

Dariusz Sarzała

Cyberagresja – nowe wyzwanie dla edukacji i wychowania

Łódzkie Studia Teologiczne 18, 225-240

2009

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.

DARIUSZ SARZAŁA
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski
Olsztyn

CYBERAGRESJA – NOWE WYZWANIE DLA EDUKACJI I WYCHOWANIA

WPROWADZENIE

Wśród wielu problemów współczesnego świata¹ coraz większy niepokój budzą liczne przejawy agresji², która postrzegana jest obecnie jako zjawisko patologiczne o szerszym szerokim zasięgu i dużej dynamice rozprzestrzeniania się w relacjach społecznych. Niektórzy badacze tej problematyki twierdzą nawet, że żyjemy w czasach, w których agresja i przemoc osiągnęły apogeum. Na ile jest to słuszna, a zwłaszcza w pełni uzasadniona teza, nie jest łatwo udzielić jednoznacznej odpowiedzi. Należy jednak podkreślić, że człowiek na początku XXI w. żyje w świecie przepełnionym doniesieniami o wszechobecnej agresji, której sam niejednokrotnie doświadcza. W sytuacji narastającej agresji, wśród wielu ludzi rośnie strach przed nią, a zwłaszcza obawa, aby nie stać się jej ofiarą³. Problem ten

¹ Np. por. W. Woźniak, *Źródła przestępczości na przykładzie wychowanków Zakładu Poprawczego w Konstancynie Łódzkim*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2001, nr 10, s. 145–150; por. tamże, W. Woźniak, *Rodzina profilaktyką przestępczości*, s. 151–156; Por. W. Woźniak, W. Piekarski, *Nadużywanie alkoholu i narkotyków plagą. Jak możemy pomóc – zapobiec*, „Łódzkie Studia Teologiczne”, 2002–2003, nr 11–12, s. 119–147; por. W. Woźniak, W. Piekarski, *Niepowodzenia w nauce szkolnej – uwarunkowania i terapia*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2004, nr 13, s. 337–350.

² Por. W. Woźniak, *Symptomy nieprzystosowania uwidaczniające się w pamiętniku nieletniego sprawcy zabójstwa*, w: *Niedostosowanie społeczne. Wybrane problemy*, red. R. Borowski, Oficyna Wydawnicza Szkoły Wyższej im. Pawła Włodkowica w Płocku – Wydawnictwo Naukowe NOVUM, Płock 2006, s. 107–120; Por. W. Woźniak, A. Kamińska, *W poszukiwaniu skutecznych oddziaływań resocjalizacyjnych wobec mogącej kształtować się agresywności w strukturze osobowości*, w: *Adekwatność polskiego systemu penitencjarnego i resocjalizacyjnego do współczesnych rozmiarów i rodzajów przestępczości*, red. B. Urban, Wydawnictwo Górnośląskiej Wyższej Szkoły Pedagogicznej im. Kardynała Augusta Hłonda, Myslowice 2007, s. 102–108; Por. W. Woźniak, *Biofiliyczne ukierunkowanie resocjalizacji sprawców zabójstw*, w: *Człowiek w obliczu prawa*, red. B. Pastwa-Wojciechowska, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2008, s. 187–192.

³ B. Hołyst, *Kryminologia*, Warszawa 2000, s. 325.

dotyczy także naszego społeczeństwa. Napady rabunkowe, zachowania agresywne podczas imprez sportowych, brutalizacja życia codziennego w środowisku rodzinnym, szkolnym, „na ulicy”, zakładach wychowawczych, penitencjarnych itp. należą już do stałych elementów polskiej rzeczywistości społecznej.

Istotnym problemem badawczym stało się więc poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o genezę agresji w relacjach społecznych. Analizując zasygnalizowany problem, nie można pominąć faktu, że obecnie w etiologii zachowań agresywnych coraz większą rolę zaczynają odgrywać multimedia elektroniczne, a zwłaszcza nowe technologie cyfrowe oraz ich potencjalne możliwości informacyjno-komunikacyjne, które tworzą specyficzny obszar funkcjonowania człowieka, określany światem wirtualnym lub cyberprzestrzenią⁴. Agresja występująca w cyberprzestrzeni, a zwłaszcza wpływ tego zjawiska na dzieci i młodzież, budzi w ostatnich latach coraz większy niepokój. Problem ten jest jeszcze jednak w porównaniu z innymi rodzajami zachowań agresywnych (np. w rodzinie, szkole, środowisku rówieśniczym) nadal zbyt mało znany i wymaga pogłębionej diagnozy, pomimo że od wielu lat znajduje się on w polu zainteresowań badawczych przedstawicieli wielu dyscyplin naukowych.

W niniejszej publikacji podjęto próbę ukazania tzw. cyberagresji – agresji występującej w nowoczesnych multimediach elektronicznych (telewizja, Internet, gry komputerowe), przybierającej postać nowej formy patologii społecznej. Skoncentrowano się zarówno na identyfikacji przejawów tego zjawiska, jak i przedstawieniu jego negatywnego wpływu na zachowanie oraz proces socjalizacji i wychowania młodego człowieka. Poruszono także problematykę dotyczącą roli, jaką powinny spełniać edukacja i wychowanie w przygotowaniu dzieci i młodzieży do właściwego korzystania z multimediów elektronicznych.

⁴ Wspólnym elementem większości definicji pojęcia „wirtualność” jest wskazanie na jego łacińskie pochodzenie. Termin wirtualność wywodzi się od łacińskich słów *virtus*, *virtuti* = moc, cnota, mogący zaistnieć, teoretycznie możliwy. Niektórzy badacze zajmujący się tą problematyką identyfikują przymiotnik wirtualny z przymiotnikiem cyfrowy – czyli taki, który może być przechowywany w systemach informacyjnych, w cyberprzestrzeni świata informacji, która istnieje pozornie jedynie dzięki technologii zapisu cyfrowego, mającego swą realność dopiero w momencie uruchomienia aplikacji, systemu. Z kolei pojęcie „cyberprzestrzeń” pochodzi od greckiego słowa *cyber*, które oznacza sterowanie lub zarządzanie. Obecnie termin ten używany jest w odniesieniu do cybernetyki (komunikacji i sterowania złożonymi systemami). Cyberprzestrzeń można określić także jako elektroniczną przestrzeń utworzoną przez połączone ze sobą w sieć komputery, np. Internet. Najczęściej cyberprzestrzenią nazywa się wirtualną przestrzeń Internetu, telewizji, a także innych mediów cyfrowych, jak np. telefonii komórkowej. Pojęcie cyberprzestrzeń rozumiane jest również jako nowego typu przestrzeń społeczna, w której spotykają się internauci. Rzeczywistość wirtualna do tego stopnia ludzko przypomina świat realny, że wielu jej użytkownikom trudno jest dostrzec między nimi różnicę. Zob. A. Andrzejewska, J. Bednarek, D. Sarzała, *Cyberprzestrzeń – szanse, zagrożenia, uzależnienia*, Warszawa 2007, s. 14–15; *Spółczesność informacyjna*, red. J. Papińska-Kacperak, Warszawa 2008, s. 475–476.

