

Anna Brosch

Media społeczne jako przestrzeń przemocy rówieśniczej

Abstract: Information and communication technologies (ICTs) play an increasingly significant role in the shaping of young people's social environment. The communication functions of electronic media are especially popular among adolescents. This ability to interact with others is the unique feature of social media which provides powerful new ways for teens to create and navigate their social environments. Teenagers regularly use the internet, cell phones, and video games to gather information and communicate with each other. Although new technology provides numerous benefits to young people, it also are being used to bully peers.

Keywords: social media, peer violence, virtual communication, cyberbullying

Wprowadzenie

Ekspansja technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) spowodowała przeobrażanie się społeczeństwa industrialnego w społeczeństwo informacyjne, co zdeterminowało powstanie odmiennych sposobów komunikacji międzyludzkiej, a tym samym nowych zachowań społecznych. Związki międzyludzkie w coraz większym stopniu oparte zostają na komunikacji na odległość, za pośrednictwem mediów interaktywnych¹.

Tę specyficzną formę interpersonalnej komunikacji pośredniej można określić mianem komunikacji wirtualnej, gdzie termin *wirtualność* oznacza nierzeczywi-

¹ R.W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001, s. 11–14.

stość i nierealność, gdyż „nie można jej przypisać żadnej współrzędnej przestrzenno-czasowej”².

Współczesna komunikacja staje się zatem coraz bardziej techniczna i zdepersonalizowana, gdzie kanałami dystrybucji są media społeczne (*social media*), na które składają się narzędzia (internetowe lub oparte na telefonii komórkowej) umożliwiające realizację w wirtualnym świecie naturalnych potrzeb człowieka – komunikację, tworzenie i wymianę treści, podtrzymywanie kontaktów oraz wzajemną pomoc³. W pełni społecznym medium stał się niewątpliwie Internet, który umożliwia każdemu użytkownikowi aktywne współkształtowanie przestrzeni informacyjnej w postaci słów, obrazów, wideo i dźwięku⁴.

Media społeczne to pojęcie dość szerokie, istnieje również wiele sposobów ich klasyfikowania⁵. Najbardziej optymalny wydaje się podział mediów społecznych ze względu na pełnioną funkcję, odnoszącą się do realizowania potrzeb użytkowników poszczególnych serwisów lub aplikacji. Należy podkreślić, iż przedstawiona klasyfikacja ma charakter uproszczony i stanowi jedynie podstawę dla dalszych rozważań, stąd ograniczona została do serwisów i aplikacji wykorzystywanych przez młodzież. Wyróżniamy więc:

- serwisy społecznościowe – ich podstawową funkcją jest budowanie i podtrzymywanie relacji między użytkownikami;
- forum internetowe – służy do wymiany informacji i poglądów między osobami o podobnych zainteresowaniach;
- serwisy wymiany treści – umożliwiają udostępnianie materiałów w postaci obrazów lub wideo. Zasoby są przechowywane i udostępniane z poziomu serwerów sieciowych;
- blogi i mikroblogi – stwarza użytkownikom możliwość otwartego i nieskrępowanego wyrażania opinii i poglądów, wymiany informacji oraz prowadzenia dyskusji;
- gry sieciowe – gry z udziałem dwóch lub więcej graczy prowadzonej za pośrednictwem sieci komputerowej;

² P. Lévy, *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 378.

³ M.A. Kaplan, M. Haenlein, *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*, „Business Horizons” 2010, nr 53 (1), s. 60.

⁴ J. Van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010, s. 65–91.

⁵ M.A. Kaplan, M. Haenlein, op.cit., s. 61; L. Evans, *Social Media Marketing. Odkryj potencjał Facebooka, Twitera i innych portali społecznościowych*, tłum. B. Sałbut, Gliwice 2011, s. 21–25; J. Bernhoff, Ch. Charli, *Marketing technologii społecznych: Groundswell czyli jak wykorzystać Web 2.0 w twojej firmie*, tłum. M. Witkowska, Warszawa 2009, s. 63.

