresie sposobów radzenia sobie z zachowaniami agresywnymi. Prowadzenie kampanii informacyjnej skierowanej do młodych ludzi korzystających z internetu na temat możliwości uzyskania wsparcia i pomocy w przypadku, gdy doświadczyły zachowań agresywnych.
Strategia edukacyjna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przeprowadzenie warsztatów poświęconych rozwojowi zdolności autorefleksji i empatii dla uczniów gimnazjum. 2. Przeprowadzenie wśród rodziców warsztatów kształcących umiejętności wychowawcze w zakresie edukacji medialnej dzieci. 3. Warsztaty kształtące w zakresie pogłębiania relacji z dziećmi i spędzania czasu wolnego, skierowane do zainteresowanych rodziców.

⁵⁵ Zob. W. Poleszak, *Profilaktyka zachowań agresywnych w internecie. Propozycje działań profilaktycznych*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying – zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie...* dz. cyt., s. 185-210.

Strategia działań o charakterze alternatywnym	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie przez szkoły i domy kultury zajęć pozalekcyjnych pozwalających na spędzanie czasu wolnego bez komputera. Celem zajęć będzie także budowanie głębokich relacji adolescentów z innymi uczestnikami poprzez ich wspólne uczestnictwo w rozmaitych inicjatywach (jak np. zajęcia sportowe, teatralne, wolontariat itp.). Warunkiem skuteczności takich zajęć będzie udział zaangażowanego i zarażającego pasją animatora takich działań. 2. Zaprojektowanie przez rodziców programu zajęć na propagowanie alternatywnych, wobec tych związanych z użyciem komputera, form spędzania czasu w rodzinie (np. pod hasłem: „Chcemy wam pokazać, jak my spędziliśmy czas wolny”). Ważne, aby były to różnorodne formy spędzania czasu wolnego ukierunkowane na budowanie relacji, np. wspólne gry w karty, gry planszowe), rodzinne wyjścia do kina lub teatru, wspólne działania wolontariackie, wycieczki angażujące wszystkich członków rodziny, rajdy krajoznawcze. Im wcześniej rodzina wprowadzi takie praktyki, tym większe szanse powodzenia w nauce konstruktywnych form spędzania czasu wolnego. 3. Zaangażowanie młodzieży w działania twórcze powiązane z tematyką cyberbullyingu – wystawianie sztuk teatralnych, udział w konkursach literackich, czy też plastycznych. 4. Zaangażowanie młodzieży w projekty realizowane w sieci, które ukierunkowane są na wsparcie i pomoc innym.
Strategia interwencyjna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotowanie programu wspartego na działaniach rówieśniczych edukatorów, ukierunkowanego na prowadzenie dyskusji w internecie. 2. Przygotowanie programu liderów młodzieżowych prowadzących dyskusję podczas godzin wychowawczych. 3. Podjęcie przez liderów młodzieżowych dyskusji dotyczących agresji w internecie na łamach szkolnych gazet i w szkolnych radiowęzłach. 4. Identyfikacja i objęcie pomocą profesjonalną ofiar i sprawców przemocy w internecie. 5. Identyfikacja i obligatoryjne włączanie młodych ludzi z tendencjami do zachowań agresywnych do programów ograniczających agresję. 6. Przygotowanie wolontariuszy do takiej moderacji dyskusji prowadzonych na młodzieżowych forach dyskusyjnych i portalach społecznościowych, które wykreowałyby „modę” na konstruktywne zachowania w internecie. Kluczowym jest, aby dyskusje te miały charakter treningu wnioskowania moralnego.
Strategia działań o charakterze zmian środowiskowych	<ol style="list-style-type: none"> 1. Włączenie do wspólnego działania na rzecz pomocy ofiarom i sprawcom przemocy w internecie specjalistów zajmujących się profilaktyką i wychowaniem (zespołów interdyscyplinarnych). 2. Wprowadzenia stałego monitoringu zjawiska, jak i badań skuteczności podejmowanych działań. 3. Zainteresowanie problemem mediów lokalnych i ogólnopolskich oraz wspólne opracowanie programów informacyjno-edukacyjnych. 4. Włączenie do działań profilaktycznych tych przestrzeni wirtualnych, z których najczęściej korzystają młodzi ludzie (o skłonnościach do agresji), poprzez zamieszczanie w nich artykułów czy dyskusji na temat agresji elektronicznej. 5. Propagowanie zakładania i prowadzenia przez młodzież stron poświęconych profilaktyce zachowań agresywnych
Strategia profilaktyczna o charakterze zmian przepisów	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie działań profilaktycznych dotyczących cyberbullyingu do Szkolnego Programu Profilaktyki (m.in. w formie zajęć realizowanych podczas lekcji informatyki i na godzinach wychowawczych). 2. Lobbowanie za prawem ograniczającym reklamę i sprzedaż agresywnych gier osobom nie spełniającym kryterium wieku.

