

Edyta Sabicka  
Kamila Knol  
Agata Matuszewska

## Agresja elektroniczna wśród młodzieży – rodzaje, skutki, profilaktyka

### Zagadnienia definicyjne

Z uwagi na fakt, iż agresja elektroniczna jest stonkowo nowym zjawiskiem, terminologia dotycząca tej tematyki nie jest jeszcze ujednoczona. Według nomenklatury zaproponowanej przez Jacka Pyżalskiego, najszerszy zakres pojęciowy posiada termin „agresja elektroniczna”, tłumaczony wprost z angielskiego *electronic aggression*. Zamienne proponowany jest termin „cyberprzemoc”. Pyżalski definiuje te wyrażenia bardzo ogólnie jako agresję z użyciem technologii komunikacyjnych<sup>1</sup>.

Z kolei Łukasz Wojtasik posługuje się następującą definicją cyberprzemocy: *Cyberprzemoc (cyberbullying) to wykorzystywanie technik informacyjnych i komunikacyjnych do świadomego, wielokrotnego i wrogiego zachowania się osoby lub grupy osób, mającego na celu krzywdzenie innych*<sup>2</sup>.

Wracając do terminologii Pyżalskiego, pojęciem węższym znaczeniowo od agresji elektronicznej jest nękanie internetowe (*online harrasment, Internet harrasment*). Są to działania występujące *online*, skierowane przeciwko innej osobie, mające na celu jej skrzywdzenie. Warto zwrócić uwagę, iż w przypadku tego zjawiska zachowania ograniczone są jedynie do tych występujących w Internecie. Z kolei pojęcie agresji elektronicznej odnosiło się ogólnie do technologii komunikacyjnych, obejmujących tym samym również np. akty agresji przy użyciu telefonów komórkowych.

Najwęższy zakres znaczeniowy według terminologii Pyżalskiego ma pojęcie *mobbing* elektroniczny, tłumaczone z angielskich *cyberbullying, Internet bullying*. Pojęcie to odnosi się do zachowań agresywnych występujących w danej grupie społecznej, do której należą zarówno sprawca, jak i ofiara. Ponadto *cyberbullying* cechuje się celowością działań, ich powtarzalnością i nierównowagą sił. Cechy te zostaną szerzej umówione w dalszej części artykułu.

### Charakterystyka cyberbullyingu

Z uwagi na specyfikę komunikacji za pomocą nowoczesnych technologii, również akty agresji w wirtualnym świecie posiadają pewne charakterystyczne cechy. Jacek Pyżalski<sup>3</sup> zwraca uwagę na cztery z nich: powtarzalność, intencja skrzywdzenia drugiej osoby, nierównomierność sił, realizowanie aktów agresji w obrębie znanej grupy społecznej.

Powtarzalność w kontekście *cyberbullyingu* związana jest z właściwościami samych nowoczesnych technologii. Pyżalski przytacza za Boyd cztery kluczowe właściwości materiałów umieszczonych w sieci. Pierwszą z nich jest trwałość, bowiem treści umieszczone w sieci mogą pozostać tam praktycznie nieskończenie długi czas. Ponadto Internet umożliwia wyszukiwanie danych treści, co znacznie ułatwia dostęp do nich. Co więcej, treści te

<sup>1</sup> Pyżalski J. *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, Dziecko krzywdzone nr 1(26)/2009, s. 12-26.

<sup>2</sup> Wojtasik E. *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, Dziecko krzywdzone nr 1(26)/2009, s. 7-11.

<sup>3</sup> Pyżalski J. *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, ibidem.

z łatwością mogą być kopiowane przez kolejnych użytkowników. Wreszcie ostatnią poruszaną kwestią jest obecność tzw. „niewidzialnej publiczności”, czyli bardzo dużej grupy internautów, trudnej do identyfikacji.