SPECYFIKA CYBERAGRESJI I JEJ PRZEJAWY

Niezwykłe dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyberprzestrzennych spowodował, że zdominowały one większość dziedzin życia człowieka i zaczęły wyznaczać kierunek jego aktywności. Cyberprzestrzeń stała się potężną siłą w życiu jednostek i całych społeczeństw. Wywiera ogromny wpływ nie tylko na postawy człowieka i jego mentalność, lecz także na procesy społeczne, polityczne, gospodarcze i kulturowe zachodzące we współczesnym świecie. Niepokoi jednak fakt, iż narzędzia cyberprzestrzeni, wzmacniając możliwości poznawcze człowieka, określają jednocześnie jego stosunek do rzeczywistości, a także determinują model życia i działania. Internet, telewizja, DVD, gry komputerowe, telefonia komórkowa nie tylko informują, dostarczają wiedzy i rozrywki, lecz również kształtują poglądy i postawy życiowe oraz stają się źródłem zachowań agresywnych, przyczyną problemów wychowawczych i społecznych, a także wielu innych zjawisk patologicznych⁵. Ponadto należy zaznaczyć, że większość przekazów medialnych zyskała wymiar typowo konsumpcyjny, łącznie z informacją, która często pełni rolę komercyjnego i atrakcyjnego towaru mającego niewiele wspólnego z autentycznością.

Istotnym problemem w cyberprzestrzeni stała się zwłaszcza agresja, którą z uwagi na jej specyfikę, można nazwać cyberagresją. Są to graficzne, wizualne obrazy przedstawiające akty agresji fizycznej i werbalnej dokonywane przez jednego człowieka wobec innego⁶, których oglądanie zwiększa ryzyko podejmowania zachowań agresywnych w świecie realnym. Pojęcie cyberagresji dotyczy także obdarzonych ludzkimi cechami bohaterów filmów animowanych, kreskówek, a zwłaszcza gier komputerowych.

W definiowaniu cyberagresji nie bez znaczenia jest również fakt, iż nowe media elektroniczne są interaktywne, co oznacza, że można wchodzić w interakcję z obiektem medialnym i osobiście dokonywać aktów agresji. W efekcie użytkownik narzędzi cyberprzestrzennych może być zarówno sprawcą cyberagresji, jak i jej ofiarą. Jako sprawca może podejmować wrogie działania zarówno wobec innych użytkowników, jak i grup społecznych lub instytucji (dotyczy to zwłaszcza Internetu i telefonii komórkowej), a jako ofiara staje się obiektem takich działań ze strony innych osób. Ponadto ma możliwość wcielania się w rolę agresora w agresywnych grach komputerowych (ofiara staje się w tym przypadku przeciwnik, niezależnie od tego, pod jaką postacią występuje). W przedstawionej postaci cyberagresja ma wiele podobnych właściwości do agresji „tradycyjnej” występującej w świecie real-

⁵ D. Sarzała, *Agresja i przemoc w multimediami elektronicznych wyzwaniem dla edukacji*, w: *Edukacja dla bezpieczeństwa. Wybrane perspektywy*, red. D. Kowalski, M. Kwiatkowski, A. Zduński, Lublin–Poznań 2004, s. 235–238.

⁶ Por. L. Rowell-Huesmann, *Przemoc na ekranie a przemoc w rzeczywistości – jak zrozumieć związki?*, „Biuletyn KRRiT” 2001, nr 6–7 (55/56).

nym. Staje się bowiem działaniem zamierzonym, którego celem jest przysporzenie komuś bólu, sprawienie krzywdy czy wyrządzenie innej szkody.

Pojęciem bezpośrednio związanym z terminem „cyberagresja” jest „cyberprzemoc”, określana nową formą prześladowania innych osób z wykorzystaniem nowoczesnych mediów i technologii – komunikatorów, forów dyskusyjnych, blogów, witryn internetowych, SMS-ów czy e-maili. Zdaniem autora niniejszej publikacji cyberagresja jest jednak terminem szerszym niż cyberprzemoc, gdyż dotyczy agresji występującej pod każdą postacią w mediach elektronicznych, także w przekazach telewizyjnych adresowanych do masowego odbiorcy.

CYBERAGRESJA W TELEWIZJI I FILMIE

Analiza treści programów emitowanych w telewizji prowadzi do postawienia wniosku, że wielowymiarowa rzeczywistość kultury jest w niej często redukowana do informacji oraz rozrywki przesyconej brutalnością i przemocą. W przekazie telewizyjnym mamy do czynienia z nadmierną prezentacją agresji w stosunku do rzeczywistości. Telewizja, chcąc zwiększyć swą oglądalność, koncentruje się głównie na przedstawianiu wydarzeń spektakularnych, wstrząsających i niezwykłych, stając się jednocześnie „reklamą przemocy”. Pokazywane jest właściwie wszystko, co odbiega od normalności, a zwłaszcza obrazy drastyczne zawierające agresje i przemoc: „sąsiad morduje sąsiada”, „samolot zostaje porwany”, „rolnik ucina kosiarką nogi własnego dziecka”.

Podobna sytuacja występuje w większości filmów, które przepelnione są eksponowaniem różnego rodzaju przestępstw takich, jak: napady na tle rabunkowym i seksualnym, sceny tortur, gwałtów i morderstw⁷. Powołując się na badania amerykańskie, stwierdzić można, że w telewizji „ma miejsce 10 razy więcej zbrodni” niż w życiu realnym. Natomiast połowa osób, które występują w telewizji, bierze udział w jakiejś konfrontacji z użyciem przemocy, choć w rzeczywistości problem ten dotyczy tylko 1% Amerykanów⁸.