Źródło: W. Poleszak, *Profilaktyka zachowań agresywnych w internecie. Propozycje działań profilaktycznych*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Cyberbullying – zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie...* dz. cyt., s. 200-202.

Bardzo ważnym, z punktu widzenia profilaktyki, ustaleniem zrealizowanych badań jest to, że wykazały one wyraźne powiązanie funkcjonowania młodych ludzi w świecie online i offline w kontekście agresji elektronicznej, w szczególności agresji rówieśniczej - cyberbullyingu. Wyniki badań pokazały, że rzeczywistość online i offline, jeśli chodzi o przyczyny, przejawy i konsekwencje agresji rówieśniczej wzajemnie na siebie wpływają. Okazuje się, że w cyberbullying rzadko angażują się młodzi ludzie, którzy nie są zaangażowani w tradycyjny bullying. Z kolei ci, którzy angażują się w agresję rówieśniczą online, zwykle przyjmują te same role, jakie pełnią w kontekście tradycyjnej agresji rówieśniczej. Oznacza to, że opisane w literaturze sprawdzone działania odnoszące się do profilaktyki i interwencji w tradycyjny bullying, można traktować jako takie, które będą odpowiednie także w odniesieniu do cyberbullyingu⁵⁶.

PROCEDURA REAGOWANIA W SZKOLE W SYTUACJI CYBERAGRESJI

Jednym z ważnych zadań szkoły jest przygotowanie i stosowanie algorytmu interwencji w przypadku cyberprzemocy, uwzględniającego potrzeby i realia szkolne. Proponowana procedura jest podpowiedzią, jak i kiedy nauczyciele (dyrektor szkoły) powinni reagować wobec ofiar, sprawców i świadków oraz w jaki sposób współpracować z rodzicami tych uczniów.

Procedura reagowania w szkole w sytuacji cyberbullyingu może zawierać następujące kroki:

- a) ujawnienie przypadku agresji elektronicznej lub cyberbullyingu - informacja o tym, że miało miejsce zjawisko cyberagresji, może pochodzić z różnych źródeł. Osobą zgłaszającą fakt prześladowania może być poszkodowany uczeń, jego rodzice lub inni uczniowie – świadkowie zdarzenia, nauczyciele;
- b) ustalenie okoliczności zdarzenia i zabezpieczenie dowodów - przypadki cyberprzemocy powinny zostać zbadane, a w miarę możliwości

⁵⁶ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży...* dz. cyt., s. 270.

zarejestrowane oraz udokumentowane. Nauczyciel, który nie pełni funkcji wychowawcy, powinien przekazać informację wychowawcy klasy, a ten powinien poinformować o fakcie pedagoga szkolnego oraz dyrektora szkoły. Pedagog, dyrektor oraz wychowawca powinni dokonać analizy zdarzenia i zaplanować dalsze postępowanie; zadaniem szkoły będzie także ustalenie okoliczności zdarzenia oraz ewentualnych świadków; w procedurze interwencyjnej może uczestniczyć również nauczyciel informatyki, który zabezpieczy dowody i ewentualnie pomoże w ustalaniu tożsamości sprawcy cyberprzemocy;

