

Malwina Dankiewicz

Psychologiczny aspekt bezpieczeństwa cyfrowego

Kultura Bezpieczeństwa. Nauka-Praktyka-Refleksje nr 16, 113-120

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

PSYCHOLOGICZNY ASPEKT BEZPIECZEŃSTWA CYFROWEGO

PSYCHOLOGICAL ASPECT OF DIGITAL SECURITY

Malwina Dankiewicz

Abstract

Digital security is an extensive subject, part of which is the safe use of modern technology, including such forms of new media as the Internet, television and video games. The main psychological threat posed by information and communication technology, is the problem of violence in the media, including electronic aggression. The article presents studies on the effect of watching violence on television and in films, playing in violent video games, and being a victim or perpetrator of electronic aggression. The possible consequences were indicated, and highlighted the role of education in preventing negative effects of technological progress.

Keywords

digital security, new media, media violence, electronic aggression

Abstrakt

Bezpieczeństwo cyfrowe to rozległy temat, w który wpisuje się bezpieczne korzystanie z nowoczesnych technologii, w tym takich form nowych mediów jak Internet, telewizja i gry komputerowe. Głównym zagrożeniem psychologicznym, jakie niesie ze sobą technologia informacyjno-komunikacyjna, jest problem agresji w mediach, w tym agresji elektronicznej. W artykule przedstawiono badania dotyczące wpływu obserwowania agresji w telewizji i filmach, brania udziału w agresywnych grach komputerowych oraz bycia ofiarą lub sprawcą agresji elektronicznej. Wskazano możliwe konsekwencje oraz podkreślono rolę edukacji w prewencji negatywnych zjawisk związanych z postępem technicznym.

Słowa kluczowe

bezpieczeństwo cyfrowe, nowe media, agresja w mediach, agresja elektroniczna

Wprowadzenie

Rozpatrując kwestie bezpieczeństwa we współczesnym świecie, nie można pominąć tak ważnego obszaru, jaki stanowi technologia informacyjno-komunikacyjna. Technologia ta znalazła zastosowanie w wielu obszarach życia, dlatego też kwestie związane z cyfrowym bezpieczeństwem dotyczą bardzo rozległej tematyki. Wpisuje się w nią zarówno bezpieczeństwo pracy z komputerem, niebezpieczeństwa związane z dostępem do Internetu, uzależnienia, jak również zewnętrzne ataki na komputery w celu ich wykorzystania do działalności przestępczej czy zagrożenia ze strony złośliwego oprogramowania.

Zagrożenie bezpieczeństwa dotyczy wszystkich form nowych mediów. Jest to „ogólne określenie wielu różnych form komunikacji elektronicznej, które są możliwe dzięki użyciu technologii komputerowej, wykorzystujących m.in. publikacje elektroniczne na CD-ROM, DVD, telewizję cyfrową i przede wszystkim Internet. Oznacza to korzystanie – na potrzeby komunikowania się – z komputerów stacjonarnych i przenośnych, jak i innych bezprzewodowych urządzeń przenośnych. Do nowych mediów zalicza się m.in. strony internetowe, pocztę elektroniczną, społeczności internetowe, reklamę internetową, kioski elektroniczne, aparaty i kamery cyfrowe, integrację cyfrowych danych z telefonu, środowiska wirtualnej rzeczywistości (w tym gry wideo). Termin jest odniesieniem do »starych« form medialnych, takich jak drukowanie gazet i czasopism, będących statyczną reprezentacją tekstu i grafiki”¹.

