

*Paweł Ochwat, Instytut Nauk Społecznych, Zakład Teorii i Metodyki WF,
Akademia Wychowania Fizycznego w Krakowie*

Happy slapping jako czynnik aktywizujący zachowania dysfunkcyjne młodzieży

Happy Slapping as a Factor Triggering Dysfunctional Behaviour of Adolescents

STRESZCZENIE:

POMIMO OCZYWISTYCH POZYTYWNYCH EFEKTÓW ROZWOJU INTERNETU I NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII KOMUNIKACYJNYCH KORZYSTANIE Z NICH WIĄŻE SIĘ RÓWNIEŻ Z ZAGROŻENIAMI. NALEŻĄ DO NICH MIĘDZY INNYMI: KONTAKT Z NIEWŁAŚCIWYMI TREŚCIAMI (PORNOGRAFIA, INFORMACJA NT. ŚRODKÓW PSYCHOAKTYWNYCH), AGRESJA ELEKTRONICZNA CZY NARAŻENIE NA WYKORZYSTANIE SEKSUALNE. ZJAWISKO HAPPY SLAPPING JEST SPECYFICZNYM TYPEM AGRESJI ELEKTRONICZNEJ. TYPOWY AKT SKŁADA SIĘ Z DWÓCH CZĘŚCI. W PIERWSZEJ FAZIE SPRAWCA PROWOKUJE OFIARĘ POPRZEC UDZIERZENIE, ZNIEWAŻENIE LUB INNE DZIAŁANIE. CAŁE ZAJĘCIE JEST NAGRYWANE PRZECZ SPRAWCĘ LUB INNĄ OSOBĘ ZA POMOCĄ TELEFONU KOMÓRKOWEGO. W DAJSZEJ KOLEJNOŚCI MATERIAŁ (FILMOWY, ZDJĘCIOWY) JEST PUBLIKOWANY W SIECI LUB W INNY SPOSÓB ROZPOWSZECHNIANY ELEKTRONICZNIE. MODA TA PRZENIKNĘŁA DO WIELKIEJ BRYTANII ZE STANÓW ZJEDNOCZONYCH W 2001 ROKU. STOPNIOWO

ABSTRACT:

DESPITE SOME OBVIOUS BENEFITS FROM THE DEVELOPMENT OF THE INTERNET AND MODERN COMMUNICATION TECHNOLOGIES, THEIR EXCESSIVE USAGE CARRIES SOME THREATS. THESE ARE AMONG OTHERS: CONTACTS WITH INAPPROPRIATE CONTENTS (PORNOGRAPHY, INFORMATION ON PSYCHOACTIVE DRUGS, ETC), ELECTRONIC AGGRESSION OR EXPOSITION TO SEXUAL ABUSE. THE PHENOMENON OF HAPPY SLAPPING IS A SPECIFIC TYPE OF ELECTRONIC AGGRESSION. A TYPICAL ACT OF HAPPY SLAPPING INCLUDES TWO STAGES. IN THE FIRST PHASE THE OFFENDER PROVOKES THE VICTIMS E.G. BY HITTING THEM OR OFFENDING THEM. THE WHOLE SITUATION IS RECORDED BY THE OFFENDER OR THE OTHER PERSON WITH A MOBILE PHONE. THEN THE MATERIAL (FILM OR PHOTOS) IS PUBLISHED ON THE INTERNET OR DISTRIBUTED ELECTRONICALLY IN OTHER WAYS. THIS TREND SPREAD TO GREAT BRITAIN FROM THE UNITED STATES IN 2001. GRADUALLY TRIVIAL SCENES STARTED TO BE DISPLACED WITH MORE AND MORE SOPHISTICATED AND RISKY

BANALNE SCENY ZACZĘŁY BYĆ WYPIERANE PRZEZ CORAZ BARDZIEJ WYSZUKANE I RYZYKOWNE. W KOŃCU ZACZĘTO FILMOWAĆ I ROZPOWSZECHNIAĆ SCENY PRZEMOCY.

W TEN SPOSÓB W BIEDNYCH DZIELNICACH LONDYNU NARODZIŁ SIĘ HAPPY SLAPPING: NAGRYWANIE FILMIKÓW PO TO, BY POTEM UMIEŚCIĆ JE W SIECI.

LICZNE BADANIA (W TYM AUTORA) PRZEKONUJĄ, ŻE MODA NA HAPPY SLAPPING NIE PRZEMIJA, A WRĘCZ MA SIĘ CORAZ LEPIEJ OBOK INNYCH FORM AGRESJI ELEKTRONICZNEJ.

ŹRÓDŁA AGRESJI ELEKTRONICZNEJ NIE SĄ JEDNORODNE. NALEŻY ICH SZUKAĆ MIĘDZY INNYMI W: SKŁONNOŚCI CZŁOWIEKA DO ZACHOWAŃ AGRESYWNYCH W OGÓLE, W MOŻLIWOŚCIACH JAKIE DAJĄ NOWOCZESNE TECHNOLOGIE KOMUNIKACYJNE ORAZ W OBNIŻAJĄCYM SIĘ POZIOMIE EMPATII POKOLENIA INTERNETOWYCH TUBYLCÓW.

SŁOWA KLUCZOWE:

HAPPY SLAPPING, AGRESJA ELEKTRONICZNA, AGRESJA W SZKOLE

ONES. FINALLY, SCENES OF VIOLENCE WERE RECORDED AND SPREAD. THUS IN THE POOR DISTRICTS OF LONDON HAPPY SLAPPING, MAKING SHORT FILMS TO PUT THEM ON THE INTERNET, WAS BORN.

NUMEROUS RESEARCHES (INCLUDING THE PRESENT AUTHOR'S) REVEAL THAT THE FASHION FOR HAPPY SLAPPING DOES NOT PASS; ON THE CONTRARY, IT IS STILL VERY POPULAR ALONG WITH OTHER FORMS OF ELECTRONIC AGGRESSION.

THE SOURCES OF ELECTRONIC AGGRESSION ARE NOT HOMOGENOUS. THEY CAN BE SOUGHT IN HUMAN INCLINATION TOWARDS AGGRESSIVE BEHAVIOURS IN GENERAL, NEW POSSIBILITIES GIVEN BY MODERN COMMUNICATION TECHNOLOGIES AS WELL AS IN DECREASING LEVEL OF EMPATHY AMONG THE GENERATION OF INTERNET NATIVES.

KEYWORDS:

HAPPY SLAPPING, CYBERBULLYING, ELECTRONIC AGGRESSION, AGGRESSION AT SCHOOL

Nowoczesne media zdecydowanie różnią się od mediów tradycyjnych, takich jak książki, radio czy telewizja, jednak podział na media nowe i stare wydaje się być pewnym uproszczeniem. Tradycyjne media przejęły niektóre właściwości i opcje, charakterystyczne dla nowych mediów. Zjawisko to zwane konwergencją polega na wzajemnym przenikaniu się i łączeniu mediów tradycyjnych i nowych oraz łączeniu wielu funkcji w jednym urządzeniu (np. Internetu i telefonu).

Jak twierdzi van Dijk, najważniejszą strukturalną cechą nowych mediów jest integracja telekomunikacji, wymiany danych i komunikacji masowej w jednym medium. Z tego powodu nowe media określa się często mianem multimediiów. Integracja prowadzi do stopniowego łączenia się sieci telekomunikacyjnych, wymiany danych i mass mediów, co może doprowadzić do zaniku oddzielnych znaczeń tych terminów¹.