Nieskończona seria przemocy, wulgarności, wstrząsających historii, scen w mocnych barwach to brutalna synteza współczesnej telewizji⁹. Zbrodnia, która jeszcze do niedawna była analizowana przez twórców filmowych, głównie pod kątem jej przyczyn oraz stanowiła punkt wyjścia rozważań dotyczących ludzkiej egzystencji, obecnie pełni inne role. Głównym bohaterem stała się postać przestępcy, który przyciąga nie tylko uwagę czytelników prasy popularnej i telewizyjnych newsów, lecz także kupowanych w milionowych nakładach powieści (czy

⁷ H. Bowenter, *Odpowiedzialność mediów i zaufanie publiczne. Etyka moralność i wolność prasy*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1995, nr 1–2, s. 7–13.

⁸ A. Bałandynowicz, *Przemoc w środkach masowego przekazu*, PTHP, Warszawa 2006, (ekspertyza przygotowana dla Ministerstwa Edukacji Narodowej), s. 3.

⁹ L. Moia, *Dzieci telewizji?*, Wydawnictwo Książki Marianów, Warszawa 2002 s. 5.

tw. filmowych hitów). Postacie przestępcy, zbrodniarza i seryjnego mordercy stały filmowymi bohaterami przełomu XX i XXI w. Na ekranie coraz bardziej zaciera się różnica pomiędzy katem a ofiarą, a uwagę producentów skupia sam akt zabijania.

Amerykańskie Stowarzyszenie Psychologów (dane z 1998 r.) podaje, że w USA dziecko kończące szkołę podstawową widziało 8 tys. morderstw oraz 200 tys. scen przemocy i poniżania ludzi. Natomiast z wcześniejszych danych Amerykańskiej Akademii Pediatrików wynika, że w latach 1980–1990 liczba tego typu scen w telewizji amerykańskiej potroiła się i nadal wykazuje tendencje wzrostowe¹⁰. Z kolei w Wielkiej Brytanii sceny destrukcyjne nasycone agresją zajmują średnio 19% czasu antenowego, w Niemczech w ciągu tygodnia emitowanych jest 500 godzin takich scen (gwałt, przemoc, pornografia)¹¹.

W Polsce sytuacja pod tym względem również nie napawa optymizmem. „Pół tysiąca trupów, ponad dwa tysiące scen przemocy, ponad sześćdziesiąt ostrych scen erotycznych, pół tysiąca słów powszechnie uważanych za obraźliwe” – zarejestrowano podczas tygodniowego monitoringu największych polskich stacji telewizyjnych¹².

Szczególny niepokój budzi fakt, że sceny agresji i okrucieństwa stanowią także trwałe komponenty wielu filmów dla dzieci. Profesorka Maria Braun-Gałkowska, prowadząca badania dotyczące przemocy w polskich mediach, w 1995 r. odnotowała w ciągu tygodnia 81 scen przemocy w „Wiadomościach” i aż 127 w „Wieczorynce”¹³. Należy również podkreślić, że w wielu filmach adresowanych do dzieci występuje skrajnie agresywny sposób postępowania w sytuacjach trudnych. Filmy takie uczą najmłodszego widza, w jaki sposób można odnieść sukces, zachowując się agresywnie i stosując przemoc.

INTERNET A CYBERAGRESJA

Zjawisko agresji dotyczy także sieci internetowej, o czym świadczy fakt, że agresję werbalną i perwersyjne wypowiedzi internautów można już spotkać na pierwszych stronach portali. Na nasilenie agresji wśród internautów wskazują m.in. wyniki badań przeprowadzonych w grudniu 2005 r., którymi objęto wybrane strony www oraz tzw. blogi (gdzie prowadzone są różnego rodzaju dyskusje)

¹⁰Cyt. za T. Zasępa, *Syndrom Rambo*, w: *Agresja i przemoc w świetle nauk przyrodniczych i humanistycznych*, red. M. Machinka, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2002, s. 98–99.

¹¹Tamże, s. 98–99.

¹²*Przemoc, seks i audiotele*, „Rzeczpospolita” 9 XII 1999 r. Raport „Rzeczpospolitej”, 25 dziennikarzy przez 7 dni oglądało wszystko, co oferują największe polskie telewizje – prywatne i publiczne.

¹³T. Zasępa, dz.cyt., s. 99.

jednego z największych portali informacyjnych w Polsce (fakty.interia.pl)¹⁴. W trakcie monitoringu, który trwał 14 dni, analizie poddano tematy przedstawiane na pierwszej stronie, w tzw. ramówce. Wyniki monitoringu wykazały, że większość zamieszczanych informacji miała charakter sensacyjny, koncentrowała się na negatywnym obrazie rzeczywistości. Przemoc i agresja pojawiały się w wielu prezentowanych tekstach. Najbardziej drastyczne i szokujące informacje były umieszczane w ramkach, w celu przyciągnięcia jak największej uwagi internautów. Należy również podkreślić, że informacje o dużym ładunku przemocy i agresji pojawiały się bardzo często na pierwszym miejscu. Skrótów niektórych wiadomości z pierwszej strony informacyjnej przedstawiały się następująco: „Pora na alarm; bite, klute, przypalane”, „Bił synka i jego matkę”, „Polski europoseł gwałcicielem?”, „Biją, kopia, wyśmiewają” „Napad na bank”.

W wielu komentarzach internautów, które dotyczyły popełnionych zbrodni, bardzo często występował strach o własne dzieci, a także chęć zemsty, a nawet dokonania samosądu. Informacje nacechowane przemocą spotykały się znacznie częściej z agresywnymi reakcjami internautów aniżeli przekazy, w których przemoc nie występowała. Najwięcej agresywnych wypowiedzi, w tym słów nie tylko o dużym ładunku agresji, lecz także wulgarnych, uznanych powszechnie za obraźliwe, pojawiało się w przypadku tematu dotyczącego zjawiska przemocy seksualnej¹⁵.

Natomiast w trakcie kolejnej analizy, tzw. uzupełniającej, która została przeprowadzona w 2006 r., a badania trwały około miesiąca, stwierdzono, że liczba „agresywnych” komentarzy internautów, które dotyczyły informacji o dużym ładunku przemocy stanowiła od 20% do 50% wszystkich wypowiedzi. Przykłady: „Czterolatek pobity na śmierć” – na 40 wypowiedzi, 20 agresywnych; Wypowiedzi w rodzaju: „Śmierć za śmierć!!! Dożywocie to za mało!”, „Czapa dla zabójców”; „Skatowany na przesłuchaniu” – na 40 wypowiedzi, 21 agresywnych; „Dzieci w becze, ojciec uniewinniony” – na 40 wypowiedzi, 12 agresywnych; „Zgwałcili i zabili 8-latkę” – na 40 wypowiedzi, 23 agresywne; „Pora na alarm; bite, klute, przypalane” – na 40 wypowiedzi, 9 agresywnych. Stwierdzono również, że poziom agresji werbalnej uzależniony jest od treści zawartych w informacji medialnej. Największe nasilenie wypowiedzi agresywnych występowało, gdy informacje dotyczyły drastycznych przypadków przemocy seksualnej wobec dzieci¹⁶.