Większy dostęp i rozpowszechnienie nowoczesnych technologii sprawia, że wraz z ich rozwojem zaczęły pojawiać się nowe, negatywne zjawiska. Do zagrożeń w wirtualnym świecie należy przestępczość w Internecie, oszustwa elektroniczne, publikacje szkodliwych treści (przemoc i pornografia) oraz wykorzystanie technologii komunikacyjnych, jako narzędzia do realizacji działań agresywnych. Problem jest tym bardziej powszechny, że w ciągu ubiegłej dekady zaobserwowano bardzo dynamiczny wzrost popularności Internetu w Polsce, do tego stopnia, że nowe media są obecnie utożsamiane głównie z Internetem. Z najnowszych danych wynika, że korzysta z niego regularnie, tzn. przynajmniej raz w tygodniu, ponad połowa dorosłych Polaków (56%), w tym 93% osób w wieku 18-24 lata. Z Internetu korzystają niemal wszyscy dorośli mający wyższe wykształcenie. Internauci spędzają online przeciętnie 12 godzin w tygodniu, czyli około dwie godziny dziennie, a czas spędzany w sieci zależy od wieku ankietowanych. Najmłodszy są tygodniowo online dłużej niż pozostali, natomiast relatywnie najmniej godzin w Internecie spędzają osoby mające od 35 do 44 lat i od 55 do 64 lat.²

1 Rozporządzenie Prezesa Rady Ministrów z dnia 7 marca 2012 r. w sprawie określenia wzorów formularzy sprawozdawczych, objaśnień co do sposobu ich wypełniania oraz wzorów kwestionariuszy i ankiet statystycznych stosowanych w badaniach statystycznych ustalonych w programie badań statystycznych statystyki publicznej na rok 2012 (Dz. U. z 2012 r. poz. 446).

2 M. Feliksiak, Korzystanie z internetu. Raport CBOS, Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa 2012.

Bezpieczeństwo informatyczne, to „pojęcie związane zarówno z bezpieczeństwem samej informacji krążącej między węzłami sieci, jak też bazami danych dostępnych za jej pośrednictwem”.³ Pojęcie to dotyczy również zagrożenia generowanego przez samego użytkownika systemu i ten aspekt jest podejmowany w niniejszym artykule. Bezpieczeństwo informatyczne niewiele różni się od ogólnie pojmowanego bezpieczeństwa. Częścią systemu są ludzie pracujący z informacjami, stanowiący ogniwo w łańcuchu, którzy są odpowiedzialni zarówno za wymianę informacji, jak i bezpieczeństwo ogólne. Zagrożenia psychologiczne, jakie niesie ze sobą komunikacja elektroniczna, to przede wszystkim agresja elektroniczna. Jednak problem agresji nie dotyczy jedynie Internetu, ale również innych form nowych mediów, a szczególnie telewizji i gier wideo (komputerowych).

Agresja w mediach

Znaczna część badań psychologicznych dotyczących stymulacji agresywności i agresywnego zachowania koncentruje się na wpływie mediów. Media pokazujące przemoc to takie, które przedstawiają umyślne próby wyrządzenia krzywdy innym. Sprawcą może być prawdziwa osoba, postać z kreskówek lub ktokolwiek pomiędzy tymi dwoma kategoriami.

Zgodnie z Ogólnym Modelem Agresji (ang. General Aggression Model, GAM) C.A. Andersona i B.J. Bushmana, zachowanie agresywne bazuje w większości na uczeniu się, aktywacji i stosowaniu struktur poznawczych związanych z agresją przechowywanych w pamięci. Zmienne sytuacyjne (np. niedawne narażenie na przemoc w mediach) wpływają na agresywne zachowania poprzez zmianę aktualnego wewnętrznego stanu danej osoby, reprezentowanego przez zmienne poznawcze, afektywne i pobudzenie.

Media ukazujące przemoc zwiększają agresję poprzez uczenie obserwatorów agresywnego zachowania, priming agresywnych treści poznawczych (m. in. wyuczonych wcześniej agresywnych skryptów i schematów), poprzez zwiększenie pobudzenia lub poprzez tworzenie agresywnego stanu afektywnego. Długotrwałe efekty obejmują także procesy uczenia się. Od dzieciństwa ludzie uczą się spostrzegania, interpretowania, oceniania i reagowania na wydarzenia w środowisku fizycznym i społecznym, dzięki czemu rozwijają się różne rodzaje struktur wiedzy. Opierają się one na codziennej obserwacji i interakcji z innymi ludźmi, prawdziwymi (np. członkami rodziny) i wyobrażonymi (pochodzącymi z mediów). Każdy epizod agresji w mediach jest kolejną próbą uczenia zachowań agresywnych, a stale ćwiczone struktury wiedzy stają się bardziej złożone, zróżnicowane i trudne do zmiany. Model GAM opisuje długotrwałe procesy uczenia się i wzmacniania związanych z agresją struktur wiedzy, zmienionych przez wielokrotnie powtarzane narażenie na agresję w mediach: agresywne przekonania i postawy, agresywne schematy percepcyjne, agresywne oczekiwania, agresywne skrypty zachowania oraz unieważnienie na agresję. Wielokrotne wzmacnianie agresywnych struktur poznawczych powoduje wzrost agresyw-

