

CYBERPRZEMOC W SZKOŁACH - ZOBACZ, ZROZUM, REAGUJ!

PORADNIK DLA NAUCZYCIELI, PEDAGOGÓW I PSYCHOLOGÓW

Gdynia 2014



CYBERPRZEMOC W SZKOŁACH - ZOBACZ, ZROZUM, REAGUJ!

PORADNIK DLA NAUCZYCIELI, PEDAGOGÓW I PSYCHOLOGÓW

Gdynia 2014

Publikacja przygotowana na potrzeby projektów „Cyberbullying w szkołach - zrozum, zobacz, reaguj!” realizowanych przez Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Edukacji „Drogowskazy” w ramach Rządowego programu „Bezpieczna i przyjazna szkoła”.

„Cyberprzemoc w szkołach – zobacz, zrozum, reaguj!
Poradnik dla nauczycieli, pedagogów i psychologów”

Redakcja: Magdalena Zmuda Trzebiatowska, Paweł Bajurski

Autorzy: Marzena Lebowska, Sylwia Perzewska, Agnieszka Głuszczyńska,
Edyta Bednarska, Magdalena Zmuda Trzebiatowska, Magdalena Gołąb,
Krzysztof Skrobański, Paweł Bajurski

Skład i druk: Agencja Reklamowa New Age na zlecenie Dialogos sp. z o.o.

Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Edukacji „Drogowskazy”
80-438 Gdańsk, ul. Aldony 2a/31
e-mail: biuro@drogowskazy.com.pl
www.drogowskazy.com.pl
tel. 690 669 731

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie
całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest
zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną,
a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub
innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Publikacja dystrybuowana bezpłatnie

Gdańk, 2014

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	5
Rozdział 1 Aspekty pedagogiczno-psychologiczne cyberprzemocy.....	7
Formy niewłaściwej aktywności w rzeczywistości wirtualnej.....	7
Psychologiczne źródła zachowań niepożądanych w Internecie.....	11
Psychologiczne konsekwencje cyberprzemocy w odniesieniu do ofiary, sprawcy i grupy rówieśniczej.....	14
Procedury postępowania w szkole w zakresie prewencji, rozpoznania i reakcji na akty cyberprzemocy.....	20
Rozmowy interwencyjne z ofiarą i sprawcą cyberprzemocy oraz rodzicami stron.....	24
Źródła pomocy pedagogiczno-psychologicznej w Internecie (najważniejsze serwisy internetowe, publikacje i filmy).....	29
Rozdział 2 Prawne aspekty cyberprzemocy i środki ochrony prawnej.....	37
Cyberprzemoc. Próba prawnego zdefiniowania.....	37
Status prawny nauczyciela i ucznia.....	38
Karnoprawne rozwiązania kwestii cyberprzemocy.....	40
Cywilnoprawna droga ochrony praw jednostki.....	42
Podsumowanie.....	43
Rozdział 3 Internet i nowe media – uwarunkowania technologiczne przemocy w rzeczywistości wirtualnej.....	45
Geneza zjawiska cyberprzemocy.....	45
Media społecznościowe w Polsce.....	47
Młodzież a media społecznościowe.....	52
Anonimowość w Internecie, odtwarzanie danych historycznych oraz usuwanie wyników wyszukiwania.....	56

„...nie zmienisz tego... musisz to zrozumieć, albo ... zmień pracę” Kika, lat 14

Wiele rzeczy w rzeczywistości szkolnej nie wygląda tak, jak wtedy gdy my chodziliśmy do szkoły. Często wydaje się nam - dorosłym - że nie jesteśmy w stanie nadążyć, rozumieć, pewnie czasami nawet nie chcemy mieć z tą całą współczesnością nic wspólnego. Nie mamy zgody na powszechność przemocy i jej nowe, coraz bardziej wymyślne, oblicza. Niniejsza publikacja została napisana przez grono praktyków pedagogów, psychologów, psychoterapeutów, którzy na codzien mierzą się z problemem przemocy wśród młodych ludzi, szukają rozwiązań i sami je kreują. Mamy nadzieję, że zebrane tutaj treści będą zachętą do rozumienia problemu cyberprzemocy i wskazówką do radzenia sobie z nim w środowisku szkolnym.

Przygotowując publikację przyjęliśmy, że chcemy zaprezentować zjawisko cyberprzemocy w trzech aspektach - psychologiczno-pedagogicznym, prawnym i technologicznym. Aspekt psychologiczny dotyczy przede wszystkim psychologicznych podstaw cyberprzemocy i innych zachowań patologicznych w Internecie, sposobów i zasad prowadzenia prewencji i interwencji oraz budowania procedur pozwalających na skuteczne mierzenie się z problemem w środowisku szkolnym. Aspekt prawny to przegląd obowiązującego w tym obszarze prawodawstwa, wraz z praktycznym komentarzem a aspekt technologiczny to próba opisu zjawiska cyberprzemocy poprzez charakterystykę nowych mediów.

Formy niewłaściwej aktywności w rzeczywistości wirtualnej

Marzena Lebowska

W każdej chwili miliony dzieci i młodzieży korzysta z Internetu w domu, w szkole czy u kolegi. Internet rozwinął się w latach 90. Dziś jest nieodzownym narzędziem pracy, edukacji i rozrywki. Za jego pośrednictwem ludzie uczą się, bawią, poznają, robią codzienne zakupy. Jedna czwarta dzieci poznaje Internet przed ukończeniem 6 roku życia, a połowa dzieci zaczyna surfować po Internecie w wieku 7 - 12 lat. Nowe technologie dają nam wprost nieograniczone możliwości w edukacji.

Poszerzający się dostęp i rozpowszechnienie nowoczesnych technologii komunikacyjnych, głównie Internetu i telefonii komórkowej sprzyja jednak również pojawianiu się negatywnych zjawisk z ich wykorzystaniem. Do najważniejszych możemy zaliczyć:

- nadużywanie i uzależnienie od Internetu,
- oszustwa elektroniczne,
- publikacje szkodliwych treści (przemocowych i pornograficznych),
- wykorzystywanie technologii komunikacyjnych jako narzędzi do działań agresywnych.

W dalszej części tego artykułu skoncentrujemy się przede wszystkim na omówieniu tego ostatniego zjawiska, jedynie krótko omawiając tematykę uzależnienia od Internetu i dostępu do szkodliwych treści.

Uzależnienie od Internetu pojawia się wtedy, gdy :

- czas i intensywność korzystania z Internetu wymyka się spod kontroli, użytkownik spędza w sieci więcej czasu niż planował, odczuwa trudną do odparcia potrzebę korzystania z sieci,
- korzystanie z Internetu prowadzi do zaniedbywania innych aspektów życia, przysparza problemów na różnych płaszczyznach lub powoduje subiektywne odczuwanie cierpienia (Shapira i in., 2003).

Woronowicz (2009) podaje następującą listę objawów uzależnienia od Internetu:

- spędzanie przy komputerze coraz większej ilości czasu kosztem innych zainteresowań,
- zaniedbywanie obowiązków rodzinnych i szkolnych z powodu aktywności w Internecie,
- pojawianie się konfliktów rodzinnych związanych z Internetem,
- kłamstwa dotyczące czasu spędzonego w Internecie, podejmowanie nieudanych prób jego ograniczenia,
- reagowanie rozdrażnieniem lub nawet agresją, gdy korzystanie z komputera jest utrudnione lub niemożliwe.

Szkodliwe treści to takie materiały, które mogą wywoływać negatywne emocje u odbiorcy lub promują niebezpieczne zachowania. Należą do nich:

- treści pornograficzne dostępne bez żadnego ostrzeżenia,
- treści obrazujące przemoc, obrażenia fizyczne, deformacje ciała, okrucieństwo wobec zwierząt,
- treści nawołujące do samookaleczeń lub samobójstw, zachowań szkodliwych dla zdrowia (np. ruch pro-ana czy zachęcanie do zażywania niebezpiecznych substancji – leków, narkotyków),
- treści dyskryminacyjne, nawołujące do wrogości, a nawet nienawiści wobec różnych grup społecznych lub jednostek.

Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży (*Cyberprzemoc, Cyberbully-ing*) to wykorzystywanie technik informacyjnych i komunikacyjnych do świadomego, wielokrotnego i wrogiego zachowania się osoby lub grupy osób, mających na celu krzywdzenie innych. W Polsce pojęcia „cyberprzemoc” i „cyberbully-ing” często traktowane są jako synonimy, choć Jacek Pyżalski¹ doprecyzowuje nieco pojęcie cyberbully-ingu i mówi o czterech zasadniczych cechach tego zjawiska:

- powtarzalność,
- intencja krzywdzenia drugiej osoby,
- nierówność sił (psychologiczna, ilościowa),
- akt realizowania agresji w obszarze znanej grupy społecznej.

Rosnąca skala zjawiska, zwłaszcza w kontekście lawinowego wzrostu popularności portali społecznościowych powoduje, iż w naszej ocenie uzasadnione jest powyższe podejście i traktowanie cyberbully-ingu jako odrębnego zjawiska, jednej z form cyberprzemocy, podobnie jak na przykład stalking czy internetowa mowa nienawiści.

¹ Jacek Pyżalski, Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży, Sopot 2011.

Dla zrozumienia zjawiska cyberbully-ingu warto przyjrzeć się bliżej zaproponowanym przez Jacka Pyżalskiego cechom.

1. Powtarzalność:

Materiał opublikowany w internecie ma następujące właściwości (wg Boyd 2007):

- trwałość (treści mogą tam znajdować się przez wiele miesięcy a nawet lat),
- kopiowalność (inni mogą kopiować materiał na dysk swoich komputerów i umieścić go nawet wtedy gdy materiał został prawnie usunięty z sieci),
- wyszukiwalność (prawie każdy internauta może odnaleźć i może dalej kopiować czy umieszczać w sieci),
- „niewidzialna publiczność” (ofiara nie wie jak wiele osób miało okazję zobaczyć materiał).

2. Intencja skrzywdzenia:

W przeważającej liczbie przypadków sprawca ma intencję skrzywdzenia ofiary i osiąga swój cel. Działają się sytuacje, kiedy pomimo zaistniałej agresji elektronicznej, ofiara nie czuje się skrzywdzona – ignoruje taki atak i np. blokuje taką osobę, by nie mogła kontynuować rozmowy. Występują także sytuacje, gdy sprawca nie miał negatywnych intencji, jednak spowodował poczucie skrzywdzenia. Sytuacje takie mają ścisły związek z brakiem informacji zwrotnej ze strony ofiary (pozawerbalne sygnały emocjonalne np. płacz, smutek).

O cyberbully-ingu mówimy również w takich sytuacjach, gdy sprawca nie chce skrzywdzić, a ofiara nie czuje się skrzywdzona. Są to sytuacje, kiedy młodzieź filmuje, publikuje, a potem komentuje materiały, przedstawiające np. osoby upośledzone umysłowo.

3. Nierówność sił:

- często nie wiadomo kto jest sprawcą,
- nie wiadomo kto ogląda,
- trudność w identyfikacji sprawcy i oszacowaniu szkody i jej zasięgu.

4. Agresja wewnątrz znanej grupy społecznej:

- czasem agresja elektroniczna wiąże się z agresją w świecie rzeczywistym,
- czasem agresja elektroniczna wiąże się tylko ze społecznością wirtualną.

Ofiarą agresji elektronicznej mogą być więc rówieśnicy sprawców, znani ze świata realnego lub wirtualnego. Komunikacja internetowa daje jednak dużo większe możliwości działań agresywnych wobec osób, co do których agresywne reakcje

w rzeczywistości realnej mogłyby źle się skończyć. Do tej grupy należą nauczyciele. Coraz częściej zdarza się, że uczniowie świadomie prowokują do nie profesjonalnych zachowań nauczycieli, a następnie nagrywają te zachowania i umieszczają w sieci. Zjawisko to nosi nazwę cyberbaiting-u.

Badania prowadzone w ramach kampanii „Dzieci w Sieci” przez Fundację Dzieci Niczyje oraz Gemius SA. pozwalają oszacować skalę zagrożeń związanych z podstawowymi kategoriami zagrożeń dla dzieci i młodzieży korzystających w Polsce z Internetu (Ł. Wojtasik – Charakterystyka zagrożeń dla dzieci w Internecie).

1. Niebezpieczne kontakty (Gemius, FDN, styczeń 2006, badani: dzieci 12-17 lat – N=1779, dorośli N=687):

- ponad 90% dzieci korzysta z serwisów komunikacyjnych,
- 68% dzieci otrzymuje propozycje spotkań od osób poznanych w sieci,
- 44.6% dzieci korzysta z propozycji spotkań,
- 23,6% dzieci informuje rodziców o spotkaniach z osobami poznanymi w sieci,
- 28,4% rodziców nie widzi żadnych zagrożeń dla dzieci korzystających z Internetu.

2. Niebezpieczne treści (Gemius, FDN, wrzesień 2006, badani: dzieci 12-17 lat – N=2559):

- 71% dzieci trafia na materiały pornograficzne (63% przypadkowo),
- 51% dzieci trafia na materiały z brutalnymi scenami przemocy (61% przypadkowo),
- 28% dzieci trafiło na materiały propagujące przemoc i nietolerancję (74% przypadkowo),
- co czwarte dziecko deklaruje, że rodzice nigdy nie interesują się tym, co robi w Internecie.

3. Cyberbullying (Gemius, FDN, luty 2007, badani: dzieci 12-17 lat – N=891):

- co drugi młody człowiek (52%) miał do czynienia z przemocą werbalną w Internecie lub przez telefon komórkowy. 47% dzieci doświadczyło wulgarnego wyzywania, 21% - poniżania i upokarzania, 16% - straszenia i szantażowania,
- 29% zgłasza, że ktoś w Sieci podawał się za nie wbrew ich woli,
- ponad połowa (57%) osób w wieku 12-17 lat była przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew ich woli,
- 14% dzieci zgłasza przypadki rozpowszechniania za pośrednictwem Internetu lub telefonów komórkowych kompromitujących je materiałów.

Psychologiczne źródła zachowań niepożądanych w Internecie

Sylwia Perzewska

Psychologicznych źródeł zachowań niepożądanych w Internecie, podobnie jak zachowań agresywnych w życiu codziennym nastolatków, jest wiele. Mają one jednak swoją specyfikę i trzeba je zróżnicować.