- c) działania wobec ofiary cyberprzemocy - ofiara cyberagresji najczęściej potrzebuje pomocy, a także emocjonalnego wsparcia ze strony dorosłych. Uczeń powinien być przekonany, że szkoła podejmie odpowiednie kroki w celu rozwiązania problemu, powinien również otrzymać poradę jak ma się zachować, aby zapewnić sobie poczucie bezpieczeństwa. Także rodzice dziecka - ofiary cyberbullyingu muszą zostać poinformowani o zaistniałym problemie oraz otrzymać wsparcie i pomoc ze strony szkoły;
- d) działania wobec sprawcy cyberprzemocy – jeśli sprawca cyberprzemocy jest znany i jest on uczniem szkoły, dalsze działania powinien podjąć pedagog szkolny. Powinien on przeprowadzić rozmowę z uczniem-sprawcą o jego zachowaniu, ustalając okoliczności zajścia oraz wspólnie zastanowić się nad jego przyczynami i poszukaniem rozwiązania zaistniałej sytuacji; uczeń powinien również zostać poinformowany o konsekwencjach regulaminowych, które zostaną wobec niego zastosowane. Również rodzice sprawcy muszą zostać poinformowani o zdarzeniu, zapoznani ze zgromadzonym materiałem dowodowym, a także z decyzją w sprawie dalszego postępowania i podjętych przez szkołę środków dyscyplinarnych wobec ich dziecka. Sprawca wirtualnej agresji powinien zostać otoczony opieką psychologiczno-pedagogiczną, zmierzającą w kierunku pomocy w zrozumieniu konsekwencji swojego zachowania, w zmianie postawy i postępowania, w tym sposobu korzystania z nowych technologii;
- e) zastosowanie środków dyscyplinarnych wobec cybermobberów - cyberprzemoc powinna podlegać sankcjom określonym w wewnętrznych przepisach szkoły, ale szkoła może zastosować także inne konsekwencje. Celem sankcji wobec sprawcy jest przede wszystkim:

- zatrzymanie przemocy oraz wzbudzenie refleksji na temat swojego zachowania, niezwykle ważne jest również pokazanie społeczności szkolnej, że żadna forma cyberbullyingu nie będzie tolerowana;
- f) współpraca szkoły z policją i sądem rodzinnym - poważne przypadki cyberbullyingu, które mogą przebiegać z naruszeniem obowiązującego prawa (np. propozycje seksualne, groźby karalne czy publikowanie nielegalnych treści itp.) powinny zostać bezwzględnie zgłoszone na policję. Zgłoszenia należy dokonać także wówczas, gdy: rodzice sprawcy cyberprzemocy odmawiają współpracy, uczeń nie zaniechał dotychczasowego postępowania, do szkoły napływają informacje o innych przejawach demoralizacji dziecka, bądź popełnieniu przez nie czynu karnego. Dodać należy, iż szkoła jest zobowiązana do powiadomienia policji i/lub sądu rodzinnego w przypadku przestępstw ściganych z urzędu⁵⁷.

PRÓBA PODSUMOWANIA

Dzisiejsi uczniowie należą do generacji dorastającej w otoczeniu współczesnych technologii komunikacyjno-informacyjnych. Generację tę przyjęło się określać mianem *digital natives*, czyli cyfrowi tubylcy. Nauczyciele, niestety, w większości nie należą do generacji, która dorastała w otoczeniu nowych technologii – to cyfrowi imigranci (*digital immigrants*)⁵⁸, a więc ci, którzy musieli się przystosować do obecności nowych mediów zaistniałych i rozpowszechnionych w pewnym momencie ich życia, często dużo słabiej zorientowani w obsłudze i potencjale współczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Ten deficyt swoistych kompetencji technicznych osób dorosłych pozwala młodym ludziom na znaczną, a nawet zdecydowaną przewagę nad swoimi nauczycielami i rodzicami w cyberprzestrzeni, często

⁵⁷ Bardzo szczegółowe procedury postępowania w sytuacji występowania w szkole zjawiska elektronicznej agresji i cyberbullyingu odnaleźć można w: Ł. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2008, na podstawie którego przybliżono wybrane procedury.