Drugą cechą *cyberbullyingu* jest intencja skrzywdzenia innej osoby, czyli celowość działań sprawcy. Według Jacka Pyżalskiego jest to cecha dość dyskusyjna, ponieważ niejednokrotnie występują sytuacje, w których sprawca daleki jest od chęci skrzywdzenia drugiej osoby, a swoje zachowanie tłumaczy żartem bądź specyficznym sposobem komunikacji w danej grupie społecznej. Ofiara jednak ma poczucie krzywdy w związku z daną sytuacją. Co więcej, z uwagi na charakter komunikacji internetowej sprawca najczęściej nie dostrzega bezpośrednio niewerbalnych sygnałów ofiary, które świadczą o jej poczuciu krzywdy. To utwierdza go w przekonaniu o braku negatywnych konsekwencji swojego działania.

Kolejną cechą *cyberbullyingu* jest nierównomierność sił, czyli przewaga sprawcy nad ofiarą. W tradycyjnym *bullyingu* przewaga ta wynika najczęściej z siły fizycznej bądź psychicznej, natomiast w świecie wirtualnym przewaga ta związana jest m.in. z faktem anonimowości sprawców – świadków aktu agresji, a także z samymi cechami treści publikowanych w Internecie, które wyszczególniła Boyd: *trwałość, możliwość wyszukiwania, kopiowalność, występowanie „niewidzialnej publiczności”*.

Ostatnia wymieniana przez Jacka Pyżalskiego cecha *cyberbullyingu* dotyczy relacji pomiędzy sprawcą a ofiarą. Niektórzy badacze uważają, iż termin „cyberbullying” powinien charakteryzować jedynie sytuacje, gdy sprawca i ofiara należą do tej samej grupy społecznej. Takie przypadki aktów agresji mają miejsce np. w klasie szkolnej, gdy ofiara doświadcza przemocy ze strony tych samych sprawców zarówno w realnym świecie, jak i za pomocą nowoczesnych technologii<sup>4</sup>.

### Typy agresji elektronicznej

Agresja elektroniczna może przejawiać się w różnorodny sposób i często budzić kontrowersje zarówno wśród ofiar, jak i sprawców, ponieważ niejednokrotnie mogą być uznane za nieszkodliwe żarty czy wygłupy. Należy jednak pamiętać, że jeśli dochodzi do poczucia krzywdy, zranienia drugiej

osoby, pojawienia się lęku czy wstydu, to mamy do czynienia z agresją.

Jacek Pyżalski na podstawie przeprowadzonych wśród studentów badań jakościowych (wywiadów i obserwacji) dokonał analizy agresji elektronicznej. W oparciu o kryteria takie jak: relacje między sprawcą a ofiarą, długotrwałość oddziaływania, relacje zachodzące między uczestnikami agresji oraz kontekst oddziaływań, opracował wstępną typologię, do której zaliczyć można agresję elektroniczną:

- wobec nauczycieli – sprawcą w tym przypadku może być jeden uczeń lub cała ich grupa,
- wobec celebrytów, czyli osób znanych z mediów – sprawcy nie łączy z ofiarą relacja osobista, a agresja ma charakter pośredni,
- ze strony lub w stosunku do osób nieznajomych w realnym świecie – agresja często jest spontaniczna, a sprawca nie poznał nigdy ofiary w realnym świecie,
- związana z relacją osobistą – uczestników agresji łączyła bliska relacja, a niemożność jej wznowienia prowadzi do zastosowania aktów agresji,
- w kontekście dowcipu – traktowanie agresji jako żartu,

a także:

- *mobbing* elektroniczny wobec rówieśników – sprawcy należą do jednej grupy społecznej w realnym świecie, choć mogą pozostać anonimowi z uwagi na wykorzystywanie nowoczesnych technologii komunikacyjnych; akty agresji mają charakter powtarzalny,
  - groźby karalne – stosowanie konkretnych gróźb pod adresem ofiary,
  - oszustwo elektroniczne – uczestnicy agresji mogą, ale nie muszą znać się w realnym świecie; polega na oszukiwaniu ofiary lub podszywaniu się pod nią, by ją ośmieszyć lub wykorzystać<sup>5</sup>.
- Możemy się zastanawiać nad tym, czy komentowanie zamieszczonych w sieci wypowiedzi użytkowników Internetu lub zdjęć celebrytów jest czymś nagannym. Oczywiście nie, pod warunkiem że komentarze te mają charakter konstruktywnej, merytorycznej krytyki, a nie są wulgarnymi wypowiedziami i wyzwiskami skierowanymi do autorów wypowiedzi czy bohaterów zdjęć.