Drugą cechą nowych mediów, i obecnej rewolucji systemów komunikacyjnych, jest powstanie mediów interaktywnych. Najbardziej podstawowym poziomem interaktywności jest możliwość nawiązania dwustronnej lub wielostronnej komunikacji. Wszystkie media cyfrowe w mniejszym lub większym stopniu pozwalają na nawiązanie komunikacji wielostronnej.

Według Pyżalskiego, w mediach tradycyjnych podział na nadawców i odbiorców był bardzo wyraźny i oczywisty. Z jednej strony znajdowali się twórcy przekazu (producenci telewizyjni, wydawcy gazet), a z drugiej strony odbiorcy produktów medialnych.

¹ J. Van Dijk, *The Network Society. Social Aspects of New Media*, London 2006, s. 16-17.

Konsumenci treści przekazywanych przez te media byli więc pasywni i skazani na odbiór gotowych produktów przygotowanych przez nadawców². Jak twierdzi Lister i współpracownicy to właśnie interaktywność obok cyfrowości i łatwości modyfikacji materiału jest charakterystyczną cechą nowych mediów³. A z kolei wyniki badań Grzeni potwierdzają, że interaktywność jest najbardziej cenioną przez użytkowników cechą Internetu⁴.

Nowe media (poprzez swoją interaktywność) aktywizują tę drugą stronę, czyli odbiorców, czyniąc ich równocześnie twórcami i odbiorcami produkcji. Odbiorca może szybko stać się nadawcą (producentem) treści, materiału, produktu. Z łatwością można opublikować swój materiał, którego odbiorcami będą inni użytkownicy Sieci.

Interaktywność nowych mediów związana jest również z możliwością zamieszczania w Sieci własnych materiałów w odpowiedzi na materiały tam wcześniej opublikowane. Przykładem mogą tu być rozmowy na forum dyskusyjnym, komentarze dotyczące artykułu zamieszczonego w Sieci lub też umieszczenie własnego filmu w odpowiedzi na film opublikowany przez innego użytkownika.

Nie zawsze jednak owe cechy nowych mediów wykorzystywane są w sposób właściwy, czyli pozytywny. Jak twierdzi Jenkins: „Gdy ludzie biorą media w swoje ręce, efekty mogą być fantastycznie kreatywne; mogą oznaczać także problemy dla wszystkich zaangażowanych”⁵.

Aparaty cyfrowe znajdują się obecnie w niemal każdym telefonie komórkowym. Potwierdzają to m.in. wyniki badań autora: na 95% nastolatków posiadających komórkę i zabierających ją ze sobą do szkoły, 93% telefonów jest wyposażonych w aparat fotograficzny i kamerę wideo.

Tego rodzaju urządzenia elektroniczne są bardzo przydatne w życiu codziennym, w pracy czy podczas urlopu. Można je wykorzystać do dokumentowania różnych uroczystości rodzinnych, podróży lub zdarzeń z życia codziennego np. kolizji drogowych, popełnianych przestępstw. Możliwości techniczne pozwalają również na ich wykorzystywanie w sposób wątpliwy etycznie, na przykład poprzez zamieszczanie plików tekstowych do ściągania podczas testów lub robienia kompromitujących zdjęć i filmów. Możliwe jest również niemal natychmiastowe opublikowanie w Sieci wszystkich materiałów uchwyconych przez rozgniewanych widzów, podstępnych uczniów czy zazdrosnych kochanków. Wszystko co mówimy i robimy, może się znaleźć obecnie na stronach internetowych opatrzone jednocześnie komentarzem. Interaktywność Sieci pozwala, z kolei na wstawianie, komentowanie i ocenianie takiego „dokumentu” poprzez społeczność Sieci.

Pomimo oczywistych pozytywnych efektów rozwoju Internetu i nowoczesnych technologii komunikacyjnych korzystanie z nich wiąże się również z zagrożeniami. Zagrożenia te dotyczą szczególnie dzieci i młodzież ze względu na ich niedojrzałość (emo-

² J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Gdańsk 2009, s. 15-16.

³ M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *New media: a critical introduction*, New York 2003, s. 19.

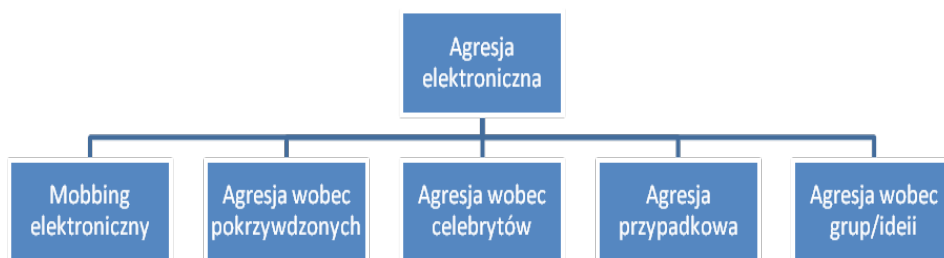
⁴ J. Grzenia, *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007, s. 50.

⁵ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 54.

cyjonalną i psychiczną), a tym samym grupy te stają się szczególnie narażone na negatywne skutki dysfunkcyjnego wykorzystania nowych technologii. Potencjalnych zagrożeń ze strony nowoczesnych technologii jest wiele. Należą do nich między innymi kontakt z niewłaściwymi treściami (pornografia, informacja nt. środków psychoaktywnych), agresja elektroniczna czy narażenie na wykorzystanie seksualne.

1. Agresja elektroniczna i jej typologie

Pojęcie „agresja elektroniczna” dotyczy wszystkich aktów agresji, w których narzędziem realizacji są telefony komórkowe lub Internet⁶. Ponieważ agresja elektroniczna jest niejednorodna, uzasadnione wydaje się wprowadzenie bardziej szczegółowej typologii tego zjawiska. Przykładowy podział agresji elektronicznej przedstawił Pyżalski (Ryc.1.) ujmując agresję ze względu na „typ” ofiary i jej relacje ze sprawcą.



Ryc. 1. Typologia agresji elektronicznej wg Pyżalskiego

Agresja elektroniczna wobec osób pokrzywdzonych polega na przygotowywaniu materiałów filmowych, w których osoby takie są nagrywane w upokarzających sytuacjach, a wyreżyserowane w ten sposób klipy filmowe rozpowszechnia się później w Internecie. Niektóre portale (np. youtube.com) umożliwiają osobom oglądającym ocenę treści umieszczanych przez użytkowników (np. poprzez przydzielanie określonej liczby gwiazdek) oraz komentowanie filmu lub jego autora. Działania dzieci i młodzieży w zakresie prezentowania filmów w Internecie mogą być wzmacniane przez pewne mechanizmy, do których należy oddziaływanie rówieśnicze, tzn. sprawca agresji elektronicznej jest podobny do oglądających akty agresji przez niego realizowane. W przypadku młodzieży osoba nagrywająca film jest nastolatkiem, podobnie jak osoba występująca. Kolejnym mechanizmem wzmacniającym jest autentyczność zamieszczanych materiałów. Nie są to więc sceny fabularne odgrywane przez aktorów, lecz zdarzenia, które miały miejsce naprawdę. Innym mechanizmem wzmacniającym są pozytywne komentarze i oceny tej działalności otrzymywane od użytkowników Sieci. Wzmocnienie przez wymienione mechanizmy może powodować, że oglądający nie tylko nie potępia twórców prezentowanych filmów,

