

Katarzyna Potyrała

Przemoc elektroniczna w świetle badań i refleksji pedagogicznej

Problemy Współczesnej Pedagogiki 1/1, 97-107

2015

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.

Przemoc elektroniczna w świetle badań i refleksji pedagogicznej

Katarzyna Potyrała

Wydział Pedagogiczny, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

A b s t r a k t: Przemoc elektroniczna jest traktowana jako wpływ na procesy myślowe, zachowanie i stan fizyczny osoby pomimo braku świadomego przyzwolenia tej osoby na taki wpływ. W artykule zostały zaprezentowane teoretyczne założenia rzeczywistości nowych mediów w kontekście poglądów m.in. McLuhana, Baudrillarda, Tapscotta, Melosika i in. Przedmiotem dyskusji jest również wpływ nowych mediów i nowych nowych mediów na ich użytkowników z uwzględnieniem uzależnienia psychicznego i fizycznego oraz symptomów i typów uzależnień. Artykuł jest próbą analizy zjawiska przemocy elektronicznej w świetle refleksji pedagogicznej i badań wstępnych przeprowadzonych w 2013 roku wśród uczniów gimnazjum. W badaniach uczestniczyło łącznie 279 uczniów: 123 chłopców i 156 dziewcząt w wieku 14–16 lat. Podczas weryfikacji hipotezy badawczej, zakładającej, że młodzież nie ma wystarczającej wiedzy na temat agresji i przemocy elektronicznej, przeprowadzono sondaż diagnostyczny. Podjęte badania pozwalają na konstatację, że kluczowym problemem w działaniach na rzecz wzmocnienia bezpieczeństwa Internetu jest zmiana mentalności i budowanie świadomości społecznej. Konieczne staje się doszkalać nauczycieli w zakresie sytuacji ryzykownych związanych z nowymi formami komunikowania masowego.

S ł o w a k l u c z o w e: nowe media, przemoc elektroniczna, uzależnienie od Internetu

1. Nowe media i ich użytkownicy

Nowe media kształtują świadomość i postawy ludzi oraz kulturę społeczną. Kształtowanie się różnych poglądów związanych z oceną społecznych skutków rozwoju mediów jest dowodem na to, że dostrzega się rolę mediów w zmianie postaw społecznych (Piechota, 2010, s. 12). Uproszczonej charakterystyki nowych mediów

Korespondencja w sprawie artykułu: prof. UP, dr hab. Katarzyna Potyrała, Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN, Wydział Pedagogiczny, Instytut Nauk o Wychowaniu, ul. Ingardena 4, 30-060 Kraków, Poland, tel. +48 12 662 65 95, e-mail: potyrała2@wp.pl.

i wpływu, jaki wywierają one na naszą rzeczywistość, można dokonać za pomocą określeń zaproponowanych w bogatej literaturze przedmiotu. Na szczególne podkreślenie ze względu na problematykę niniejszego artykułu zasługują takie pojęcia jak: „globalna wioska” i „media przedłużeniem człowieka” (McLuhan, 2004), „hiper-rzeczywistość” (Baudrillard, 2005), „kultura upozorowana” i „kultura typu instant” (Melosik, 2003, s. 21, 23) oraz „prosumeryzm” (Tapscott, 2009).

Termin „globalna wioska”, użyty po raz pierwszy przez Marshalla McLuhana w 1962 roku, akcentuje szeroki zasięg nowych mediów, globalny dostęp do informacji oraz otwartość mediów. Mówiąc o sieci komputerowej jako wizualnej reprezentacji tożsamości człowieka, mamy na myśli głównie cechy i potrzeby grupy, na którą składają się znajomi i nieznajomi, identyfikowalni i nieidentyfikowalni oraz zjawisko hiperrzeczywistości. Media są utożsamiane z rzeczywistością i to, co się wydaje prawdziwe, jest ważniejsze od tego, co jest prawdziwe (Reeves, Nass, 2000, s. 16–17). Według Agnieszki Gromkowskiej-Melosik (2007, s. 271) w cyberprzestrzeni tracą swoje znaczenie takie podstawowe wymiary wyznaczające tożsamość człowieka, jak płeć, rasa, wykształcenie, pochodzenie, narodowość, wyznanie, a łatwość przemieszczania się przez różnorodne i sprzeczne z sobą przekazy, znaczenia i wartości powoduje, że przestają istnieć warunki do tworzenia stabilnej tożsamości.