W literaturze psychologicznej dotyczącej cyberprzemocy opisane zostało zjawisko zwane efektem odhamowania. Charakterystyczny dla niego jest brak odczuwania tzw. hamulców czyli ograniczeń odczuwanych przy kontaktach „twarz w twarz”. Szerzej efektem odhamowania, jako zjawiskiem prowadzącym do agresji w sieci, zajął się psycholog John Suler. Według badacza, jest wiele czynników prowadzących do pojawienia się internetowego efektu odhamowania. Między innymi wymienia:

- anonimowość pseudonimu sieciowego - osobom komentującym w sieci często wydaje się, że niemożliwe jest ich odnalezienie w świecie realnym, że jeśli nie używają swojego imienia i nazwiska - mogą pisać wszystko bez narażania się na konsekwencje,
- bycie niewidocznym dla innych – w sieci nawet najbardziej nieśmiała dziewczyna może spróbować być wampem, chłopak, który na co dzień nie odzywa się do dziewczyn, może podrywać te, na które w świecie realnym nawet bałby się spojrzeć. Przez komunikatory nie widać, że ktoś się czerwieni, wstydzi, ma przyszcze czy sporą nadwagę. Jest to bardzo kuszące szczególnie dla nastolatków, wśród których ocena rówieśników jest czymś bardzo istotnym,
- odstęp czasowy między wysłaniem wiadomości a otrzymaniem odpowiedzi – w realnym świecie ludzie zwykle zdają sobie sprawę z tego, że jeśli kogoś obrażą lub skrytykują czyjś wygląd wytykając bezlitośnie jego wady, będą musieli zmierzyć się z reakcją na takie zachowanie – ktoś odpowie przykrymi emocjami – złością, smutkiem lub wręcz będzie chciał obronić się atakiem. Dużo łatwiej zaatakować kogoś nie spodziewając się natychmiastowej kary, którą w tym wypadku jest reakcja na atak, z którą trzeba by było sobie poradzić. Jednocześnie agresorzy mogą sobie wybrać moment ewentualnego zapoznania się z reakcją osoby atakowanej lub w ogóle nie wchodzić więcej na profil skrytykowanej osoby unikając konsekwencji swoich czynów, co wzmacnia przekonanie, że można ludzi krytykować lub oceniać bezkarnie,
- zwiększone poczucie ego z racji samotnego przebywania przed ekranem komputera – to osoba przebywająca przed ekranem komputera decyduje o tym, na jakie strony wchodzi, w jakim celu, z kim rozmawia, a kogo ignoruje,
- brak jakichkolwiek autorytetów w sieci – nie ma osoby, która zasugerowałaby,

że być może jakiś komentarz lub wiadomość jest niestosowna, może sprawić komuś przykrość, mieć konsekwencje, wyrządzić krzywdę.

Z powyższych czynników wynika, że efekt odhamowania może mieć zarówno pozytywną jak i negatywną stronę. Może wpłynąć na to, że osoba nieśmiała otworzy się w Internecie, będzie próbowała i ćwiczyła nawiązywanie kontaktów towarzyskich w bezpiecznych dla siebie warunkach, co może jej pomóc w realnym świecie przełamywać swoją nieśmiałość. Z drugiej jednak strony ułatwia podejmowanie zachowań agresywnych w Internecie, a bezkarność powyższych prowadzić może do znieczulenia na ludzkie krzywdy.

John Suler zwraca również uwagę na pewną wrodzoną słabość ludzkiego mózgu ujawniającą się wtedy, gdy jego części odpowiedzialne za funkcje społeczne muszą radzić sobie z nowym typem bodźców pojawiających się podczas aktywności w Internecie. Również badania prowadzone przez Jennifer Beer, psycholog z University of California w Davis, dowodzą, że system nadzorujący nasze zachowanie w trakcie spotkania twarzą w twarz blokuje impulsy wywołujące działania, które mogłyby sprawić przykrość drugiej osobie lub przerwać interakcję. Jednak aby móc wyselekcjonować impulsy i stworzyć dla nich odpowiednie kanały, kora potrzebuje informacji związanych z interakcjami natury społecznej, na przykład zmian tonu głosu lub wyrazu twarzy².

Niestety w e-mailu lub na portalu społecznościowym nie ma miejsca na tego typu wskazówki dla mózgu, są one dostępne tylko podczas bezpośredniego kontaktu z rozmówcą. Powszechnie używane są tzw. emotikony – „buźki” stworzone z występujących po sobie znaków przestankowych, nie odczytuje ich jednak kora mózgowa przedniej części podstawy płata czołowego, przez co częste są przypadki opaczego odebrania słów pojawiających się na ekranie komputera. Możemy się liczyć z tym, że jeśli zasiadamy przed ekranem zdenerwowani, poprzez to, że nie widzimy twarzy rozmówcy, częściej będziemy zarzucać mu wrogie zamiary, od czego już bardzo niedaleko do kłótni internetowej, a w konsekwencji do cyberprzemocy.

Poza efektem odhamowania, Internet jest wymarzoną miejscem do mszczenia się na dorosłych, którzy często nie mają umiejętności, by temu zapobiec. Zdarza się, że uczniowie, chcąc zemścić się na nielubianym nauczycielu, nagrywają kamerą wbudowaną w telefon komórkowy jego niekonwencjonalne lub niewłaściwe zachowania bądź wyrwane z kontekstu wypowiedzi, które następnie przekazują dyrekcji szkoły lub wrzucają do sieci celem ośmieszenia dorosłego, który jeżeli w ogóle dowiaduje się o występku ucznia, to zwykle dopiero po fakcie. Popularne staje się też zakładanie profili na portalach społecznościowych, które mają skupiać

osoby „hejtujące” czyli krytykujące jakąś konkretną osobę, szkołę. Z badań wynika, że nastolatki chętnie „wchodzą” w tego typu zachowania, by poczuć się częścią jakiejś grupy, a inne możliwości nie są dostępne lub mile widziane – np. w szkole nie ma miejsca na swobodne wyrażanie krytyki dotyczącej tematu nauczycieli, spraw szkolnych.

Jak w przypadku agresji w świecie realnym, tak w przypadku cyberbullyingu, nie bez winy jest także zjawisko przeniesienia. Polega ono na zastępczym rozładowaniu. W tym przypadku agresor – czasem nawet nieświadomie, wybiera sobie bezpieczny obiekt zastępczy do rozładowania powstałej gdzie indziej złości. Różnica polega na tym, że podczas gdy „siła” w realnym świecie jest raczej związana z cechami fizycznymi, takimi jak postura agresora, jego wzrost lub społeczny status (osoby bardziej popularne) to „siła” w sieci wyznacza raczej umiejętność poruszania się w cyberprzestrzeni.

Ostatnim, ale jakże ważnym omawianym przeze mnie czynnikiem agresji w sieci jest zaspokojenie potrzeby autonomii. W tym wypadku anonimowość i złudzenie bezpieczeństwa, jakie daje możliwość ukrycia się za ekranem monitora komputerowego, często w zaciszu własnego domu, zmniejsza presję, by dostosować się i zachowywać w określony sposób. Cyberprzestrzeń stwarza nastolatkom czasem jedyny kontekst, w którym są wolni od wpływu oczekiwań społecznych i mogą badać alternatywne aspekty własnego „ja”, nie muszą spełniać oczekiwań wymagających rodziców, mogą odkrywać i badać te ciemniejsze, mniej akceptowalne strony swojej osobowości.

2 D. Goleman, Skąd bierze się agresja w Internecie? <http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,33187,3957981.html>

Psychologiczne konsekwencje cyberprzemocy

w odniesieniu do ofiary, sprawcy i grupy rówieśniczej

Agnieszka Głuszczyńska

Z badań i obserwacji ofiar cyberprzemocy wynika, że **konsekwencje** cyberprzemocy mogą być bardzo zróżnicowane – od znikomych (cyberprzemoc wywiera minimalny wpływ na ofiarę lub wcale na nią nie wpływa) do bardzo poważnych (popętnienie samobójstwa, morderstwa etc.).

Częściej jednak wpływ cyberprzemocy jest podobny do wpływu przemocy tradycyjnej. Ofiary szkolnej przemocy, w świecie realnym, często mają obniżony nastrój, popadają w depresję, mają niską samoocenę, czują się bezradne, przejawiają lęki społeczne, mają problemy z koncentracją uwagi, alienują się, czasem nawet rozwijają tendencje samobójcze. Ofiary cyberprzemocy zgłaszają objawy podobne jak w wypadku osób doświadczających tradycyjnej szkolnej przemocy.

Cyberbullying jako specyficzna forma bullyingu ma podobne konsekwencje w postaci problemów dotyczących zarówno sprawców, jak i ofiary jak tradycyjny bullying:

- depresja, obniżony nastrój,
- lęk,
- bezradność,
- negatywne spostrzeganie siebie,
- niska samoocena,
- dolegliwości somatyczne (ból brzucha, głowy, bezsenność),
- poczucie samotności,
- wycofanie się, alienowanie się,
- problemy z koncentracją,
- gorsze wyniki w nauce,
- opuszczanie zajęć lekcyjnych, niechęć do chodzenia do szkoły,
- rozwijanie myśli i tendencji samobójczych.

Dane z internetowych badań nastolatków doświadczających cyberbullyingu podkreślają emocjonalne obciążenie, jakie niesie za sobą to doświadczenie. Na pytanie: „Jak się czułeś, kiedy doznałeś cyberprzemocy?” ankietowani

odpowiadali, że czuli: złość, smutek, czuli się zranieni, zdezorientowani lub zestresowani, bezradni i samotni, popadali w depresję i mieli myśli samobójcze.

Jednak wielu badaczy i teoretyków zajmujących się cyberprzemocą uważa, że długotrwały wpływ cyberprzemocy może być równie istotny, jeśli nie poważniejszy, niż przemocy tradycyjnej (także fizycznej).

Jednym z powodów jest to, że młodzi ludzie nie mogą uciec od cyberprzemocy, doświadczają jej też poza szkołą, nawet bycie w domu nie daje im poczucia bezpieczeństwa. Dziecko, które doświadcza przemocy elektronicznej nigdy nie może czuć się spokojnie, o ile nie zdecyduje się zrezygnować z elektronicznych form komunikacji, co jest decyzją pociągającą za sobą inne konsekwencje, jak wyłączenie z sieci komunikacji społecznej, tak ważnej w jego wieku i środowisku.

W porównaniu z przemocą tradycyjną publiczny charakter cyberprzemocy zwiększa jej potencjalny negatywny wpływ. Poniżenie na oczach grupy rówieśników może być straszne i zawstydzające, ale takie poniżenie może zostać nasilone, kiedy świadkami są setki tysięcy osób (tutaj np. internautów). Ofiary cyberprzemocy często nie wiedzą, kim był agresor i świadkowie, a do tego nie są świadome, jak wiele ludzi zobaczyło ich poniżenie lub się do niego przyczyniło.

W cyberbullyingu dochodzi potencjalnie specyficzny rodzaj powtarzalności przemocy wobec ofiary, wynikający między innymi z cech charakterystycznych dla materiału, który został opublikowany w sieci.

Konsekwencje doświadczenia agresji elektronicznej - badania w Polsce

Z badań wynika, że bez względu na motywy sprawców, wpływ samej cyberprzemocy na środowisko szkolne jest w większości przypadków podobny. Bezpośrednim efektem jest wzbudzenie u ofiary wielu negatywnych uczuć. Ich rodzaj i natężenie dobrze obrazują wyniki badań przeprowadzonych w 2007 na zlecenie Fundacji Dzieci Niczyje (Wojtasik, 2009, www.dzieckowsieci.pl).

Grupę 891 internautów w wieku 12-17 pytało o typy agresji elektronicznej doświadczali, a tych którzy byli ofiarami, pytało o emocje, jakie pojawiły się w związku z tym wydarzeniem. Wskazywali na całą gamę emocji ujemnych: zdenerwowanie, przykrość, strach, wstyd. Większość ofiar agresji elektronicznej przeżywa negatywne emocje o sporym natężeniu. Częstość poszczególnych emocji bywa różna w zależności od sposobu realizacji agresji elektronicznej przez sprawców. Najsilniejsze emocje negatywne wywołuje zwykle ten rodzaj agresji elektronicznej, który wiąże się z publikacją wizerunku ofiary w kompromitującym kontekście. Jest to szczególnie bolesne, ponieważ istnieje potencjalnie nieograniczona liczba ludzi, którzy mogli zobaczyć materiał, a także to, że ofiara nie jest w stanie zidentyfikować tych widzów.

Jeśli chodzi o emocje osób, na temat których opublikowano w Internecie kompromitujące materiały, to w przypadku:

- 66% badanych pojawiło się zdenerwowanie,
- 37% było przykro,
- aż co trzeci (33%) badany wstydził się, a 12% się przestraszyło,
- jedynie 14% wskazało, że nie zrobiło to na nich większego wrażenia.

Najbardziej negatywne reakcje towarzyszą też przypadkom poniżenia, ośmieszenia lub upokorzenia:

- 60% badanych wskazało, że zdenerwowało się,
- 42% że było im przykro, 18% przestraszyło się, 13% wstydziło się,
- co trzeci badany twierdził, że sytuacja poniżenia w sieci nie zrobiła na nim większego wrażenia.

Sposoby radzenia sobie z emocjami przez ofiary przemocy

Pojawiające się negatywne emocje u młodych ludzi są często niekonstruktywnie rozwiązywane poprzez:

- zachowania autodestrukcyjne np. myśli i próby samobójcze, stosowanie substancji psychoaktywnych,
- agresję interpersonalną np. bójki, napadanie sprawcy, ataki w cyberprzestrzeni,
- różne formy przestępczości np. morderstwo, niszczenie mienia.

Szczególnie poważne konsekwencje dotyczą osób, które są jednocześnie ofiarami i sprawcami agresji. W tym wypadku ryzyko współwystępowania takich problemów jak depresja, odreagowanie poprzez stosowanie substancji psychoaktywnych czy obniżone osiągnięcia szkolne, jest największe. (Ybarra i Mitchell, 2004; Schrock i Boyd, 2008)

Po czym można poznać, że dziecko doznało przemocy?

Wśród objawów wynikających z cyberprzemocy występują zarówno objawy psychiczne, jak i emocjonalne (zob. Albański, 2009).

Spośród objawów emocjonalnych występują najczęściej:

- wzrost napięcia emocjonalnego,
- niezdolność do rozluźnienia, tzw. zamrożony strach,
- skrywany płacz, niska samoocena, wycofanie, skłonność do izolacji,
- chroniczny smutek, depresja, natręctwa, zachowania kompulsywne,
- słaba kontrola emocji, impulsywność, zmienność nastroju.

Do najbardziej charakterystycznych objawów psychicznych przemocy należą:

- spadek poczucia kompetencji,
- wzrost agresywności wobec otoczenia,
- nieumiejętność nawiązywania kontaktów z rówieśnikami,
- nieufność wobec innych, trudności w tworzeniu więzi z innymi,
- zachowania autodestrukcyjne.

Niektóre z powyższych objawów można ustalić jako drugorzędne czynniki wpływające na przestępczość (Hollin, Browne, Palmer, 2004).

Psychologiczne konsekwencje w odniesieniu do sprawcy i grupy rówieśniczej

Sprawcą cyberprzemocy często bywa osoba, która ma niskie kompetencje społeczne – nie jest w stanie za pomocą sobie dostępnych, społecznie akceptowanych metod komunikacji, zwrócić na siebie uwagę, której potrzebuje, i zrealizować ważnych dla siebie potrzeb. Chce być dowartościowana przez grupę, zwrócić na siebie uwagę natychmiast – nie umie bowiem odraczać gratyfikacji. Ważnym aspektem stosowania cyberprzemocy jest też poczucie anonimowości w sieci, rozumiane przez sprawcę jako bezkarność.

Możliwe motywy sprawcy

- ofiara przemocy szkolnej staje się sprawcą,
- odwet,
- zemsta np. na byłej sympatii za odrzucenie,
- wywołanie zainteresowania grupy,
- zaimponowanie rówieśnikom np. swoimi umiejętnościami komputerowymi,
- przeniesienie swoich lęków i frustracji na ofiarę (kłopoty w nauce, zazdrość o lepsze stopnie, wyższy status materialny, poczucie wyobcowania, izolacja od grupy).

W zależności od motywu czynu i dojrzałości emocjonalnej oraz społecznej sprawcy doświadczają różnych emocji. Na pytanie „Jak się czułeś, stosując wobec kogoś cyberprzemoc?” sprawcy udzielali odpowiedzi z kategorii:

- zadowolenie i radość: „Czułem przypytyw agresji, mściwość, radość, zadowolenie”,
- poczucie winy: „Cóż teraz widzę, jak okropnie to brzmiało, nie zdawałem sobie sprawy”, „Straciłem część zaufania moich rodziców, muszę je odzyskać i nie wiadomo, ile czasu mi to zajmie”,
- skrucha: „Jakoś chciałbym to odkręcić”,
- czasami brak wyrzutów sumienia: „Dobrze, bo na to zasłużyła. Dostała swoją własną bronią”.