Może się także wydawać, że SMS o treści „Nie pokazuj się jutro w szkole, bo tak ci wkopiemy,

<sup>4</sup> Ibidem.

<sup>5</sup> Pyżalski J. *Agresja elektroniczna wirtualne ciosy, realne rany* – cz. I, Remedium, wrzesień 2008, s. 26-27.

że przez miesiąc z domu nie wyjdiesz!!” jest czymś niegroźnym, bo od słów do czynów jeszcze daleko. Jednak taka wiadomość budzi w człowieku poczucie zagrożenia i obawy. Aktów agresji elektronicznej jest znacznie więcej. Zalicza się do nich również rozpowszechnianie danych osobowych bez zgody i wiedzy ich właściciela czy wysyłanie użytkownikom Internetu niechcianych linków prowadzących do stron z pornografią lub zdjęciami powszechnie wywołującymi obrzydzenie i niesmak. Ponadto dość powszechne, szczególnie wśród użytkowników forów internetowych, staje się intencjonalne publikowanie w sieci wrogich, obraźliwych lub kontrowersyjnych wiadomości, wywołujących gwałtowną reakcję użytkowników, czyli tzw. *trolling*<sup>6</sup>.

Kolejnymi przejawami agresji w cyberprzestrzeni są czynności wymagające już większego zaangażowania sprawcy i posiadania pewnych kompetencji w zakresie nowoczesnych technologii komunikacyjnych. Można przypuszczać, że te akty agresji dokonywane są z premedytacją właśnie ze względu na konieczność zaangażowania pewnych środków technicznych i czasu. Wymienić tu można tworzenie ośmieszających filmów i fotomontaży, a następnie umieszczanie ich na stronach internetowych lub wysyłanie innym na telefon komórkowy bez zgody uczestników tego „dzieła”; tworzenie stron internetowych mających na celu ośmieszenie (choć w tym przypadku zdarza się, że zachowanie takie postrzegane jest jako niegroźne i traktowane jest jako głupi żart, bo czymże jest strona internetowa zmierzająca do wyłonienia najbrzydszej osoby w szkole?), jak również prowokowanie ofiary do zachowań ośmieszających czy agresywnych, a następnie filmowanie całego zajścia w celu zamieszczenia filmu w Internecie, czyli tzw. *happy slapping*. Przykładem takiego działania może być prowokowanie bijatyki poprzez splunięcie przypadkowej osobie w twarz, a następnie filmowanie jej reakcji, by film ten zamieścić w sieci. Niektórzy sprawcy agresji elektronicznej posuwają się nawet do tego, by nakłaniać bezdomnych lub biednych ludzi do zachowań uwłaczających godności i filmują ich w celu udostępnienia tego nagrania innym użytkownikom Internetu. Sprawcy tej formy agresji zachęcają swe ofiary do „wyglupów”, tańczenia czy innych ośmieszających zachowań, oferując im w zamian papierosy lub alkohol. Jest to bardzo kontrowersyj-

Edyta Sabicka, Kamila Knol, Agata Matuszewska

ny przykład agresji elektronicznej, ponieważ żadna ze stron nie uważa, by była sprawcą lub ofiarą. Obiektywnie jednak można uznać, iż ma tu miejsce celowe kompromitowanie człowieka.

### Konsekwencje agresji elektronicznej

Agresja elektroniczna to zjawisko stosunkowo nowe i dlatego nasza wiedza na temat jej konsekwencji jest uboższa niż w przypadku agresji tradycyjnej, jednak już teraz wiadomo, że niesie ona za sobą negatywne konsekwencje. Wydaje się, że agresja dokonywana za pomocą nowoczesnych technologii komunikacyjnych nie jest groźna, bo nie prowadzi do uszczerbku na zdrowiu, nie widać fizycznych skutków agresji, a jednak w sferze psychicznej ofiary pozostawia skutki w postaci lęku, utraty wiary w siebie, obniżenia poczucia własnej wartości, wstydu, a niekiedy nawet izolacji społecznej, depresji czy, w skrajnych przypadkach, prób samobójczych. Badania przeprowadzone przez Fundację Dzieci Niczyje w styczniu 2007 roku pokazują, że prawie połowa osób zastraszanych w sieci lub poprzez SMS-y odczuwała zdenerwowanie, strach budziło to wśród 20% respondentów, a wstyd odczuwało 11% badanych. W przypadku osób, których kompromitujące zdjęcia zostały umieszczone w sieci, najczęściej spotykano się ze zdenerwowaniem (66%), poczuciem wstydu (33%) oraz strachem (12%)<sup>7</sup>. Dlatego też bez wątpienia możemy mówić o tym, że agresja elektroniczna może nieść za sobą negatywne skutki.