Media jako przedłużenie człowieka to perspektywa zaproponowana przez McLuhana (2004) w celu zaakcentowania faktu, że środki przekazu i współczesne magazyny informacji, jakimi posługuje się człowiek, są przedłużeniem jego zdolności i możliwości. Obecnie coraz częściej używa się takich pojęć, jak: konektywizm² i *always on* (Pyżalski, 2012, s. 45). Tradycyjne nauczanie i uczenie się przeciwstawia się konektywnemu. Podkreśla się potrzebę ciągłego uaktualniania własnego statusu i „przebywanie w kokonie elektronicznym całodobowej bliskiej relacji” (Ito i in., 2008, s. 16).

Młodzi ludzie nie uważają nowych technologii za coś zewnętrznego – „wydaje się, jakby wypracowali wewnętrzną zdolność przesyłania wiadomości tekstowych, korzystania z iPod’a, gier i wielozadaniowości na wielu platformach” (Warto przeczytać..., 2012). Potwierdza to *Manifest dzieci sieci*, w którym czytamy m.in. (Czerski, 2012):

Dorastaliśmy z siecią. To nas odróżnia, to czyni nieoczywistą z waszej perspektywy, ale istotną różnicę: my nie surfujemy, a sieć nie jest dla nas miejscem czy wirtualną przestrzenią. Sieć nie jest dla nas czymś zewnętrznym wobec rzeczywistości, ale jej elementem (...). Sieć jest dla nas czymś w rodzaju współdzielonej pamięci zewnętrznej. Nie musimy zapamiętywać niepotrzebnych detali: dat, kwot, wzorów, paragrafów, nazw ulic, szczegółowych definicji. Wystarczy nam abstrakt, informacja

² „Konektywizm nazywany jest «teorią uczenia się w epoce cyfrowej». Koncepcja opracowana przez Siemens (2005) jest odpowiedzią na współczesne wyzwania edukacyjne – umiejętność selekcji docierającej informacji, wykorzystanie technologii, uczenie się poprzez bycie w społecznościach sieciowych” (*Konektywizm...*, 2013).

ograniczona do swojej esencji, przydatnej w jej przetwarzaniu i łączeniu z innymi informacjami. Jeżeli będziemy potrzebowali szczegółów – sprawdzimy je w ciągu kilku sekund.

Zjawisko standaryzacji wyobrażeń ma związek z nieograniczonym funkcjonowaniem materiałów „na każdy temat” w sieci, kopiowaniem i ich upowszechnianiem wśród „sieciorowej publiczności” (Pyżalski, 2012, s. 37) przez liderów opinii publicznej wykreowanych przez sieć internetową.

Redundancja, czyli nadmiarowość informacji, wywołuje niejednokrotnie stres wynikający z niemożności przetworzenia olbrzymiej liczby informacji i chaosu informacyjnego (*dystres*), prowadzący w rezultacie do osłabienia lub utraty kontroli poznawczej oraz metapoznawczej. Istnieje jednak również zjawisko przeciwne (*eustres*), któremu towarzyszy przeżywanie silnych emocji o nacechowaniu dodatnim (Ledzińska, 2012).

Profesor Ryszard Tadeusiewicz wprowadził określenia odnoszące się do chaotycznych informacji zawartych w Internecie, a mianowicie: „informacyjny dym”, „informacyjna mgła” i „informacyjny smog”. Jak pisze: „W zwykłym smogu mgła zwiększa szkodliwość i dokuczliwość dymu, zaś dym staje się przyczyną sprawczą mgły i jej katalizatorem. W związku z tym dym i mgła działając razem są znacznie bardziej szkodliwe i uciążliwe, niż działając z osobna” (Tadeusiewicz, 2013, s. 11).

Metafora informacyjnego dymu odnosi się do informacji o znaczeniu negatywnym, które zawierają elementy przemocy, rasizmu, pornografii i prowadzą do takich zjawisk, jak *sexting* (wysyłanie seksualnie jednoznacznych wiadomości), *stalking* (fizyczne lub wirtualne zbliżanie się do osoby prześladowanej, natrętne komunikowanie się, nękanie), *flaming* (ang. *flame war* = wojna na słowa). Informacyjna mgła to rozproszenie informacji w sieci, brak klasyfikacji informacji, natomiast informacyjny smog to duża liczba informacji niepoddana ocenie, recenzji, cenzurze, docierająca do szerokiej rzeszy użytkowników.