⁶ J. Pyżalski, *Cyberbullying - stare wino w nowej butelce*, w: L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), *Audiowizualność, cyberprzestrzeń, hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, Wrocław 2009, s. 211.

ale będą naśladować akty agresji (zarówno w świecie wirtualnym jak i rzeczywistym). Odbiorcy mogą również naśladować sam fakt nagrywania i upublicznienie materiałów – czyli naśladować „elektroniczny” aspekt agresji⁷. Istnieją również przypuszczenia, że agresja elektroniczna może być w pewnym zakresie skorelowana z agresją tradycyjną występującą w świecie rzeczywistym. Samo obserwowanie aktów agresji może mieć negatywny wpływ na odbiorców takich filmów. Jednym ze źródeł agresji człowieka jest obserwacja zachowań innych ludzi. Teoria społecznego uczenia się Alberta Bandury głosi, że uczymy się społecznych zachowań poprzez obserwację i naśladowanie oraz otrzymywanie kar i nagród. Jak w przypadku zachowań społecznych, również zachowań agresywnych uczymy się, obserwując działania innych i ich konsekwencje⁸. W przypadku agresji elektronicznej często występuje dodatkowe wzmocnienie w postaci pozytywnych komentarzy Internautów, kara natomiast jest iluzoryczna.

Jak przekonują na podstawie swoich badań Walrave i Heirman, technologie komunikacyjne sprawiają, że sprawca agresji komunikuje się z ofiarą w sposób pośredni poprzez klawiaturę komputera lub komórki. Brak bezpośredniej interakcji uruchamia mechanizm zwany *efektem kabiny pilota*. Oznacza to, że niektórzy agresorzy mogą nie być w ogóle świadomi, że ich agresywne działania krzywdzą innych⁹.

Kolejnym typem zachowań dysfunkcyjnych jest elektroniczna agresja wobec celebrytów. Ofiarami tej agresji są osoby popularne, często pojawiające się w mediach i to zarówno w tych tradycyjnych, jak i nowych (np. muzycy, aktorzy, sportowcy, politycy). Przejawia się ona w zamieszczaniu obraźliwych komentarzy, tam gdzie można oglądać twórczość celebrytów np. na portalach plotkarskich lub youtube.

Trzecim typem agresji elektronicznej jest agresja przypadkowa wobec nieznanym. Pojawia się ona podczas spotkań osób w cyberprzestrzeni. Z taką sytuacją użytkownik ma do czynienia, gdy odpowiada na ogólnie dostępnym forum dyskusyjnym na post kogoś innego, lub korzystając z tymczasowego nicka wchodzi do pokoju czatowego. Agresywna komunikacja może odbywać się zarówno w bezpośrednim indywidualnym kontakcie z ofiarą (np. przy korzystaniu z komunikatora Internetowego) lub też publicznie (np. gdy odbywa się na czacie lub forum Internetowym).

Kolejnym dysfunkcyjnym zjawiskiem jest agresja elektroniczna wobec grup/idei. W tym przypadku atakowane nie są pojedyncze, konkretne osoby, lecz całe grupy osób. Ataki mogą wynikać z faktu przynależności tych osób do określonej grupy: rasowej, narodowościowej lub przejawiającej określone zainteresowania lub preferencje (fanów zespołów rockowych lub kibiców drużyn piłkarskich).

Mobbing elektroniczny to odmiana mobbingu, w którym narzędziem stosowania agresji są nowoczesne technologie. Jest to rodzaj agresji rówieśniczej, która charakte-

⁷ J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna-zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań*, w: M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.), *Człowiek i uzależnienia*, Pułtusk-Warszawa 2010, s. 78-88.

⁸ D. Myers, *Psychologia społeczna*, Poznań 2003, s. 498-500.

⁹ M. Walrave, W. Heirman, *Skutki cyberbullyingu - oskarżenie czy obrona technologii? Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, Cyberprzemoc (2009) nr 1 (26), s. 27-46.

ryzuje się występowaniem trzech właściwości: wrogie intencje, powtarzalność oraz nierównowaga sił sprawcy nad ofiarą. Zatem obok faktu stosowania nowoczesnych technologii w przypadku cyberbullyingu (agresji elektronicznej) będziemy także oczekiwali wystąpienia opisanych wyżej właściwości.

Ta krótka typologia rodzajów agresji elektronicznej nie oddaje w pełni obrazu tego zjawiska. Jest to ujęcie zjawiska z perspektywy relacji sprawca - ofiara. W celu uzupełnienia opisu agresji elektronicznej warto w tym miejscu jeszcze przytoczyć krótką typologię agresji elektronicznej skonstruowanej w oparciu o sposoby jej realizacji. Typologię taką przedstawili w swoich badaniach Kowalski, Limbert i Agatson:

- Flaming – agresywna wymiana zdań pomiędzy uczestnikami kanałów komunikacji Internetowej, które mają z reguły charakter publiczny np. pokoje czatowe. W ten rodzaj agresji angażuje się zwykle dwojka użytkowników.
- Prześladowanie – regularne przesyłanie nieprzyjemnych (ośmieszających, agresywnych) wiadomości za pomocą elektronicznych kanałów komunikacji (np. komunikatorów Internetowych lub SMS). Ten rodzaj agresji realizowany jest także podczas gier online. Różni je od flamingu czas działania i bezpośrednio zaangażowanie jedynie dwóch osób.
- Kradzież tożsamości – polega na podszywaniu się w cyberprzestrzeni pod ofiarę. Do tego potrzebne jest uzyskanie hasła innego użytkownika do profilu, komunikatora, czy poczty elektronicznej. Sprawca może wysyłać z profilu ofiary obraźliwe informacje do innych uczniów lub nauczycieli.
- Upublicznianie tajemnic – zamieszczanie w Sieci prywatnych materiałów ofiary (zapisu rozmów, listów, zdjęć), które mogły zostać wykradzione z telefonu lub komputera ofiary.
- Śledzenie – śledzenie innej osoby i bombardowanie jej niechcianymi komunikatami. Agresja taka może dotyczyć osób, które wcześniej były w bliskich relacjach (np. były chłopak, dziewczyna).
- *Happy slapping* – prowokowanie lub atakowanie innej osoby oraz dokumentowanie zdarzenia za pomocą filmu lub zdjęć. W następnym etapie sprawca rozpowszechnia kompromitujący materiał w Internecie lub rozsyła go innym osobom.
- Poniżenie – upublicznianie za pomocą elektronicznych narzędzi komunikacji poniżających i nieprawdziwych informacji lub materiałów na temat innych osób (np. przerobione zdjęcia lub kłamliwe informacje).
- Wykluczenie – celowe usunięcie lub niedopuszczenie danej osoby do listy kontaktów internetowych (np. na portalu społecznościowym).
- Agresja techniczna – celowe rozsyłanie wirusów komputerowych lub włamywanie się do komputerów innych osób oraz blokowanie dostępu do pewnych usług (np. poczty elektronicznej ofiary)¹⁰.

¹⁰ R.M. Kowalski, S.P. Limber, P.W. Agatson, *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*, Malden 2008, s. 43-51.

Zaprezentowana typologia działań agresywnych często nie występuje w „czystej” jednorodnej postaci, lecz zawiera w sobie kilka rodzajów działań agresywnych. Istotne jest również to, że podziały takie będą musiały być aktualizowane ze względu na dynamiczny rozwój narzędzi komunikacyjnych w cyberprzestrzeni.