- komunikatory internetowe – aplikacja pozwalająca na przesyłanie natychmiastowych komunikatów (ang. *Instant Messaging*) pomiędzy dwoma lub większą ilością komputerów;
- czaty – serwis internetowy służący do komunikacji wielu osób w tzw. *pokojach*. Zwykle istnieją dwa rodzaje rozmowy – *prywatna*, której przebieg mogą śledzić tylko dwie osoby oraz *publiczna*, dostępna dla wszystkich zalogowanych użytkowników.

Specyficznym medium społecznym staje się także telefon komórkowy. W badaniach społecznych nad używaniem nowych mediów stosowany podział na Internet i telefony komórkowe wydaje się coraz bardziej anachroniczny ze względu na występowanie zjawiska konwergencji, które w aspekcie technologicznym oznacza, że wkrótce powszechne będzie wykorzystanie telefonu komórkowego do korzystania z Internetu⁶. Ponadto telefon komórkowy obecnie jest nie tylko narzędziem do wymiany informacji, ale przede wszystkim służy podtrzymywaniu kontaktów społecznych⁷. Telefon komórkowy, który stanowi obecnie symbol podkultury młodzieżowej pod wieloma względami przypomina komunikację za pośrednictwem Internetu, gdzie podstawowym nośnikiem informacji jest tekst, obraz, dźwięk oraz wideo – z jednej strony sprzyja społecznej integracji, z drugiej natomiast tworzy poczucie upozorowanej więzi społecznej, pozwalającej na wyrażanie uczuć za pomocą symboli⁸.

Przestrzeń wirtualna za pośrednictwem mediów społecznych i technologii mobilnych stała się nową platformą inicjowania i podtrzymywania kontaktów interpersonalnych przede wszystkim wśród młodzieży, co umożliwia im budowanie wirtualnych społeczności, w ramach których można prowadzić rozmowy, wymieniać poglądy, a także kreować własną tożsamość. Współczesne nastolatki, wychowane przed ekranem telewizora czy komputera, stanowią niewątpliwie pokolenie włączone w sieć globalną i komórkową, wykazujące ogromną potrzebę ciągłego kontaktu z mediami oraz poprzez media z rówieśnikami.

Nie ulega wątpliwości, że o atrakcyjności kontaktu w cyberprzestrzeni w dużej mierze decyduje anonimowość, która sprzyja większej otwartości i ekspresji emocji ze strony osób biorących udział w dyskusji, niż ma to miejsce w przypadku spotkania „twarzą w twarz”. Podczas komunikacji wirtualnej – jak zauważył Manuel Castells – „jesteś tym, kim mówisz, że jesteś, i na tym założeniu tworzy się

⁶ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

⁷ M. Ito, D. Okabe, M. Matsuda, *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge 2005.

⁸ A. Brosch, *Text-messaging and its effect on youth's relationships*, „The New Educational Review” 2008, nr 1, vol. 14, s. 95–100.

czasem sieć kontaktów społecznych”⁹. Zaletą tej formy komunikacji jest możliwość wyrażania swoich myśli, uczuć i emocji bez obawy o dezaprobatę ze strony odbiorcy. Członkostwo w wirtualnym świecie ma bowiem charakter otwarty i anonimowy, ekskluzja nie powoduje więc tak dużej traumy jak w świecie realnym, a członków tych zbiorowości nie łączą żadne zobowiązania.

Formy zachowań antyspołecznych podczas komunikacji wirtualnej

Przemoc wśród młodzieży nie jest zjawiskiem nowym, jednak wraz z rozwojem nowoczesnych technologii i nieustającej informatyzacji zmieniła swoją specyfikę.

Zdefiniowanie przemocy jest zadaniem dość złożonym. W literaturze często pojęcie przemocy jest traktowane zamiennie z terminem „agresja”. Na gruncie psychologii społecznej przyjmuje się, że „agresja czy przemoc interpersonalna to czynności intencjonalne podejmowane przez ludzi, stanowiące zagrożenie bądź powodujące szkody w fizycznym, psychicznym i społecznym dobrostanie innych osób (tj. wywołujące ból, cierpienie destrukcję, prowadzące do utraty cenionych wartości)”¹⁰.

Wśród definicji najtrafniejsza wydaje się propozycja Ireny Pospiszyl, uznającej, iż przemoc to „wszelkie nieprzypadkowe akty godzące w wolność osobistą jednostki lub przyczyniające się do fizycznej, a także psychicznej szkody osoby, wykraczające poza zasady wzajemnych relacji”¹¹.