Zjawisko prosumeryzmu oznacza, że im bardziej konsumenci informacji stają się jej producentami lub proaktywnymi konsumentami (ang. *proactive consumer*) (Szumichora, 2005), tym więcej czasu poświęcają na aktywność internetową. Uświadamia nam ono również kierunek: od dystrybucji wiedzy (media tradycyjne) do komunikacji oraz zbiorowych systemów przetwarzania informacji i produkcji wiedzy (Levinson, 2010). Komunikacja zapośredniczona (przez komputer) to zarówno komunikacja tekstowa (dialogowość, spontaniczność, kolokwialność), jak i komunikacja wizualna i dźwiękowa (np. wideoblogi).

Brak uczestnictwa w kulturze czy pozory uczestnictwa to niezaprzeczone następstwo kultury komercyjno-masowej w Internecie, anonimowości w grupie, społeczności funkcjonujących jako przestrzennie rozproszony zbiór jednostek, niejawności komunikacji online, nieograniczonej publiczności podejmującej wirtualne „akcje” polegające na kliknięciu w „lubię to!”. Aktywność upozorowana to logiczna konsekwencja zrodzonej już wcześniej kultury „instant” – *fast food, fast car*,

fast sex (Melosik, 2003, s. 23). Zaburzenia w zakresie własnej tożsamości, utrwalenie postaw egocentrycznych, zmiana języka (zubożenie, techniczny slang), zaburzenie relacji interpersonalnych to tylko niektóre z następstw wymienionych wcześniej zjawisk społecznych.

Grażyna Piechota (2010), analizując przyczyny kryzysów w praktyce szkolnej w powiązaniu z rolą mediów w edukacji, zwraca uwagę na źródła agresji uczniów, a wśród nich na sposób wychowania i budowanie relacji w rodzinie i otoczeniu dziecka.

Przyjęte tło teoretyczne stanowi podstawę rozpatrywania przemocy elektronicznej z perspektywy społecznej. Przemoc, według powszechnie przyjętych definicji, to wywieranie wpływu na proces myślowy, zachowanie lub stan fizyczny osoby pomimo braku przyzwolenia tej osoby na taki wpływ. Na potrzeby niniejszego opracowania proponuję zmodyfikować powyższą definicję, przyjmując, że za przyzwolenie może być uznany brak sprzeciwu wynikający z nieświadomości wpływu i jego następstw. Proponuję zatem przyjąć definicję przemocy w zmodyfikowanym brzmieniu, jako wywieranie wpływu na proces myślowy, zachowanie lub stan fizyczny osoby pomimo braku świadomego przyzwolenia tej osoby na taki wpływ.

2. Wpływ nowych mediów na ich użytkowników

Uzależnienie od Internetu może się przejawiać m.in. w postaci infoholizmu, czyli uzależnienia od informacji, i netoholizmu, czyli uzależnienia od sieci komputerowej, poświęcania większości czasu na przeglądanie wiadomości, nadmierne gromadzenie i ich ciągłą wymianę z innymi internautami. Znaczną liczbę uzależnionych stanowią osoby młode, które niejednokrotnie rezygnują z prawdziwych, realnych kontaktów z rówieśnikami na rzecz kontaktów wirtualnych z nieznanymi osobami. Narażają swoje zdrowie, spędzając dnie i noce przed ekranem komputera lub ze smartfonem w dłoni. Zaniedbują naukę, rodzinę i inne obowiązki. Zanurzeni w wirtualnym, nierzeczywistym świecie, stają się podatni na różne formy manipulacji i przemocy. Problemem tym zajmują się specjaliści z takich dyscyplin naukowych, jak fizjologia i higiena pracy, psychologia i medycyna.