Z niechcianymi emocjami oraz oceną otoczenia sprawcy próbują sobie radzić między innymi włączając mechanizmy obronne np. racjonalizację, uzasadnianie czynu argumentami racjonalnymi lub emocjonalnymi, obwinianie innych, bagatelizowanie czynu, zaprzeczenie, przrzucanie odpowiedzialności na ofiarę itp.

W szerszej perspektywie cyberprzemoc staje się przyczyną szkolnych podziałów i wykluczeń. Uczniowie dzielą się na sprawców, ofiary i świadków, a wzajemne relacje tych grup kształtują się pod dyktando aktualnych „ciekawostek” z sieci. Ta atmosfera przekłada się na warunki i efekty nauczania. Ofiary często unikają zajęć i opuszczają lekcje w oczekiwaniu, że agresorzy znajdą sobie nową ofiarę, a inni uczniowie obawiają się, że mogą stać się kolejną ofiarą sprawcy.

Powszechna staje się dekoncentracja i rozproszenie uwagi, zmniejsza się też aktywność umysłowa uczniów. Co charakterystyczne, te niekorzystne tendencje nie dotyczą jedynie uczniów bezpośrednio zaangażowanych w konkretny przypadek cyberprzemocy ale rzutują na obniżenie poziomu uwagi, dyscypliny i samopoczucie całej społeczności, która odczuwa obecność konfliktów grupowych czy osobistych (Anna Andrzejewska,2014).

Rówieśnicy przyjmują różne role - od niezainteresowanych widzów do potencjalnych obrońców (czyli osób które widzą przemoc i jej nie akceptują, ale nie wiedzą, jak mają się zachować). Odczuwają negatywne emocje, z którymi próbują sobie radzić:

- „Byłem zdenerwowany”,
- „Byłem rozczarowany”,
- „Byłam zaskoczona, ponieważ to byli moi przyjaciele”,
- „Było mi bardzo smutno, bo wszyscy byli bardzo wredni”,
- „Byłem wściekły”,
- „Czułem się bezradny”.

Obserwuje się ogólny spadek motywacji do chodzenia do szkoły, do nauki, aktywności publicznej.

Dlatego warto pamiętać, że **ofiara, sprawca i świadek potrzebują reakcji dorosłych na każde zachowanie o charakterze cyberprzemocy!**

Muszą usłyszeć, że cyberprzemoc jest krzywdzeniem kogoś. Nie jest żartem działanie, które powoduje czyjeś cierpienie. Dorośli powinni także informować o konsekwencjach, które grożą sprawcom przemocy oraz sugerować reakcje ze strony dzieci-świadków sytuacji.

W związku z tym, że wszyscy - ofiara, sprawca a także świadkowie, doświadczają emocjonalnych i psychicznych konsekwencji cyberprzemocy, pomocą

psychologiczną i zainteresowaniem ze strony dorosłych powinny zostać objęte wszystkie osoby biorące udział w tej sytuacji. Tak, aby wszyscy mogli poradzić sobie z emocjami i na przyszłość umieć rozwiązywać konstruktywnie konflikty oraz przeciwdziałać i reagować natychmiast na cyberprzemoc.

Regulacje prawne w większości zapewniają ogólne zasady bezpieczeństwa w szkole. W związku ze zjawiskami globalizacji i informatyzacji społeczeństwa, w szczególności wśród młodych ludzi, pojawia się potrzeba przygotowania i stosowania rozwiązań organizacyjnych w tym obszarze, uwzględniających potrzeby i realia szkolne. Ujawnienie zjawiska cyberprzemocy wymaga podjęcia konkretnych działań interwencyjnych.

PREWENCJA:

1. Wprowadzenie działań profilaktycznych. Warsztaty z uczniami, rozmowy z rodzicami i szkolenia dla nauczycieli,
2. Opracowanie procedury postępowania w sytuacjach cyberprzemocy,
3. Podejmowanie interwencji w każdym przypadku ujawnienia lub podejrzenia cyberprzemocy,
4. Założenie e-mailowej skrzynki zaufania, do której uczniowie będą mogli zgłaszać akty cyberprzemocy.

ROZPOZNANIE:

Procedura interwencyjna powinna obejmować następujące kroki:

1. Udzielenie wsparcia ofierze przemocy,
2. Zabezpieczenia dowodów i ustalenie okoliczności wydarzenia,
3. Wyciągnięcie konsekwencji wobec sprawcy przemocy oraz praca nad zmianą postępowania.

Ustalenie okoliczności zdarzenia

Jeśli wiedzę o zajściu posiada nauczyciel nie będący wychowawcą jest on zobligowany powiadomić wychowawcę klasy, pedagoga szkolnego i dyrektora. Pedagog i dyrektor wspólnie planują dalsze działania. Zadaniem pedagoga jest również dokładne ustalenie okoliczności i ewentualnych świadków lub osób, które posiadają wiedzę o zdarzeniu.

Zabezpieczanie dowodów

Wszelkie dowody cyberprzemocy powinny zostać zabezpieczone i zarejestrowane. Należy zanotować datę i czas otrzymania materiału, treść wiadomości oraz, jeśli to możliwe, dane nadawcy (nazwę użytkownika, adres e-mail, numer telefonu komórkowego itp.) lub adres strony www, na której pojawiły się szkodliwe treści czy profil. Sprawdzić, czy ofiara cyberprzemocy potrafi wskazać sprawcę bądź przynajmniej ma przypuszczenie, kto może nim być. Gdy ustalenie sprawcy nie jest możliwe, należy skontaktować się z dostawcą usługi w celu usunięcia z sieci kompromitujących lub krzywdzących materiałów. W przypadku, gdy zostało złamane prawo, a tożsamości sprawcy nie udało się, ustalić należy bezwzględnie skontaktować się z policją. Na tym etapie warto skorzystać z pomocy nauczyciela informatyki.

Jak zarejestrować dowody?

- telefon komórkowy – nie kasuj wiadomości i nagrań z poczty głosowej,
- komunikatory – niektóre pozwalają na zapisywanie rozmów, ale również możesz je skopiować do dokumentu Word i wydrukować,
- serwisy społecznościowe, czat, strony www – należy wcisnąć klawisz Ctrl i PrtScr a następnie w dokumencie Word prawym przyciskiem myszy wybrać opcje wklej,
- e-mail – przesłanie wiadomości do pedagoga lub nauczyciela, który zajmuje się ustaleniem okoliczności.

Jak zidentyfikować sprawcę ?

Często sprawcy cyberprzemocy posługują się „skradzioną tożsamością” wykorzystując telefony innych uczniów, profile w portalach społecznościowych, ich konta pocztowe itp. Ofiary cyberprzemocy często potrafią wskazać sprawcę, najczęściej okazuje się, że jest to kolega z klasy lub szkoły.

Zidentyfikowanie agresora jest możliwe dzięki :

- świadkom – inni uczniowie mogą posiadać informacje na temat autora obraźliwych tekstów,
- kontaktowi z dostawcą usługi internetowej - który to może zablokować konto agresora,
- kontaktowi z operatorem sieci komórkowej w przypadku gdy numer jest zastrzeżony.

Gdy ustalenie sprawcy nie jest możliwe, należy skontaktować się z dostawcą usługi w celu usunięcia z Sieci kompromitujących materiałów. Do podjęcia takiego działania zobowiązuje administratora serwisu art. 14 Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r.

o świadczeniu usług drogą elektroniczną. W przypadku gdy zostało złamane prawo, a tożsamość sprawcy nie udało się ustalić należy bezwzględnie skontaktować się z policją.

REAKCJA NA AKTY CYBERPRZEMOCY

Jak reagować na akty cyberprzemocy?

Wobec sprawcy po ujawnieniu przypadku należy ustalić okoliczności zdarzenia, czyli rodzaj materiału, sposób rozpowszechniania i ustalenie sprawcy. Jednocześnie należy pamiętać o zabezpieczeniu dowodów. Nastanie należy pamiętać o powiadomieniu pedagoga szkolnego i dyrektora.

W przypadku gdy sprawca jest nieznanym bezwzględnie należy przerwać akt cyberprzemocy (zawiadomienie administratora celem usunięcia materiału), oraz powiadomić policję.

Gdy sprawcą jest uczeń szkoły należy powiadomić rodziców i opiekunów prawnych sprawcy, aby poinformować o dalszym postępowaniu i konsekwencjach wobec dziecka. Jednocześnie należy poinformować policję lub sąd rodzinny oraz zobowiązać ucznia do zaprzestania przemocy i usunięcia materiałów z Sieci. Kolejnym krokiem będzie zastosowanie konsekwencji regulaminowych i zapewnienie opieki psychologicznej – pedagogicznej. Po zakończeniu tych czynności należy monitorować sytuację.

Działania wobec ofiary cyberprzemocy.

Uczniowi który doznał cyberprzemocy potrzebne jest wsparcie psychiczne ze strony dorosłych. Ofiara powinna również otrzymać poradę jak powinna zapewnić sobie poczucie bezpieczeństwa.

Rodzice lub opiekunowie powinni być poinformowani o sytuacji i o otrzymanym wsparciu ich dziecka.

Sporządzenie dokumentacji z zajęcia

Pedagog szkolny jest zobowiązany do stworzenia notatki służbowej z rozmowy ze sprawcą, poszkodowanym ich rodzicami oraz świadkami zdarzenia. Notatka powinna zawierać datę, miejsce i personalizację osób biorących udział oraz opis ustalonego przebiegu zdarzeń. Jeśli rozmowa przebiegła w obecności świadka powinien on podpisać notatkę po jej sporządzeniu. Jeśli zostały zabezpieczone dowody cyberprzemocy należy je również włączyć do dokumentacji pedagogicznej.

Kiedy powiadamiać sąd rodzinny?

Wiele przypadków cyberprzemocy nie wymaga interwencji sądu i powinny one zostać rozwiązane przy pomocy środków wychowawczych. Powiadomienie powinno nastąpić jeśli:

- rodzice sprawcy odmawiają współpracy lub nie stawiają się do szkoły, a uczeń nie zaniechał dotychczasowego postępowania,
- w momencie gdy szkoła wykorzystwała wszystkie dostępne środki wychowawcze a ich stosowanie nie przyniosło pożądanego rezultatu,
- w przypadku szczególnie drastycznych aktów agresji z naruszeniem prawa.

Rozmowy interwencyjne z ofiarą i sprawcą cyberprzemocy

oraz rodzicami stron

Magdalena Zmuda-Trzebiatowska

„Nauczyciele zawsze byli i będą ważnymi osobami w życiu wychowanków. Mogą pozytywnie wpływać na ich życie i dlatego praca z młodymi ludźmi zawsze daje wiele satysfakcji. Pomoc udzielona w porę nie tylko zaspokoi aktualną potrzebę, ale nierzadko pozwoli zapobiec pogłębieniu się problemu. Edukacja to nie tylko przekazywanie wiedzy i tworzenie środowiska sprzyjającego jej przekazywaniu, ale także troska o całościowe potrzeby danej osoby”

Gail King, Umiejętności terapeutyczne nauczyciela.

Nauczyciel, aby świadomie wychowywać, musi przyjmować i rozumieć problemy uczniów. A także być w kontakcie z ich doświadczeniami (często bardzo trudnymi, takimi, na które inni dorośli zamykają oczy, bo nie chcą czuć się przeciążeni i bezradni), nazywać i nadawać im znaczenie, w taki sposób, by można było o nich myśleć, mówić i adekwatnie na nie reagować. Uczniowie, otrzymujący wsparcie od takiego dorosłego, mogą lepiej przechodzić naturalne kryzysy rozwojowe, a także trudne doświadczenia życiowe. Tego rodzaju relacja wychowawcza jest jednym z kluczowych czynników chroniących wobec głównych zagrożeń w rozwoju młodego człowieka: uzależnień behawioralnych oraz od substancji psychoaktywnych; przemocy; zaburzeń odżywiania; somatycznych objawów trudności emocjonalnych etc.

W sytuacji przemocy – także cyberprzemocy – oprócz bezpośredniej interwencji zabezpieczającej osobę pokrzywdzoną, uruchomienia ewentualnych procedur szkolnych i prawnych związanych z konsekwencjami dla sprawców, potrzebna jest rozmowa. Rozmowa pozwalająca nauczycielowi rozpoznać problemy, jakie wiążą się z sytuacją cyberprzemocy dla osób pokrzywdzonych, sprawców i ich otoczenia.

Rozumienie a usprawiedliwianie

Czasami trudno jest nastawić się na rozumienie sytuacji, szczególnie gdy przemoc miała charakter poruszający i dotkliwy. Od razu uruchamia się w nas instancja oceniająca, dla której próba rozumienia doświadczenia związanego z przemocą, jest jednoznaczna z próbą usprawiedliwienia sprawców. Tymczasem rozumienia wymaga sytuacja osoby pokrzywdzonej, sprawcy i być może całej klasy, czy społeczności szkolnej, która była mniej lub bardziej biernym świadkiem przemocy.

Rozumienia wymaga też sytuacja rodziców uczniów, którzy doznali lub spowodowali przemoc. Kiedy podejmujemy się rozumienia sytuacji zadajemy sobie pytania:

Co się właściwie stało?

Kto uczestniczył w tej sytuacji?

Jakie były powody tego, że ktoś się zachował w taki sposób?

Jak się teraz z tym czuje?

Jak wtedy się czuł?

Co się dzieje w jego życiu obecnie? (z kim się przyjaźni, jakie ma relacje z rodzicami, jaką sytuację domową, w jakim momencie rozwojowym się znajduje, jaka jest jego sytuacja szkolna)

Jaki jest system wsparcia wokół niego: rodzina, koledzy etc.?

Jakie ma główne problemy obecnie?

Czy jego rodzice przyjmują odpowiedzialność za zaistniałą sytuację? Czy są wydolni wychowawczo w kontekście zaistniałej sytuacji?

Jakie wsparcie/ pomoc można uczniowi zaproponować?

Pytania takie i inne, adekwatne do zaistniałej sytuacji pojawią się same, kiedy nastawimy się na rozumienie, a nie ocenianie. Wtedy więcej będziemy chcieli pytać, niż powiedzieć, więcej damy przestrzeni drugiemu w rozmowie, niż sobie na wygłoszenie „kazania o niewłaściwości zachowań cyberprzemocowych”.

Jak rozmawiać?

Jak dobrze słuchać i jak adekwatnie reagować na to co usłyszymy podczas rozmowy z uczniem i rodzicem w każdej trudnej wychowawczo sytuacji w szkole? Pomocne będą wszelkie znane nam narzędzia aktywnego słuchania:

- pytanie,
- parafrazowanie,
- odzwierciedlanie uczuć.

Jak pytać, by zachęcić do odpowiedzi?

Pytania zamknięte, pozwalają nam uzyskać od ucznia lub rodzica konkretną informację i zwykle zamykają rozmowę. Zawężają temat rozmowy do informacji, którym zainteresowany jest pytający, nie pozwalają na wniesienie nowych wątków

przez rozmówcę np.: „Kiedy wstawiłeś ten film na Youtube?”, „Ilu osobom rozesłałeś link do tego forum?”, „Czy to Ty jesteś na tym zdjęciu?”. Pytania otwarte i półotwarte pozwalają rozmówcy wypowiedzieć swoją opinię, wyjaśnić coś, naświetlić nowy aspekt sytuacji np.: „Powiedz mi coś więcej o tym jak się czujesz”, „Co pani sądzi o takim zachowaniu syna?”, „Jakie jest Twoje zdanie na temat konsekwencji jakie ma ponieść Tomek?”, „Co spowodowało, że tak długo nie zdecydowałaś się powiedzieć o tych sms-ach nikomu?”.