3 A. Białas, Bezpieczeństwo informacji i usług, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2006, s.27-33.

ności, jako cechy osobowości, natomiast agresywność razem ze zmiennymi sytuacyjnymi przekłada się na agresywne zachowanie.⁴

Osoby, które osiągają wysokie wyniki w pomiarach agresywnej osobowości, mają wysoce dostępne struktury wiedzy dla informacji związanych z agresją. Częściej niż u osób o niskich wynikach pojawiają się u nich agresywne myśli oraz posiadają schematy społecznego spostrzegania, które prowadzą do wrogiej percepcji i oczekiwań oraz tendencji atrybucyjnej. Osoby o wysokich wynikach na skali agresywności mają również stosunkowo dobrze rozwinięte i łatwo dostępne agresywne skrypty, które są łatwo aktywowane przez stosunkowo niewielką prowokację. Ponadto agresywne osoby interpretują obserwowane zdarzenia tendencyjnie, zgodnie ze swoimi schematami poznawczymi, jako bardziej agresywne, niż są one w rzeczywistości. Oczekują również od innych rozwiązywania problemów agresywnymi środkami.⁵ Jednak nawet osoby o niskiej agresywności są narażone na negatywny wpływ agresji w mediach w obu sytuacjach: pod wpływem krótkotrwałego i długotrwałego oddziaływania.⁶

Badania nad przemocą w telewizji, filmach i grach wideo dostarczają niezbitych dowodów, że narażenie na przemoc w mediach zwiększa prawdopodobieństwo agresywnego i pełnego przemocy zachowania w obydwu perspektywach: bezpośredniej i długoterminowej. Efekt okazuje się większy dla łagodniejszych niż bardziej drastycznych form agresji, ale obydwa efekty są istotne statystycznie. Krótkotrwała ekspozycja zwiększa prawdopodobieństwo agresji fizycznej i werbalnej, agresywnych myśli i agresywnych emocji. Analizy wskazują także, że przemoc w mediach powoduje krótkoterminowy wzrost agresywności poprzez zwiększenie pobudzenia fizjologicznego (np. częstości akcji serca), aktywację istniejących agresywnych skryptów i schematów oraz związanych z agresją uczuć (takich jak gniew i wrogość), a także poprzez zmniejszenie tendencji do zachowań prospołecznych i wyzwalenie automatycznej tendencji do naśladowania obserwowanych zachowań. Efekty długoterminowe powstają poprzez procesy uczenia się, prowadzące do nabycia trwałych i automatycznie dostępnych agresywnych skryptów, schematów interpretacyjnych i przekonań podtrzymujących agresję, dotyczących zachowań społecznych, a także poprzez redukcję naturalnych negatywnych emocjonalnych odpowiedzi na agresję.⁷ Media zawierające przemoc mogą również zwiększać dostępność agresywnych procesów poznawczych poprzez proces torowania semantycznego. Z badań naukowych wynika, że samo oglądanie zdjęcia pistoletu lub innej broni, może zwiększyć dostępność agresywnych

4 C.A. Anderson, B.J. Bushman, Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature, „Psychological Science”, 2001, nr 12, s. 353-359.

5 C.A. Anderson, K.E. Dill, Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life, „Journal of Personality and Social Psychology”, 2000, nr 78, s. 772-790.

6 C.A. Anderson, L. Berkowitz, E. Donnerstein, L.R. Huesmann, J.D. Johnson, D. Linz, N.M. Malamuth, E. Wartella, The influence of media violence on youth, „Psychological Science in the Public Interest”, 2003, nr 4, s. 81-110.