Przemoc psychiczną w literaturze przedmiotu najogólniej określa się jako wszelkie zachowania, prowadzące ofiarę do zniszczenia lub zaburzenia pozytywnego, konstruktywnego obrazu własnej osoby. Na przemoc psychiczną składa się zatem szeroka gama zachowań, obejmujących z jednej strony działania aktywne, np. różnorodne formy werbalnej agresji i wrogości, terroryzowani, straszenie, szantażowanie, wymuszanie lojalności, upokarzanie, a z drugiej strony działania o charakterze pasywnym, takie jak ignorowanie, unikanie interakcji, deprawacja stymulacji. Może być ona bezpośrednia lub pośrednia¹². Należy tu podkreślić, iż

⁹ M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003, s. 150.

¹⁰ A. Frączek, *Agresja i przemoc wśród dzieci i młodzieży jako zjawisko społeczne*, [w:] *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*, red. A. Frączek, I. Pufal-Struzik, Kielce 1996, s. 37.

¹¹ I. Pospiszyl, *Przemoc w rodzinie*, Warszawa 1994, s. 14.

¹² E. Jarosz, *Przemoc wobec dzieci*, Katowice 1998, s. 23–24.

poza tym, że występować może ona jako samodzielny typ nadużyć, jest zasadniczym komponentem wszelkich pozostałych form przemocy.

Przemoc rówieśnicza natomiast, zgodnie z powszechną w naukach społecznych definicją, to negatywne, intencjonalne działania ucznia bądź uczniów, charakteryzujące się wielokrotnym atakowaniem innego ucznia w sposób bezpośredni, w dłuższym przedziale czasowym. Jednocześnie atakowany ze względu na przewagę sprawców (fizyczną lub psychologiczną) nie potrafi się bronić¹³. Najczęściej akcentowane aspekty przemocy rówieśniczej w kontakcie bezpośrednim to powtarzalność, intencjonalność sprawcy, nierównowaga sił, fakt przynależności sprawcy i ofiary do tej samej grupy społecznej oraz bezpośredniość działań.

Wraz z rozwojem nowoczesnych technologii zwiększa się nie tylko dostępność pozytywnych i edukacyjnych doświadczeń, ale także tych, które mogą mieć negatywny wpływ na prawidłowy rozwój i funkcjonowanie młodzieży¹⁴. Szerokie spectrum zjawisk obejmujących zachowania antyspołeczne o charakterze agresji i przemocy rówieśniczej za pośrednictwem nowych mediów zostało nazwane *cyberbullingiem*¹⁵. Ponieważ jest to stosunkowo nowe zjawisko, terminologia używana w tej tematyce nie jest jeszcze ujednolicona. Autorzy najczęściej definiują cyberprzemoc jako świadome, wielokrotne i wrogie zachowania się osoby lub grupy osób, mającego na celu krzywdzenie innych z wykorzystywaniem technik informacyjnych i komunikacyjnych¹⁶.

Przemoc rówieśnicza w cyberprzestrzeni posiada w zasadzie podobne właściwości, co przemoc w bezpośrednim kontakcie, różnicuje ją natomiast narzędzie – nowoczesne technologie komunikacyjne¹⁷, w związku z tym akty przemocy w wirtualnym świecie posiadają pewne charakterystyczne cechy, które nie występują w przemocy bezpośredniej – anonimowość, trwałość, różnorodność form zachowań agresywnych oraz szybkość i ciągłość oddziaływania¹⁸. Kluczowym elementem rzeczywistości psychologicznej w cyberprzestrzeni jest interaktywność. Im

¹³ D. Olweus, *Mobbing. Fala przemocy w szkole. Jak ją powstrzymać?*, Warszawa 2007.

¹⁴ Ł. Wojtasik, *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1, s. 78–89; J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012.

¹⁵ B. Belsey, *Cyberbullying: An emerging threat to the “always on” generation*, http://www.cyberbullying.ca/pdf/Cyberbullying_Article_by_Bill_Belsey.pdf [dostęp: 10.09.2013].

¹⁶ Ł. Wojtasik, *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 26, s. 7–11; J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1 (26), s. 12–26.