Patricia Wallace (2004) w książce analizującej Internet w kontekście psychologicznym pisze m.in. o „sieciowych maskach i maskaradach”, oszustwach, które przybierają rozmaite postacie, jak np. odgrywanie ról (występowanie w sieci jako inna osoba w celu zmierzenia się z inną tożsamością, przyjęcia wzorców zachowań przydzielonych na podstawie wyborów dokonanych na potrzeby gier). Trzeba mieć świadomość, że prawdziwe niebezpieczeństwo występuje wtedy, gdy ramy rzeczywistości i gry fabularnej nie mają jasnych granic i gdy odgrywana rola wzbogaca życie w wirtualne doświadczenia, dając sposobność testowania różnorodnych realnych zachowań. Tego typu oddziaływanie przysparza najwięcej zmartwień szcze-

gólnie w związku z wpływem na dzieci i młodzież. Przekonanie o wartości edukacyjnej Internetu i nadzieje pokładane w nowych technologiach nie mogą prowadzić do ignorowania wielowymiarowej natury sieci (Potyrała, 2006, s. 165).

Istnieje uzasadniony pogląd, że zbyt słabe nasycenie edukacji, również informatycznej, pierwiastkami wychowawczymi sprzyja szerzeniu się społecznego przyzwolenia na istnienie różnych form przemocy, wzmożonej agresji, wzrostu przestępczości, patologii i frustracji (Siemieniecki, 2003). Priorytetowe wydaje się ukazywanie zalet i wad komunikowania masowego, roli prawdziwej i zafalszowanej informacji w różnych dziedzinach życia społecznego, wpływu narzędzi technologii informacyjnej na rozwój aktywności twórczej i ich ograniczenia oraz przyczyn i symptomów uzależnienia od Internetu.

Wśród typów uzależnienia od Internetu Bohdan Tadeusz Woronowicz (2001) wymienia: przeciążenie informacyjne / przymus pobierania informacji (ang. *information overload*), uzależnienie od sieci internetowej (ang. *net compulsions*), uzależnienie od komputera (ang. *computer addiction*), socjomanię internetową – uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych (ang. *cyberrelationship addiction*) oraz erotomanię internetową (ang. *cybersexual addiction*), podając równocześnie symptomy uzależnienia od Internetu, takie jak m.in. silne pragnienie lub poczucie przymusu wykonywania pewnej czynności i potrzeba coraz dłuższego korzystania z Internetu, korzystanie z sieci w celu uniknięcia przykrych objawów abstynencyjnych po „odstawieniu” Internetu, złe samopoczucie wywołane brakiem dostępu, coraz częstsze i dłuższe wykonywanie określonych czynności, utrata zainteresowań, występowanie problemów rodzinnych, zaniedbywanie obowiązków, zmniejszanie lub rezygnowanie z aktywności społecznej i inne (Woronowicz, 2001, s. 192).

Niektórzy autorzy, jak np. Cesare Guerreschi (2006), piszą też o uzależnieniu od telefonów komórkowych, wskazując na przypadki symbiotycznego i emocjonalnego związku człowieka z telefonem (za: Pyżalski, 2012, s. 94).

Jean Burgess i Joshua Green (2011, s. 93) opisują zastosowania YouTube jako elementu kultury uczestnictwa – obejmującej nie tylko tworzenie oryginalnych treści, ale także zmianę przeznaczenia, komentowanie i montaż treści mediów tradycyjnych oraz sposoby ich wykorzystania w ramach różnych sieci społecznych. Trzeba zatem uczynić krok naprzód i podjąć refleksję nad wpływem nowych nowych mediów na ich użytkowników. Przykład YouTube pokazuje m.in., że pomimo swojej prospołecznej retoryki struktura i design YouTube zachęcają raczej do jednostkowego udziału niż wspólnej działalności (Burgess, Green, 2011, s. 101). YouTube zapewnia jednak łączność z okolicznymi sieciami społecznymi i kulturowymi, a użytkownicy obecni w owych sieciach przenoszą swoją treść i tożsamości tam i z powrotem – pomiędzy wieloma witrynami (Burgess, Green, 2011, s. 102).