Z relacji ofiar można dowiedzieć się, że spotkanie się z agresją elektroniczną nie pozostaje bez wpływu na ich funkcjonowanie w środowisku społecznym czy kondycję psychiczną. Marta Wojtas, która jest psychologiem i pracownikiem Helpline.org, stwierdziła nawet, że *cyberprzemoc wpływa na psychikę dziecka o wiele mocniej niż przemoc twarzą w twarz. Dziecko czuje się osaczone, zdane tylko na siebie i bezsilne. Ofiara cyberprzemocy ze strony szkolnych rówieśników jest przekonana, że z jej sytuacją już nic się nie da zrobić. Nie liczy na interwencję dorosłych*<sup>8</sup>. Autorka zwraca uwagę na to, że agresja elektroniczna jest długotrwała – kompromitujące zdjęcia czy obraźliwe komentarze zamieszczone w sieci pozostają tam na długo i każdy użytkownik Internetu może mieć do nich dostęp.

<sup>6</sup> Kamińska M. *Flaming i trolling – kulturotwórcza rola konfliktu we wspólnocie wirtualnej* [w:] Wawrzak-Chodaczek M. *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 287.

<sup>7</sup> Wojtasik E. *Badanie Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, styczeń 2007, Fundacja Dzieci Niczyje, Gemius SA, próba: N=891 internautów w wieku 12-17 lat.

<sup>8</sup> Świerczyńska K. *Ofiary cyberprzemocy* ([www.dziennik.pl/wydarzenia/article235719/Ofiary\\_cyberprzemocy.html](http://www.dziennik.pl/wydarzenia/article235719/Ofiary_cyberprzemocy.html)).

## Agresja elektroniczna wśród młodzieży – rodzaje, skutki, profilaktyka

Liczba świadków, czyli „niewidzialna publiczność” jest nieograniczona, co może potęgować w ofierze poczucie poniżenia.

Wspomnienia osób mających takie doświadczenia są dla nich bardzo bolesne.

Dwunastoletnia dziewczynka z Virginii mówi, że: *Bycie ofiarą cyberbullyingu naprawdę sprawiło, że czułam się okropnie zdołowana. Myślałam czasem o zemście albo powiedzeniu osobie, która mnie krzywdziła, co o tym myślę, ale pewnie to i tak by nie pomogło. Zwykle nie mówię nikomu o tym, co się stało, by nie donosić. Jednak to nie jest donoszenie, bo to się działo naprawdę*<sup>9</sup>.

Warto zauważyć, jak silne reakcje emocjonalne towarzyszą ofiarom *cyberbullyingu* i jak przekłada się to na ich funkcjonowanie w życiu społecznym. Z badań Fundacji Dzieci Niczyje wynika, że aż 54% nastoletnich internautów, których niechciane zdjęcia lub filmy pojawiły się w sieci, nie dzieli z nikim informacji o zdarzeniu<sup>10</sup>. Oznacza to, że młodzi ludzie są często pozostawieni sami sobie z problemem i samotnie muszą toczyć walkę o swoją godność i poczucie bezpieczeństwa. Brak informacji o tego typu aktach agresji może wynikać z poczucia wstydu, a także przekonania, że i tak nic nie da się zrobić.