Przykład: Uczeń zamieścił w Internecie film nakręcony na przerwie, bez zgody osób w nim występujących.

Reakcja nauczyciela zamykająca na rozmowę: „Czy ty wiesz, że to jest niezgodne z prawem?”

Pytanie otwierające rozmowę: „Zastanawiam się, z czego wynika to, że nie zapytałeś o zdanie osób widocznych na tym filmie?”

Przykład: Uczennica mówi, że chce się przenieść do innej klasy, bo obecni koledzy wpisują jej dręczące, wulgarne komentarze na Facebook-u.

Reakcja nauczyciela zamykająca na rozmowę: „Czy twoi rodzice się na to zgadzają?”

Pytanie otwierające rozmowę: „Co sądzą na ten temat twoi rodzice?”

Parafrazowanie

Stosując w rozmowie parafrazę w skrótovej formie, własnymi słowami, powtarzamy główne wątki w wypowiedzi rozmówcy. Nie dodajemy naszej interpretacji, a jedynie uwypuklamy, to co dla nas najistotniejsze i upewniamy się, że dobrze usłyszeliśmy rozmówcę.

Przykład: Uczennica mówi, że jest na zwolnieniu lekarskim, bo nie może pokazać się w szkole po tym jak przeczytała w Internecie co sądzą o niej koledzy z klasy.

Reakcja nauczyciela zamykająca na rozmowę: „To nie jest powód, żeby robić sobie zaległości”

Parafraza: „Mówisz, że nie chodzisz do szkoły ze względu na to co zostało zamieszczone na forum na twój temat.”

Parafraza, choć może wydawać się sztuczna w zwykłej rozmowie, w interwencji w sytuacji problemowej, może mieć duże znaczenie. Pozwala nauczycielowi zrobić miejsce na pomyślenie o punkcie widzenia ucznia/rodzica, rozmówcy zaś daje

możliwość „usłyszenia swoich własnych myśli” - zobaczenia ich z dystansu, a także daje poczucie bycia słuchanym.

Odzwierciedlanie uczuć

W rozmowie odzwierciedlenie uczuć przenosi rozmówców na inny, głębszy poziom komunikacji. Pozwala skupić się nie na samych faktach, ale także na towarzyszących im emocjach, które często nienazwane, nie pozwalają na konstruktywne porozumienie. Emocje są też kluczem do rozumienia zachowania. Nazwanie uczuć w rozmowie pozwala reflektować nad rzeczywistymi przyczynami sytuacji, a także „udrażnia” komunikację. Nauczyciel w rozmowie z uczniem lub rodzicem „dosłuchuje się” uczuć i próbuje je nazywać możliwie precyzyjnie.

Przykład: Matka ucznia którego sfotografowano podczas przebierania się na WF i umieszczono to zdjęcie w Internecie, podniesionym głosem mówi: „To niedopuszczalne, że takie rzeczy mogą się wydarzyć w tej szkole. Gdzie był wtedy nauczyciel?”

Reakcja nauczyciela blokująca komunikację: „Przecież nauczyciel nie może pilnować uczniów w przebieralni!”

Reakcja zawierająca odzwierciedlenie uczuć: „Jest Pani zła i rozczarowana, bo nie zapewniliśmy synowi całkowitego bezpieczeństwa przed takimi zachowaniami innych uczniów”.

Nauczyciel, w takiej formie komunikacji, staje się lustrem, które odbija uczucia ucznia/rodzica. Gdy słyszymy od ucznia: „Mam wrażenie, że wszyscy mnie nienawidzą” nie ulegamy pokusie, by powiedzieć: „Przecież wiesz, że to nieprawda”. Zamiast tego nazywamy uczucie, rozmawiamy o tym skąd się wzięło i pomagamy uczniowi je rozumieć. Emocjom nadajemy znaczenie, by lepiej rozumieć rozmówcę i by on sam siebie lepiej rozumiał w stresującej dla niego sytuacji. Aby nazywać uczucia, nie należy lękać się żadnego z nich. Wielu ludzi uważa, że nazwanie uczucia, powołuje je do życia. Boją się wtedy mówić o złości, bo myślą, że wtedy ją prowokują. To jak wiara w to, że gdy o czymś się nie mówi, to tego nie ma. Zdolność do nazywania wszystkich uczuć, które pojawią się w rozmowie bardzo polepsza komunikację. Nie należy także bać się tego, że nietrafnie nazwiemy jakieś uczucie – jeśli tak będzie, rozmówca nam o tym powie.

Czego potrzebuje nauczyciel?

Wiele z treści poruszonych w tym artykule odnosi się do tzw. psychologicznych umiejętności nauczyciela. Rozmowa interwencyjna w sytuacji problemowej, a szczególnie przemocy, jest dla nauczyciela bardzo obciążająca emocjonalnie. Odpowiedzialność, a także konieczność konfrontowania się z bardzo trudnymi problemami i uczuciami rozmówców wymaga od nauczyciela dużej wydolności

emocjonalnej, umiejętności m.in. opisanych powyżej. Ogromnie ważna w takich sytuacjach jest możliwość skorzystania ze wsparcia w gronie nauczycielskim. Wspólne omówienie sytuacji, korzystanie z rozumienia sytuacji oferowanych przez różne osoby, korzystanie z profesjonalnej superwizji, wsparcia psychologów i pedagogów są nieocenione w takich sytuacjach. Nie tylko przed rozmową, także po jej zakończeniu. Nauczyciel, który ma możliwość korzystania z profesjonalnego i koleżeńskiego wsparcia w sytuacjach problemowych, jest w stanie efektywniej reagować i dbać o swoją kondycję w kontekście ogromnego zagrożenia wypaleniem zawodowym.

Źródła pomocy pedagogiczno-psychologicznej w Internecie

(najważniejsze serwisy internetowe, publikacje i filmy)

Magdalena Gołąb

Poszukując informacji na temat cyberprzemocy, warto sięgnąć do jej źródła – Internetu. Internet jako kluczowe narzędzie informacyjne współczesnego społeczeństwa jest swojego rodzaju bazą wiedzy, dzięki której uzyskać można odpowiedź na niemal każde pytanie. Choć problem cyberprzemocy to stosunkowo nowe zjawisko, w Internecie można zauważyć wzmożone zainteresowanie tym tematem. Wynika to z faktu, iż obok korzyści płynących z dynamicznego rozwoju technologii XXI wieku oraz ich wzmożonym zastosowaniu w życiu codziennym przeciętnego człowieka, coraz częściej zwraca się uwagę na zagrożenia i ryzyka jakie wiążą się z przeniesieniem relacji i więzi międzyludzkich do rzeczywistości wirtualnej, szczególnie wśród dzieci i młodzieży. Jakże więc informacje uzyskać można wpisując w internetowe wyszukiwarki hasła poruszające problem cyberprzemocy w szkołach? Temu zagadnieniu został poświęcony niniejszy rozdział publikacji, przedstawiający analizę dostępnych w Internecie źródeł pomocy pedagogiczno-psychologicznych w zakresie zwalczania cyberprzemocy w szkołach, w podziale na portale internetowe, publikacje i filmy.

Portale internetowe

W Polsce od 2005 r. wdrażany jest Program Komisji Europejskiej „Safer Internet”, w ramach którego powstały trzy, obecnie najbardziej rozpoznawalne portale internetowe związane z tematyką cyberprzemocy:

1. **www.saferinternet.pl** – portal informacyjno-edukacyjny, skierowany do dzieci, rodziców i nauczycieli, którego celem jest zwiększanie społecznej świadomości w zakresie zagrożeń wynikających z zastosowania nowoczesnych technologii ICT. Projekt we współpracy z Fundacją Orange koordynuje Polskie Centrum Programu Safer Internet, które tworzy Fundacja Dzieci Niczyje (FDN) oraz Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (NASK).

Na portalu znaleźć można:

- kursy e-learningowe dla dzieci, młodzieży, rodziców i nauczycieli,
- scenariusze zajęć, poradniki i broszury,
- informacje o zrealizowanych kampaniach medialnych,

- raporty z działalności Polskiego Centrum Programu Safer Internet oraz portalu dyzurnet.pl, a także wyniki innych badań dotyczących tematyki cyberprzemocy w Polsce i na świecie.

2. **www.helpline.org.pl** – portal interwencyjny, na którym udzielana jest pomoc młodym internautom, rodzicom i nauczycielom w przypadkach zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu i telefonów komórkowych przez dzieci i młodzież. Projekt realizowany przez Fundację Dzieci Niczyje oraz Fundację Orange w ramach programu FDN „Dziecko w sieci”.

Na portalu znaleźć można:

- informacje kontaktowe – numer infolinii, adres e-mail, LiveChat,
- podstawowe informacje nt. cyberprzemocy i tematów powiązanych,
- bibliotekę filmów multimedialnych,
- forum.

3. **www.dyzurnet.pl** – portal interwencyjny, który oparty jest o funkcjonowanie punktu kontaktowego tzw. *hotline*, w którym przyjmowane są anonimowe zgłoszenia o pojawieniu się w Internecie treści zabronionych prawem tj. pornografia dziecięca, pedofilia, treści o charakterze rasistowskim i ksenofobicznym oraz inne nielegalne treści. Projekt realizuje Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa.

Na portalu znaleźć można:

- narzędzie do bezpośredniego zgłaszania nielegalnych treści,
- statystyki z działalności portalu – liczba zgłoszeń, incydentów i podjętych działań.

Dodatkowo w ramach programu „Safer Internet” funkcjonują dwie platformy edukacyjne skierowane do nieco młodszych użytkowników:

4. **www.sieciaki.pl** – edukacyjny serwis internetowy przeznaczony dla dzieci w wieku 6-12 lat, poświęcony tematyce bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie. Portal jest przyjazny graficznie dla dzieci, a jego zawartość pozwala na naukę poprzez zabawę. Idea portalu opiera się na „Sieciakowym wirtualnym świecie”, gdzie głównymi bohaterami są postacie pozytywne tzw. „Sieciaki” oraz postacie negatywne „Sieciuchy”. Użytkownik serwisu reprezentowany jest przez wybranego awatara i ma za zadanie wykonać zadania specjalne, za które dostaje punkty. Dzięki misjom użytkownik zdobywa wiedzę o zasadach bezpiecznego korzystania z sieci. Na portalu znajdują się także przyjazne i bezpieczne dla dzieci filmy, kreskówki i radio. Ponadto, można znaleźć tam także Katalog Bezpiecznych Stron dla dzieci oraz informacje o aktualnych konkursach. W sekcji: *Dla rodziców i nauczycieli*, znaleźć można pięć scenariuszy zajęć pn. „Sieciakowa szkoła”.

Projekt realizowany jest przez Fundację Dzieci Niczyje oraz Fundację Orange.

5. **www.necio.pl** – edukacyjny serwis internetowy skierowany jest do dzieci w wieku 4-6 lat. Jego głównym bohaterem jest robot Necio, który wprowadza najmłodszych w wirtualny świat poprzez zabawę i naukę (gry, filmy, piosenki). Znajduje się tam także sekcja dla nauczycieli m.in. ze scenariuszem zajęć opartym o przygodę „Necia”, bajką oraz zeszytem ćwiczeń dla dzieci. Portal prowadzony jest przez Fundację Dzieci Niczyje we współpracy z Fundacją Orange.

Ponieważ realizatorem niemal wszystkich ww. projektów jest Fundacja Dzieci Niczyje, również jej strona internetowa - www.fdn.pl, stanowi wartościowe źródło pomocnych materiałów edukacyjnych dla nauczycieli. Fundacja Dzieci Niczyje jest obecnie największą w Polsce organizacją pozarządową, której działania ukierunkowane są na problem profilaktyki i pomocy dzieciom krzywdzonym w Polsce. Na jej stronie internetowej, znaleźć można:





1. w module: Baza wiedzy – informacje ogólne na temat przemocy wobec dzieci, w tym słownik pojęć, akty prawne związane z problematyką dziecka krzywdzonego, artykuły, badania i raporty oraz prenumeratę kwartalnika «Dziecko krzywdzone».
2. w module: Programy → Dziecko w sieci w zakładce: Materiały dedykowane → Dla profesjonalistów:
 - e-learning dla nauczycieli i innych profesjonalistów (psychologów, pedagogów) pracujących z dziećmi,
 - scenariusze zajęć, publikacje, w tym poradnik dla szkół „Jak reagować na cyberprzemoc?”,
 - materiały multimedialne - filmy, spoty, programy TV.




Oprócz wymienionych powyżej stron internetowych, na szczególną uwagę zasługuje uruchomiony na początku 2014 roku portal www.rightclick.pl. Jest to portal o technologiach informacyjno-komunikacyjnych, który powstał z myślą o rodzicach, nauczycielach, dyrektorach szkół i młodzieży, celem upowszechniania tzw. edukacji medialnej. Na portalu można zaczerpnąć wartościowej wiedzy o zasobach internetowych, aplikacjach edukacyjnych, serwisach społecznościowych, a jeden z modułów strony: Bezpieczeństwo w sieci, dedykowany jest profilaktyce oraz cyberzagrożeniom, jakie niesie za sobą technologia XXI wieku. Ciekawą formą przekazu w tym module są poruszające wywiady przeprowadzane z nastoletnimi ofiarami cyberprzemocy. Portal zawiera także moduł: Nowoczesna edukacja, gdzie w sekcji Dla nauczycieli, znaleźć można powiązane z tematyką edukacji medialnej artykuły oraz informacje o nadchodzących wydarzeniach. Podobny charakter ma również serwis www.wsiecidzieci.pl. Jak wskazują sami autorzy „blog W Sieci Dzieci powstał z myślą o rodzicach, nauczycielach, opiekunach dzieci i wszystkich osobach, którym tematyka bezpieczeństwa w Internecie jest bliska. Celem bloga jest

niwelowanie cyfrowej przepaści dzielącej dzieci i ich rodziców oraz przywrócenie autorytetu rodziców w zakresie nowych technologii i nowych mediów.”