¹⁷ K.R. Williams, N.G. Guerra, *Prevalence and predictors of internet bullying*, „Journal of Adolescent Health” 2007, nr 41, s. 14–21.

¹⁸ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska...*, op.cit., s. 12–26; R. Slojné, P.K. Smith, *Cyberbullying: Another main type of bullying?*, „Scandinavian Journal of Psy-

silniejsza i głębsza interakcja, w tym większym stopniu przypisujemy jej realność psychiczną¹⁹.

Przemoc za pośrednictwem technologii informacyjno-komunikacyjnych to stonkowo nowy obszar eksploracji²⁰, jednak lista antyspołecznych zachowań młodzieży rośnie lawinowo.

Pomimo faktu, iż komunikacja wirtualna staje się coraz bardziej wizualna, to jednak wciąż największą rolę w przekazie informacji odgrywa tekst, ograniczając dostęp do całej gamy komunikatów niewerbalnych. Przemoc elektroniczna z racji pośredniego kanału przekazu jest zatem pozbawiona wskazówek ze strony ofiary, mogących modyfikować zachowania sprawcy poprzez aktywizację empatii hamującej zachowania agresywne.

Znaczącą rolę odgrywa tutaj również istnienie tzw. niewidzialnej publiczności (*invisible audience*)²¹, określającą wszystkie osoby mające dostęp do materiałów zamieszczonych w sieci.

Nastolatki w świecie mediów społecznych

Współcześni psychologowie zgodni są co do tego, iż proces dorastania jest niezwykle skomplikowany i obejmuje wiele dziedzin osobowości. W pierwszej fazie dorastania dominują zmiany natury biologicznej. Charakteryzują się one ogólnym niezrównoważeniem, wyrażającym się w nadmiernej reaktywności. Nastolatek staje się drażliwy, niespokojny, dziewczęta mają często napady złego humoru, a chłopcy bywają agresywni i miewają wybuchy złości²².

Chęć uznania i prestiżu wśród rówieśników stanowi silny bodziec do wynajdowania różnych sposobów zdobywania pieniędzy i posiadania rzeczy budzących podziw i zazdrość. Podporządkowanie się naciskom grupy rówieśniczej prowadzi często do angażowania się w zachowania antyspołeczne. Według Zimbardo konformizm wobec wartości i zachowań rówieśników osiąga szczyt w wieku około 12–15 lat²³, w związku z tym najbardziej narażeni na doświadczanie przemocy

chology” 2008, nr 49 (2), s. 147–154; M. Walrave, W. Heirman, *Skutki cyberbullyingu – oskarżenie czy obrona technologii?*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1 (26), s. 27–46.

¹⁹ A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań 2005, s. 16–17.

²⁰ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Sopot 2011; Ł. Wojtasik, *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, Raport z badań 2007, Fundacja Dzieci Niczyje.

²¹ D. Boyd, *Why youth (heart) social network sites: the role of networked publics in teenage social life*, [w:] *McArthur Foundation on Digital Learning – youth, identity and digital media volume*, red. D. Buckingham, Cambridge 2007, s. 119–142.

²² I. Obuchowska, *Okres dorastania*, Warszawa 1983, s. 11.

²³ P.G. Zimbardo, *Psychologia i życie*, Warszawa 1999, s. 202.

rówieśniczej wydają się adolescenti znajdujący się właśnie w tej grupie wiekowej. Ponadto dla większości nastolatków media elektroniczne są „krytycznym narzędziem dla życia społecznego”²⁴.

Przedstawiona analiza opiera się na obserwacji aktywności nastolatków prowadzonej w okresie od sierpnia do września 2013 roku na forach internetowych, portalach społecznościowych, serwisach wymiany treści i czatach oraz wywiadach przeprowadzonych z 17-osobową grupą młodzieży (8 dziewcząt i 9 chłopców) uczęszczającej do II klasy gimnazjum w Dąbrowie Górniczej.

Opracowanie pozwoli na zrozumienie i uporządkowanie szerokiego wachlarza antyspołecznych zachowań młodzieży przy użyciu nowoczesnych technologii oraz stanowi wstęp do dalszych badań i głębszej eksploracji problemu.