Kolejna osoba, która stała się ofiarą *cyberbullyingu*, mówi o swoich przeżyciach w następujący sposób: *Byłam ofiarą mobbingu elektronicznego. To obniżyło moją samoocenę. To sprawiło, że czułam się gorsza. Czasem potrafiłam chodzić cały dzień, czując się bezwartościowa, czując że nikogo nie obchodzi. To sprawiło, że czułam się bardzo, bardzo zdołowana*<sup>11</sup>.

Michel Walrave i Wannas Heirman, przytaczając różne wyniki badań zauważają, że ofiary *cyberbullyingu* trzy razy częściej cierpią na depresję<sup>12</sup>.

Niekiedy skutki agresji elektronicznej mogą być tragiczne. Głośna w ostatnim czasie stała się sprawa 15-letniej Megan Gillan, która na jednym z portali społecznościowych była ośmieszana i borykała się z obraźliwymi komentarzami pod swoim adresem. Działania te wywarły na niej tak silne wrażenie, że popełniła samobójstwo. Przypadek ten nie jest niestety odosobniony, stąd tak ważne jest uzmysłowienie sobie, że *cyberbullying* to nie jedynie niemądre

zarty złośliwych dzieciaków, ale istotny problem rodzący niekiedy bardzo poważne konsekwencje. Dlatego tak ważne jest podejmowanie działań profilaktycznych.

### Zapobieganie agresji elektronicznej

Zapobieganie agresji elektronicznej to jeden z trudniejszych tematów. W związku z tym, że mamy do czynienia ze stosunkowo nowym zjawiskiem, w bardzo wielu szkołach brakuje odpowiednich procedur postępowania, brakuje też samych programów profilaktycznych... Często brakuje również pomysłów na to, jak sobie radzić z narastającym problemem, jakim jest nieodpowiednie wykorzystywanie nowoczesnych technologii przez młodzież.

W tym miejscu trzeba dodać, że aby jakiegokolwiek działania profilaktyczne były rzeczywiście skuteczne, nie mogą być adresowane tylko do ucznia, który doświadczył już na własnej skórze skutków agresji elektronicznej, czy to jako sprawca, czy też ofiara. Powinny one przebiegać równocześnie w wielu różnych środowiskach, m.in. w szkole (klasie szkolnej), rodzinie, ale też bliższym i dalszym środowisku naszego podopiecznego. Nie wystarczy powiedzieć uczniowi, by w razie kłopotów zgłosił się do swojego wychowawcy albo rodzica, bo co się stanie, jeśli okaże się, że ani jeden, ani drugi nie ma pojęcia o nowoczesnych technologiach i nie będzie potrafił pomóc? Albo – jeszcze gorzej – zamiast pomóc, zaszkodzi? Znany był przypadek, kiedy to rodzic w porozumieniu z wychowawcą klasy zabronił dziecku (ofierze *cyberbullyingu*) korzystania z Internetu, uzasadniając swoją decyzję tym, że *jak dziecko nie będzie widziało, co wypisują na jego temat, to się nie będzie denerwować*... W konsekwencji dziewczyna uciekła z domu.

Warto dodać, co podkreślają także Anna Słysz i Beata Arcimowicz, że często dzieje się tak, iż dorosli stawiają dopiero pierwsze kroki w obsłudze Internetu i nie mają możliwości kontrolowania poczynań swojej pociechy. Jednak zarówno rodzice, jak i nauczyciele powinni pamiętać, że to Internet jest zagrożeniem samym w sobie, a ludzie, którzy z niego korzystają w nieodpowiedni sposób<sup>13</sup>. Dlatego zabranianie dziecku korzystania z dobrodziejstw rozwoju technologii nie ma większego

<sup>9</sup> <http://www.cyberbullying.us/shareyourstory.php>

<sup>10</sup> Wojtasik L. *Badanie Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, ibidem.

<sup>11</sup> <http://www.cyberbullying.us/shareyourstory.php>

<sup>12</sup> Walrave M., Heirman W. *Skutki cyberbullying – oskarżenie czy obrona technologii?*, Dziecko krzywdzone – Cyberprzemoc nr 1(26)/2009.

<sup>13</sup> Słysz A., Arcimowicz B. *Przyjaciele w internecie*, GWP, Gdańsk 2009.

sensu i nie może być traktowane jako jeden ze sposobów profilaktyki.