Warto podkreślić, że ww. portale internetowe koncentrują się przede wszystkim na typowych przejawach agresji w Internecie tj. pornografia dziecięca, uzależnienie od Internetu, zawieranie zagrażających kontaktów w sieci itp. W Polsce nie funkcjonuje obecnie portal, który jest dedykowany problemowi cyberbullying-u, czyli szczególnej formie cyberprzemocy, w której ofiarami i sprawcami cyberagresji są zazwyczaj osoby należące do tej samej grupy rówieśniczej. W tym celu Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Edukacji „Drogowskazy” w listopadzie 2014 roku uruchomiło na portalu społecznościowym Facebook fanpage pn. *Cyberprzemoc w szkołach*: www.facebook.com/cyberprzemocwszkolach, gdzie aktywnie promuje walkę ze zjawiskiem cyberbullying-u i cyberbaiting-u w szkołach. Profil cieszy się dużym zainteresowaniem, co potwierdza uzyskanie ponad 100 fanów w ciągu 10 dni od dnia jego założenia. Jest to wyraźny sygnał, że problem cyberprzemocy w szkołach jest ważnym i coraz częściej dostrzeganym problemem społecznym, wobec którego należy podjąć skuteczne i efektywne działania informacyjne i edukacyjne. Ponadto docelowym działaniem Stowarzyszenia na Rzecz Rozwoju Edukacji „Drogowskazy” jest utworzenie interaktywnej, edukacyjnej platformy internetowej poruszającej problem cyberbullying-u i cyberbaiting-u w szkołach, dedykowanej nauczycielom, pedagogom i innym osobom profesjonalnie zajmującym się edukacją dzieci i młodzieży, która poprzez atrakcyjne formy przekazy – krótkie filmy edukacyjne, e-learningi, webinaria, forum crowdsourcingowe – zwiększy ich kompetencję w aspekcie pedagogiczno-psychologicznym, prawnym i technologicznym tych zjawisk. Informacje nt. postępów w realizacji będzie można śledzić na fanpage’u *Cyberprzemoc w szkołach* oraz na stronie internetowej Stowarzyszenia: www.drogowskazy.com.pl

Podsumowując dostępność polskich portali internetowych poruszających tematykę cyberprzemocy, poniżej zostało zaprezentowane krótkie zestawienie:

PORTAL	CHARAKTER	CEL
	Informacyjno-edukacyjny	Zwiększenie społecznej świadomości w zakresie agresji w Internecie
	Interwencyjny	Pomoc i reakcja na zgłoszone akty agresji w Internecie
	Interwencyjny	Rejestracja i reakcja na nielegalne treści w Internecie
	Edukacyjny	Edukacja dzieci w wieku 6-12 lat w zakresie bezpieczeństwa w sieci

	Edukacyjny	Edukacja dzieci w wieku 4-6 lat w zakresie bezpieczeństwa w sieci
	Informacyjno-edukacyjny	Edukacja medialna dzieci i dorosłych
	Informacyjno-edukacyjny	Edukacja medialna dzieci i dorosłych

Publikacje Internetowe

Dla amatorów klasycznej literatury, w Internecie obok portali internetowych i materiałów multimedialnych, znaleźć można bezpłatne publikacje książkowe związane z tematyką cyberprzemocy. W Polsce najbardziej znanym ekspertem w dziedzinie agresji w Internecie jest dr hab. Jacek Pyżalski, który jest autorem kilkunastu polsko- i angielskojęzycznych publikacji o tej tematyce. Najważniejsze z nich dostępne są w Internecie, pod adresem www.jacekpyzalski.pl w sekcji *Publikacje*:

1. J. Pyżalski (2010) *Polscy nauczyciele i uczniowie, a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań*, w: M. Jędrzejko, D. Sarzała (red.) *Człowiek i uzależnienia*, Pułtusk-Warszawa. Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR,
2. J. Pyżalski (2011). *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne,
3. J. Pyżalski (2012). *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Kraków: Impuls.

Inną formą publikacji internetowych poruszających problem cyberprzemocy są poradniki dedykowane szkołom i nauczycielom. Najważniejsze z nich to m.in.:

1. „Jak reagować na cyberprzemoc? Poradnik dla szkół” (red. Ł. Wojtasik) - wydany przez Fundację Dzieci Niczyje w ramach programu „Dziecko w sieci”. Treść publikacji pozwala na zapoznanie czytelnika nie tylko z podstawową charakterystyką zjawiska cyberprzemocy, ale także zawiera rozdziały dotyczące aspektów prawnych oraz procedur wdrażania w szkołach systemu zapobiegania i reagowania na cyberprzemoc. Poradnik dostępny jest pod adresem: www.dzieckowsieci.fdn.pl,
2. *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*” (red. A. Wrzesień-Gandolfo) - wydane w 2014 roku przez Polskie Centrum Programu Safer Internet. W publikacji poruszane są tematy mające szczególny wpływ na bezpieczeństwo dzieci w Internecie, w tym cyberprzemoc.

Publikacja dostępna jest w sekcji Poradniki i broszury na stronie www.saferinternet.pl.

Filmy

W zasobach polskiego Internetu coraz częściej znaleźć można filmy i spoty promujące zwalczanie cyberprzemocy. Film może być dobrym materiałem edukacyjnym dla samego nauczyciela, ale jest to także ciekawy sposób na edukację i pracę z uczniami.

Popularność w sieci zdobył krótki, trwający ok. dwóch minut film edukacyjny pod nazwą „Stop cyberprzemocy”, który w sposób bezpośredni porusza tematykę cyberprzemocy rówieśniczej – cyberbullying-u. Nastolatka, przebijając się w szatni po lekcji W-F, zostaje nagrana telefonem komórkowym przez kolegę z klasy. Film dociera do reszty uczniów i Internetu a dziewczyna staje się pośmiewiskiem w całej szkole. Film pokazuje także uczucia i konsekwencje takiego zachowania zarówno wobec ofiary, jak i sprawcy cyberbullying-u. Film został wyprodukowany już w roku 2008 przez Fundację Dzieci Niczyje i agencję reklamową VA w ramach kampanii medialnej programu „Dziecko w sieci”. Dostępny jest m.in. na stronie internetowej Fundacji Dzieci Niczyje w sekcji *Materiały multimedialne* oraz w serwisie YouTube.

Podobny charakter ma również nowy spot edukacyjny przygotowany przez Fundację Feminoteka pod tytułem „Cyberprzemoc. Nie stosuj. Nie lajkuj. Nie udostępniaj”. Spot może być znany szerszemu gronu ze względu na dystrybucję nie tylko w Internecie, ale również w ogólnodostępnych tacjach telewizyjnych.

Pod koniec października 2014 r. Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji opublikowało w Internecie cykl pięciu filmów animowanych pt. „Dzieciaka i Loco przygody w sieci” promujący zasady bezpiecznego korzystania z sieci. Jeden z filmów pt. „Cyberprzemoc” poprzez zabawne perypetie bohaterów - Dzieciaka i baranka Loco - pokazuje, jakie mogą być konsekwencje nieprzemysłanych i ryzykownych zachowań w sieci. Filmy mimo animowanej wersji są dobrym materiałem edukacyjnym zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Filmy emitowane są na kanałach Cartoon Network i Disney Channel oraz dostępne są na stronie internetowej Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji, w serwisie YouTube oraz na fanpage’u *Cyberprzemoc w szkołach*.

W zakresie filmów pełnometrażowych, jedynym wyprodukowanym do chwili obecnej filmem poruszającym wprost tematykę cyberprzemocy jest film z 2011 roku pod tytułem „Cyber-prześladowca” (ang. Cyberbully). Film opowiada historię 17-latkę, która w skutek prześladowania na portalu społecznościowym, podejmuje próbę samobójczą. Matka nastolatki pod wpływem tych wydarzeń tworzy w szkole

córki system chroniący pozostałych uczniów przed tego typu doświadczeniami. Film może być dobrym materiałem edukacyjnym do wykorzystania m.in. na godzinach wychowawczych w szkole.

Podsumowując niniejszy rozdział, Internet jest źródłem wielu informacji na temat cyberprzemocy, które mogą stanowić pomocne materiały edukacyjne, zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli. Formy przekazu tych informacji są bardzo zróżnicowane - od portali internetowych dedykowanych temu problemowi, poprzez artykuły, publikacje książkowe, poradniki, a nawet filmy, kreskówki czy spoty reklamowe. Nie mniej powszechność informacji oraz intensywność działań podejmujących tematykę problemu cyberbullying-u w szkołach jest wciąż nieproporcjonalnie niska w porównaniu do skali problemu i jego dynamicznej tendencji wzrostowej. Właśnie dlatego konieczne jest ciągłe upowszechnianie informacji oraz uświadamianie i edukowanie uczniów oraz nauczycieli, dążąc do wypracowania w każdej polskiej szkole kompetencji i modeli pozwalających zwalczać cyberprzemoc w oparciu o działania profilaktyczne i interwencyjne.

Cyberprzemoc. Próba prawnego zdefiniowania

Cyberprzemoc to przede wszystkim działania polegające na prześladowaniu, obrażaniu, nękananiu i wyśmiewaniu osób za pośrednictwem środków masowej komunikacji, w szczególności Internetu. W związku z rozwojem technologii cyberprzemoc pojawiła się na przełomie XX i XXI wieku. Zwykle celem stosujących ten rodzaj przemocy jest dyskredytacja, poniżenie lub zadanie szkód osobistych ofierze.

Specyficznymi formami cyberprzemocy są zjawiska cyberbullyingu, stalkingu i cyberbaitingu.

Cyberbullying to przede wszystkim obrażanie, poniżanie i dyskredytacja jednej osoby przez inną za pośrednictwem środków komunikacji elektronicznej. Do cyberbullyingu należą wszelkie działania w Internecie jak i za pośrednictwem innych form komunikacji: SMS-y, e-maile, posty na forach i serwisach społecznościowych, komentarze na takich stronach, obrazki, zdjęcia i inne, których celem jest poniżenie i urażenie ofierze.

Stalkingiem nazwać można działania noszące znamiona nękania ofiary przez sprawcę i naruszania prywatności tej osoby. Stalker dąży do kontrolowania aktywności ofiary w Internecie i uzyskania jak największej wiedzy na temat życia ofiary. Stalking może przerodzić się także w natrętne e-maile domagające się uwagi ofiary czy inne działania skutkujące naruszeniem jej prywatności. Do stalkingu można także zaliczyć działania, które obejmują podszywanie się pod daną osobę w Internecie, z wykorzystywaniem jej zdjęć i wizerunku.

Cyberbaiting jest praktyką skierowaną przeciwko konkretnej osobie przez zorganizowaną uprzednio grupę. Grupa ta prowokuje ofiarę swoim działaniem, licząc na sprowokowanie emocjonalnej reakcji ofiary, która jest następnie nagrywana, a film z zajścia umieszczany w Internecie dla skompromitowania ofiary.

W związku z rozwojem technologii i błyskawicznym jej przyswajaniem przez dzieci i młodzież także wzorce cyberprzemocy szczególnie widoczne są w szkołach. Ofiarami cyberprzemocy padają zarówno uczniowie, jak i nauczyciele, gdyż sprawcy korzystają z iluzji anonimowości w Internecie. Należy jednak pamiętać że cyberprzemoc nie jest jedynie wybrykiem, a jej skutki wykraczają daleko poza sferę wirtualną.

Same działania kształtujące cyberprzemoc, jak i ich skutki mogą stanowić podstawę do pociągnięcia sprawców do odpowiedzialności prawnej, jak i cywilnej. Odpowiedzialność karna obejmuje zwłaszcza kwestię przestępstw przeciwko osobie, zaś odpowiedzialność cywilna dotyka problematyki ochrony dóbr osobistych.

Nauczyciel stykający się z cyberprzemocą winien wiedzieć jakie są prawne konsekwencje dla jej sprawców, by w porę zareagować, bez względu na swoje położenie w sprawie, zwłaszcza że w ostatnim czasie zwiększyły się także możliwości techniczne organów ścigania, co skutkuje możliwością skutecznej ochrony praw ofiar.

Oczywistym jest jednocześnie że groźba odpowiedzialności przed prawem nie może być jedynym narzędziem dla wykorzeniania niepożądanych zachowań, jednak uświadomienie sprawcom cyberprzemocy, że nie są bezkarni i anonimowi i praca nad uświadamianiem ofiar co do prawnych sposobów ochrony może przynieść prawidłowe wyniki.

Status prawny nauczyciela i ucznia

Aby prawidłowo ocenić sytuację prawną nauczyciela i ucznia w sytuacji cyberprzemocy, zwłaszcza przy cyberbullyingu i cyberbaitingu skierowanym w kierunku nauczyciela niezbędne jest właściwe określenie statusu stron takiej sytuacji.

Nauczyciel jako osoba fizyczna, która ukończyła 18 rok życia jest osobą o pełnej zdolności do czynności prawnych, co oznacza że może we własnym imieniu i na własny rachunek podejmować wszelkie działania dla ochrony swoich praw w przypadku ich naruszenia przez inne osoby.

Nauczyciel na mocy przepisów Ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r. Karta Nauczyciela (Dz. U. z 2006 r. nr 97, poz. 674 z późn. zm.) uzyskuje, zgodnie z art. 63 ust. 1 tej ustawy, status funkcjonariusza publicznego w czasie wykonywania swoich

obowiązków. Oznacza to, że w stosunku do nauczyciela buduje się z tego tytułu ochrona, która została zagwarantowana innymi przepisami prawa, w tym przepisami Kodeksu Karnego. Oznacza to, że nauczyciel objęty jest szczególną ochroną państwa wyrażoną poprzez uznanie konkretnych działań względem niego za przestępstwa ścigane z mocy prawa. Ochrona ta przysługuje nauczycielowi jedynie podczas i w związku z pełnieniem przez niego obowiązków służbowych, a zatem możliwe są sytuacje w których nauczycielowi nie przysługuje status funkcjonariusza publicznego, a w efekcie konieczne będzie szukanie rozwiązań w trybie zwykłym.

Nieco bardziej skomplikowaną kwestią jest ocena statusu prawnego ucznia, czy to jako sprawcy czy ofiary cyberprzemocy. Przede wszystkim bowiem sytuacja prawna ucznia zależna jest od jego wieku oraz od rodzaju sprawy.

Wiek ucznia jest istotny ze względu na ocenę podstaw jego odpowiedzialności, zwłaszcza karnej, gdyż mając na uwadze odpowiedzialność karną m.in. z tytułu czynów polegających na cyberprzemocy, zgodnie z przepisami Kodeksu Karnego (KK) (art. 10) odpowiedzialności karnej podlega osoba po ukończeniu 17 lat. Oznacza to, że od ukończenia 17 lat uczeń może być traktowany jako oskarżony w sprawach w których był sprawcą cyberprzemocy i, co za tym idzie, może odpowiadać przed sądem karnym.

Jednocześnie w sytuacji, w której uczeń nie ukończył lat 17 nie oznacza to całkowitego wyłączenia odpowiedzialności z tytułu cyberprzemocy. Uczeń który nie ukończył lat 17 ma prawny status nieletniego, co oznacza, że odpowiada na zasadach ustawy z dnia 26 października 1982 r. o postępowaniu w sprawach nieletnich, a jego działania nie są określane jako przestępstwa lecz jako „czyny karalne”, zaś jego sprawa rozpatrywana będzie przez sąd rodzinny.

Jeżeli chodzi o odpowiedzialność cywilną również istotną przesłanką dla oceny sytuacji prawnej ucznia jest jego wiek. Kluczową granicą w tej sytuacji jest ukończenie przez ucznia 18 lat. Z tą bowiem chwilą uczeń staje się osobą o pełnej zdolności do czynności prawnych i samodzielnie odpowiada za swoje działania, występuje w sądach i odpowiada własnym majątkiem za swoje naruszenia. Między 13 a 18 rokiem życia uczeń posiada status osoby o ograniczonej zdolności do czynności prawnych, co pociąga za sobą daleko idące konsekwencje w przypadku postępowania sądowego, w którym w imieniu ucznia występują jego przedstawiciele ustawowi. Młodszym uczniom nie można przypisać winy za jakiegokolwiek działania i w pełni odpowiedzialni za nich są ich przedstawiciele ustawowi.

Czyny, jakie mogą być objęte określeniem cyberprzemocy, w kolejnych jej odmianach, mogą stanowić przestępstwa w rozumieniu Kodeksu Karnego, a także wykroczenia w rozumieniu przepisów Kodeksu Wykroczeń.

Podstawowym przepisem regulującym odpowiedzialność karną za cyberprzemoc jest art. 190a KK, który określa przestępstwo stalkingu, zarówno rzeczywistego jak i w sferze wirtualnej. Przepis ten przewiduje penalizację zachowań stanowiących uporczywe nękanie osoby, powodujące u niej poczucie zagrożenia, ale także naruszające jej prywatność. Ponadto przepis ten przewiduje karalność czynów polegających na wykorzystywaniu wizerunku lub danych osobowych ofiary w celu wywołania u niej szkody majątkowej lub osobistej.