2 Geneza zjawiska *happy slapping*

Zjawisko *happy slapping* jest specyficznym typem agresji elektronicznej. Typowy akt *happy slapping* składa się z dwóch części. W pierwszej fazie sprawca prowokuje ofiarę poprzez uderzenie, znieważenie lub inne działanie. Całe zajście jest nagrywane przez sprawcę lub inną osobę za pomocą telefonu komórkowego. W dalszej kolejności materiał (filmowy, zdjęciowy) jest publikowany w Sieci lub inny sposób rozpowszechniany elektronicznie. Jak przekonują badacze ofiarami *happy slappingu* bywają zarówno osoby znane sprawcom (uczniowie lub nauczyciele tej samej szkoły), jak i osoby przypadkowe.

Zjawisko to narodziło się w Stanach Zjednoczonych w 2001 roku, kiedy w amerykańskiej telewizji MTV ruszył młodzieżowy serial *Jackass*. Niektórzy twierdzą, że właśnie on zainspirował modę na aranżowanie scen przemocy na podwórku czy w szkole. Początkowo chodziło o pokazywanie brawurowych scenek. Moda szybko przeniknęła do Wielkiej Brytanii, gdzie powstał program *Dirty Sanchez*, oparty na tych samych zasadach. Młodzi ludzie odkryli, że przy pomocy telefonów komórkowych z pozycji odbiorców mogą przeistoczyć się w twórców różnorodnych produkcji.

Stopniowo banalne sceny zaczęły być wypierane przez coraz bardziej wyszukane i ryzykowne. W końcu zaczęto filmować i rozpowszechniać sceny przemocy. W ten sposób w biednych dzielnicach Londynu narodził się *happy slapping*: nagrywanie filmików po to, by potem umieścić je w Sieci. Początkowo miejscem realizacji tego typu działań były podmiejskie pociągi londyńskie, którymi młodzież dojeżdżała do szkoły. Najczęściej stosowanym aktem agresji było uderzenie – spoliczkowanie ofiary (stąd określenie *slap* – ang. klaps, policzek).

Dostępność komórek i łatwość rozpowszechniania nagrań w Internecie powoduje, że moda na *happy slapping* rozpowszechniła się szybko. A wraz z nią współzawodnictwo na coraz bardziej ekstremalne i brutalne nagrania. Początkowo pokazywały one jedynie przepychanki, następnie pojawiły się pobicia. W końcu morderstwa i gwałty. W 2004 roku w południowym Londynie gang młodocianych przestępców w wieku 17 - 21 lat dokonał napadu na osiem osób. Niektóre z tych napaści były filmowane. Członkowie gangu zostali skazani za morderstwo na 12 lat pozbawienia wolności¹¹.

W północnym Londynie, w roku 2005 trzech 14-latków napadło i zgwałciło wracającą ze szkoły 11-letnią dziewczynkę, co zostało nagrane telefonem komórkowym¹². In-

¹¹ http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/london/4637382.stm (dostęp 22.09.2014 r.)

¹² <http://www.dailymail.co.uk/news/article-352730/Girl-11-raped-happy-slap-attack.html> (dostęp 22.09.2014 r.)

nym przykładem jest zgwałcenie w Davon 16-letniej dziewczyny w parku przez 19-latkę, podczas gdy trzech innych kolegów obserwowało i nagrywało całe zajście¹³. W Chicago z kolei w roku 2012, trzech nastolatków w wieku 16-18 lat, zabiło 62-letniego ojca 12 dzieci i opublikowało filmik na facebooku na profilu swojego gangu¹⁴.

Jak obrazują to powyższe przykłady, zjawisko *happy slapping* szybko eskalowało. Zanotowano również kilka przypadków samobójstw ofiar *happy slappingu*. Jednym z najgłośniejszych przykładów samobójstwa ofiary po opublikowaniu materiału w Internecie na gruncie polskim było samobójstwo 14-letniej Ani z Gdańska w 2006 roku¹⁵. Dziewczynka powiesiła się w swoim pokoju, po tym jak dzień wcześniej jej rówieśnicy dręczyli ją i poniżali na oczach klasy, a całe zdarzenie zarejestrowali telefonem komórkowym¹⁶.

Zjawisko to wzbudziło zainteresowanie mediów i zainspirowało serię reportaży na temat dysfunkcyjności i patologii wśród współczesnej młodzieży. Na marginesie tych rozważań warto wspomnieć, że reklamowanie w mediach zjawiska *happy slapping* przyczyniło się do uruchomienia tzw. efektu Wertera. Zjawiska polegającego na naśladowczym powielaniu zachowań samobójczych (po samobójstwie znanej osoby) lub zachowań agresywnych (po nagłośnieniu takich zdarzeń). Ustalenia Philipsa przekonują, że szeroko omawiane samobójstwa, jak również morderstwa, powodują falę samobójstw i zabójstw naśladowczych¹⁷.

Christian Papilloud przekonuje, że w szerzeniu zjawiska *happy slapping* dużą rolę odegrała również głośna sprawa nagrań strażników z więzienia w irackim Abu Ghraib. Młodzi ludzie oglądając je w TV zdali sobie sprawę, że amatorskie nagrania mogą wstrząsnąć światem. To nasunęło pomysł, że i oni mogą robić podobne filmy, i sprawdzić ich wpływ w swoim kraju, mieście lub przynajmniej dzielnicy¹⁸.

3. Zjawisko *happy slapping* w badaniach uczniów

W roku szkolnym 2008/09 zostały przeprowadzone przez autora badania dotyczące wykorzystania nowoczesnych technologii komunikacyjnych przez uczniów w środowisku szkolnym. Badaniu poddano losowo wybraną grupę uczniów krakowskich gimnazjów (N=631). Celem tych badań było sprawdzenie częstotliwości i sposobów wykorzystywania przez młodzież telefonów komórkowych w szkołach. Ujawniono wówczas, że zdecydowana większość uczniów zabiera ze sobą telefon do szkoły (92%) i posługuje się nim

¹³ <http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/happy-slap-rape-550293> (dostęp 22.09.2014 r.)

¹⁴ <http://jonathanturley.org/2012/07/17/two-chicago-teens-charged-with-fatal-beating-of-father-of-12-captured-for-facebook/> (dostęp 22.09.2014 r.)

¹⁵ <http://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/321550,Gdansk-byli-gimnazjalisci-odpowiedzialni-za-samobojstwo-14letniej-Ani> (dostęp 22.09.2014 r.)

¹⁶ <http://www.dziennikbaltycki.pl/artykul/375741.gdansk-byli-gimnazjalisci-winni-smierci-14letniej-ani-zdjecia-z-procesu,id,t.html> (dostęp 22.09.2014 r.)

¹⁷ D. Philips, K. Lesyna, *Suicide and the Media: Research and Policy Implications*, w: R. Diekstra i in., *Preventive Strategies on Suicide*, Leiden 1995, s. 524-534.

¹⁸ <http://securite.scad.free.fr/info/Happy%20Slapping.htm> (dostęp 21.11.2011 r.)