Nowym zjawiskiem pozostaje uzależnienie od społeczności internetowych (np. Facebooka). Im większa liczba znajomych, tym wyższa samoocena właściciela konta na portalu społecznościowym. Występuje tu również możliwość kre-

owania własnego wizerunku poprzez udostępnianie odpowiednio dobranych zdjęć i publikowanie określonych materiałów – czynności te zabierają posiadaczom facebookowego konta sporo czasu i energii. Facebook, uznawany powszechnie za najłatwiejszą i bezpieczną formę komunikacji społecznej, pozostaje w opinii większości źródłem aktualnych i użytecznych informacji. Użytkownicy tego portalu wydają się nie dostrzegać społecznych mistyfikacji, pozornych aktywności i odgrywania ról przez tzw. znajomych. Równocześnie negatywną stroną korzystania z tego typu portalu może być udostępnianie szerokiej rzeszy znajomych/nieznajomych pełnego zestawu personalnych informacji chronionych prawnie ustawą o ochronie danych osobowych. Przeglądanie i ocenianie życia innych może prowadzić do zachowań autodestrukcyjnych, a w dalszej kolejności może być przyczynkiem do np. stalkingu. Niektórzy użytkownicy Facebooka boleśnie odczuwają brak reakcji na swoje wpisy lub odrzucenie zaproszenia do grupy, z kolei osoby o bardzo dużej liczbie facebookowych znajomych bywają diagnozowane jako jednostki o zaburzonej osobowości ze skłonnościami do teatralnych zachowań, prowokacyjnej seksualności lub wykorzystywania innych.

Nie można pominąć także wpływu nowych mediów na stan ogólnego zdrowia fizycznego ich użytkowników. Zbyt długi czas spędzany przy komputerze lub urządzeniu mobilnym z dostępem do Internetu może prowadzić do dolegliwości zdrowotnych oraz schorzeń układu mięśniowo-szkieletowego (m.in. skrzywienie kręgosłupa i jego następstwa, skurcze mięśni, bóle pleców, dłoni, palców), układu nerwowego (m.in. bóle głowy, bezsenność, zaburzenia wzroku i równowagi, stres, pobudzenie lub apatia), układu immunologicznego (np. alergie), układu krążenia (np. arytmia, cierpięcie kończyn), układu oddechowego (odczuwalne trudności w oddychaniu).

Jako przyczyny powstających chorób podawane są najczęściej (Potyrała, 2006, s. 163):

- obciążenia układu mięśniowo-szkieletowego wynikające ze stałej i często nieprawidłowej postawy części lub całego ciała (np. niedostatecznie wsparty kręgosłup w odcinku lędźwiowym), utrzymującej się niekiedy przez kilka godzin, na ogół wymuszonej przez nieergonomiczne warunki miejsca pracy;
- obciążenia narządu wzroku;
- wytwarzane przez monitor pole elektrostatyczne i promieniowanie elektromagnetyczne;
- substancje chemiczne pochodzące z mebli, tworzyw sztucznych, atramentu, ozonu z drukarek laserowych, kserokopiarek, naładowanych elektrostatycznie drobinek kurzu i pyłu;
- obrażenia pojawiające się w wyniku powtarzania tych samych czynności fizycznych, ruchów powodujących uszkodzenia w ścięgnach, nerwach, mięśniach i innych miękkich tkankach ciała (takie ruchy wykonywane są np. podczas korzystania z klawiatury i posługiwania się myszką);

- ciągle napięcie wynikające np. z uciążliwości pracy, oprogramowania, dużej odpowiedzialności, niewłaściwych metod pracy, złej organizacji pracy.

Wymieniane są następujące zespoły chorobowe (Potyrała, 2006, s. 164):

- RSI (ang. *Repetitive Strain Injuries*) w przypadku obrażeń będących następstwem powtarzanych czynności, które prowadzą do przeciążenia tych samych części ciała (np. zespół cieśni nadgarstka) i narządów (np. narządu wzroku);
- SBS (ang. *Sick Building Syndrom*) w odniesieniu do zespołu reakcji organizmu na substancje chemiczne, kurz i pył;
- stres psychologiczny będący swoistą reakcją obronną organizmu na wszelkie postacie dyskomfortu psychofizycznego ujawniającego się w trakcie korzystania z nowych mediów.