7 Ibidem.

myśli. Przepuszczalnie proces ten odpowiada za „efekt broni” opisany po raz pierwszy przez L. Berkowitza i A. LePage⁸ i zweryfikowany w dalszych badaniach.⁹

Połączenie efektów krótko- i długoterminowych (pośrednich i odroczone) wytwarza pozytywny związek pomiędzy narażeniem na przemoc w mediach i agresywnym zachowaniem. Krótkotrwałe skutki oddziaływania mediów ukazujących przemoc na procesy poznawcze są niezwykle ważne, ponieważ znacząca większość zmiennych wymienionych w modelu GAM, zidentyfikowanych jako przyczyniające się do długotrwałego wzrostu agresywności, dotyczy procesów poznawczych. Badania na temat rozwoju skrypotów behawioralnych wskazują, że nawet kilka prób może zmienić oczekiwania i zamiary obejmujące ważne społeczne zachowania.¹⁰ Naukowcy dostarczyli mocnych dowodów, że nawet pod wpływem krótkotrwałej ekspozycji na agresję i przemoc w mediach zwiększa się prawdopodobieństwo agresywnego zachowania, jak również wielkość zmiennych bezpośrednio związanych z agresją, takich jak agresywne myśli i emocje, które są teoretycznie powiązane z agresywnym zachowaniem.

Agresja i przemoc występują powszechnie w filmach, programach telewizyjnych i grach komputerowych, przeznaczonych nie tylko dla osób dorosłych, ale również dla dzieci i młodzieży. Ponadto przedstawiciele wszystkich grup wiekowych spędzają znaczną część dnia, używając tych mediów. Badania nad wpływem agresji przedstawianej w środkach masowego przekazu potwierdzają hipotezę, że przemoc prezentowana w mediach sprzyja agresji.¹¹ Istnieje sporo danych wskazujących, że obserwowanie agresywnego przekazu telewizyjnego podwyższa poziom agresji u widzów.¹² Przy czym w badaniach dotyczących wpływu przemocy w telewizji wykazano, że jej oglądanie działa przyczynowo na agresywne zachowanie, a nie na odwrót.¹³ Stwierdzono indywidualne różnice w reakcji na agresję w mediach: oddziałuje ona szczególnie silnie na osoby agresywne i wrogie. Poza tym, że agresja jest u nich łatwiej wzbudzana przez media, osoby agresywne częściej poszukują agresywnych treści, wystawiając się na wpływ, na który są szczególnie podatne.¹⁴ Ponadto treści neutralne są częściej odbierane jako agresywne przez osoby o wysokim poziomie agresji. Osoby te mają skłonność do dostrzegania wrogich intencji u innych i częściej przypisują wrogość partnerom interakcji.¹⁵

8 L. Berkowitz, A. LePage, Weapons as aggression-eliciting stimuli, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1967, nr 7, s. 202-207.

9 C.A. Anderson, K.E. Dill, Video..., op. cit.

10 C.A. Anderson, B.J. Bushman, Effects..., op. cit.

11 C.A. Anderson, K.E. Dill, Video..., op. cit.

12 B. Siemieniecki, Media a patologie, [w:] Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki, t. I, B. Siemieniecki (red.), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 204-233.

13 M.M. Lefkowitz, L.D. Eron, L.O. Walder, L.R. Huesmann, Growing up to be violent: A longitudinal study of the development of aggression, Pergamon, New York 1977.

14 B.J. Bushman, Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1995, nr 69, s. 950-960.

15 V.S. Burks, R.D. Laird, K.A. Dodge, G.S. Pettit, J.E. Bates, Knowledge structures, social information processing, and children's aggressive behavior, „Social Development”, 1999, nr 8, s. 220-236.