Niepokój budzą także inne formy cyberagresji w sieci internetowej, które obrazują wyniki badań wśród młodych Polaków w wieku 12–17 lat, przeprowadzonych w styczniu 2007 r. przez firmę Gemius dla fundacji Dzieci Niczyje¹⁷. Badania te wykazały, że co drugi z respondentów spotkał się w Internecie z jakimś rodzajem werbalnej przemocy. Najczęściej młodzi respondenci wymieniali wul-

¹⁴ A. Bałandynowicz, *Agresja i przemoc w środkach komunikacji społecznej*, „Prokuratura i Prawo”, 1, 2008.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Źródło: Gemius, FDN, Styczeń 2007.

garne wyzwiska – 47%, ośmieszanie, poniżanie, upokarzanie – 21% (co piąty badany), zastraszanie i szantaż – 16%. Ponadto 57% respondentów wskazywało na wykonywanie zdjęć i filmów wbrew ich woli, a 60% badanych stwierdziło, że ataki, z jakimi się spotykają, wywołują u nich zdenerwowanie – 42%, strach – 18%, wstyd – 13%. Według analityków Gemiusa *najbardziej niebezpieczny jest ten rodzaj przemocy werbalno-psychicznej, który uderza w społeczny wizerunek danej osoby*¹⁸.

Należy również podkreślić, że Internet, umożliwiając dostęp do ekscytującego świata wirtualnego, stwarza jednocześnie poważne zagrożenia zwłaszcza dla najmłodszych jego użytkowników, np. młody człowiek, a nawet dziecko bez szczególnych starań, przypadkowo lub celowo łatwo może wejść w kontakt z treściami obscenicznymi, pornograficznymi, pełnymi przemocy, rasistowskimi czy pod innymi względami obraźliwymi, a także propozycjami o charakterze pedofilskim. Poważnym zagrożeniem związanym z Internetem jest zwłaszcza pedofilia, gdyż coraz częściej występuje zjawisko tzw. „podszywania” się pedofili pod młode osoby w trakcie rozmów prowadzonych w internetowych kanałach dyskusyjnych. Internetowi agresorzy korzystają z poczucia anonimowości, jakie stwarza im sieć internetowa.

PROBLEM CYBERAGRESJI W GRACH KOMPUTEROWYCH

Analizując zjawisko agresji w cyberprzestrzeni, nie można pominąć problemu gier komputerowych¹⁹, które choć pojawiły się na naszym rynku zaledwie kilkanaście lat temu, to zdążyły już zyskać ogromną popularność. Trudno jest obecnie spotkać młodą osobę, która nigdy nie zetknęła się z grami komputerowymi lub ich tematyką. Na kanwie niektórych gier komputerowych powstają już nawet filmy kinowe. Pierwsze gry komputerowe pojawiły się w Polsce w drugiej połowie lat osiemdziesiątych i początkowo nie były zbyt skomplikowane (np. wędrowanie w labiryncie lub odbijanie piłeczki). Natomiast współczesne gry to narracje o złożonym stopniu skomplikowania i animacji na najwyższym poziomie i rozmiarach, charakteryzujące się bardzo interesującą grafiką, która tworzy plastyczny trójwymiarowy obraz o imponującej niezwykłości barw, dźwięków i emocji.

¹⁸ Cyt. za Z. Domaszewicz, *Cyberprzemoc po polsku*, „Gazeta Wyborcza”, 7 lutego 2007, s. 24.

¹⁹ Gra komputerowa to specyficzny typ programu komputerowego, którego jednym z głównych celów jest rozrywka charakteryzująca się tym, że stawia przed graczem jakieś zadanie do zrealizowania i jednocześnie szereg przeszkód mających utrudnić to dążenie. Podanie jednak precyzyjnej prawnie definicji gry komputerowej jest dużym problemem, gdyż w wielu przypadkach nie jest łatwo określić, co rzeczywiście stanowi grę komputerową, co program edukacyjny, a gdzie zaś zaczyna się interaktywny program telewizyjny.

Zjawisko gier komputerowych budzi niezwykle silne i bardzo spolaryzowane emocje zarówno wśród młodzieży, jak i osób dorosłych. Z jednej strony gry te odbierane są jako nowoczesna oraz niezwykle atrakcyjna forma edukacji i zabawy, która pozwala na przeżycie wielu fascynujących przygód w wirtualnym świecie, a z drugiej, niektóre z nich przerażają ogromnym ładunkiem agresji i wyrafinowanego okrucieństwa. Zdecydowaną większość użytkowanych przez dzieci i młodzież gier stanowią gry agresywne, w których występuje wyraźna nadreprezentacja agresji w stosunku do otaczającej rzeczywistości oraz dominują skrajne formy przemocy, z zabijaniem włącznie. Tezę tę potwierdzają m.in. badania przeprowadzone wśród polskich młodych użytkowników gier, których wyniki wskazują, że 90% z nich to aktywni „konsumenci” scen nasyconych agresją i przemocą. Wybierają oni najczęściej gry agresywne, które zawierają brutalne sceny przemocy, a swoje preferencje niektórzy z młodych respondentów przedstawiają następująco: [...] *im bardziej krwawe, tym lepiej. Moja ulubiona gra to Mortal Combat (Śmiertelna Walka) – szczególnie wrywanie kręgosłupów*²⁰.

W zależności od możliwości technicznych sprzętu zastosowana w nich animacja jest bardzo różnorodna, od prostej, jak w filmach rysunkowych, do bardzo realistycznej. Istnieje również możliwość korzystania z różnorodnych dodatkowych opcji, pozwalających między innymi na obejrzenie zabitego przeciwnika z różnych perspektyw, spojrzenie mu w oczy, podeptanie jego zwłok czy zostawianie krwawych śladów przy odchodzeniu od swej ofiary. Gry takie uzupełniane są ponadto odpowiednio dobranym dźwiękiem np.: sugestywną muzyką, krzykami, jękami, odgłosami wybuchów i innymi tego typu „efektami”.