3. Agresja elektroniczna i cyberprzemoc

Bullying (tradycyjny *mobbing*, *face-to-face bullying*) wymaga bezpośredniego kontaktu z ofiarą, która to interakcja prowadzi do aktów przemocy. Są to powtarzające się działania mające na celu wyrządzenie psychicznego lub fizycznego bólu osobie lub grupie osób, które nie mogą się bronić (powtarzalność, wroga intencja, negatywne emocje ofiar, różnica sił między sprawcami i ofiarami). *Bullying* może mieć charakter fizyczny, werbalny, relacyjny. *Cyberbullying* to *bullying* realizowany za pomocą nowych technologii komunikacyjnych. *Cyberstalking* to śledzenie, elektroniczna inwigilacja ofiary i nękanie jej niechcianymi komunikatami. Natomiast *happy slapping* to prowokowanie lub atakowanie innej osoby oraz dokumentowanie zdarzeń za pomocą filmu lub zdjęć. W języku młodzieżowym funkcjonuje również słowo „hate”, które oznacza anonimowe obrażanie innych w sieci.

Jacek Pyżalski (2012, s. 157) dzieli akty agresji ze względu na typ ofiary i relacje ze sprawcą, a mianowicie: agresję wobec pokrzywdzonych, agresję wobec celebrytów, agresję wobec grup (uprzedzeniową) i agresję elektroniczną wobec nieznanymi (przypadkową, impulsywną). Autor ten podkreśla, że zaproponowana typologia z pewnością wymaga dalszej weryfikacji empirycznej oraz że uwarunkowania i kontekst poszczególnych aktów agresji zawsze mogą sprawić, iż będziemy mieć do czynienia z jej mieszanymi typami (Pyżalski, 2012, s. 162).

W roku 2013 przeprowadzono badania pilotażowe mające na celu poznanie opinii młodzieży szkół gimnazjalnych na temat zjawiska agresji elektronicznej i aktów przemocy, które stają się coraz bardziej powszechne w sieci internetowej. Za pomocą sondażu diagnostycznego, techniką ankiety dokonano wstępnej weryfikacji hipotezy badawczej, zakładającej, że młodzież gimnazjalna nie ma wystarczającej wiedzy na temat agresji i przemocy elektronicznej i jest nieświadoma zagrożeń wynikających z własnych aktywności podejmowanych w Internecie. Badaniami objęto

łącznie 279 uczniów (123 chłopców i 156 dziewcząt) w wieku 14–16 lat uczęszczających do trzech wiejskich gimnazjów.

Wyniki badań ujawniły, że co piąty badany uczeń gimnazjum nie ma swobodnego dostępu do Internetu, 66% badanych spędza dziennie 1–2 godziny w sieci internetowej, 29% – 3–5 godzin, 5% – 6 i więcej godzin. Stwierdzono, że uczniowie nie znają skutków zagrożeń wynikających z długiego i częstego przebywania w sieci, a pojęcie agresji elektronicznej utożsamiają głównie z „dokuczaniem komuś przez Internet”. Prawie 60% badanych tworzyło lub nadal tworzy blog internetowy, opisując mniej lub bardziej dokładnie swoje codzienne aktywności, przeżycia, a nawet stany emocjonalne. Aż 59% uczniów umieszcza w sieci filmy, zdjęcia i informacje o sobie, 67% ankietowanych uczniów czuje się bezkarnie w sieci, a rodzice nie kontrolują podejmowanych przez nich aktywności.

Połowa respondentów zna pojęcie i zróżnicowane przykłady agresji elektronicznej, zdecydowana większość zna pojęcie „hate” i zakres tego zjawiska oraz jest gotowa podejmować takie działania w celu zyskania uznania w oczach rówieśników. Wulgaryzmy niekierowane pod adresem konkretnych osób nie są uważane przez młodzież za przejaw agresji. Badania wykazały również, że o nękanii internetowym nie mówi się głośno, jest to temat drażliwy i wstydlivy dla ofiary, wiążący się z możliwością odrzucenia przez grupę rówieśniczą, która woli utożsamiać się z kimś, kto obraża innych, niż z kimś, kto sam jest obrażany. Co ciekawe, młodzież dostrzega zapotrzebowanie na różne formy zajęć doskonalących nauczycieli w zakresie sytuacji ryzykownych związanych z nowymi formami komunikowania masowego, chce podejmować tematykę agresji i przemocy elektronicznej na lekcjach różnych przedmiotów.