Agresja elektroniczna

Pyżalski (2009) definiuje pojęcie „agresja elektroniczna” jako wszystkie akty agresji realizowane za pomocą telefonów komórkowych lub Internetu. Agresja jest tu rozumiana podobnie jak w przypadku działań podejmowanych poza Internetem, jako „każda forma zachowania, której celem jest wyrządzenie szkody (...) innej żywej istocie, motywowanej do uniknięcia takiego potraktowania”.¹⁶ Agresję elektroniczną różni od tradycyjnej fakt, że w jej przypadku narzędziem realizacji wrogich działań wobec innych osób są szeroko rozumiane nowe media. Do rodzajów agresji elektronicznej, której uczestnikami mogą być internauci, należą (wg kryterium podziału opartego na typie ofiary): agresja elektroniczna wobec pokrzywdzonych, agresja elektroniczna wobec celebrytów, elektroniczna agresja uprzedzeniowa, agresja elektroniczna wobec nieznanym (przypadkowa) oraz mobbing elektroniczny (cyberbullying). Agresja elektroniczna może być realizowana w formie artykułów na portalach informacyjnych i plotkarskich, filmów i filmików oglądanych online, wypowiedzi podczas gier online, komentarzy na forach internetowych, serwisach społecznościowych i podczas rozmów na czacie, niechcianych e-maili (agresywny spam) i zdjęć.¹⁷

W zmodyfikowanej przez J. Pyżalskiego typologii agresji elektronicznej autorstwa Kowalskiego, Limber i Agatston (2008) wymienia się następujące jej rodzaje: flaming (ang. flame war) – ostra wymiana zdań online; prześladowanie (ang. harassment) – regularne przysyłanie nieprzyjemnych (agresywnych lub ośmieszających) wiadomości do ofiary za pomocą elektronicznych kanałów komunikacji, np. komunikatora internetowego, telefonu komórkowego lub podczas gier online; kradzież tożsamości (ang. impersonation) – podszywanie się pod ofiarę; upublicznianie tajemnic (ang. outing) – udostępnienie osobom trzecim prywatnych materiałów ofiary, w których posiadanie wszedł sprawca (zapisy rozmów, listy, zdjęcia); śledzenie (ang. cyberstalking) – inwigilacja ofiary elektronicznie i nękanie jej niechcianymi komunikatami; happy slapping – prowokowanie lub zaatakowanie ofiary, nagranie zajścia i publikacja w sieci lub za pomocą MMSów; poniżenie (ang. denigration) – upublicznianie za pomocą elektronicznych narzędzi komunikacji poniżających, nieprawdziwych informacji lub materiałów na temat innych osób; wykluczenie (ang. exclusion) – celowe usunięcie z listy kontaktów internetowych bądź niedopuszczenie do niej danej osoby; agresja „techniczna” – sprawca kieruje swoje działania przeciwko należącemu do ofiary sprzętowi komputerowemu, oprogramowaniu lub infrastrukturze informatycznej (np. stronie internetowej ofiary), celowe rozsyłanie wirusów komputerowych lub włamywanie się do komputerów innych osób (ang. hacking) oraz blokowanie dostępu do pewnych usług (np. poczty internetowej ofiary).¹⁸

16 R.A. Baron, D.R. Richardson, *Human aggression*, Plenum Press, New York 1994, s. 7.

17 J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, GWP, Sopot 2011.

18 J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań*, [w:] *Człowiek i uzależnienia*, M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.), Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztor, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR., Pułtusk-Warszawa 2010.

Konsekwencje agresji elektronicznej, jakie ponosi ofiara, to depresja, lęk, płaczliwość, drażliwość, negatywne spostrzeganie siebie, utrata wiary w siebie i brak zaufania do innych, poczucie samotności oraz trudności w nauce i opuszczanie zajęć szkolnych w przypadku młodych ludzi. Natomiast u sprawcy rozwija się agresywność, a z czasem sprawca zaczyna uczestniczyć w innych ryzykownych zachowaniach w realnej rzeczywistości, takich jak stosowanie substancji psychoaktywnych lub przestępczość.¹⁹

Podsumowanie

Agresja przekazywana i dokonywana za pomocą nowoczesnych technologii komunikacyjnych nie wydaje się groźna a jej konsekwencje są niedoceniane, ponieważ nie dochodzi w jej przypadku do bezpośredniego uszczerbku na zdrowiu fizycznym. Jednak bycie ofiarą tego rodzaju agresji pozostawia ślady w sferze psychicznej w postaci lęku (w tym fobii społecznej), utraty wiary w siebie, obniżenia poczucia własnej wartości, poczucia winy i wstydu, objawów somatycznych, stresu, poczucia izolacji społecznej, depresji, lub – w skrajnych przypadkach – prób samobójczych. Również bycie świadkiem agresji w mediach nie pozostaje bez wpływu na obserwatora: powoduje wzrost agresywności i uczenie się agresywnego zachowania.