Pojawiły się także gry, w których akcja oglądana jest z perspektywy obserwatora i wówczas gracz ma możliwość identyfikowania się z postacią widoczną na ekranie, niejako wcielania się w bohatera, co pozwala mu na oglądanie rzeczywistości własnymi oczami. W polu widzenia grającego znajdują się, więc nie tylko przeciwnicy, lecz także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, nożem lub innym narzędziem. Zaangażowanie się dziecka w grę komputerową nie polega więc jedynie na biernej percepcji treści wizualnych, lecz uruchamia różne obszary jego aktywności. Gry te oddziałują na wszystkie elementy postaw zarówno na ich wymiar intelektualny, emocjonalny, jak i behawioralny²¹. Młody gracz nie tylko obserwuje brutalne akty agresji, lecz także ich osobiście dokonuje. Niezależnie od faktu, że jest to agresja symulowana, niedokonywana w rzeczywistości, osoba grająca oswaja się z nią i nabiera sprawności. Przede wszystkim żeby grać i wy-

²⁰ J. Boroń-Zyss, T. Zyss, *Kto gra w gry komputerowe? – Nalóg czy zabawa – badania pilotażowe nad rozpowszechnianiem wśród młodzieży szkół średnich*, w: *Problemy rozwoju zdrowia, edukacji prozdrowotnej i ekologicznej*, red. J. Rodziewicz-Gruhn, M. Pyzie, Częstochowa 1996.

²¹ M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. A. Gała, I. Ulfik, Wydawnictwo KUL, Lublin 2000, s. 51.

grywać, musi identyfikować się z bohaterem-agresorem, który zarówno zabija, jak i dokonuje wielu innych czynów wyrafinowanej przemocy i okrucieństwa.

Analizując katalog najpopularniejszych gier komputerowych, należy podkreślić, że ukazani w nich bohaterowie to zazwyczaj postacie niezwykle, atrakcyjne, charakterystyczne takimi cechami, jakie osoba grająca sama chciałaby mieć. Imponują oni nie tylko swym wyglądem zewnętrznym, lecz także sprawnością fizyczną i umysłową. Wirtualny bohater jest bohaterem idealnym, czyli takim, który nie ma dylematów, jest szczupły, silny oraz młody i piękny z przesadnie zaznaczonymi cechami płci, co uwidacznia się zwłaszcza w postaciach kobiecych²². Ma do dyspozycji bardzo szeroki asortyment środków niezbędnych do niszczenia przeciwnika, najczęściej takich, jak: pistolet maszynowy, rewolwer, pistolet, strzelba policyjna, strzelba myśliwska, karabin maszynowy, kij bejsbolowy, nóż, tasak, siekiera, piła spalinowa, prasa mechaniczna, młot, meble, łopata, widły, inne narzędzia rolnicze i budowlane, pałka, broń SF, butelka z benzyną, samochód, pojazd SF, sznur, paralizator, materiały wybuchowe, drut, bumerang, topór, dzida, łuk, kusza, włócznia, miecz, średniowieczne narzędzia tortur, szpada, broń ninja, gaśnica, paliwa, butelka, torba plastikowa, drapieżniki, jadowite zwierzęta i stwory, psy, stwory SF, broń laserowa oraz wiele innych akcesoriów.

Natomiast ofiary występujące w agresywnych grach komputerowych potrzebne są przede wszystkim po to, żeby je niszczyć, „wykańczać” na różne sposoby. Wśród stosowanych najczęściej strategii „wykańczania wroga” wyróżnić można następujące²³: a. *Fatalisty* – wyjątkowo drastyczne dobijanie przeciwnika tj. (urywanie mu głowy lub wyrywanie z klatki piersiowej pulsującego jeszcze serca). b. *Babality* – potraktowanie przeciwnika w taki sposób, w jaki traktuje się zwykle małe dziecko, czyli twierdzeniu, że jest przeciwnikiem niepoważnym, tak zwanym „dużym dzieckiem”, z którym nie powinno się walczyć tak jak z prawdziwym mężczyzną. c. *Mercy* – wykańczanie przeciwnika niejako „na raty”, pozwala się w prawdzie, żeby wróciło mu trochę życia i energii, lecz robi się to jedynie po to, aby następnym razem zadać mu kolejny cios. d. *Animality* – zwycięzca zamienia się w jakieś zwierzę, najczęściej w skorpiona, pająka, niedźwiedzia lub innego drapieżnika po to, żeby rozrywać przeciwnika na strzępy i pożerać go.

Wśród najczęściej występujących technik niszczenia przeciwnika w grach komputerowych można wymienić: wieszanie, duszenie ręczne w wyniku zamknięcia w pomieszczeniu lub innym obiekcie (np. trumnie), duszenie przyrządem, strzelanie, uderzanie, kopanie, łamanie, znęcanie się, podpalanie i palenie, topienie, dźganie, szarpanie, rozrywanie, wyrzucanie w przestrzeń kosmiczną, ukąszenie, zagryzienie, pożarcie, wysadzenie w powietrze, zrzucanie (np. z góry,

²² W. Poznaniak, *Przemoc w grach komputerowych*, w: *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, red. M. Bińczycka-Anholcer, Wydawnictwo Polskie Towarzystwo Higieny Psychiczej, Warszawa 2003, s. 83–84.

²³ Tamże, s. 84.

urwiska wieży), ścinanie, cięcie, mielenie, miażdżenie. W kontekście przedstawionej analizy agresywnych gier, niepokojem napawa fakt, że w grach młody użytkownik spotyka nieporównywalnie więcej środków i technik zabijania niż w przeciętnym filmie akcji, a wzorzec bohatera gry działa na niego od kilkunastu do kilkudziesięciu razy w miesiącu, czyli o wiele częściej i dłużej niż wzorzec rodzica.

Należy również zaznaczyć, że agresja i przemoc obecna w grach komputerowych wbudowana jest w ich reguły oraz każdorazowo nagradzana poczuciem sukcesu (mamy do czynienia z zabijaniem dla zabawy i zabijaniem dla nagrody, jeżeli gracz wykaże więcej brutalności, to zdobędzie więcej punktów). Niedokonywanie brutalnych aktów przemocy uniemożliwia przejście do następnego etapu gry i prowadzi do porażki. Natomiast zabijając przeciwników, grający zyskuje „nowe życie”, co umożliwi mu dalszą grę i ponowne zabijanie, za które nie otrzymuje żadnych kar, lecz atrakcyjne premie. „Śmierć wirtualna” wprowadza jednocześnie w podświadomość gracza poczucie swej relatywności, bezbolesności, a nawet odwracalności, w związku z czym śmierć traci nie tylko swą naturalną groźbę, lecz staje się widowiskowo atrakcyjna i nabiera wymiaru przygodowego. Fakt uwarunkowania osiągnięcia sukcesu od stosowania przemocy i zabijania przeciwników, powoduje, iż dokonywanie aktów agresji staje się warunkiem skutecznego działania i tym samym zyskuje pozytywne znaczenie dla osób, które ich dokonują.