Za pośrednictwem nowych technologii młodzież wymienia się informacjami, szuka wsparcia i pomocy, rozrywki, uczy się odgrywania ról lub po prostu angażuje się w rozmowy. Największą aktywność nastolatków można zaobserwować na portalach społecznościowych, takich jak nasza-klasa.pl lub facebook.pl, forach internetowych, serwisach wymiany treści (YouTube) oraz grach sieciowych (World of Warcraft, League of Legends). Należy podkreślić, iż w życiu młodych ludzi wciąż ważne miejsce zajmuje telefon komórkowy, a przede wszystkim usługa SMS i MMS.

Nowe technologie jednak w wielu przypadkach stają się narzędziem do wyrządzenia szkody innym użytkownikom poprzez działania o charakterze antyspołecznych. Zestawienie najpowszechniejszych negatywnych zachowań z użyciem mediów elektronicznych wśród nastolatków przedstawia poniższa tabela.

Tabela 1. Formy zachowań antyspołecznych nastolatków podczas korzystania z mediów

Zachowanie antyspołeczne	Platforma komunikacji	Serwis	Przejawy
Stalking	Telefon komórkowy	SMS	Nękanie wiadomościami tekstowymi, wyzywanie, zastraszanie, rozpowszechnianie filmów i zdjęć ofiary
	Komunikatory internetowe	GaduGadu	
	Portale społecznościowe	nasza-klasa.pl , facebook.pl	

²⁴ R.M. Kowalski, S.P. Limber, P.W. Agatston, *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, Kraków 2010, s. 2.

Zachowanie antyspołeczne	Platforma komunikacji	Serwis	Przejawy
Trollowanie	Gry sieciowe	League of Legends, World of Warcraft	Utrudnianie osiągnięcia celu drużynowego
	Forum internetowe	e-mlodzi.com	Prowokujące wypowiedzi
Grooming	Czat	Czateria.interia.pl	Propozycje seksualne
	Portale społecznościowe	Nasza Klasa, Facebook	
Sexting	Filmy online	YouTube.com	Rozpowszechnianie półnagich lub nagich zdjęć
	Portale społecznościowe	Nasza Klasa, Facebook	
	Telefon komórkowy	MMS	
	Czat	czateria.interia.pl 6obcy.pl	

Źródło: opracowanie własne.

Stalking²⁵ (ang. *stalk* – tropić, podchodzić, śledzić, prześladować²⁶) jest formą złośliwego i powtarzającego się prześladowania i dokuczania drugiej osobie. Jest to zazwyczaj praktyka indywidualna stosowana przez osobę psychicznie chorą lub mającą obsesję na punkcie ofiary²⁷. Wśród nastolatków prześladowanie może przejawiać się na wiele sposobów:

- notoryczne wysyłanie wiadomości SMS;
- uporczywe wydzwanianie do ofiary – „głuche telefony”;
- rozsyłanie fałszywych informacji i plotek;
- podszywanie się pod ofiarę;
- dodawanie obraźliwych komentarzy na portalach społecznościowych;
- zamieszczanie zdjęć lub filmów ofiary w Internecie;
- nawiązywanie kontaktów za pomocą osób trzecich, bądź też poprzez wykorzystanie fałszywego profilu na portalu społecznościowym lub w komunikatorze internetowym.

²⁵ D. Westrupp, *Applying Functional Analysis to Stalking Behavior*, [w:] *The Psychology of Stalking: Clinical and Forensic Perspectives*, red. J.R. Meloy, San Diego 1998, s. 276–277; P.E. Mullen, M. Pathe, R. Purcell, *Stalkers and their Victims*, Cambridge 2009, s. 10.

²⁶ *Wielki słownik polsko-angielski*, Oxford 2002, s. 1138.

²⁷ P. Levinson, *Nowe nowe media*, Kraków 2010, s. 264.

Motywy takiego postępowania są zazwyczaj zazdrość, zawód miłosny lub nienawiść. Ofiarami tej formy przemocy są częściej dziewczęta niż chłopcy.

Zjawisko uporczywego nękania (stalking) wśród młodzieży nie było dotąd w Polsce przedmiotem szeroko zakrojonych badań. Nieznana więc jest rzeczywista skala tego zjawiska, a także jego formy oraz skutki.