⁵⁸ Zob. M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>; (dostęp dnia: 28.02.2013).

utrudnia komunikację międzypokoleniową, szczególnie wszelkie rozmowy o współczesnych technologiach informacyjno-komunikacyjnych (internecie). Sprawia to, że w trudnych sytuacjach młodzi ludzie szukają wsparcia u swoich rówieśników. Rodzice czy nauczyciele o sytuacjach niebezpiecznych dowiadują się rzadko. Dlatego też przed rodzicami oraz szkołą stoją zadania na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci. Pominięcie zatem bądź przemilczenie problematyki cyberprzemocy w pracy wychowawczej szkoły, jakkolwiek by tego nie uzasadniać, jest dużym błędem. Zaistnieć może ryzyko, że tego typu zaniedbanie doprowadzi do poważniejszych konsekwencji.

Ewolucja tradycyjnych zagrożeń w kierunku niebezpieczeństw online stawia przed szkołą nowe wyzwania. Wychowanie dzieci i młodzieży do prawidłowego funkcjonowania w internecie powinno owocować m.in. umiejętnością oceny konsekwencji swoich działań, poziomu bezpieczeństwa w kontaktach z innymi osobami w sieci, odpowiedzialnością za wykorzystywanie materiałów dostępnych w internecie oraz publikowane w sieci treści. Edukacja medialna powinna być rozumiana już nie tylko jako prezentacja klarownego kodeksu zasad co wolno, a czego nie wolno robić w internecie, żeby nie wpaść w sidła internetowych zagrożeń – ale jako trening zachowań społecznych, wpisany w realia kontaktów zapośredniczonych przez internet. Najlepiej zatem realizować to założenie metodą kilkutorową – z wykorzystaniem tradycyjnej pracy warsztatowej, podczas której nauczyciel prowadzący służy konsultacją i wyjaśnieniem zasad bezpieczeństwa i konsekwencji ryzykownych działań oraz e-learningu – dającego możliwość edukacji na rzecz bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni w naturalnym dla tego tematu środowisku oraz udziałem w inicjatywach podnoszących społeczną świadomość na temat właściwego korzystania z nowoczesnych technologii⁵⁹.

Proponuje się również, by rozwiązania dotyczące przeciwdziałania cyberbullyingowi były realizowane na poziomie systemowym - wykraczającym poza poziom placówki edukacyjnej, a działania w tym obszarze dotyczyły:

1. upublicznienia informacji na temat ukaranych/skazanych, dokonujących niewłaściwych czynów w cyberprzestrzeni, co służy rozpowszechnieniu

⁵⁹ Coraz częściej tematyka bezpieczeństwa w internecie jest przedmiotem rozmaitych inicjatyw społecznych, kampanii czy konkursów. Co roku w lutym w całej Europie obchodzony jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI). W Polsce obchody DBI, organizowane w ramach programu *Saferinternet.pl*, polegają na organizowaniu przez szkoły w całym kraju rozmaitych inicjatyw związanych z bezpieczeństwem online.

przekonania, że ludzie muszą brać odpowiedzialność za swoje działania online tak samo, jak za czyny offline;

2. obniżeniu stanu fascynacji mediów, które budują szacunek dla tych przestępców, dewiantów, którym udało się uniknąć konsekwencji - działanie to zredukuje traktowanie niektórych tego typu wydarzeń jako „kultowych”;
3. zwiększeniu odpowiedzialności firm dostarczających usługi internetowe w zakresie blokowania materiałów, które mają wyraźnie raniący innych lub przestępczy charakter, co spowoduje, że będzie można zapobiec poważnym działaniom kryminalnym za pomocą komputera oraz takim czynom, które wyrządzają poważną krzywdę innym osobom;
4. zapobieganiu deindywiduacji - masowe rozpowszechnianie wiedzy o tym, że anonimowość online nie jest tak bezpieczna dla sprawców, jak część z nich myśli; częstsze propagowanie pozytywnych zasad netykiety, szczególnie w kontekście uwzględniania odczuć osoby, z którą się komunikujemy⁶⁰.