Dostępność komórek i łatwość rozpowszechniania nagrań w Internecie powoduje, że moda na *happy slapping* rozpowszechniła się szybko. A wraz z nią współzawodnictwo na coraz bardziej ekstremalne i brutalne nagrania. Początkowo pokazywały one jedynie przepychanki, następnie pojawiły się pobicia. W końcu morderstwa i gwałty.

w różny sposób. Będąc w szkole uczniowie najczęściej piszą sms-y, telefonują, nagrywają filmy lub robią zdjęcia. Zachowania takie mają również miejsce podczas zajęć lekcyjnych, kiedy to piszą sms-y, sprawdzają godzinę, używają kalkulatora i robią zdjęcia. Zdecydowana większość uczniów (70%) przyznała, że w domu przegląda strony internetowe, na których zamieszczane są różne filmy i zdjęcia ze szkoły. 1/3 badanych osobiście zamieszczała takie materiały na specjalnie do tego stworzonych stronach (youtube, mator, wrzuta, fotka).

W chwili obecnej telefony komórkowe są coraz bardziej udoskonalane, posiadają coraz więcej funkcji (np. przeglądarki internetowe) montowane jest w nich coraz bardziej skomplikowane oprogramowanie. Również oferty firm telekomunikacyjnych są coraz bardziej rozbudowane dostosowując się do potrzeb i wymagań klientów. Aktualnie telefony, które posiada młodzież przypominają raczej mobilne centrum komunikacyjne, umożliwiające korzystanie z zaawansowanych funkcji komunikacyjnych i internetowych.

W celu określenia, czy udoskonalenie nowoczesnych technologii komunikacyjnych wpłynęło na sposób ich wykorzystania przez uczniów przeprowadzono ponowne badanie tego zjawiska. W roku szkolnym 2012/13 przeprowadzono badania uczniów szkół gimnazjalnych (N=516) z zastosowaniem identycznej metodologii jak w pierwszym badaniu. Wyniki ujawniły, że zdecydowana większość (92%) korzysta z telefonów w szkole. Uczniowie ci najczęściej sprawdzają godzinę, słuchają muzyki, przeglądają Internet i piszą sms-y. Zdecydowanie natomiast wzrosła liczba uczniów (86%), którzy wykorzystują telefon podczas lekcji do: sms-owania, używania kalkulatora, słuchania muzyki, przeglądania Internetu, ściągania i robienia zdjęć. Odsetek uczniów, którzy deklarowali, że odwiedzają strony internetowe, na których umieszczane są filmy i zdjęcia jest porównywalny i wyniósł 73%. Obecnie najpopularniejsze strony odwiedzane przez młodzież gimnazjalną to: Facebook, You Tube, Kwejk, Besty, Nasza Klasa, Fotka. W drugim badaniu ujawniono, że już ponad połowa uczniów (55%) wykorzystuje telefon do robienia zdjęć i nagrywania filmów w szkole. Najczęściej uczniowie nagrywają sceny w czasie przerw, sceny przed szkołą i podczas lekcji, przy czym częściej robią to dziewczęta. Mate-

riał nagrywany przez badanych to różnego rodzaju scenki rozgrywające się podczas przerw międzylekcyjnych, bójkki, scenki na boisku szkolnym, scenki podczas lekcji oraz filmy przedstawiające nauczyciela na przerwie i podczas lekcji. 33% badanych ujawniło, podobnie jak w pierwszym badaniu, że zamieszcza zrobiony przez siebie materiał na specjalnych stronach internetowych przeznaczonych do tego celu. Wśród badanej grupy 18% przyznało, że padło ofiarą zjawiska *happy slapping*, a 20% z nich zostało dotkniętych innymi rodzajami agresji elektronicznej.

Jak realne jest zagrożenie agresją elektroniczną potwierdzają inne badania przeprowadzone przez Łukasza Wojtasika wraz z zespołem badawczym Gemius s.a. Wynika z nich, że ponad połowa badanych (57%) w wieku 12-17 lat było przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew ich woli. Najczęściej autorami takich zdjęć są rówieśnicy – znajomi ze szkoły (87%), a motywami robienia zdjęć/filmów są najczęściej: złośliwość, popisywanie się przed innymi lub chęć ośmieszenia bohatera filmu. Większość „niechcianych obrazów” ma niegroźny z pozoru kontekst humorystyczny. Jednakże, aż połowa badanych deklaruje negatywne odczucia z tym związane. Jeśli chodzi o publikację takich produkcji w Sieci to sprawcami są najczęściej rówieśnicy (ze szkoły i spoza niej)¹⁹.

4. Zjawisko *happy slapping* w badaniach nauczycieli

Innym sposobem ilustracji tego zjawiska jest badanie nauczycieli, którzy albo stykają się z agresją dzieci i młodzieży, w tym z agresją elektroniczną, lub sami czują się zagrożeni takimi działaniami. Z badań Pyżalskiego wynika, że połowa badanych nauczycieli (N=570) wyraża przekonanie, że konsekwencje agresji elektronicznej są poważniejsze niż w przypadku agresji tradycyjnej, w której nowe media nie są używane. Prawie co czwarty nauczyciel obawia się, że jego uczniowie mogą w przyszłości wykorzystać Internet lub telefony komórkowe do realizacji działań agresywnych przeciwko nim. Jak przekonuje autor badań, wyniki odzwierciedlają dysproporcję w umiejętnościach obsługi nowoczesnych technologii komunikacyjnych pomiędzy nauczycielami i ich uczniami²⁰.

Badania autora dotyczące zagrożeń w pracy nauczyciela zostały przeprowadzone w latach 2013/2014 wśród nauczycieli szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Wyniki pokazały, że zdecydowana większość nauczycieli (93%) jest świadoma faktu wykorzystywania w różny sposób telefonów podczas lekcji przez uczniów. Według nich uczniowie najczęściej za pomocą „komórki” sprawdzają godzinę, sms-ują, grają w gry, przeglądają Internet i posługują się kalkulatorem. Jednocześnie, co czwarty nauczyciel twierdził, że został sfotografowany podczas prowadzenia zajęć, a 19% badanych przyznało, że zostało sfilmowanych. Tyle samo nauczycieli (19%) spotkało się z sytuacją, że materiał z lekcji dotyczący ich lub ich kolegów został zamieszczony w Sieci. Wynika z tego, że zagrożenie związane z *happy slappingiem* jest realne.

¹⁹ Ł. Wojtasik, *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, https://webcontrol.pl/art/przemoc_rowiesnicza_a_media_elektroniczne.pdf (dostęp 22.09.2014 r.)

²⁰ J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele...*, dz.cyt., 13-14.



Działania, które należy prowadzić wobec sprawcy mają za zadanie zniechęcić go do dalszego przejawiania agresji i pokazać potencjalnym naśladowcom, że agresja elektroniczna nie będzie tolerowana. Uzupełniającą drogą wobec sprawcy powinna być jednak edukacja: uświadamianie skali zjawiska, uczenie rozumienia i przewidywania konsekwencji własnego działania, a nade wszystko kształtowanie odpowiedniej wrażliwości i empatii.

Zjawisko to przybrało takie rozmiary, że zaczęto się zastanawiać w jaki sposób można je ograniczyć. Szkoły, a dokładniej rady pedagogiczne, zaczęły wprowadzać zakazy używania telefonów komórkowych podczas lekcji, a odpowiednie zapisy znalazły się w regulaminach szkolnych i statutach. Wprowadzano również zapisy procedur postępowania w przypadku, gdy uczeń korzysta z telefonu w sposób zabroniony przepisami szkolnymi. Są to jednak środki profilaktyczne o ograniczonym spektrum działania. Pomimo że znaczna część młodych ludzi oczekuje wzmocnienia prawnych konsekwencji w związku z zaangażowaniem cyberbullyingiem, nie powinna być to jedyna droga rozwiązywania problemu. Wiązą się z tym problemy definicyjne, kiedy mamy do czynienia z cyberbullyingiem a kiedy z ostrą krytyką w Internecie? Ponadto rozwiązania prawne odpowiednie wobec dorosłych sprawców agresji elektronicznej mogą być niewłaściwe dla nieletnich agresorów. Z pewnością ważne jest jasne i jednoznaczne stanowisko szkoły i nauczycieli potępiające takie działania. Ofierze przemocy elektronicznej należy zapewnić komfort i poczucie bezpieczeństwa.