Co za tym idzie stosowanie tego przepisu powinno mieć miejsce w chwilach, w których dane osobowe, zdjęcia czy wizerunek ofiary zostaje wykorzystany przez sprawcę w Internecie. Przykładem są tutaj fałszywe konta na portalach społecznościowych, fałszywe zdjęcia, nieprawdziwe adresy e-mail zakładane przez sprawców na rzecz ofiar.

Cyberprzemoc została w tym przepisie potraktowana surowo, bo chociaż ściganie przestępstwa odbywa się na wniosek poszkodowanego, co stanowi standardowe rozwiązanie w tego typu sytuacjach, to zagrożenie karne w tym przestępstwie jest wysokie, sięga bowiem do 3 lat pozbawienia wolności.

Kolejnymi przepisami odnoszącymi się do sytuacji prawnej ofiary cyberprzemocy mogą być przepisy art. 107 Kodeksu Wykroczeń, ale także art. 212 §2 i art. 216 § 2 KK.

Przepis art. 107 KW przewiduje ochronę prawną osoby, która jest złośliwie niepokoiona lub wprowadzona w błąd przez inne osoby, bez względu na formę niepokoienia lub wprowadzania w błąd. Przepis ten powinien mieć zatem zastosowanie w pomniejszych przypadkach cyberbullyingu czy cyberharrasmentu. Karą, jaka grozi za tego typu działania to nagana, grzywna do kwoty 1500 zł lub ograniczenie wolności sprawcy. Stosowanie tego przepisu, jako że opisany w nim czyn stanowi wykroczenie, jest stosunkowo proste i następuje na podstawie wniosku – zawiadomienia na policji.

Przepis art. 212 § 2 KK przewiduje ochronę dla osób, które zostały przez inną osobę pomówione o takie zachowanie lub cechy, które mogą być poniżające lub mieć negatywny wpływ na odbiór ofiary społecznie lub na jej pracę zawodową

za pomocą środków masowej komunikacji. Co za tym idzie przepis ten może być zastosowany w przypadku pomawiania nauczyciela przez ucznia przy użyciu Internetu, a w szczególności mediów społecznościowych. Warto zwrócić jednak uwagę na fakt, że stosowanie tego przepisu – wystąpienie ze sprawą sądową – odbywa się w drodze oskarżenia prywatnego, co powoduje konieczność samodzielnego przygotowywania aktu oskarżenia przez ofiarę. Potencjalnymi karami dla sprawców przestępstwa określonego w art. 212 § 2 KK są grzywna, ograniczenie wolności lub nawet pozbawienie wolności do roku.

W sytuacji, w której działania sprawcy były działaniami po prostu obraźliwymi i obelżywymi, jak np. obelżywy obrazek w Internecie lub też naładowany agresją post, zastosowanie może mieć przepis art. 216 § 2 KK. Na podstawie tego przepisu karalne jest znieważanie innej osoby za pomocą środków masowej komunikacji. Podobnie jak przy art. 212 ściganie przestępstwa odbywa się z oskarżenia prywatnego, a w katalogu kar jest grzywna, ograniczenie wolności i pozbawienie wolności do roku.

Warto dodać, że zarówno przy stosowaniu art. 212 jak i 216 KK możliwe jest dla ofiary domaganie się napłaty – zapłaty określonej sumy pieniężnej na rzecz ofiary lub na cel społeczny.

Wskazane wyżej przepisy chronią nauczyciela bez względu na czas i miejsce wystąpienia czynów przestępczych i stanowią przestępstwa ścigane bądź z oskarżenia prywatnego, bądź na wniosek ofiary. Przepis art. 226 § 1 KK koresponduje jednak ze statusem prawnym nauczyciela jako funkcjonariusza publicznego i poprawia ochronę nauczyciela jako ofiary cyberprzemocy. Zgodnie z treścią tego przepisu karalne jest znieważanie funkcjonariusza publicznego podczas i w związku z pełnieniem przez tego funkcjonariusza obowiązków służbowych. Przemoc to jest ścigane z urzędu, podobnie jak obraza policjanta czy innego funkcjonariusza, co przyspiesza działanie odpowiednich organów i nie wymusza aktywności po stronie ofiary. Zagrożenie karne przy stosowaniu tego przepisu wobec sprawcy obejmuje grzywnę, ograniczenie wolności lub do roku pozbawienia wolności.

Jak zatem widać osoba doszukująca się ochrony na drodze prawnie karnej posiada szeroki wybór środków i działań dla zakończenia cyberprzemocy. Warto jednak stwierdzić że we wszystkich tego typu sprawach kluczowa jest ścisła współpraca z prowadzącymi sprawę organami państwowymi.

Samo postępowanie karne prowadzone jest przez Prokuraturę lub Policję na podstawie przepisów Kodeksu Postępowania Karnego, a osoba pokrzywdzona ma pełen dostęp do akt sprawy i może przedstawiać swoje stanowisko w trakcie procesu.

Mając na uwadze, że nie każdy przypadek cyberprzemocy może być zakwalifikowany jako wykroczenie lub przestępstwo, ale także, że nie zawsze droga karnoprawna jest odpowiednia dla poszukiwania ochrony przez ofiarę cyberprzemocy, warte rozważenia jest korzystanie z cywilnoprawnej drogi ochrony praw ofiary cyberprzemocy.

Każdy człowiek w rozumieniu prawa posiada pewne prawa i cechy, które nie mogą być naruszane przez inne osoby. Przymioty te określane są jako dobra osobiste i należą do nich w szczególności: wolność, cześć, wizerunek, swoboda sumienia, tajemnica korespondencji, ale także wiele innych, gdyż katalog dóbr osobistych jest katalogiem otwartym.

Dobra osobiste mogą być naruszane przez inne osoby na wiele sposobów, w tym także poprzez działania w sferze wirtualnej. I tak na przykład stworzenie fałszywego profilu z użyciem zdjęcia osoby i jej danych narusza jej dobra osobiste: imię, nazwisko, wizerunek. Kiedy naruszający pisze w Internecie coś obelżywego w stosunku do ofiary, dochodzi do naruszenia dobra w postaci czci ofiary.

Naruszenie dóbr osobistych nie musi stanowić działania przestępczego, musi jedynie być bezprawne z punktu widzenia prawa cywilnego. Konkretnie sposoby postępowania w przypadku naruszenia dóbr osobistych wskazano w art. 23 i art. 24 Kodeksu Cywilnego.

Zgodnie z art. 23 dobra osobiste podlegają ochronie na podstawie prawa cywilnego bez względu na inne sposoby ochrony, tak więc nawet w przypadku braku innych podstaw możliwe jest poszukiwanie ochrony swoich dóbr osobistych.

Art. 24 określa sposób ochrony dóbr osobistych przez osobę, której dobra zostały naruszone. Ochronę tę egzekwuje się poprzez odpowiednie powództwo, które powinno zawierać określenie zarówno samego dobra osobistego jak i sposobu jego naruszenia przez drugą stronę. W pozwie takim dochodzi się przede wszystkim zaniechania naruszenia dóbr osobistych. W przypadku wygranej sąd zobowiązuje naruszającego do zaprzestania bezprawnych działań i zakazuje ich na przyszłość. Sąd może także zasądzić złożenie określonego oświadczenia w odpowiedniej formie przez naruszającego – najczęściej są to publiczne przeprosiny za pośrednictwem gazety, lecz nic nie stoi na przeszkodzie by np. domagać się usunięcia fałszywego profilu w mediach społecznościowych i/lub przeprosin w tych samych mediach przez naruszającego.

Naruszający ma także obowiązek naprawy poniesionych przez pokrzywdzonego szkód, co może być czynnościami technicznymi (usunięciem zdjęć czy przeproszeniem), jednak pokrzywdzony może w tym samym pozwie domagać się zadośćuczynienia pieniężnego lub zapłaty określonej sumy na cel społeczny. Określenie wysokości zadośćuczynienia leży po stronie pokrzywdzonego, jednak w przypadku zbyt wysokich sum Sąd może odmówić ich zasądzenia i zasądzić zgodnie z własnym uznaniem.

Postępowanie prowadzone jest w procesie cywilnym, w którym w przypadku ukończenia przez ucznia lat 18 występuje on sam, a w przeciwnym wypadku jest on stroną procesu, lecz musi być reprezentowany przez przedstawicieli ustawowych, którzy w jego imieniu prowadzą proces. W przypadku konieczności zapłaty zadośćuczynienia przez małoletniego, zobowiązanymi są jego rodzice, on zaś staje się zobowiązanym z chwilą uzyskania pełnoletniości.

Podsumowanie

Biorąc pod uwagę powyższe mechanizmy ochrony prawnej stwierdzić należy, że wbrew obiegowym opiniom możliwe jest stosowanie prawa dla przeciwdziałania zjawiskom cyberprzemocy. Wydaje się też, że najistotniejszym jest, by wiedza i świadomość co do środków ochrony prawnej trafiła do jak największej ilości osób, zarówno potencjalnych sprawców jak i potencjalnych ofiar. U pierwszych może to zadziałać prewencyjnie, wśród tych drugich zmniejszyć poczucie bezradności i braku pomocy.

Stosowanie prawa dla ochrony osób dotkniętych cyberprzemocą wymaga jednak dużej delikatności, by poprzez zbyt wygórowane żądania lub nieprawidłowe zachowanie po stronie ofiary nie utracić możliwości ochrony.

Podsumowując, stwierdzić należy, że polskie prawo przewiduje mechanizmy obrony przed cyberprzemocą, których znajomość może pozwolić na zaprzestanie działań jej sprawców i uzyskanie należytego odszkodowania za doznaną przez ofiarę krzywdę.

Geneza zjawiska cyberprzemocy

Wielokrotnie w tej publikacji cytowany Jacek Pyżalski słusznie podkreśla, że przemoc rówieśnicza nie jest zjawiskiem nowym – nowe są jedynie media, powodujące że konieczne jest wprowadzanie nowych pojęć – cyberprzemocy, agresji elektronicznej, cyberbullying-u czy cyberbaiting-u. Co więcej tworząc ten artykuł zdajemy sobie sprawę, że prawdopodobnie jego częściowa dezaktualizacja nastąpi szybciej niż byśmy tego chcieli – dynamiczny rozwój Internetu, nieustannie przesuwaną się dolną granicą wiekową osób korzystających z mediów społecznościowych, pojawianie się nowych typów stron www i aplikacji czy w końcu niesłyszana ekspansja portali społecznościowych powoduje, że rodzicom, nauczycielom i wychowawcom coraz częściej towarzyszyć będzie poczucie bycia „cyfrowym imigrantem” w środowisku „cyfrowych tubylców” – ich dzieci i podopiecznych.³

Cyberprzemoc oraz towarzyszące jej cyberbullying oraz cyberbaiting to pojęcia wielokrotnie już w tej publikacji omawiane. Nie ma zatem potrzeby ponownego definiowania tych zjawisk. Warto jednak zastanowić się jaka jest ich geneza, zwłaszcza w kontekście wykorzystywanych mediów. Punktem wstępu do analizy tej genezy jest krótkie prześledzenie ewolucji, jaką przeszedł Internet w ciągu ostatniego półwiecza, a zwłaszcza ostatnich dwóch dekad.

Sformułowanie „pół wieku ewolucji Internetu” nie jest bynajmniej nadużyciem. 29 października 1969 roku, a więc przeszło 45 lat temu, uruchomiony został wojskowy projekt pod nazwą ARPANET, służący do łączenia początkowo zaledwie kilkunastu serwerów komputerowych w kilku amerykańskich ośrodkach akademickich i w bazach wojskowych. ARPANET funkcjonował w oparciu o wykorzystywany również dzisiaj protokół wymiany danych TCP. Początkowo

³ Jacek Pyżalski, Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży. Sopot 2011.

ARPANET było siecią dosyć mocno ograniczoną terytorialnie, ale lata 70-te to okres dynamicznego rozwoju tej sieci w wyniku dołączania do niej kolejnych uczelni. Ze względów bezpieczeństwa w 1980 roku podjęto decyzję o oddzieleniu sieci wykorzystywanej przez struktury wojskowe od sieci akademickiej. Ta cywilna część ARPANET-u to właśnie Internet, który znamy i z którego korzystamy do dzisiaj.

Większość czytelników zapewne lepiej lub gorzej pamięta Internet drugiej połowy lat 90-tych. Praktycznie jedynymi funkcjonalnościami Internetu w tamtym okresie było korzystanie z poczty elektronicznej i proste strony www, o bardzo statycznym charakterze i zazwyczaj nieskomplikowanych strukturach. Barię w powszechnym korzystaniu z Internetu były przede wszystkim kwestie techniczne i finansowe – dostęp do Internetu zapewniany był przez bardzo powolne modemy telefoniczne, a połączenie rozliczane było minutowo, w sposób identyczny jak klasyczne rozmowy telefoniczne. Tworzenie treści w Internecie zarezerwowane było praktycznie tylko dla pasjonatów – osób znających język HTML, stosunkowo proste narzędzie tworzenia stron www, ale wciąż wymagające wiedzy specjalistycznej.

Końcówka lat 90-tych to okres coraz silniejszego rozwoju komunikacyjnych funkcji Internetu. Powstały pierwsze komunikatory, w Polsce było to chociażby wciąż powszechnie wykorzystywane Gadu-Gadu, debiutujące w sierpniu 2000 roku. Coraz popularniejsze stawało się korzystanie z tak zwanych chatów internetowych – wirtualnych sal spotkań, gdzie za pomocą tekstu można było rozmawiać bądź indywidualnie, bądź grupowo z osobami o podobnych zainteresowaniach czy cechach. Powstawały również pierwsze serwisy społecznościowe – w USA było to classmates.com, czyli prekursor polskiego serwisu nasza-klasa.pl. Wszystkie te tendencje zwiastowały nadejście rewolucji pod nazwą WEB 2.0, której beneficjentami jesteśmy również obecnie.

WEB 2.0 to jednak nie nowa technologia czy narzędzie programowania – to filozofia podejścia do Internetu, która współcześnie definiuje jego rozwój i charakter. Najprościej tłumacząc WEB 2.0 to podejście, w którym zacierają się granice pomiędzy twórcą treści a ich odbiorcą – każdy z użytkowników Internetu może sam podejmować decyzję czy chce z niego korzystać jedynie biernie, będąc odbiorcą stworzonych bądź umieszczonych przez innych internautów treści, czy też sam chce włączyć się w ich kreowanie, za pomocą portali społecznościowych, platform blogowych czy prostych kreatorów stron www. WEB 2.0 różni się zatem zasadniczo od Internetu lat 90-tych, kiedy to przywilej kreowania treści zastrzeżony był jedynie dla osób posiadających odpowiednie kompetencje techniczne.

Warto w tym miejscu wymienić kluczowe z punktu widzenia zjawiska cyberprzemocy cechy WEB 2.0:

- brak barier technologicznych uniemożliwiających tworzenie treści w Internecie – jeśli tylko umiesz pisać - możesz być twórcą,

- administratorzy stron www w dużej mierze zwolnieni są z odpowiedzialności za treści publikowane na ich stronach – strony stają się jedynie narzędziami, o których sposobie wykorzystywania decyduje sam użytkownik,
- minimalizacja ograniczeń związanych z prawami autorskimi – jeśli coś umieszczasz w Internecie musisz liczyć się z tym, że będzie to wielokrotnie powielane, przekształcane i dystrybuowane.