W odniesieniu do *cyberbullyingu*, podobnie jak w przypadku uzależnienia od alkoholu czy narkotyków również możemy wyróżnić trzy poziomy profilaktyki: pierwszo-, drugo- i trzeciorzędową i każda z nich adresowana będzie do innego rodzaju odbiorców.

### Profilaktyka pierwszorzędowa

Pierwszorzędowe oddziaływania profilaktyczne skierowane są zazwyczaj do ogółu społeczeństwa. Mają one za zadanie zapobieganie pojawieniu się problemów. Dostarczają rzetelnej informacji dostosowanej do potrzeb odbiorców (informacja ta nie może być jednak zbyt szczegółowa). Tak więc w ramach zajęć poświęconych tej tematyce możemy np. pokazać młodzieży różnicę pomiędzy komunikacją werbalną a pośredniczoną przez Internet, wskazywać na jej specyficzne cechy, mechanizmy, pułapki. Doskonałym przykładem takiej profilaktyki jest kampania społeczna zrealizowana przez Fundację Dzieci Niczyje „Dziecko w sieci”, która obejmowała kilka 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, takimi jak pornografia, przemoc czy rasizm) oraz ostatnia akcja „Stop cyberprzemocy”<sup>18</sup>.

### Profilaktyka drugorzędowa

Profilaktyka drugorzędowa, to już tzw. wczesna interwencja. Jest adresowana do osób, u których pojawiają się pierwsze przejawy zaburzeń w zachowaniu, co do których istnieje poważne podejrzenie, że w nieprawidłowy sposób korzystają np. z zasobów sieci czy też możliwości, jakie stwarza Internet. Mogą to być dzieci lub młodzież z tzw. grup ryzyka, np. jeśli wiemy, że nasi podopieczni mają przyjaciół, którzy są uzależnieni od komputera i sami zaczynają spędzać coraz więcej czasu, traktując komputer jako formę rozrywki i zaniedbując obowiązki, szkołę, dom. Zadaniem tego poziomu profilaktyki jest powstrzymanie procesu patologizacji, zakłada on również kształtowanie umiejętności psychospołecznych, interpersonalnych. Przykładem takiej profilaktyki mogą być zajęcia z bibliote-

Edyta Sabicka, Kamila Knol, Agata Matuszewska

rapii podejmujące tematykę *cyberbullyingu*, podczas których proponuje się młodym ludziom różne lektury, m.in. książkę pt. „Błysk Flesza” Christiana Linkera, która w bardzo przystępny sposób ukazuje zjawisko *happy slappingu*<sup>19</sup>.

Oczywiście, zgodnie z założeniem, że lepiej zapobiegać niż leczyć, należy kłaść szczególny nacisk na rozwój profilaktyki pierwszo- i drugorzędowej, czasem jednak konieczne jest zastosowanie profilaktyki trzeciorzędowej.

### Profilaktyka trzeciorzędowa

Profilaktyka na tym poziomie jest adresowana do osób, u których już występuje zdiagnozowana patologia. Profilaktyka trzeciorzędowa ma na celu przywrócenie osoby po terapii do społecznie użytecznego stylu życia. Przykładem takiej profilaktyki może być sytuacja, kiedy np. prosimy osobę, która była sprawcą agresji elektronicznej i doświadczyła z tego powodu przykrych konsekwencji, by jako ekspert podzieliła się swoim doświadczeniem ze środowiskiem osób zagrożonych *cyberbullyingiem* (osób z tzw. grupy ryzyka). Aby opowiedziała im (ku przestrodze) o swoich przeżyciach na podstawie własnych doświadczeń. Innym przykładem mogą też być specjalistyczne zajęcia z psychoterapii lub terapii przez sztukę, np. z arteterapii, pomagające odreagować ofiarom *cyberbullyingu* negatywne emocje i doznania.

Warto pamiętać, że niezależnie od złożoności problemu, wsparcia, porady i konsultacji udziela linia Helpline 0-800-100-100 i może tu dzwonić zarówno młodzież potrzebująca pomocy, jak i rodzice czy nauczyciele poszukujący informacji<sup>20</sup>.