Działania, które należy prowadzić wobec sprawcy mają za zadanie zniechęcić go do dalszego przejawiania agresji i pokazać potencjalnym naśladowcom, że agresja elektroniczna nie będzie tolerowana. Uzupełniającą drogą wobec sprawcy powinna być jednak edukacja: uświadamianie skali zjawiska, uczenie rozumienia i przewidywania konsekwencji własnego działania, a nade wszystko kształtowanie odpowiedniej wrażliwości i empatii. Wydaje się bowiem, że niski poziom empatii jest coraz większym problemem współczesnej młodzieży.

Nauczyciele spotykają się w swojej pracy z problemem agresji elektronicznej, jednak są oni słabo przygotowani do radzenia sobie z problemami w tym zakresie i mają poczucie „luki pokoleniowej” pomiędzy nimi i uczniami. Istotne jest więc zwiększenie kompetencji nauczycielskich w zakresie pozytywnego wykorzystania mediów nie tylko w procesie dydaktycznym, ale także w procesie wychowania i komunikacji z uczniami.

5. Nowoczesne technologie komunikacyjne a poziom empatii

Jak potwierdzają liczne badania, empatia, czyli zdolność rozumienia innych i wczuwania się w ich sytuację, jest słabą stroną młodego pokolenia. Od początku lat 80. systematycznie zmniejsza się wrażliwość kolejnych generacji, a tendencja ta staje się szczególnie wyraźna po roku 2000. Dzisiejsze młode pokolenie jest prawie o połowę mniej empatyczne niż generacja z lat 80. czy 90.²¹

Wydaje się, że główną przyczyną tego zjawiska jest fakt, że młodzi ludzie, nieustannie korzystając z Internetu coraz rzadziej przebywają w realnym świecie twarzą w twarz z innymi. Mózg ludzki, aby wykształcić odpowiedni poziom inteligencji emocjonalnej – której składnikiem jest empatia – potrzebuje bezpośredniego kontaktu z drugą osobą: rozmów, zabaw, a nawet kłótni. W ten sposób aktywują się neurony lustrzane odpowiedzialne za powstawanie empatii. Neurony lustrzane wydają się być szczególnie uczulone na mimikę twarzy. Dzięki temu możemy rozpoznawać uczucia malujące się na twarzach innych, a nawet zaczynamy je współodczuwać. Ta umiejętność ujawnia się już w najwcześniejszym dzieciństwie. Niedojrzały, niewytrenowany system komórek lustrzanych może rozpoznawać najwyżej podstawowe emocje, takie jak radość, smutek czy strach. Jednak, aby sprawnie identyfikować bardziej złożone uczucia (zażenowanie, dumę, melancholię, poczucie winy) u innych ludzi musi się tego nauczyć²².

Obecny tryb życia i wychowania nie sprzyja uczeniu się empatii przez dzieci i młodzież. Oglądanie bajek w telewizji przez małe dzieci zamiast słuchania ich i tworzenia świata wyobraźni. Siedzenie godzinami przed komputerem przez młodzież zamiast zabaw z kolegami na podwórku. Te niekorzystne tendencje powodują, że kolejne młode pokolenia mają problemy z wrażliwością. Na dodatek badania wskazują, że system odpowiedzialny za empatię i struktury obwiniane za agresję są ze sobą tak ściśle powiązane jakby tworzyły jeden obwód. Co ważne, może on być stymulowany tylko w jednym kierunku albo empatii, albo agresji. Prowadzi to do niepokojącego wniosku, że wraz ze spadkiem zdolności do rozpoznawania emocji można spodziewać się rosnącej agresji. Gdy na przykład na widok płaczącej osoby zrodzi się w mózgu uczucie empatii, automatycznie wyhamują się wszelkie odruchy agresji. Jeśli natomiast działanie obwodów empatii zostanie osłabione, proporcjonalnie wzrośnie skłonność do agresji²³.

Rozwojowi empatii nie sprzyja też bombardowanie nadmierną ilością informacji nadawanych przez media elektroniczne. Ich nadmiar atakując ciało migdałowate powoduje rozregulowanie filtra informacji i wówczas człowiek ma trudności z oceną stanu emocjonalnego innych. Nie bez znaczenia jest również charakter tych informacji, negatywne wiadomości (kradzieże, oszustwa, morderstwa, kataklizmy) powodują osłabienie obwodów wzbudzających empatię.

²¹ S. Konrath, B. Bushman, *The relationship between narcissistic exploitativeness, dispositional empathy, and emotion recognition abilities*, Journal of Nonverbal Behavior nr 38 (1), s. 129-143.

²² J. Bauer, *Empatia. Co potrafią lustrzane neurony*, Warszawa 2008 s. 79.

²³ L. Moya-Albiol, N. Herrero, MC. Bernal, *The neural bases of empathy*, Valencia 2010, s. 89-100.

Jak przekonują Gary Small i Gigi Vorgan w książce *iMózg*, młode umysły są najbardziej wrażliwe na wpływ technologii cyfrowej. Dzisiejsza nastoletnia i dwudziestokilkuletnia młodzież, nazywana Cyfrowymi Tubylcami, nie zna świata bez komputerów, Internetu i telefonów komórkowych wyposażonych w aparaty fotograficzne i kamery filmowe, odtwarzacze muzyki i klawiatury tekstowe. Sieci neuronowe mózgow Cyfrowych Tubylców bardzo różnią się od sieci Cyfrowych Imigrantów, czyli wszystkich pozostałych ludzi, którzy trafili do epoki cyfrowo-komputerowej jako dorośli. Zróżnicowanie mózgow Internetowych Tubylców i Internatowych Imigrantów można zaobserwować jak na razie na poziomie funkcjonalnym. Jednak współczesna obsesja na punkcie technologii komputerowej i gier wideo wpływa negatywnie na rozwój płata czołowego u wielu nastolatków zniekształcając ich umiejętności społeczne i zdolność rozumowania. Jeśli młodzi ludzie będą nadal dojrzywać w taki sposób, ich połączenia nerwowe mogą trwale pozostać w fazie operacji konkretnych (myślenie logiczne) bez osiągnięcia fazy operacji formalnych (rozumienie abstrakcyjne). Jest bardzo prawdopodobne, że ich połączenia nerwowe na zawsze pozostaną na poziomie niedojrzałości i pochłonięcia sobą²⁴. Stąd też badania sugerują, że kompulsywne korzystanie z nowoczesnych technologii komunikacyjnych prowadzi do kształtowania się osobowości narcystycznych wśród młodzieży²⁵.