Należy podkreślić, iż wszelkie działania za pośrednictwem mediów elektronicznych, które budzą w użytkowniku poczucie zagrożenia, godzą w jego godność lub naruszają prywatność od 6 czerwca 2011 roku (*cyberstalking*) uznawane są za przestępstwo (art. 190a Kodeksu karnego).

Trollowanie – termin wywodzi się ze skandynawskich bajek, gdzie trollami określano stworzenia podstępne i psotne²⁸. Obecnie oznacza różnego typu nieprzyjazne zachowania wobec innych użytkowników mediów interaktywnych, które mają na celu rozbicie prowadzonej dyskusji. Zjawisko to jest obecne w miejscach przeznaczonych do wymiany myśli między internautami, czyli na grupach dyskusyjnych, forach, czatach itp.

W slangu internetowym trollem określa się użytkownika, który publikuje wiadomości podburzające dyskusję, nieistotne i niezwiązane z tematem danej grupy dyskusyjnej, forum, czatu lub bloga. Głównym celem wypowiedzi trolla jest wywołanie wśród innych użytkowników negatywnych reakcji emocjonalnych i wywołanie zamieszania w dyskusji. Osoba taka zachowuje się często agresywnie, kiedy inny użytkownik próbuje uspokoić dyskusję i w efekcie doprowadza do zamknięcia dyskusji przez administratora forum.

Trollowanie występuje także wśród użytkowników gier sieciowych (League of Legends) i polega na utrudnianiu lub wręcz działaniu na szkodę drużyny uniemożliwiając osiągnięcia celu grupowego, czyli wyeliminowania przeciwnika.

Grooming stanowi szczególną relację tworzoną w Internecie między osobą dorosłą a dzieckiem w celu jego uwiedzenia i wykorzystania seksualnego²⁹. Poprzez stopniowe zdobywanie zaufania dziecka poprzez kontakt wirtualny sprawca może dążyć do spotkania się z nim w świecie rzeczywistym i seksualnego skrzywdzenia lub wykorzystania go do produkowania pornografii dziecięcej. Pomimo że *grooming* nie zawsze kończy się kontaktem z ofiarą w świecie rzeczywistym, staje się źródłem doświadczeń przerastających zdolności adaptacyjne dzieci, dostarczając im wzorców patologicznych zachowań.

W polskim prawie karnym wolność seksualna dziecka podlega szczególnej ochronie. Przepisem najszerzej dotyczącym molestowania seksualnego dzieci jest

²⁸ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Poznań 2003, s. 136.

²⁹ I.R. Berson, *Cyberofiary: Psychospołeczne konsekwencje wykorzystywania młodzieży za pośrednictwem Internetu*, „Dziecko Krzywdzone” 2003, nr 2.

art. 200 Kodeksu karnego, w myśl którego osoba dopuszczająca się jakiegokolwiek aktywności seksualnej z małoletnim poniżej 15. roku życia podlega karze pozbawienia wolności od 2 do 12 lat³⁰.

Sexting – jest definiowany jako tworzenie, udostępnianie i przekazywanie seksualnie sugestywnych obrazów (nagich lub półnagich zdjęć i filmów) oraz wiadomości tekstowych za pośrednictwem telefonu komórkowego lub Internetu³¹.

Na licznych portalach internetowych (nasza-klasa.pl, 60bcy.pl, fotka.pl), młodzież zamieszcza upozowane erotycznie zdjęcia, gdzie zazwyczaj jedynym dialogiem i interakcją między użytkownikami są zamieszczane pod nimi komentarze. Również młodzieżowy czat (czateria.interia.pl) obfituje w propozycje o zabarwieniu erotycznym, głównie dotyczące neglizowania się przed kamerą internetową w zamian za gratyfikację finansową, np. w postaci doładowania telefonu.

Na uwagę zasługuje fakt, iż w tym zakresie znacznie bardziej aktywne są dziewczęta niż chłopcy. Wynika to zapewne z narzucanej przez kulturę standardów lansujących wzór kobiecości. Dziewczęta potrzebują ciągłego potwierdzania ze strony koleżanek i kolegów, że dobrze wyglądają i spełniają kryteria atrakcyjności. Sprzymierzeńcami kultury seksualizacji są także przemysł filmowy i prasa młodzieżowa, które konsekwentnie kreują wizerunek nastolatki eksponującej swoją seksualność³².