Zaprezentowane tu rozwiązania wykraczają poza kompetencje i możliwości sektora edukacji. Problem agresji elektronicznej i cyberbullyingu jest jednak interdyscyplinarny i wymaga działań stanowiących element wielosektorowych działań.

Oprócz przedstawionych powyżej zadań szkoły w eliminacji zagrożenia agresją elektroniczną i cyberbullyingiem, tj. prowadzeniu działań profilaktycznych w szkole, uświadamiających całej społeczności szkolnej zasady korzystania i zagrożenia płynące z użytkowania różnych technologii komunikacyjnych, opracowaniu procedur reagowania w szkole na zjawisko cyberprzemocy, zabezpieczeniu infrastruktury informatycznej, szybkiego podejmowania interwencji w każdym przypadku ujawnienia lub podejrzenia cyberagresji dodać należy jeszcze jedno spostrzeżenie odnośnie roli pedagoga.

Jeśli chce się być pedagogiem, który towarzyszy młodym ludziom w erze cyfrowej, należy wystrzegać się uproszczeń, stereotypów i powierzchownego patrzenia na nowe media i ich rolę w życiu dzieci i młodzieży. Emocje, brak wiedzy, zrozumienia, a nade wszystko kompetencji nie dadzą szans na wprowadzenie sensownych rozwiązań pedagogicznych, profilaktycznych czy interwencyjnych w sytuacjach kryzysowych. Należy jednak mieć świadomo-

⁶⁰ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży...* dz. cyt., s. 271.

mość, że nikt nie przygotował nauczycieli (pedagogów) i rodziców do tych nowych zadań, co nie znaczy, że nauczyciele nie mogą partnerować uczniom, doceniając ich umiejętności i prosząc o ich zaprezentowanie. Takie działania nie prowadzą do naruszenia autorytetu pedagogów, raczej mogą przyczynić się, zgodnie z regułą potknięcia, do zwiększania zaufania między dwoma podmiotami nauczania – uczenia się: nauczycielami i uczniami⁶¹.

Nauczyciele szkolą się w zakresie technologii komputerowych, kładzie się nacisk na umiejętność swobodnego posługiwania się technologią na stanowisku pracy, ale problematyka szeroko pojętej kultury informacyjnej oraz bardzo szeroko pojętego bezpieczeństwa w sieci jest w tych programach często nieobecna lub marginalizowana. Media nie zastąpią nauczycieli, ale nauczyciele, którzy nie będą korzystać z mediów, zostaną niewątpliwie zastąpieni przez nauczycieli, którzy ich używają. Wydaje się, że w tym zakresie pedagogzy nie mają wyboru. Ten wybór został dokonany za nich przez dzieci, które są już dzisiaj „dziećmi mediów”⁶².

BIBLIOGRAFIA

- Berson R. I., *Cyberfiary: psychospołeczne konsekwencje wykorzystywania młodzieży za pośrednictwem Internetu*, „Dziecko krzywdzone” nr 2/2003.
- Berson M. J., *The computer can't see you blush*, „Kappa Delta Pi Record” nr 36/2000 (4).
- Bienias T., *Internet*, Wydawnictwo „Znak”, Kraków 1998.
- Binczycka-Anholcer M., *Przemoc i agresja jako zjawiska społeczne*, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2003.
- Block J., *Issues for DSM-V: Internet Addiction*, „The American Journal of Psychiatry” nr 165/2008.
- Czesławiak A., *Bullying i cyberbullying jako nowe formy zagrożenia bezpieczeństwa dziecka-ucznia*, [w:] Dębowski J., Jarmoch E., Świdorski A. W. (red.), *Bezpieczeństwo człowieka a proces wsparcia społecznego*, Wydawnictwo Akademii Podlaskiej, Siedlce 2007.