WPLYW CYBERAGRESJI NA ZACHOWANIE CZŁOWIEKA

Na związek między agresją i przemocą obecną w cyberprzestrzeni a zachowaniem człowieka wskazuje się wyraźnie na gruncie różnych teorii naukowych. Na podstawie dostępnych obecnie wyników badań dotyczących destruktywnego wpływu agresji cyberprzestrzennej na funkcjonowanie młodego człowieka można sformułować poniższe argumenty.

1. *Hipoteza „generowania agresji”*. Znajduje ona potwierdzenie w badaniach wielu autorów, podkreślających, że dzieci, które często oglądają w mediach sceny przemocy (bicia, zabijania itp.) są bardziej agresywne od tych, które je oglądają rzadziej. Nie tylko naśladują zachowania agresywne zawarte w przekazie medialnym, lecz także charakteryzuje je mniejsza wrażliwość na przemoc²⁴. Wielu młodych ludzi pod wpływem obrazów nasyconych aktami przemocy prezentowanymi w mediach elektronicznych bardzo często w swoim zachowaniu wykazuje podwyższoną agresywność nie tylko wobec rówieśników, lecz także wobec

²⁴ J. Condry, *Złodziejka czasu, niewierna służebnica*, w: *Telewizja zagrożenie dla demokracji*, red. J. Condry, Warszawa 1996, s. 14–15; M. Wawrzak-Chodaczek, *Czy programy telewizyjne i filmy video są źródłem agresji u dzieci?*, w: *Agresja wśród dzieci i młodzieży*, red. A. Frączek, I. Pufal-Struzik, Wydawnictwo ZNP, Kielce 1997, s. 88–89; K. Warchoń, *Przemoc w środkach oddziaływania i metody badań*. „Przekazy i Opinie” 1982, nr 1.

osób starszych, podświadomie wierząc w skuteczność przemocy jako sposobu na rozwiązywanie swych „trudnych” spraw.

2. *Desensytyzacja (znieczulenie)*. Wśród wielu badaczy zajmujących się zjawiskiem agresji w mass mediach, akceptowana jest teza podkreślająca, że „wielokrotne oglądanie scen przemocy oraz branie w nich udziału (wprawdzie »na niby«, w formie zabawy) początkowo fascynuje i porusza, lecz z czasem staje się coraz bardziej obojętne”. Widzowie pod wpływem częstego oglądania takich scen stają się bowiem przekonani o ich normalności. Następuje *desensytyzacja*, czyli zobojętnienie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję²⁵.

3. *Teoria „społecznego uczenia się”*. Badania nad oddziaływaniem obrazów przemocy ukazały, że młodzi odbiorcy nie tylko obojętnieją na oglądane zachowania agresywne, ale także je naśladują, identyfikując się z modelami oglądanymi na ekranie. Istotny wpływ odgrywa tu mechanizm społecznego uczenia się. Pogląd, że człowiek uczy się zachowań m.in. w wyniku obserwacji, a następnie naśladowania modeli, jest charakterystyczny dla paradygmatu behawioralnego. Albert Bandura, w wyniku prowadzonych badań, wykazał, iż dzieci mogą się uczyć nowych reakcji w wyniku obserwowania innych (jest to niezależne od tego, czy obserwują żywego modela, czy też jego zachowania na ekranie)²⁶. Dziecko zaangażowane w akcję rozgrywającą się na ekranie czynnie się w nią włącza oraz identyfikuje z pojedynczymi lub wieloma bohaterami. Musi zatem uczestniczyć w różnych sytuacjach, często bardzo dramatycznych, przewidywać możliwe strategie własne i przeciwnika oraz opracowywać takie plany działania, które „za wszelką cenę” prowadzą do zwycięstwa.

4. *Efekt zachęty*. Tak zostało nazwane społeczne uczenie się agresji od przejawiającego zachowania agresywne bohatera, co z kolei prowadzi do ich powtórzenia w świecie realnym²⁷. Istotne znaczenie odgrywa w tym przypadku fakt, że media elektroniczne niejednokrotnie kształtują fałszywy obraz przestępcy i ofiary oraz uwarunkowań, jakie rzekomo towarzyszą popełnieniu przestępstwa. Decydującą rolę spełnia tutaj bohater medialny, dopuszczający się przemocy wobec innych, który często staje się dla młodego gracza wzorem osobowym. Największe zagrożenie stwarza identyfikowanie się młodego odbiorcy z włamywaczami, gangsterami lub innego typu przestępcami. Niepokój pod tym względem budzą zwłaszcza te zachowania dzieci, które naśladują i odtwarzają sceny obejrzone w telewizji, nie zważając na skutki z tym związane. Konsekwencją utożsamiania się z ulubionym aktorem były m.in. sceny rzucania się pod pociąg (Niemcy), skakania z wysokich pięter (USA, Wielka Brytania) oraz morderstw dokonywanych

²⁵ M. Braun-Galkowska, dz.cyt., s. 52.

²⁶ A. Bandura, *Socjal Learning through Imitation*, in: *Nebraska Symposium on Motivation*, red. M.R. Jones, University of Nebraska Press, Lincoln 1962.

²⁷ A.D. Scott, *Pornografia. Jej wpływ na rodzinę, społeczeństwo, kulturę*, Gdańsk 1995.

zgodnie z fabułą w filmie (Liverpool 1993 r.) dwóch 10-latków zmasakrowało 2-letniego chłopca i jeszcze żyjącego położyło na torach kolejki²⁸. Czynu tego dokonali, nie potrafili bowiem odróżnić fikcji od rzeczywistości.

5. *Hipoteza kompasu*. Agresja i przemoc obecna w mediach i grach komputerowych może spełniać dla młodego człowieka rolę pewnego rodzaju „kompasu”, wyznaczającego mu kierunek postępowania. Należy jednak zaznaczyć, że ten metaforyczny „kompas” nie każdemu pokazuje strony świata w jednakowy sposób. Wskazuje natomiast określony kierunek postępowania w zależności od tego, jakie są doświadczenia gracza, związane z agresją doświadczenia widza, ofiary i aktora.