Oczywiście cechy te implikują szereg wartości, których znaczenia nie można nie doceniać. Internet to wolne medium, w dużej mierze odporne na ograniczenia administracyjne czy biznesowe, medium pozwalające zaistnieć dziesiątkom niezależnych twórców, medium kształtujące nowe trendy i tworzące przestrzeń do funkcjonowania poza tak zwanym „mainstream-em”, platforma swobodnej komunikacji, narzędzie budowania praktycznie nieograniczonego repozytorium dorobku i wiedzy naszej cywilizacji. Ceną jak przychodzi za to zapłacić są jednak wszystkie niepożądane zjawiska doskonale z Internetem się kojarzące – powszechna dostępność pornografii i innych treści patologicznych, internetowa nienawiść, czyli tak zwany „hejt”, czy w końcu cyberprzemoc. Prosta konsekwencją swobodnego udostępnienia narzędzi powszechnej wymiany myśli jest zatem to, że część z nas, niestety bardzo liczna, korzystać będzie z nich w sposób niewłaściwy.

Media społecznościowe w Polsce

Konsekwencją opisanej wyżej rewolucji WEB 2.0 jest coraz silniejsze przesuwanie się kluczowych funkcji Internetu od roli informacyjnej do ról komunikacyjnych, interakcyjnych i społecznościowych. Coraz trudniej znaleźć stronę, która nie zawiera możliwości komentowania zamieszczonych na niej treści, „polubienia” ich, udostępniania za pomocą portali społecznościowych czy poczty e-mail itd. Powszechnie pojawiają się opinie, że klasyczna obecność firm i instytucji w Internecie to jedynie niezbędne minimum, natomiast prawdziwą wartość dodaną tworzy ich obecność w mediach społecznościowych. Klasyczne strony www, zawierające jedynie informacje, bez budowania interakcji z użytkownikami stają się praktycznie anachronizmem.

Najpowszechniej stosowanym miernikiem popularności poszczególnych witryn internetowych jest badanie Megapanel PBI/Gemius. Jest to badanie sondażowe, które pokazuje ilość osób (unikatowych użytkowników) korzystających z poszczególnych stron www oraz to jak często poszczególne strony są odwiedzane. Najświeższe wyniki tych badań nie pozostawiają wątpliwości – strony o charakterze

społecznościowym zdobywają coraz większą popularność, powoli stając się dominującą funkcją Internetu. Pierwsza piątka najpopularniejszych stron www w Polsce w październiku 2014 wygląda następująco⁴:

Strona www	Liczba odbiorców (unikatowych użytkowników)	Zasięg wśród internautów
Google.pl	19 737 480	91,6%
Facebook.com	16 973 415	78,8%
Youtube.com	16 126 914	74,9%
Onet.pl	13 740 926	63,8%
Google.com	13 724 704	63,7%

Jak widać dwie spośród pięciu najpopularniejszych stron w polskim Internecie to praktycznie to samo – w przypadku użytkowników w Polsce wpisanie w oknie przeglądarki zarówno adresu google.com jak i google.pl zaprowadzi do tej samej strony. Google to doskonale znana wszystkim wyszukiwarka innych stron internetowych – jeśli nie znamy dokładnego adresu danej strony a tylko jej nazwę lub wiemy czego dotyczy wystarczy wejść na Google, a strona ta wyszuka i przekieruje nas do poszukiwanej strony. Google to zatem „brama” do Internetu - jej miejsce w rankingu, zwłaszcza w kontekście globalnej popularności, jest naturalne. Dwie z pozostałych trzech stron to już typowe media społecznościowe – Facebook to klasyczny portal społecznościowy, absolutny lider wśród tego typu stron, wyznaczający kierunki rozwoju tego typu mediów. Youtube to natomiast portal do ekspozycji treści video kreowanych i komentowanych przez samych użytkowników, a więc jako taki w pełni spełnia kryteria filozofii WEB 2.0. Co więcej, strona onet.pl, najpopularniejszy w Polsce portal informacyjny, w coraz większym stopniu koncentruje się na funkcjach społecznościowych – poprzez rozbudowany system komentarzy i dyskusji towarzyszących poszczególnym artykułom oraz ich proste udostępnianie w praktycznie wszystkich najpopularniejszych portalach społecznościowych.

Zastanawiając się nad popularnością mediów społecznościowych warto zwrócić uwagę na ostatnią kolumnę prezentowanej wyżej tabeli – „Zasięg wśród internautów”. Wskazuje ona po prostu jaki odsetek wszystkich użytkowników Internetu odwiedził przynajmniej raz w ciągu badanego miesiąca daną stronę. Oznacza to, że blisko 80% osób korzystających z Internetu prędzej czy później w trakcie swojego surfowania po sieci wylądowała na Facebook-u...

⁴ Rankingi wydawców stron www w podziale na 20 kategorii tematycznych (dalej cyt.: Gemius), <https://www.gemius.pl>.

W tym miejscu warto zatrzymać się na moment w dalszych rozważaniach i przeanalizować co tak naprawdę oznacza pojęcie „media społecznościowe”. Wikipedia (sama zresztą będąc przedstawicielem medium społecznościowego, o czym dalej) definiuje to pojęcie jako „grupę bazujących na internetowych rozwiązaniach aplikacji, które opierają się na ideologicznych i technologicznych podstawach Web 2.0, i które to umożliwiają tworzenie i wymianę wygenerowanych przez użytkowników treści”⁵. Widać zatem, że pojęcie to jest bardzo szerokie i chłonne – każde rozwiązanie internetowe oparte o filozofii WEB 2.0, które umożliwi kreowanie treści przez samych użytkowników jest zatem medium społecznościowym. Uproszczeniem jest zatem uznawanie za media społecznościowe wyłącznie stron typu Facebook.com czy nk.pl (dawniej nasza-klasa.pl) – są to portale społecznościowe, czyli zaledwie jedna z wielu kategorii mediów społecznościowych.

Aby lepiej zrozumieć chłonność pojęcia „media społecznościowe” warto przyrzeć się najpopularniejszym kategoriom tego typu stron, wraz z krótkim opisem ich charakterystyki i przykładami. Oczywiście proponowany podział na kategorie i przypisanie do nich poszczególnych stron może budzić kontrowersje. Nie jest jednak naszym celem budowanie szczegółowej typologii mediów społecznościowych, ale jedynie prezentacja rozległości tego zjawiska.

Typ mediów społecznościowych	Charakterystyka	Przykładowe strony i aplikacje
Portale społecznościowe	Strony www i aplikacje, których główną funkcją jest budowanie społeczności – grup znajomych, osób chodzących do tej samej klasy, osób o tych samych zainteresowaniach zawodowych itp. Portale te posiadają zazwyczaj rozbudowane narzędzia komunikacyjne oraz możliwość prezentowania zamieszczonych przez użytkownika treści tylko określonym, wyselekcjonowanym grupom odbiorców.	Facebook.com nk.pl Fotka.pl Goldenline.pl Google+
Platformy blogowe	Platformy pozwalające użytkownikom na proste kreowanie spersonalizowanych blogów, czyli stron zawierających przygotowane przez blogera wpisy, zazwyczaj o określonej tematyce. Istotną funkcją platform blogowych jest interakcja z czytelnikami,	Bloog.pl Blox.pl Blog.pl

⁵ www.pl.wikipedia.org za: Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010): Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. Business Horizons 53(1).

Platformy blogowe	zazwyczaj w formie komentarzy do poszczególnych wpisów. Wpisy te, w przeciwieństwie do treści zamieszczanych na portalach społecznościowych, są powszechnie dostępne.	Bloog.pl Blox.pl Blog.pl
Platformy mikroblogowe	Portale o charakterze podobnym do platform blogowych, z zastrzeżeniem iż długość wpisów jest bardzo ograniczona – przykładowo Twitter pozwala na wpisy do 140 znaków.	Twitter.com
Serwisy typu wiki	Strony www o charakterze encyklopedycznym, przy czym definicje poszczególnych haseł tworzone są nie przez powszechnie akceptowane autorytety, ale przez anonimowych członków - „wikipedystów”. Poszczególnym hasłom towarzyszy zazwyczaj możliwość prowadzenia dyskusji przez autorów, recenzentów i czytelników, a możliwość edycji haseł nie jest zastrzeżona jedynie dla ich pierwotnego autora czy recenzenta.	Wikipedia.org Wikiquote.org Nonsensopedia
Serwisy informacyjne	Serwisy zawierające linki (odnośniki) do artykułów, filmów i innych multimediów znalezionych przez użytkowników serwisu i polecanych jako interesujące. Kluczowym elementem tego typu serwisów jest możliwość oceny znalezionych materiałów oraz ich komentowanie. Użytkownicy serwisu mogą prezentować uproszczone mikroblogi i obserwować innych użytkowników.	Wykop.pl Kciuk.pl
Portale typu „Question& Answer”	Portale, na których zarejestrowani lub anonimowi użytkownicy mogą zadawać pytania – bądź adresowane bezpośrednio do konkretnych użytkowników i dotyczące właśnie tych osób, bądź ogólne, skierowane do całej społeczności. Ważnym elementem tych portali jest możliwość oceniania udzielanych odpowiedzi, dalszego komentowania itp.	Ask.fm Samosia.pl
Serwisy treściowe	Prawdopodobnie najszersza kategoria mediów społecznościowych – portale, których wspólną cechą jest prezentacja materiałów przygotowanych przez użytkowników serwisów – począwszy od krótszych lub dłuższych tekstów, przez zdjęcia, grafiki, zdjęcia opatrzone hasłami (memy, demotywatory), muzykę i filmy. Użytkownicy portali mają prawo nie tylko do zamieszczania treści, ale i podobnie jak i w wypadku innych mediów społecznościowych – do komentowania i oceniania cudzych materiałów.	Youtube.com Instagram.com Pinterest.com Demotywatory.pl Kwejk.pl Yafud.pl

Fora	Fora internetowe to jeden z najstarszych rodzajów mediów społecznościowych, funkcjonujących już w latach 90-tych XX wieku, czyli przed rewolucją WEB 2.0. Są to strony internetowe umożliwiające prowadzenie dyskusji uporządkowanych w tak zwanych wątkach, skupiające zarejestrowanych użytkowników. Obecnie zdecydowana większość to fora tematyczne, czyli dotyczące określonych obszarów zainteresowań, np. poszczególnych dyscyplin sportu, podróży, kulinariów, medycyny itp. Poza prostą wymianą poglądów współczesne fora zawierają również szereg pobocznych funkcji pozwalających na budowanie społeczności – chociażby „wiadomości prywatne”, czyli bilateralną wymianę komunikatów pomiędzy poszczególnymi użytkownikami.	Fora.pl Sfd.pl Gazeta.pl - Forum
Gry MMO	Gry typu MMO (z ang.: massively multiplayer online game) to typ gier komputerowych, w których użytkownik prowadzi rozgrywkę przez Internet równocześnie z innymi realnymi użytkownikami, a w których relacje społeczne pomiędzy graczami stanowią istotny, jeśli nie nadrzędny aspekt rozgrywki. Często gracze skupieni są w ramach współpracujących lub rywalizujących ze sobą grup („gildie”, „plemiona”, „sojusze”, itp.) a interakcje prowadzone są zarówno w ramach samej gry jak i w ramach zewnętrznych, publicznych i prywatnych for.	World of Warcraft Tibia World of Tanks Plemiona Call of Duty

Oczywiście adresy stron czy tytuły aplikacji zaprezentowane jako przykłady poszczególnych typów mediów społecznościowych to jedynie wąski wycinek „cyberprzestrzeni”. Dynamika rozwoju tej części Internetu jest tak szybka, że nie ma chyba specjalistów posiadających jej pełny i aktualny przegląd. Byłoby to zresztą w naszej ocenie bezcelowe. Z punktu widzenia rodzica czy nauczyciela kluczową sprawą jest świadomość, iż media społecznościowe to pojęcie bardzo szerokie, a zagrożenie cyberprzemocą może płynąć nie tylko ze strony portali takich jak Facebook czy nk.pl. W tym kontekście istotna jest również chociażby pobieżna znajomość najpopularniejszych obecnie w Polsce mediów społecznościowych, zwłaszcza tych chętnie odwiedzanych przez młodzież.

W opublikowanym w grudniu 2013 raporcie Fundacji Orange „Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce” jeden z rozdziałów zatytułowany został „Młodzi żyją w Internecie”. Wydaje się, że ta lakoniczna diagnoza, w świetle przytoczonych dalej badań, pomimo swej ogólnikowości jest jednak bardzo trafna. Wśród przebadanej na potrzeby raportu grupy osób w wieku 14-18 lat aż 91% badanych deklaruje, że odwiedza Internet minimum raz dziennie. Zaledwie 8% badanych deklaruje, że spędza w nim mniej niż godzinę dziennie, a średni czas surfowania to 2,5 godziny... Co więcej 64% respondentów wymienia korzystanie z portali społecznościowych jako czynność wykonywaną co najmniej raz dziennie, 31% jako taką wskazuje granie w gry MMO, 46% - korzystanie z zasobów multimedialnych i szeroko pojętej rozrywki. Korzystanie z sieci, w szczególności z mediów społecznościowych stało się zatem dla młodzieży trzecią najważniejszą aktywnością, po szkole i śnie.⁶

Próbując przedstawić czytelnikom najpopularniejsze wśród młodzieży media społecznościowe stanęliśmy po raz kolejny przed dylematem wynikającym z rozległości tematyki. Co więcej dodatkowy problem metodologiczny stanowi rozległość pojęcia „młodzież” – są to przecież zarówno studenci, czyli osoby w wieku 18-19 lat, jak i gimnazjaliści czy „wczesna młodzież” – osoby uczęszczające wciąż do szkół podstawowych. Co więcej popularność poszczególnych mediów społecznościowych determinowana jest również przez miejsce zamieszkania – z naszych obserwacji wynika, że na przykład konkurencyjny wobec Facebook-a portal nk.pl jest dużo bardziej popularny w mniejszych ośrodkach miejskich i na wsi. Postanowiliśmy zatem dokonać arbitralnego wyboru kilku w naszej ocenie najistotniejszych portali lub aplikacji społecznościowych i przedstawić je bliżej, przyjmując jako kryterium wyboru nie tylko popularność, ale również dynamikę rozwoju czy generowanie zagrożenia cyberprzemocą.

Królem mediów społecznościowych jest tylko jeden i jest nim oczywiście Facebook. W cytowanym wcześniej raporcie Fundacji Orange wskazano, iż 88% młodych Polaków posiada konto na Facebook-u.⁷ Pokrywa się to z innymi badaniami, wskazującymi, iż na koniec 2013 roku Facebook posiadał 2 760 tys. użytkowników w wieku 13-19 lat.⁸ Biorąc pod uwagę, że rejestracja na Facebook-u nie jest niezbędna do przeglądania wielu znajdujących się na nim profili można zaryzykować tezę, że praktycznie wszyscy młodzi ludzie „są na Facebook-u” – albo

jako posiadacze profili osobistych czy administratorzy tak zwanych fanpage, albo jako bierni odbiorcy „podglądanych” treści.

Czym jest Facebook? To portal społecznościowy, w ramach którego zarejestrowani użytkownicy mogą tworzyć sieci i grupy, dzielić się wiadomościami i zdjęciami oraz korzystać z aplikacji. W styczniu 2014 roku liczba użytkowników na całym świecie wynosiła około miliarda. W Polsce Facebook ma obecnie ponad 12 mln zarejestrowanych użytkowników, z czego ok. 5,5 mln to ludzie w wieku 7-24 lat, a połowa tego – 13-19. Liczby te jednak zmieniają się bardzo dynamicznie, w Polsce ze stałą tendencją wzrostową.