Niestety rokowania co do odwrócenia czy przynajmniej wyhamowania tego niekorzystnego trendu są niewielkie. Z Internetu korzysta już prawie każdy nastolatek. Pogawędki na Gadu-Gadu, Skype, Facebooku, czatach i innych forach internetowych dają nieograniczone możliwości kontaktów z innymi osobami na całym świecie. Owe *virtual societies* tworzą armię osób, które działają wspólnie choć często, same o tym nie wiedzą. Niezwykłej popularności nabrały więc serwisy społecznościowe, w których każdy jest zarazem konsumentem i twórcą, nadawcą i odbiorcą komunikatu. Manuel Castells, autor *Galaktyki Internetu*, zwraca uwagę na zanik pionowej hierarchii społeczności internetowej lub decentralizację autorytetów. Autorytet został zdecentralizowany, ponieważ stanowi go sama społeczność spotykająca się w odpowiednich segmentach Sieci. Trendy, mody, wzorce zachowań tworzy się tutaj wyłącznie oddolnie. Więzy w takich społecznościach mogą być nawet intensywniejsze niż w świecie rzeczywistym, bo omijają się towarzyską grę wstępną, przechodząc od razu do kwestii łączących członków danej społeczności²⁶.

Jeszcze dwa, trzy lata temu rekordy popularności w naszym kraju biła Fotka.pl. Zdominowany przez gimnazjalistów portal zdobywał rzeszę fanów, umożliwiając szybkie udostępnienie swoich zdjęć i poddawanie ich ocenie. Kolejnym popularnym portalem była Nasza Klasa. Mówiono, że jeśli nie masz konta na Naszej Klasie, to nie istniejesz, a popularność danej osoby wyznaczała liczba znajomych na tym portalu. Ostatnio jednak można zaobserwować „przeprowadzkę” na Facebook’a. Ten portal łączy możliwości poprzedników i jednocześnie oferuje dodatkowe możliwości a jego użytkownikami są Internauci z całego świata.

²⁴ G. Small, G. Vorgan, *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Poznań 2011, s. 55-57.

²⁵ S. Konrath, B. Bushman, *The relationship between ...*, dz. cyt., s. 129-135.

²⁶ M. Castells, *Galaktyka Internetu*, Poznań 2003, s. 119-120.

Inne badania donoszą, że (Cesare Guerreschi, psycholog z Instytutu Patologii Kompulsywnych w Mediolanie) znaczna części młodych Włochów nie jest w stanie wyłączyć telefonu nawet w kościele, w szkole czy w nocy²⁷. Podobna przypadłość dotyka młodych Anglików – blisko 40% studentów badanych przez Davida Sheffielda (University of Staffordshire) przyznało, że nie potrafi się obejść bez swojej komórki, co dziesiąta osoba bierze ją ze sobą wszędzie. A co bardzo niepokoi – dla 35% telefon stanowi ucieczkę od problemów²⁸. Takimi i podobnymi przypadkami, nie tylko na świecie, ale i w Polsce, zajmują się już terapeuci od uzależnień. „Komórkowcy” poddawani są terapiom podobnym jak nałogowi palacze, zakupoholicy czy alkoholicy.

Dlaczego to właśnie młodzi ludzie są bardziej narażeni na różnego rodzaju uzależnienia od nowoczesnych technologii pomimo, że to właśnie oni lepiej się nimi posługują? Socjologia nie-ludzi wyjaśnia, że młode pokolenie, to osoby wychowane nie do radzenia sobie z ludźmi w relacjach społecznych, tylko do obsługiwanego przedmiotów. To często jedynacy, nienawykli do bezpośrednich skomplikowanych relacji z innymi ludźmi. Często wolą być podłączeni do drugiego człowieka za pomocą urządzenia, którego instrukcję obsługi dobrze znają, i które to urządzenie można w każdej chwili wyłączyć.

Zakończenie

Działania zapobiegawcze i prewencyjne dotyczące agresji elektronicznej są różnorodne. Obejmują one zarówno rozwiązania formalno-prawne, edukacyjne i wychowawcze. Swoim zakresem powinny obejmować sprawców agresji jak i ich ofiary.

Rozwiązania formalno-prawne obejmujące kontrolę i represyjne działania wobec sprawców są jedną z form przeciwdziałania temu zjawisku. Jest to jednak w praktyce forma trudna do zastosowania. Trudności te wynikają z tego, że problemem jest ściśle zdefiniowanie, kiedy mamy do czynienia z aktem cyberbullyingu. Czy ostra krytyka w Internecie jest już zachowaniem agresywnym, czy jeszcze bezkompromisowym wyrażeniem opinii? Ponadto rozwiązania prawne odpowiednie dla dorosłych sprawców agresji mogą być nieodpowiednie dla nieletnich agresorów. Nieletni sprawcy często nie rozumieją i nie przewidują konsekwencji własnych czynów. Pomimo tych trudności znaczna część młodych ludzi oczekuje wzmocnienia prawnych konsekwencji wobec osób stosujących cyberbullying. Pewne regulacje prawne powinny więc obowiązywać jako regulacje wewnątrzszkolne. Odnoszą się one do ograniczenia używania telefonów komórkowych podczas lekcji, nagrywania filmów lub robienia zdjęć, nagrywania rozmów itp. Szkoły sukcesywnie wprowadzają takie zapisy do swoich statutów. Nie można jednak całkowicie zakazać używania komórek na terenie szkoły. Należy więc wziąć pod uwagę fakt, że skuteczność takich zakazów jest ograniczona.

²⁷ C. Guerreschi, *Nowe uzależnienia*, Kraków 2006, s. 24.

²⁸ E. Duncan, I. Grazzani-Gavazzi, D. Sheffield, *Positive emotional experience in Scottish and Italian young adults: summary findings, scientific issues and the way forward*, w: A. Elle Fave (red.), *Dimensions of well-being*, Milan 2006, pp. 75-90.

Jeśli agresja elektroniczna zostanie ujawniona, to w pierwszej kolejności należy zadbać o udokumentowanie jej poprzez zapis lub wydruk materiałów o treściach agresywnych. W dalszej kolejności należy podjąć kroki mające na celu zatrzymanie rozpowszechniania materiałów dotyczących ofiary. Można to zrobić poprzez interwencję u dostawcy usług Internetowych (np. administrator sieci lokalnej lub administrator portalu społecznościowego).

Specyfiką Internetu jest to, że cokolwiek się w nim umieści, pozostanie po tym ślad nawet po usunięciu z Sieci. Tak więc całkowite usunięcie materiału agresywnego często jest niemożliwe. Kolejnym ważnym krokiem ze strony szkoły i nauczyciela jest zadbanie o komfort i bezpieczeństwo ofiary agresji elektronicznej. Chodzi tu o przekonanie ucznia, o wsparciu ze strony szkoły oraz że podjął właściwą decyzję zwracając się o pomoc do dorosłych. Uczeń taki powinien zmienić swoje adresy Internetowe a dane te powinny być znane jedynie zaufanym osobom. Nie powinien również odpowiadać na wiadomości (maile, SMS-y, MMS-y, poczta telefoniczna). Rodzice pokrzywdzonego powinni być również zaznajomieni z nowymi technologiami i zagadnieniami agresji elektronicznej.