6. *Syndrom ofiary*. Nadmierne oglądanie scen przemocy wywołuje w psychice młodego człowieka lęk i nieufność. Natomiast powstały „własny lęk” powoduje agresję w stosunku do samego siebie. Zjawisko to dość często występuje w świecie przestępczym. W niektórych przypadkach do przezwyciężenia własnego lęku młody człowiek sam staje się agresywny, traktując przemoc jako formę samoobrony. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że amerykańscy badacze wiążą taką sytuacją z częstym w USA, przekraczaniem granic tzw. obrony koniecznej.

7. *Dwuczynnikowa teoria emocji*. Wiele bodźców zewnętrznych, m.in. dostarczanych przez gry komputerowe, wywołuje najpierw stan niespecyficznego pobudzenia organizmu gracza, a dopiero później owo niespecyficzne pobudzenie staje się przedmiotem interpretacji poznawczej, czyli nadaje mu się określone znaczenie. Według tej hipotezy, nie tyle elementy treściowe gier (gry edukacyjne, gry, w których obecna jest przemoc, gry rozrywkowe, itd.), lecz również ich cechy formalne takie, jak: dźwięk, kolor lub jego brak, a także napięcie mięśniowe i pozycja ciała przed komputerem wywołują stan niespecyficznego pobudzenia organizmu. Takiemu niespecyficznemu stanowi pobudzenia nadawane jest później określone znaczenie, np. pobudzenie wskazujące na „gniew”, „złość”, „zawiść” czy „zazdrość”²⁹.

8. *Syndrom pragnienia*. Permanentny kontakt młodego widza z przekazami medialnymi nacechowanymi agresją powoduje, iż pojawia się u niego podświadoma chęć nie tylko obcowania z agresją, lecz także stosowania jej w swym postępowaniu. Sytuacja taka może wystąpić zwłaszcza w przypadku, kiedy ekranowemu bohaterowi stosującemu przemoc i agresję udało się odnosić sukcesy. Niektórzy psychologowie uważają nawet, że mamy w takiej sytuacji do czynienia ze specyficznym „narkotycznym” rodzajem uzależnienia³⁰.

9. *Cyberagresja jako kreowanie przestępczości*. Problem związków agresji i przemocy prezentowanej w mediach z przestępczością dość szeroko analizuje

²⁸ Cyt. za T. Zasepa, dz.cyt., s. 102.

²⁹ J. Groebel, *The UNESCO global study on media violence 1998*, <http://www.hinifoto.de/gaming/unesco.html>

³⁰ T. Zasepa, dz.cyt., s. 101.

A. Bałandynowicz³¹. Autor ten powołuje się m.in. na badania prezentowane przez dr. Centerwella z Uniwersytetu Waszyngtona w Seattle. Wynika z nich, iż prezentowanie przemocy w telewizji amerykańskiej przyczyniło się do około 50% zabójstw w Stanach Zjednoczonych. Ponadto Centerwell stoi na stanowisku, że przejawskrawiony, niezgodny z rzeczywistością obraz przestępczości staje się przyczyną lęku przed nią oraz wpływa na powstanie błędnej opinii publicznej wobec polityki karnej. Badacz ten podkreśla, że produkcja przez mass media tzw. „fal przestępczości” wpływa na ustawodawstwo karne i politykę stosowania praw. Prawodawstwo karne posiada ścisły związek z fantazją, która została wykreowana przez środki masowego przekazu³².

10. *Związek między przemocą medialną a agresywnymi postawami, zwłaszcza dzieci i młodzieży, uznany został przez większość badaczy zajmujących się tą problematyką za wręcz oczywisty*. Począwszy od lat osiemdziesiątych XX w. badania dotyczące tej problematyki nie koncentrują się na problemie, czy powiązanie takie istnieje, lecz przede wszystkim wskazują i precyzują coraz to nowe aspekty tego związku. Pojawiają się też doniesienia o skumulowanych skutkach percepcji agresji zawartej w przekazach medialnych w przypadku osób starszych niż dotychczas zakładano. Niemniej należy podkreślić, iż pole badań w tym obszarze agresji cyberprzestrzennej jest wciąż otwarte i wymaga dalszych pogłębionych poszukiwań.

PEDAGOGICZNE ASPEKTY CYBERAGRESJI

Nieustanny postęp w dziedzinie technologii cyfrowych sprawia, że korzystanie z narzędzi cyberprzestrzennych jest, a także pozostanie ważnym faktem społecznym i edukacyjnym. Technicznie zaawansowany i nieustannie doskonalący się świat nowoczesnych technologii stał się nie tylko jednym z nieodzownych składników kultury współczesnych społeczeństw, lecz kształtuje wręcz nową epokę cywilizacyjną w dziejach ludzkości. Prognozy socjologiczne wskazują, że olbrzymi postęp w tej dziedzinie, jaki następuje od kilkunastu lat, w najbliższym czasie nie ulegnie spowolnieniu³³.

Atrakcyjna forma przekazu treści oraz rozrywki za pośrednictwem sieci internetowej, telewizji gier komputerowych powoduje, że proces przyjmowania wiadomości jest przyjemny oraz dokonuje się w dużej mierze okazjonalnie i mimowolnie. Dzieci i młodzież chętniej oglądają filmy, czytają komunikaty na monitorze komputera lub w telegazecie niż teksty w książkach. Zarówno ekran telewizyjny, jak i monitor komputera staje się także coraz powszechniejszym źródłem rozrywki oraz partnerem zabawy. Wzrastające zainteresowanie narzędziami cy-

³¹ A. Bałandynowicz, *Przemoc w środkach masowego przekazu...*

³² Tamże, s. 43.

³³ A. Giddens, *Socjologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 490.

berprzestrzennymi, a zwłaszcza Internetem, grami komputerowymi, telewizją, filmami DVD, telefonami komórkowymi oraz innymi formami przekazów oferowanych przez multimedia elektroniczne wynika przede wszystkim z zachodzących w kulturze przewartościowań związanych ze zmierzchem dominacji słowa na rzecz kultury obrazu. Nie można jednak bagatelizować niebezpieczeństw związanych ze zjawiskiem cyberagresji, która dotyczy człowieka we wszystkich fazach jego rozwoju. Najbardziej pod tym względem zagrożone są jednak dzieci i młodzież, gdyż znajdują się w okresie rozwojowym szczególnie podatnym na oddziaływanie destrukcyjne. Potwierdzają to wyniki wielu badań, które wskazują, że okresem szczególnej wrażliwości i podatności, jeżeli chodzi o wpływ emitowanych treści medialnych na zachowanie dzieci, jest młodszy wiek szkolny³⁴. Należy także pamiętać, że media elektroniczne oddziałują na postawy młodego człowieka znacznie silniej niż wzory i modele przekazywane w tradycyjny sposób przez rodziców czy wychowawców i nauczycieli w szkołach. Przemawiają bowiem językiem totalnym, tj. słowem, dźwiękiem, obrazem, ruchem, wpływając na rozum, wyobraźnię, uczucia³⁵ i nie tylko informują, lecz także kształtują poglądy i postawy życiowe³⁶.