Przeprowadzone badania pozwalają na stwierdzenie, że młodzież niewiele wie na temat agresji i przemocy elektronicznej, a szkoła nie edukuje wystarczająco w tym zakresie. Wydaje się również, że młodzież postrzega dorosłych jako tych, którzy wyolbrzymiają problem, natomiast sama nie zauważa dramatów dziejących się obok nich w związku z poniżaniem i wyśmiewaniem drugiego człowieka za pośrednictwem Internetu. Dla większości badanych człowiek po drugiej stronie ekranu jest abstrakcyjny i anonimowy. Badania ujawniły kilka przypadków ofiar *cyberbullyingu*. Niepokojący jest fakt ukrywania tego typu problemów przez same ofiary, w związku z czym trudno oszacować skalę zjawiska.

Warto w tym miejscu podkreślić, jak ważna jest dla pracowników szkoły, głównie nauczycieli, umiejętność przewidywania sytuacji kryzysowych. Grażyna Piechota (2010, s. 21) wskazuje na konieczność skutecznej komunikacji wewnętrznej w szkole, nie tylko między dyrekcją i nauczycielami, ale również między uczniami i ich rodzicami, którzy tym samym przestają być dla szkoły otoczeniem, a stają się jednym z beneficjentów usług (komunikowania się) świadczonych przez szkołę. Do głównych błędów w komunikacji wewnętrznej Roman Rostek (2006) zalicza m.in. brak zaangażowania w dialog, niechęć do bezpośrednich spotkań, brak uzasadniania podejmowanych decyzji i unikanie otwartego mówienia o problemach.

Za ważny element zapobiegania sytuacjom kryzysowym w szkole uznaje się analizę problemów, jakie wywołują wskazane sytuacje w innych szkołach, co jest możliwe, jeśli śledzi się np. programy interwencyjne (Piechota, 2010, s. 24).

4. Podsumowanie

Współczesnym problemem edukacji nie są sposoby wyszukiwania informacji i nauczanie wspomagane nowymi mediami. Jest nim przyjęcie do wiadomości faktu, że informacja jest powszechnie dostępna, lecz nie jest równoważna z wiedzą, nauczyciel zaś nie stanowi jedynego źródła wiedzy, a uczniowie nie przychodzą do szkoły tylko po to, aby wiedzę zdobywać, ale również dyskutować o problemach, które ich dotyczą. Komunikacja społeczna jest zagadnieniem bardzo złożonym w sytuacji nadmiaru informacji i obecności skomplikowanych sieci komunikacyjnych (m.in. sieci internetowych). Dzięki technologii informacyjnej możliwe jest dzielenie się wiedzą, dostęp do informacji, jej produkcja i konsumpcja bez względu na czas, miejsce, język przekazu i pozycję społeczną uczestników procesu komunikacji, co jednocześnie umożliwia złożone akty agresji. Informacja jest podstawowym środkiem mediacji współczesnych problemów ekonomicznych, środowiskowych i społecznych, lecz równocześnie niejednokrotnie generuje przemoc i jest narzędziem przemocy elektronicznej.

Zalety nowych mediów wydają się równoważone przez ich wady i zagrożenia, które z nich wypływają. Nadprodukcja informacji, upadek autorytetu szkoły i nauczyciela, złożone sieci relacji realnych i pozorowanych, globalna komunikacja zapośredniczona przez komputer i pozory uczestnictwa mogą być dobrym gruntem dla zjawisk negatywnych określanym mianem przemocy elektronicznej.

„Wolność jest elementarna dla Internetu, jest jego prawdziwą substancją” (Boni, 2013, s. 14). Wydaje się zatem, że wszelkie rozwiązania i regulacje ograniczające jego swobodę nie powinny być wprowadzane. Wymaga to jednak bezpieczeństwa. Jak podkreśla Michał Boni, „(...) najsłabszym ogniwem, które otwiera drogę atakom, jest człowiek i jego niewiedza. To dlatego kluczowym problemem w działaniach na rzecz wzmocnienia bezpieczeństwa Internetu jest zmiana mentalności i budowanie świadomości” (Boni, 2013, s. 15).

Szkoła powinna uczestniczyć w debacie publicznej, wykorzystując potencjał mediów w komunikowaniu kryzysowym.