Wobec sprawcy agresji należy wyciągnąć konsekwencje, np. kary zapisane w statucie szkoły (czasami nawet prawne jeśli czyny te są przestępstwem). Działania te powinny z jednej strony skutecznie zniechęcić sprawcę do dalszych czynów agresywnych, a z drugiej strony wskazać innym osobom, że cyberbullying nie będzie tolerowany. Nie powinniśmy jednak poprzestawać na wyciąganiu konsekwencji wobec sprawców. Równie ważną drogą postępowania jest edukacja takich osób w kierunku uwrażliwienia jaką krzywdę wyrządził swojej ofierze. Jest to sprawdzona droga wobec sprawców tradycyjnej agresji, uświadamia się i wykształca pewien poziom empatii, aby sprawca był świadom uczuć i emocji drugiej strony czyli ofiary. W przypadku cyberbullyingu właściwe jest wykorzystanie pracy grupowej opartej na realizacji projektów a tematyka powinna uwzględniać zastosowania nowoczesnych technologii komunikacyjnych.

Przedstawione rozwiązanie nie zabezpieczy całkowicie ofiar agresji elektronicznej ani skutecznie nie wyeliminują działań agresywnych sprawców. Szkoła i nauczyciele powinni być w miarę możliwości na bieżąco zaznajomieni z nowoczesnymi technologiami komunikacyjnymi i mieć świadomość, że zjawisko cyberbullyingu może osiągnąć każdego niezależnie od wieku, płci, zajmowanego stanowiska czy poziomu popularności.

Typy agresji elektronicznej będą w przyszłości zmieniały się tak jak zmieniają się dynamicznie możliwości nowoczesnych technologii. Uczestniczymy niejako w wyścigu, który aby nie przegrać musimy utrzymywać podstawowy poziom wiedzy w posługiwaniu się nowoczesnymi technologiami oraz posiadać umiejętności w zakresie działań prewencyjnych i interwencyjnych wobec sprawców agresji elektronicznej.

Ale żeby móc nawiązać dialog z młodzieżą, musimy sami nadążyć (w miarę możliwości) za postępem i rozwojem nowoczesnych technologii. Aby nie okazało się, że odcięte zostaną kanały komunikacyjne pomiędzy starszym pokoleniem a młodzieżą. Zwłaszcza, że już ponad pół wieku temu Margaret Mead zapowiadała nadejście społeczeństwa prefiguratywnego, w którym to młodzież będzie pełniła rolę przewodników własnych

rodziców i innych dorosłych po szybko zmieniającym się świecie nowości technicznych²⁹, a obecnie po świecie Internetu.

Z pewnością interakcje człowieka z nowoczesnymi technologiami komunikacyjnymi jak i interakcje z innymi ludźmi inicjowane za ich pośrednictwem będą nadal rozwijały się tak jak nadal rozwija się globalna sieć wirtualna. Przybywa jej uczestników a sieć połączeń coraz bardziej gęstnieje. Trend do korzystania z nowoczesnych technologii z pewnością nadal będzie rósł, a Internetowych Imigrantów sukcesywnie zastępują Internetowi Tubylcy. Rozwijać się będzie nadal zakres usługi i możliwości wykorzystania nowoczesnych technologii wraz z rozwojem oprogramowania i możliwości technicznych tych urządzeń. Nie będzie wielką przesadą nazwanie XXI wieku epoką Sieci. Coraz bardziej zaczynają one pełnić funkcję układu nerwowego naszego społeczeństwa. Nie ma wątpliwości, że nowoczesne technologie komunikacyjne otworzyły przed nami nowe możliwości i szanse – na nawiązanie kontaktów społecznych i dotarcie z pomocą do szerszych grup, na wyzwolenie z lęku i niepewności, na finansowy i osobisty sukces oraz na samorealizację i własne spełnienie. Niezależnie od skutków, jakie świat nowoczesnych technologii wprowadza w nasze życie, można przyjąć, że korzystając z nich, nie jesteśmy wcale gorsi czy lepsi, a jedynie dużo bardziej skomplikowani. ■

BIBLIOGRAFIA

- Bauer J., *Empatia. Co potrafią lustrzane neurony*, Warszawa 2008.
- Castells M., *Galaktyka Internetu*, Poznań 2003.
- Duncan E., Grazzani-Gavazzi I., Sheffield D., *Positive emotional experience in Scottish and Italian young adults: summary findings, scientific issues and the way forward*, w: A. Elle Fave (red.), *Dimensions of well-being*, Milan 2006.
- Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007.
- Guerreschi C., *Nowe uzależnienia*, Kraków 2006.
- <http://securite.scad.free.fr/info/Happy%20Slapping.htm> (dostęp 21.11.2011 r.)
- http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/london/4637382.stm (dostęp 22.09.2014 r.)
- <http://www.dailymail.co.uk/news/article-352730/Girl-11-raped-happy-slap-attack.html> (dostęp 22.09.2014 r.)
- <http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/happy-slap-rape-550293> (dostęp 22.09.2014 r.)
- <http://jonathanturley.org/2012/07/17/two-chicago-teens-charged-with-fatal-beating-of-father-of-12-captured-for-facebook/> (dostęp 22.09.2014 r.)
- <http://www.dziennikbałtycki.pl/artukul/375741,gdansk-byli-gimnazjalisci-winni-smierci-14letniej-ani-zdjecia-z-procesu,id,t.html> (dostęp 22.09.2014 r.)
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

²⁹ M. Mead, *Kultura i tożsamość: stadium dystansu międzypokoleniowego*, Warszawa 2000, s. 115.

- Konrath S., Corneille O., Bushman B, Luminet O., *The relationship between narcissistic exploitativeness, dispositional empathy, and emotion recognition abilities*, Journal of Nonverbal Behavior nr 38 (1), s. 129-143.
- Kowalski R.M., Limber S.P., Agatson P.W., *Cyberbullying. Bullying In the Digital age*, Malden 2008.
- Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K., *New media: a critical introduction*, New York 2003.
- Mead M., *Kultura i tożsamość: stadium dystansu międzypokoleniowego*, Warszawa, 2000.
- Moya-Albiol L., Herrero N., Bernal MC., *The neural bases of empathy*, Valencia 2010.
- Myers D., *Psychologia społeczna*, Poznań 2003.
- Philips D., Lesyna K., *Suicide and the Media: Research and Policy Implications*, w: R. Diekstra i in. (red.), *Preventive Strategies on Suicide*, Leiden 1995.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Gdańsk 2009.
- Pyżalski J., *Cyberbullying – stare wino w nowej butelce*, w: L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), *Audiowizualność, cyberprzestrzeń, hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, Wrocław 2009.
- Pyżalski J., *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna-zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań*, w: Jędrzejko M., Sarzała D., (red.) *Człowiek i uzależnienia*, Pułtusk-Warszawa 2010.
- Small G., Vorgan G., *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Poznań 2011.
- Walrave M., Heirman W., *Skutki cyberbullyingu- oskarżenie czy obrona technologii? Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*. Cyberprzemoc (2009) nr 1 (26), s. 27-46.
- Wojtasik Ł., *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, https://webcontrol.pl/art/przemoc_rowiesnicza_a_media_elektroniczne.pdf (dostęp 22.09.2014 r.)

O AUTORZE:

dr Paweł Ochwat - adiunkt w Zakładzie Teorii i Metodyki WF, Wydział Wychowania Fizycznego i Sportu, Akademii Wychowania Fizycznego w Krakowie. Zainteresowania naukowo-badawcze dotyczą: dyscypliny i kontroli klasy w procesie dydaktyczno-wychowawczym, agresji szkolnej i wirtualnej w środowisku szkolnym oraz wykorzystanie zjawiska humoru w procesie nauczania i wychowania. Wykładowca w PWSZ w Oświęcimiu, pracuje również jako nauczyciel w szkole gimnazjalnej w Krakowie.