Istniejąca skala potencjalnych zagrożeń, na jakie narażeni są użytkownicy cyberprzestrzeni, sprawia, iż należy podejmować wszelkie starania, żeby korzystanie z jej narzędzi w maksymalnym stopniu prowadziło do pełnego rozwoju młodego człowieka oraz nie było przyczyną zachowań dewiacyjnych, a zwłaszcza źródłem agresji i przemocy. Postulat ten staje się w dobie niezwykle dynamicznego rozwoju multimediów elektronicznych kategorycznym wyzwaniem dla edukacji i wychowania. Nie można się bowiem spodziewać, aby producenci medialni zastosowali samoograniczenie, jeżeli chodzi o oferty nasycone obrazami agresji i

³⁴ L.D. Eron, *Age trends in the development of aggression, sex typing and related television habits*. *Developmental Psychology*, 19 (1) 1983, s. 71–73, cyt. za M. Braun-Galkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Krupski i S-ka, s. 46; D. Sarzała, *Elektroniczne multimedia jako źródło agresji*, w: *Agresja w szkole*, red. A. Rejzner, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej TWP, Warszawa 2004, s. 125–144.

³⁵ A. Lewek, *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2003, s. 62.

³⁶ J. Condry dowodzi, że dzieci w zetknięciu z przekazem telewizyjnym zachowują się zupełnie inaczej niż ludzie dorośli, gdyż oglądania telewizji nie traktują jedynie jako formy rozrywki, lecz chcą lepiej zrozumieć świat, a także dowiedzieć się, jakie miejsce w nim zajmują. Mają jednak kłopoty z rozróżnieniem między rzeczywistością a fikcją z uwagi na ograniczony jeszcze sposób pojmowania świata oraz problemy z uporządkowaniem informacji docierających do nich w wielorakich kontekstach. Należy również zaznaczyć, że w przypadku młodzieży szukającej wzorów działania w świecie dorosłych, próbującej określić siebie oraz swoje relacje z innymi ludźmi istnieje niebezpieczeństwo, że media staną się źródłem informacji negatywnej, gdyż prezentowana w nich przemoc może zostać przez młodzież potraktowana jako sposób na życie i rozwiązywanie problemów. Por. J. Condry, K. Popper, *Telewizja – zagrożenie dla demokracji*, Warszawa 1996, s. 9–10.

przemocy. „Agresywne filmy”, gry komputerowe czy inne tego typu oferty medialne stanowią bowiem dla nich zbyt duże źródło dochodu.

Niwelowanie skali zagrożeń zależy jednak nie tylko od nadawców przekazów medialnych, czy też stosowanych mechanizmów oddziaływania. Media elektroniczne są narzędziami przekazu, którego wartość jest uzależniona z jednej strony od przekazywanych treści, czyli od nadawców, a z drugiej od sposobu odbioru, czyli od odbiorców. Niezbędne jest więc przygotowanie poprzez edukację, zwłaszcza młodego odbiorcy, do percepcji proponowanych treści oraz korzystania z narzędzi cyberprzestrzennych w sposób właściwy.

Jak podkreśla bp Adam Lepa³⁷ we współczesnej formacji młodego człowieka, w dobie rozwoju oraz dominacji mediów elektronicznych, zachodzi potrzeba jednoczesnego uwzględnienia zarówno aspektu edukacyjnego, jak i pedagogicznego, gdyż nie mogą one funkcjonować na zasadzie alternatywności – wychowanie do mediów albo edukacja medialna, lecz powinny być traktowane łącznie. Postulat ten ma szansę na pełną realizację jedynie w przypadku istnienia takiej pedagogiki mediów, której celem będzie zarówno dążenie do tego, żeby kontakt młodych ludzi z cyberprzestrzenią przyczyniał się do integralnego rozwoju ich osobowości, jak i pedagogizacja osób odpowiedzialnych za przebieg procesu wychowania młodego pokolenia.

* * *

W dobie dynamicznego rozwoju mediów elektronicznych zachodzi konieczność podjęcia próby stworzenia pedagogiki cyberprzestrzeni, która obszarem swych zainteresowań obejmowałaby nie tylko młodych użytkowników narzędzi cyberprzestrzennych, lecz również te środowiska i grupy osób, które bezpośrednio uczestniczą w procesie socjalizacji i wychowania³⁸. Niezależnie jednak od działań podejmowanych na gruncie pedagogiki, nic nie może zwolnić twórców i producentów przekazów medialnych od odpowiedzialności za oferty kierowane do dzieci i młodzieży. Telewizję publiczną, jak i prywatną, a także pozostałych twórców oraz producentów medialnych, w tym również oferty umieszczane w sieci internetowej oraz gry komputerowe, powinno cechować wspólne dążenie do tego, aby poprzez swoje przekazy nie oddziaływali na młodych odbiorców w sposób destrukcyjny, lecz dostarczali im wzorów pozytywnych, niezbędnych do osiągnięcia pełnego rozwoju osobowego i kształtowania postaw prospołecznych. Należy również zaznaczyć, że wszelki przekaz w zakresie komunikacji cyberprzestrzennej wymaga respektowania wieloaspektowych uwarunkowań, zwłaszcza

³⁷ Bp A. Lepa, *Funkcja logosfery w wychowaniu do mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 2006, s. 51.

³⁸ Por. A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 2003, s. 17.

cza na poziomie odpowiedzialnego tworzenia, przekazywania treści, ich zrozumienia oraz sensu i prawdziwości.

CYBER AGGRESSION – NEW CHALLENGE FOR EDUCATION

Summary

It new form of social pathology what in publication was introduced stepping out at modern electronic medias aggression is which create the specific area of functioning man defined with virtual world or cyber – space. It was concentrated both on identification of symptoms of this phenomenon and exhibition on behaviour his negative influence as well as the process of education of young man. It was moved also they should fulfil education problems relating part what and education in children's preparation and youth to proper using with electronic medias.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, media elektroniczne, agresja, przemoc, cyberagresja, wychowanie, edukacja