⁶¹ A. Roguska, *Media globalne – media lokalne. Zagadnienia z obszaru pedagogiki medialnej i edukacji regionalnej*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012, s. 216.

⁶² S. Krzyńska, *Multimedia we współczesnej szkole. Między teorią a praktyką*, [w:] L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red. nauk.), *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Atut”, Wrocław 2009, s. 274.

- Czesławiak A., *Cyberbullying. Wstępne spojrzenie na zjawisko wirtualnej agresji wśród młodzieży*, [w:] M. Jędrzejko, W. Bożejwicz, (red.) *Człowiek w sieci zniewolonych dróg*, Wydawnictwo Akademii Humanistycznej im. A. Gieysztor, Pułtusk 2007.
- Czesławiak A., *Rola szkoły w eliminowaniu zagrożenia cyberprzemocą wśród uczniów szkoły podstawowej*, niepublikowana praca dyplomowa, Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum, Szczecin 2012.
- Czesławiak A., *Sexting - nowy problem o poważnych konsekwencjach*, [w:] Sarzała D., Walancik M. (red.), *Człowiek w wielkiej sieci. Zjawisko - zagrożenia - profilaktyka. Tom I*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2011.
- Dambach E. K., *Mobbing w szkole. Jak zapobiegać przemocy grupowej*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003.
- Frączek A., Pufal-Struzik I. (red.), *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*, Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, Kielce 1996.
- Goldstein A. P., Nensén R., Daleflod B., Kalt M., *New Perspectives on Aggression Replacement Training: Practice, Research and Application*, John Wiley & Sons Ltd., Chichester 2004.
- Golka M., *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Guerreschi C., *Nowe uzależnienia*, Wydawnictwo „Salvator”, Kraków 2006.
- Hirigoyen M. F., *Molestowanie moralne. Perwersyjna przemoc w życiu codziennym*, Wydawnictwo Polskiej Prowincji Dominikanów „W Drodze”, Poznań 2002.
- Jakubowska-Malicka L., Kobylarek A., Pryszmont-Ciesielska M. (red. nauk.), *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław 2009.
- Juszczak S., *Komunikacja dzieci i młodzieży w przestrzeni wirtualnej*, „Kwartalnik Pedagogiczny” nr 4 (214)/2009.
- Lewandowska K., *Zagrożenia w Internecie – wiedza i doświadczenia dzieci i ich rodziców. Wyniki badań empirycznych*, „Dziecko krzywdzone” nr 13/2005.
- Livingstone S., L. Haddon, *EU Kids Online: Final report*, LSE, London 2009.
- Łoskot M., *Miłość, która przerodziła się w cyberprzemoc*. „Głos Pedagogiczny” nr 17/2010.
- McKenna A. Y. K., Bargh A. J., *Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology*, „Personality and Social Psychology Review” nr 4/2006 (1).
- McLuhan M., *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
- Mitchell A., *Bullied by the click of a mouse*, „Globe and Mail” z dn. 24.01.2004 r.
- Pasztelański R., Szaniawski P., *Wirtualna fala straszy dzieci w Internecie*, „Życie Warszawy” z dn. 16.03.2006 r.