Materiały wizualne zamieszczane w Internecie są zazwyczaj komentowane przez innych użytkowników. Komentarze często bywają bardzo dosłowne i wulgarne. Ponadto może to doprowadzić do nawiązania nieodpowiednich znajomości i nadużyć, polegających na kopiowaniu i zamieszczaniu tych zdjęć w innych serwisach (np. wiocha.pl), gdzie mogą być one komentowane w obraźliwy sposób, wyśmiewane i wykorzystywane w cyberprzemocy.

Konkluzje

Skala zagrożeń internetowych oraz interakcja świata społecznego i medialnego czyni edukację na rzecz zdrowego i bezpiecznego korzystania z nowych technologii komunikacyjnych coraz ważniejszym zagadnieniem wychowawczym. Ponie-

³⁰ Ustawa Kodeks karny z 6 czerwca 1997 r. (Dz.U. 1997, nr 88, poz. 553).

³¹ S. Livingstone, A. Görzig, *Sexting: the exchange of sexual messages online among european youth*, [w:] *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*, red. S. Livingstone, L. Haddon, A. Görzig, Bristol 2012, s. 151–164; A. Lenhart, *Teens and Sexting: How and why minor teens are sending sexually suggestive nude or nearly nude images via text messaging*, Pew Research Centre Report 2009, <http://pewresearch.org/assets/pdf/teens-and-sexting.pdf> [dostęp: 25.09. 2013].

³² M. Sajkowska, *Wykorzystywanie seksualne dzieci: teoria, badania, praktyka*, Warszawa 2004, s. 209–212.

waż przemoc rówieśnicza za pośrednictwem mediów elektronicznych jest stosunkowo nowym zjawiskiem brakuje długofalowych badań pozwalających określić skalę problemu umożliwiającą opracowanie właściwych procedur postępowania w przypadku nieodpowiedniego wykorzystywania nowoczesnych technologii przez młodzież. Skuteczna profilaktyka musi opierać się bowiem na solidnych podstawach zweryfikowanych empirycznie.

Problemem cyberprzemocy zainteresowano się pod wpływem tragicznego wydarzenia z 2007 roku, kiedy gdańska gimnazjalistka targnęła się na swoje życie w efekcie działań rówieśników, którzy nagrali telefonem komórkowym akt przemocy na dziewczynie i rozpowszechnili w Internecie.

Dramatyczne w skutkach konsekwencje przypadków cyberprzemocy uruchomiły inicjatywy o charakterze prewencyjnym i edukacyjnym, a także zmiany w prawie. Przykładem jest kampania społeczna zrealizowana przez Fundację Dzieci Niczyje „Dziecko w sieci”, która składała się z kilku akcji: „Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie” (zwracała uwagę na problem pedofilii i uwodzenia nieletnich), „Internet to okno na świat. Cały świat” (pokazywała, że w Internecie dzieci mogą spotkać się z nieodpowiednimi, niedostosowanymi do ich wieku treściami, tj. pornografia przemoc, czy rasizm) oraz ostatnia akcja „Stop cyberprzemocy”³³. Również w popularnym wśród dzieci i młodzieży serwisie wymiany treści youtube.com dostępne są filmy profilaktyczne przedstawiające w przystępny sposób konsekwencje niewłaściwych zachowań przy użyciu mediów społecznych, m.in. seria filmów „Bądź bezpieczny w sieci”³⁴ z udziałem Krzysztofa Hołowczyca.

W konkluzji można stwierdzić, iż wszelkie przejawy antyspołecznych zachowań przy użyciu elektronicznych mediów to nie tylko niewybredne żarty nastolatków, lecz poważny problem społeczny niosący często daleko idące konsekwencje.

Bibliografia

- Belsey B., *Cyberbullying: An emerging threat to the “always on” generation*, http://www.cyberbullying.ca/pdf/Cyberbullying_Article_by_Bill_Belsey.pdf [dostęp: 10.09.2013]
- Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań 2005.
- Bernhoff J., Charli Ch., *Marketing technologii społecznych: Groundswell czyli jak wykorzystać Web 2.0 w twojej firmie*, tłum. M. Witkowska, Warszawa 2009.
- Berson I.R., *Cyberofiary: Psychospołeczne konsekwencje wykorzystywania młodzieży za pośrednictwem Internetu*, „Dziecko Krzywdzone” 2003, nr 2.