Biorąc pod uwagę postęp techniczny, negatywne zjawiska z nim związane będą się nasilać, a agresja w mediach będzie coraz częstszym zjawiskiem psychologicznym i socjologicznym. Tym bardziej więc konieczne jest podjęcie działań profilaktycznych i skutecznych interwencji. Restrykcyjne rozwiązania, takie jak kontrola i działania represyjne wobec sprawców, wbrew opinii publicznej będącej pod wpływem przekazu mass mediów, nie są najskuteczniejsze. Po pierwsze, trudno je podejmować w przypadku nowych mediów, a po drugie, nie są łatwe w praktycznym zastosowaniu. Kluczowa w tym przypadku okazuje się edukacja w zakresie bezpiecznego korzystania z nowych mediów.²⁰

Bibliografia

- ANDERSON C.A., BERKOWITZ L., DONNERSTEIN E., HUESMANN L.R., JOHNSON J.D., LINZ D., MALAMUTH N.M., WARTELLA E., The influence of media violence on youth, „Psychological Science in the Public Interest”, 2003, nr 4, s. 81-110.
- ANDERSON C.A., BUSHMAN B.J., Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature, „Psychological Science”, 2001, nr 12, s. 353-359.
- ANDERSON C.A., DILL K.E., Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life, „Journal of Personality and Social Psychology”, 2000,

19 J. Pyżalski, Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży, Impuls, Kraków 2012.

20 J. Pyżalski, Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży, GWP, Sopot 2011.

nr 78, s. 772-790.

BARON R.A., Richardson D.R., Human aggression, Plenum Press, New York 1994, s. 7.

BERKOWITZ L., LePage A., Weapons as aggression-eliciting stimuli, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1967, nr 7, s. 202-207.

BIAŁAS A., Bezpieczeństwo informacji i usług, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2006.

BURKS V.S., LAIRD R.D., DODGE K.A., PETTIT G.S., BATES J.E., Knowledge structures, social information processing, and children's aggressive behavior, „Social Development”, 1999, nr 8, s. 220-236.

BUSHMAN B.J., Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1995, nr 69, s. 950-960.

FELIKSIAK M., Korzystanie z internetu. Raport CBOS, Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa 2012.

LEFKOWITZ M.M., ERON L.D., WALDER L.O., HUESMANN L.R., Growing up to be violent: A longitudinal study of the development of aggression, Pergamon, New York 1977.

PYŻAŁSKI J., Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań, [w:] Człowiek i uzależnienia, M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.), Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztor, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR., Pułtusk-Warszawa 2010.

PYŻAŁSKI J., Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży, GWP, Sopot 2011.

PYŻAŁSKI J., Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży, Impuls, Kraków 2012.

Rozporządzenie Prezesa Rady Ministrów z dnia 7 marca 2012 r. w sprawie określenia wzorów formularzy sprawozdawczych, objaśnień co do sposobu ich wypełniania oraz wzorów kwestionariuszy i ankiet statystycznych stosowanych w badaniach statystycznych ustalonych w programie badań statystycznych statystyki publicznej na rok 2012 (Dz. U. z 2012 r. poz. 446).

SIEMIENIECKI B., Media a patologie, [w:] Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki, t. I, B. Siemieniecki (red.), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 204-233.

Malwina DANKIEWICZ

mgr psychologii UJ, doktorantka w Instytucie Psychologii UJ. Członek zwyczajny Polskiego Towarzystwa Psychologicznego oraz członek Zarządu Oddziału Krakowskiego Polskiego Towarzystwa Psychologicznego w kadencji 2012-2015, członek zwyczajny Koła Młodych Psychologów przy Oddziale Krakowskim Polskiego Towarzystwa Psychologicznego oraz członek Zarządu Koła Młodych Psychologów w kadencji 2012-2015. Zainteresowania naukowe: psychologia agresji, osobowości, edukacji oraz pamięci i uczenia. E-mail: malwina.dankiewicz@uj.edu.pl