- Patchin W. J., Hinduja S., *Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying*, „Youth Violence and Juvenile Justice”, Vol. 4, No. 2/2006.
- Poleszak W., *Profilaktyka zachowań agresywnych w internecie. Propozycje działań profilaktycznych*, [w:] Pyżalski J. (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*. Wydawnictwo Naukowe WSP w Łodzi, Łódź 2012.
- Pruchniewicz P., *Czarna strona Internetu*, „Przegląd” nr 21/2006 z dn. 22.05.2006 r.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna - wirtualne ciosy, realne rany - cz. I*, „Remedium” nr 9/2008.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna - wirtualne ciosy, realne rany - cz. II*, „Remedium” nr 10/2008.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, GWP, Sopot 2011.
- Pyżalski J. (red.), *Cyberbullying - zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, Wydawnictwo Naukowe WSP w Łodzi, Łódź 2012.
- Roguska A., *Media globalne – media lokalne. Zagadnienia z obszaru pedagogiki medialnej i edukacji regionalnej*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012.
- Samenow E. S., *Zanim będzie za późno. Poradnik dla rodziców i wychowawców dzieci trudnych*, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2001.
- Siemieniecki B., *Pedagogika medialna. Tom I*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Szymańska J., *Programy profilaktyczne. Podstawy profesjonalnej psychoprofilaktyki*, Centrum Metodyczne Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej MEN, Warszawa 2002.
- Wenglorz J., *Wykorzystanie nowych mediów przez młodzież w Polsce – wyniki międzynarodowego projektu badawczego Mediapro*, Wydawnictwo „Nowa Era”, Warszawa 2006.
- Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2009.
- Williams K. R., Cuerra N. G., *Prevalence and predictors of internet bullying*, „Journal of Adolescent Health” nr 41/2007.
- Ybarra M. L., Mitchell K. J., *Youth engaging In online harassment: associations with caregiver-child relationship, Internet use, and personal characteristics*. „Journal of Adolescence” nr 27/2004.
- Zasępa T., Chmura R. (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Św. Pawła, Częstochowa 2001.
- Zygmunt-Hernandez K., *Bezpieczeństwo młodych internautów w sieci*, „Oświata Mazowiecka” nr 4(14)/12-2012/01-2013.

Netografia

- Aftab P., *Understanding The Cyberharassment Problem*, <http://www.informationweek.com/news/29116706?queryText=Aftab P., Understanding The Cyberharassment Problem>; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Agresja i przemoc w szkolnych działaniach profilaktycznych. Poradnik metodyczny dla nauczycieli*, <http://www.kuratorium.lodz.pl/data/other/agresja-1.pdf>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- An Educator's Guide to Cyberbullying Cyberbullying and Cyberthreats*, <http://www.cyberbullying.ca>; (dostęp dnia: 25.11.2006).
- Belsey B., *What is cyberbullying?* <http://www.cyberbullying.ca>; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Benfer A., *Cyber slammed*, http://archive.salon.com/mwt/feature/2001/07/03/cyber_bullies; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Domaszewicz Z., *Cyberbullying: plaga internetowej przemocy*, <http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,42904,3901940.html>; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Domaszewicz Z., *Czy cyberbullying zniszczy anonimowość w internecie?* <http://serwis.gazeta.pl/swiat/1,34189,4299345.html>; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych, http://www.giodo.gov.pl/593/id_art/386/j/pl; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Goleman D., *Skąd bierze się agresja w internecie?* <http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,33187,3957981.html>; (dostęp dnia: 21.10.2006).
- Ministerstwo Edukacji Narodowej, <http://bezpiecznaszkola.men.gov.pl>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Kodeks cywilny, <http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-cywilny-z-dnia-23-kwietnia-1964-r/?q=kodeks cywilny>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Kodeks karny, <http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-karny-z-dnia-8-czerwca-1997-r>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Kodeks wykroczeń, <http://prawo.legeo.pl/prawo/kodeks-wykroczen-z-dnia-20-maja-1971-r/?q=kodeks wykroczeń>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Patchin J. W., Hinduja S., *Cyberbullying Fact Sheet. What you need to know about online aggression*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_fact_sheet.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013)
- Patchin J. W., Hinduja S., *Cyberbullying Offending Among an Adolescent Population - Executive Summary*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_offending.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Patchin J. W., Hinduja S., *Cyberbullying Research Summary. Emotional and psychological consequences*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_emotional_consequences.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).