³³ <http://www.dzieckowsieci.pl> [dostęp: 18.08.2012].

³⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=7YJetcXoM> [dostęp: 20.10.2013].

- Boyd D., *Why youth (heart) social network sites: the role of networked publics in teenage social life*, [w:] *McArthur Foundation on Digital Learning – youth, identity and digital media volume*, red. D. Buckingham, Cambridge 2007.
- Brosch A., *Text-messaging and its effect on youth's relationships*, „The New Educational Review” 2008, nr 1, vol. 14, s. 95–100.
- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003.
- Evans L., *Social Media Marketing. Odkryj potencjał Facebooka, Twitera i innych portali społecznościowych*, tłum. B. Sałbut, Gliwice 2011.
- Frączek A., *Agresja i przemoc wśród dzieci i młodzieży jako zjawisko społeczne*, [w:] *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*, red. A. Frączek, I. Pufal-Struzik, Kielce 1996.
- Ito M., Okabe D., Matsuda M., *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge 2005.
- Jarosz E., *Przemoc wobec dzieci*, Katowice 1998.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.
- Kaplan M.A., Haenlein M., *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*, „Business Horizons” 2010, nr 53 (1).
- Kluszczynski R.W., *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Kraków 2001.
- Kowalski R.M., Limber S.P., Agatston P.W., *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, Kraków 2010.
- Lenhart A., *Teens and Sexting: How and why minor teens are sending sexually suggestive nude or nearly nude images via text messaging*, Pew Research Centre Report 2009, <http://pewresearch.org/assets/pdf/teens-and-sexting.pdf> [dostęp: 25.09. 2013].
- Levinson P., *Nowe nowe media*, Kraków 2010.
- Lévy P., *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002.
- Livingstone S., Görzig A., *Sexting: the exchange of sexual messages online among european youth*, [w:] *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*, red. S. Livingstone, L. Haddon, A. Görzig, Bristol 2012.
- Mullen P.E., Pathe M., Purcell R., *Stalkers and their Victims*, Cambridge 2009.
- Obuchowska I., *Okres dorastania*, Warszawa 1983.
- Olweus D., *Mobbing. Fala przemocy w szkole. Jak ją powstrzymać?*, Warszawa 2007.
- Pospiszyl I., *Przemoc w rodzinie*, Warszawa 1994.

- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1 (26), s. 12–26.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Sopot 2011.
- Sajkowska M., *Wykorzystywanie seksualne dzieci: teoria, badania, praktyka*, Warszawa 2004.
- Slojne R., Smith P. K., *Cyberbullying: Another main type of bullying?*, „Scandinavian Journal of Psychology” 2008, nr 49 (2), s. 147–154.
- Ustawa Kodeks karny z 6 czerwca 1997 r. (Dz.U. 1997, nr 88, poz. 553).
- Van Dijk J., *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, Poznań 2003.
- Walrave M., Heirman W., *Skutki cyberbullyingu – oskarżenie czy obrona technologii?*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1 (26), s. 27–46.
- Westrupp D., *Applying Functional Analysis to Stalking Behavior*, [w:] *The Psychology of Stalking: Clinical and Forensic Perspectives*, red. J.R. Meloy, San Diego 1998.
- Wielki słownik polsko-angielski*, Oxford 2002.
- Williams K.R., Guerra N.G., *Prevalence and predictors of internet bullying*, „Journal of Adolescent Health” 2007, nr 41, s. 14–21.
- Wojtasik Ł., *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1, s. 78–89.
- Wojtasik Ł., *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, Raport z badań 2007, Fundacja Dzieci Niczyje.
- Wojtasik Ł., *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 26, s. 7–11.
- Zimbardo P.G., *Psychologia i życie*, Warszawa 1999.
- <http://www.dzieckowsieci.pl> [dostęp: 18.08.2012].
- <http://www.youtube.com/watch?v=7YjIetczXoM> [dostęp: 20.10.2013].