Bibliografia

- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Boni, M. (2013). Konstytucja Internetu: prywatność, zaufanie, wolność, bezpieczeństwo. *Nowe Media*, 4, 10–17.
- Burgess J., Green J. (2011). *YouTube: wideo online a kultura uczestnictwa*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Czerski, P. (2012). Do analogowych. *Polityka*, 16 marca [online, dostęp: 2013-04-26]. Dostępny w Internecie: <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/1524947,1,kim-sa-dzieci-sieci.read>.
- Gromkowska-Melosik, A. (2007). Cyber-kobieta, czyli o wirtualnych symulacjach istnienia. W: A. Gromkowska-Melosik (red.). *Kultura popularna i (re)konstrukcje tożsamości*. Poznań; Leszno: Wyższa Szkoła Humanistyczna w Lesznie.
- Guerreschi, C. (2006). *Nowe uzależnienia*. Kraków: Wydawnictwo Salwator.
- Ito, M. i in. (2008). *Living and learning with new media: Summary of findings from the digital youth project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press.
- Konektywizm – teoria nauczania w XXI wieku* (2013). [online, dostęp: 2013-05-14]. Dostępny w Internecie: <https://www.llidero.com/rozne/konektywizm-teoria-nauczania-w-xxi-wieku>.
- Ledzińska, M. (2012). *Młodzi dorośli w dobie globalizacji. Szkice psychologiczne*. Warszawa: Difin.
- Levinson, P. (2010). *Nowe nowe media*. Kraków: Wydawnictwo WAM.
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Melosik, Z. (2003). Edukacja, młodzież i kultura współczesna. Kilka uwag o teorii i praktyce pedagogicznej. *Chowanna*, 1(20), 19–37.
- Piechota, G. (2010). *Szkoła w kryzysie versus media*. Warszawa: ABC.
- Potyrała, K. (2006). Bezpieczeństwo i higiena pracy uczniów z komputerem. W: A. Kusztełak, W. Wrześniewski (red.). *Aksjologia bezpieczeństwa ucznia w kontekstach dydaktyczno-wychowawczych* (s. 159–168). Poznań: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Bezpieczeństwa.
- Pyżalski, J. (2012). *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Kraków: Impuls.
- Reeves, B., Nass, C. (2000). *Media i ludzie*. Warszawa: PIW.
- Rostek, R. (2006). *Jak uniknąć błędów w komunikowaniu zmian* [online, dostęp: 2015-11-23]. Dostępny w Internecie: http://www.proto.pl/PR/Pdf/Bledy_w_komunikowaniu.pdf.
- Siemieniecki, B. (2003). *Technologia informacyjna w polskiej szkole: stan i zadania*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Szumichora, M. (2005). *Zmierzch konsumeryzmu, era prosumentów* [online, dostęp: 2013-04-26]. Dostępny w Internecie: <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/zmierzch-konsumeryzmu-era-prosumentow>.
- Tadeusiewicz, R. (2013). *W dymie i we mgle* [online, dostęp: 2014-04-26]. Dostępny w Internecie: <http://www.solidarnosc.org.pl/~ksn/Docs/trystad.pdf>.
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Wallace, P. (2004). *Psychologia internetu*. Poznań: Rebis.
- Warto przeczytać – Czego nas uczy YouTube? (2012). *Nowe Media*, 2, 221–223.
- Woronowicz, B.T. (2001). *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*. Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.

Electronic violence in the light of research and pedagogical reflection

Abstract: Electronic violence is treated as an influence on thought processes, behaviour or physical condition of the person, despite the absence of conscious permission of this person for it. The theoretical assumptions (e.g. in the context of the views of McLuhan, Baudrillard, Tapscott and Melosik) of the new media reality are presented in the article. The impact of 'new media' and 'new new media' on their users is also discussed, taking into account mental and physical addiction, as well as the symptoms and types of addiction. The article attempts

to analyse electronic violence phenomenon in the light of pedagogical reflection and preliminary research carried out in 2013 at the lower secondary school level. Altogether 279 students (123 boys and 156 girls), 14 to 16 years old, participated in the research. During the verification of the research hypothesis assuming that young people have not enough knowledge about electronic aggression and violence, a survey was carried out. The undertaken studies allow to formulate a statement that the key issue is changing the mentality and social awareness. It becomes necessary to train teachers on risky situations connected with the new forms of mass communication.

Key words: new media, electronic violence, Internet addiction