Podsumowując, *cyberbullying* to nie tylko niemądre żarty dzieciaków, to rzeczywisty problem niosący ze sobą niekiedy bardzo poważne konsekwencje, z którym jako nauczyciele, rodzice, opiekunowie dzieci i młodzieży musimy nauczyć się sobie radzić. Oczywiście mamy świadomość, że nie wyczerpałyśmy do końca tematu profilaktyki, a jedynie wskazałyśmy pewien kierunek i zachęciłyśmy do śledzenia prac naszego zespołu badawczego „Cyberbullying – projekt badawczy”, kierowanego przez dr. Jacka Pyżalskiego<sup>21</sup>, gdzie już niedługo powinny ukazać się nasze autorskie materiały traktujące szerzej tę tematykę.

<sup>18</sup> <http://www.dzieckowsieci.pl>

<sup>19</sup> Linker Ch. *Błysk flesza*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2009.

<sup>20</sup> <http://www.helpline.org.pl>

<sup>21</sup> <http://www.wsp.lodz.pl/Cyberbullying-344-0.html>

### Bibliografia i webgrafia

1. Kamińska M. *Flaming i trolling – kulturotwórcza rola konfliktu we wspólnocie wirtualnej* [w:] Wawrzak-Chodaczek M. *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.
2. Linker Ch. *Błysk flesza*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2009.
3. Pyżalski J. *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, Dziecko krzywdzone nr 1(26)/2009.
4. Pyżalski J. *Agresja elektroniczna wirtualne ciosy, realne rany – cz. I*, Remedium, wrzesień 2008.
5. Słysz A., Arcimowicz B. *Przyjaciele w internecie*, GWP, Gdańsk 2009.
6. Świerczyńska K. *Ofiary cyberprzemocy* ([www.dziennik.pl/wydarzenia/article235719/Ofiary\\_cyberprzemocy.html](http://www.dziennik.pl/wydarzenia/article235719/Ofiary_cyberprzemocy.html)).
7. Walrave M., Heirman W. *Skutki cyberbullying – oskarżenie czy obrona technologii?*, Dziecko krzywdzone – Cyberprzemoc nr 1(26)/2009.
8. Wojtasik Ł. *Badanie Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, styczeń 2007, Fundacja Dzieci Niczyje, Gemius SA, próba: N=891 internautów w wieku 12-17 lat.
9. Wojtasik Ł. *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, Dziecko krzywdzone nr 26/2009.  
<http://www.cyberbullying.us/shareyourstory.php>  
<http://www.dzieckowsieci.pl>  
<http://www.helpline.org.pl>  
<http://www.wsp.lodz.pl/Cyberbullying-344-0.html>

**Edyta Sabicka** jest pedagogiem specjalnym, arteterapeutą, członkiem zespołu „Cyberbullying – projekt badawczy”, członkiem zarządu Łódzkiego Towarzystwa Pedagogicznego, pedagogiem specjalnym w Przedszkolu Miejskim nr 214 z Oddziałami Integracyjnymi w Łodzi

**Kamila Knol i Agata Matuszewska** są członkami zespołu „Cyberbullying – projekt badawczy”, studentkami V roku pedagogiki w zakresie profilaktyki i animacji społeczno-kulturalnej na Uniwersytecie Łódzkim

**PEGI** – ogólnoeuropejski system oceniania gier (*Pan European Game Information*) powstał w 2003 roku w celu udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych.

Struktura systemu PEGI została przygotowana na bazie wcześniej istniejących europejskich systemów klasyfikacji przez Europejską Federację Oprogramowania Interaktywnego ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*) we współpracy z największymi producentami konsoli komputerowych, wydawcami i dystrybutorami gier oraz przy aktywnym udziale partnerów społecznych, takich jak konsumenci, rodzice i grupy religijne.

PEGI jest stosowany w 32 krajach, między innymi w Austrii, Belgii, Bułgarii, Czechach, Danii, Estonii, Francji, Grecji, Irlandii, Holandii, Hiszpanii, Norwegii, Niemczech, Polsce.

We wrześniu 2009 oznaczenia PEGI zostały uznane za oficjalnie obowiązujące w Polsce i każda gra jest w odpowiedni sposób oznakowana.