- Patchin J. W., Hinduja S., *Cyberbullying Victim and Offender Warning Signs*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_warning_signs.pdf; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Patchin J. W., Hinduja S., *Cyberbullying Victimization Among an Adolescent Population - Executive Summary*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_victimization.pdf; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Patchin J. W., Hinduja S., *Emotional and Psychological Consequences Fact Sheet*, http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_emotional_consequences.pdf; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>; (dostęp dnia: 28.02.2013).
- Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne. Raport z badań*, http://www.saferinternet.pl/images/stories/files/Przemoc_rowiesnicza_raport.ppt; (dostęp dnia: 24.08.2011).
- Tragiczne skutki sextingu nastolatków*, <http://infonyrt2.com/index.php?mod=article&cat=WAZNE&article=530>; (dostęp dnia: 25.05.2010).
- Yeoman F., *Man has throat slashed in 'web rage'*, http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/article604307.ece; (dostęp dnia: 26.02.2013).

STRESZCZENIE

Agresja elektroniczna i cyberbullying wśród dzieci i młodzieży a działania szkoły

„Nowe media” (komputer, internet, telefon komórkowy, smartfon, tablet) zmieniły współczesny świat. Przestrzeń cyfrowa stała się częścią codzienności, a technologia informacyjno-komunikacyjna swoistym „dobrodziejstwem”, które stwarza ogromne możliwości oraz dostarcza wielu korzyści.

Oprócz niewątpliwych zalet nowych technologii, zaobserwować można jednak szereg związanych z nimi zagrożeń. Jednym z nich, szczególnie groźnym, bo bezpośrednio oddziaływującym na dzieci i młodzież jest agresja elektroniczna i cyberbullying - zjawisko oczerniania, szykanowania, tyranizowania i wyszydzania w sieci.

Do agresji elektronicznej, w którą zaangażowani są uczniowie, dochodzi najczęściej poza szkołą. Pamiętać jednak należy, że dysfunkcyjne użytkowanie współczesnych technologii znacząco wpływa na funkcjonowanie społeczne dzieci i młodzieży, co często przedkłada się np. na klimat społeczny szkoły, poczucie bezpieczeństwa w placówce, relacje nauczyciel – uczeń i inne. Zatem pominięcie problematyki patologii związanych z nowymi technologiami w pracy wychowawczej i profilaktycznej szkoły,

jakkolwiek byśmy je uzasadniali, byłoby dużym błędem. Stąd też niebagatelnym jest fakt potrzeby przygotowania i stosowania rozwiązań organizacyjnych związanych z agresją elektroniczną i cyberbullyingiem w szkołach. Niniejszy artykuł jest próbą ukazania roli szkoły oraz działań placówki w zakresie eliminacji zagrożenia cyberprzemocą wśród dzieci i młodzieży.

ABSTRACT

Electronic aggression and cyberbullying among children and teenagers versus school precautionary measures

The so-called „new media” (computers, the internet, mobiles, smart phones, tablets) have deeply affected the present world. The digital space has become a part of our everyday life as much as information technology has turned out to be a true boon bringing profits and creating a range of benefits.

However, apart from the unquestionable advantages of the new technologies, we should also beware of some serious risks created by them. The most dangerous ones seem to be electronic aggression and cyberbullying that is online accusing, harassing, teasing and mocking in order to harm a person deliberately. Both affect and abuse children and teenagers.

Amongst young people, electronic aggression as well as cyberbullying usually take place outside school. Nonetheless, one must not forget about improper use of technologies, which heavily influences youth's existence within a society. As a result, this phenomenon frequently has an impact on e.g. school society atmosphere, sense of security at school, teacher-student relations, etc. Accordingly, it would be a horrible mistake to omit the problem of pathology of new technologies in the school educational agenda and its preventive measures. Therefore, it is extremely important to prepare and make use of organizational solutions concerning electronic aggression and cyberbullying at school. All in all, this article is meant to be an attempt to uncover the role of the school and its actions taken up to eliminate cyberbullying amongst children and teenagers.