Powyższy opis nie jest jednak wystarczający do oddania fenomenu Facebook-a. Jest to bowiem portal, który w coraz większym stopniu stara się zagospodarowywać różne obszary aktywności internetowej użytkowników, zapewniając im dostęp do rozmaitych typów treści w ramach jednej strony. Facebook pozwala nie tylko na typowe dla portali społecznościowych nawiązywanie i pielęgnowanie relacji z innymi użytkownikami, ale również na dostęp do serwisów informacyjnych, gromadzenie i prezentację multimediiów – zdjęć i filmów, korzystanie z aplikacji i gier, prowadzenie stron poszczególnych społeczności czy zjawisk, wyszukiwanie interesujących stron w Internecie czy w końcu organizację rzeczywistych wydarzeń, odbywających się poza rzeczywistością wirtualną. Ewolucja Facebook-a powoduje, iż serwis ten może z powodzeniem zastąpić inne strony i aplikacje, a określenie „siedzieć w Internecie” może zostać w nieodległej przyszłości zastąpione określeniem „siedzieć na Facebook-u”.

Najczęściej spotykane formy cyberprzemocy na Facebook-u to obraźliwe i agresywne komentarze umieszczane na profilu osobistym ofiary cyberprzemocy, zamieszczanie treści, zwłaszcza zdjęć i nagrań wideo szkalujących czy ośmieszających ofiary cyberprzemocy czy dystrybucja linków do tego typu treści zawartych w innych mediach społecznościowych. Bardzo częstą praktyką jest prowadzenie stron fanowskich (fanpage) o przemocowym charakterze, w rodzaju „Beka z gimbow” (obecnie ok. 170 000 użytkowników) czy „Beka z nastolatek” (ok. 140 000 użytkowników). Często jest również kradzież tożsamości – podszywanie się pod innych użytkowników Facebook-a, którzy nie wylogowali się ze swoich kont używając komputera w miejscach publicznych lub którzy lekkomyślnie udostępnili swoje hasła.

Na rynku polskim najpoważniejszym konkurentem Facebook-a jest portal nk.pl. Jest to polski serwis społecznościowy, który został uruchomiony w listopadzie 2006. Jego pierwotnym celem było umożliwienie użytkownikom odnalezienia osób ze swoich szkolnych lat (nasza-klasa.pl) i odnowienie z nimi kontaktu. Aktualnie serwis nabrał charakter typowego portalu społecznościowego podobnego do Facebooku-a. Ma około 2 mln użytkowników w wieku 7-24 lat, przy czym w wypadku

6 „Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce”, Warszawa, 2013.

7 Idem.

8 www.sotrender.com

tego portalu widoczny jest wyraźny spadek liczby użytkowników. W bieżących rankingach (październik 2014) zanotował on przeszło 5 mln odwiedzających internatów, podczas gdy na początku dekady z serwisu nasza-klasa.pl korzystało około 14 mln Polaków. Nie mniej jednak nadal jest to ważna siła na scenie polskich mediów społecznościowych, a portal popularny jest zwłaszcza w mniejszych miejscowościach i wśród młodszych użytkowników.

Ze względu na trend upodobniania nk.pl do Facebook-a podobny jest również charakter cyberprzemocy na tym portalu. Również i tutaj są to przede wszystkim agresywne komentarze oraz agresywne grupy, czyli odpowiedniki facebook-owych fanpage.

Bardzo popularnym serwisem społecznościowym wśród młodzieży, zwłaszcza w wieku gimnazjalnym jest portal ask.fm. Jest to serwis społecznościowy typu Q&A (pytania i odpowiedzi). Zarejestrowany użytkownik zadaje krótkie pytanie (do 300 znaków), a druga strona na nie odpowiada. Domyślnie dopuszczane są pytania „anonimowe”, czyli bez podania autora wpisu. Do wpisów można także dodawać zdjęcia, filmy i „polubienia”. Większość polskich użytkowników (spośród obecnie 2 mln) to ludzie w przedziale 7-24 lata. Spora część z nich, bo aż pół miliona, nie skończyła nawet 14 lat. Dlaczego ten portal może być szczególnie niebezpieczny w kontekście zagrożenia cyberprzemocą? Wynika to przede wszystkim właśnie z dopuszczenia przez autorów serwisu pytań anonimowych - często zamiast pytań pojawiają się tam bardzo wulgarne, anonimowe ataki na osobę pytaną, a całość „pytań i odpowiedzi” przeradza się w agresywną wymianę wyzwisk pomiędzy właścicielem profilu a anonimowymi pytającymi. Co więcej do podglądu pytań i odpowiedzi nie jest konieczna rejestracja na portalu, przebieg dyskusji mogą zatem obserwować również postronne osoby, na przykład na podstawie udostępnionego na Facebook-u czy nk.pl linku.

Kolejnym wartym omówienia portalem społecznościowym jest nestor polskich mediów społecznościowych, czyli Fotka.pl, uruchomiony już w 2001 roku. Początkowo polegał on jedynie na udostępnianiu i ocenie zdjęć. Z czasem przybrał na funkcjonalności i obecnie umożliwia publikację zdjęć, ich ocenę oraz komentowanie. Ponadto każdy członek społeczności ma również możliwość stworzenia własnego opisu, korzystanie z czatów i wideoczatów, forów, grup tematycznych itp. Serwis jest w znacznym stopniu otwarty również dla niezarejestrowanych użytkowników, którzy mogą uzyskać prosty dostęp do zdjęć zamieszczanych przez innych użytkowników.

Fotka.pl ma już czasy świetności za sobą. Najlepszym okresem dla tego serwisu były lata 2007-2009, kiedy to w niektórych miesiącach odwiedzał ją nawet co piąty polski internauta. Obecnie serwis ten posiada około 600 tyś. użytkowników. Dlaczego zatem uwzględniamy ją w tym omówieniu, skoro najmniej popularny

z dotychczas wymienionych serwisów społecznościowych, ask.fm, ma ich przeszło 3 razy więcej? Z dwóch powodów. Po pierwsze Fotka.pl jest serwisem nadal stosunkowo popularnym wśród młodzieży – blisko połowę użytkowników stanowią osoby w wieku 15-24 lat, zwłaszcza z terenów wiejskich i z mniejszych miejscowości – użytkownicy zamieszkujący wieś i miasta do 50 tyś. mieszkańców stanowią aż 75% zarejestrowanych „fotkowiczów”.⁹ Drugim natomiast powodem jest wyjątkowo duża nośność Fotki jako medium rozpowszechniania cyberprzemocy. Specyfika tego serwisu, w którym praktycznie wszystkie zdjęcia to zdjęcia osób świadomie wystawiających się na ocenę i komentarze powoduje, iż jest on przepełniony komentarzami agresywnymi i o charakterze seksualnym, często wyrażanych za pomocą wulgarnego słownictwa. Fotka stanowi również świetne pole aktywności dla osób poszukujących przygód erotycznych, zarówno wirtualnych jak i realnych. Znamienny jest tu eksperyment przeprowadzony przez jednego z blogowiczów, który po założeniu fałszywego profilu nieistniejącej 19-letniej dziewczyny otrzymał w ciągu 12 dni istnienia profilu blisko 250 propozycji nawiązania kontaktu, w zdecydowanej większości o seksualnym charakterze.¹⁰ W zestawieniu z dużą liczbą młodych i bardzo młodych użytkowników Fotka.pl może stanowić duże zagrożenie pedofilią i sextingiem.

Jeśli już mowa o sextingu, czyli rozsyłaniu za pomocą smartfona nagich lub erotycznych zdjęć konieczne jest omówienie nowego trendu wśród młodych ludzi - aplikacji pod nazwą Snapchat. Nie jest to typowy portal społecznościowy, ale aplikacja na smartfony, pozwalająca przestać innym użytkownikom tej aplikacji zdjęcia lub nagrania wideo, które znikną automatycznie po 10-sekundowym odtwarzaniu. Aplikacja pełni również rolę typowego komunikatora internetowego. 10-sekundowy okres wyświetlania multimediów stwarza pozór bezpieczeństwa dla użytkowników i skłania ich do zachowań ekshibicjonistycznych. Dlatego też Snapchat jest coraz bardziej popularny wśród młodzieży – w USA to trzecie medium społecznościowe w zakresie liczby użytkowników. Podobna tendencja jest również zauważalna w Polsce – z rozmów prowadzonych przez nas z nauczycielami i rodzicami wynika, że coraz więcej młodych ludzi korzysta ze Snapchat-a, często właśnie do przesyłania erotycznych zdjęć. Niestety zdecydowana większość młodych ludzi korzystających z tej aplikacji nie zdaje lub nie chce sobie zdawać sprawy, że bezpieczeństwo kontaktów za pomocą Snapchat jest jedynie pozorne – po pierwsze zapisanie otrzymanych zdjęć nawet w ciągu 10 sekund po otrzymaniu jest banalnie proste za pomocą odpowiednich aplikacji smartfonowych, a po drugie przesyłane za pomocą programu multimedia znikają z telefonu odbiorcy ale nie z serwerów właścicieli tej aplikacji. Niedawno szerokim echem odbyło się włamanie hakerskie na serwery Snapchat, w wyniku którego do sieci przedostało się około 200 000 zdjęć, w tym nagich zdjęć celebrytów.

⁹ Gemius, X 2014.

¹⁰ <http://mrkpassion.pl/jak-podrywaja-na-fotka-pl/>

Kończąc ten z konieczności krótki opis popularnych wśród młodzieży serwisów i aplikacji społecznościowych warto jeszcze wspomnieć o społecznościowych serwisach treści – zawartość tych portali to zazwyczaj zdjęcie, zrzut ekranu czy prosta grafika opatrzona krótkim komentarzem - „memy”, „demoty” itp., często o charakterze ironicznym, sarkastycznym, komentującym bieżące zdarzenia czy trendy. Zapewne większości czytelników zna strony w rodzaju demotywatory.pl czy kwejk.pl. Wśród tego typu mediów społecznościowych popularne są również portale wyspecjalizowane w eksponowaniu „wieśniackich” czy „obciachowych” zachowań w Internecie. Polega to na zamieszczeniu kompromitujących zdjęć, dialogów czy komentarzy znalezionych na innych portalach (np. na Fotce czy na Facebook-u) i agresywnym komentowaniu ich przez innych internautów. Często połączone jest to z ujawnieniem tożsamości osób znajdujących się na zdjęciach.

Anonimowość w Internecie, odtwarzanie danych historycznych

oraz usuwanie wyników wyszukiwania

W ostatniej części rozdziału dotyczącego technologicznych aspektów cyberprzemocy chcielibyśmy omówić kilka popularnych wśród młodzieży mitów, dotyczących przede wszystkim anonimowości w Internecie oraz powszechnie powtarzanej opinii o nieusuwalności danych raz w Internecie zamieszczonych.

Podobnie jak w wypadku omawianego wcześniej programu Snapchat generalnie anonimowość w Internecie jest dosyć pozorna. Młodzi ludzie uważają, że logowanie się na forach, portalach społecznościowych czy w komunikatorach za pomocą przypadkowo wybranego pseudonimu (nicka) zabezpiecza przed ujawnieniem ich rzeczywistej tożsamości. W praktyce jest jednak nieco inaczej.

Po pierwsze, wiele z portali społecznościowych w trakcie procedury zakładania konta wymaga podania imienia i nazwiska. Oczywiście portale te nie posiadają możliwości technicznych weryfikacji czy podane w trakcie rejestracji dane osobowe są prawdziwe, ale wymusza to niejako logiką tych stron. Facebook, nk.pl kojarzy w gronie znajomy osoby, które zazwyczaj znają się również poza rzeczywistością wirtualną – grono klasowe, przyjaciół, sąsiadów, rodzinę – w tej sytuacji podanie fałszywego imienia i nazwiska zmniejszałoby szanse na wyszukanie takiej osoby przez znajomych i automatycznie zawęziłoby grono internetowych „przyjaciół”.

Po drugie, założenie konta na portalu społecznościowym zazwyczaj wymaga podania rzeczywistego adresu e-mail. Procedura aktywacji konta polega na odebraniu przesłanej przez administratora portalu wiadomości i wejściu w zamieszczony tam link. Wymusza to na osobach chcących założyć konto podanie rzeczywistego adresu e-mail, użytkowanego przez osobę zakładającą konto. Warto również zaznaczyć, że adres e-mail jest unikatowym identyfikatorem odbiorcy korespondencji – nie ma możliwości założenia dwóch identycznych adresów pocztowych przez dwie niezależne osoby.

Kolejne narzędzia pozwalające na identyfikację autora zamieszczanych w Internecie treści mają już charakter ściśle technologiczny. W wypadku łączenia się z Internetem za pomocą komputerów (zarówno stacjonarnych jak i przenośnych) możliwa jest identyfikacja za pomocą tak zwanego numeru IP. Jest to unikalny numer, który jeszcze w niedalekiej przeszłości pozwalał na identyfikację konkretnego urządzenia łączącego się z Internetem – obecnie, w epoce coraz bardziej powszechnego łączenia się z siecią za pomocą sieci bezprzewodowych numer ten nie identyfikuje konkretnych komputerów a jedynie urządzenie dostępowe, zazwyczaj router wi-fi, łączące się z Internetem i udostępniające innym komputerom połączenie za pośrednictwem fal radiowych. Niemniej jednak te urządzenie rejestruje dane identyfikacyjne poszczególnych komputerów łączących się za jego pośrednictwem z siecią – są to tak zwane numery MAC kart sieciowych – każdy komputer posiadający kartę sieciową, a więc komponent niezbędny do połączenia z Internetem, posiada również taki numer - unikatowy w skali światowej, nadawany przez producenta danej karty podczas produkcji. W wypadku urządzeń mobilnych takim unikatowym oznaczeniem jest numer IMEI – każdy telefon komórkowy wykorzystujący technologię GSM posiada taki identyfikator, a jest on rejestrowany przez operatora sieci komórkowej zarówno w trakcie rozmów telefonicznych jak i przy łączeniu się z Internetem.

Oczywiście wszystkie powyższe metody identyfikacji użytkownika Internetu mają jedną podstawową wadę – wymagają współpracy ze strony administratorów poszczególnych stron, sieci komputerowych czy operatora telefonii komórkowej. Taka współpraca w sytuacji samodzielnej próby ustalenia danych cyberprześladawców jest praktycznie niemożliwa do osiągnięcia, zarówno z przyczyn formalnych, związanych z ochroną danych osobowych jak i ze względu na partykularne interesy dostawców usług sieciowych. Do uzyskania takich danych uprawnione są oczywiście organy ścigania – policja i prokuratura. Jednak z punktu widzenia prewencji cyberprzemocy ważne jest, aby rodzic czy nauczyciel był w stanie uświadomić swoim podopiecznym, że anonimowość w sieci jest pozorna, a posługiwanie się pseudonimem nie zabezpiecza przed poniesieniem odpowiedzialności za swoje czyny.

Innym często powtarzaniem mitem związanym z Internetem jest hasło mówiące, że to co raz znalazło się w Internecie pozostanie już w nim na zawsze. Oczywiście jak każdy mit i ten zawiera w sobie ziarno prawdy – ofiara cyberprzemocy w przeważającej części wypadków nie ma możliwości usunięcia szkalujących go stron, wpisów, zdjęć czy komentarzy – chyba że zostały one zamieszczone na jej własnym profilu. Zdecydowana jednak większość portali społecznościowych zapewnia użytkownikom możliwość zgłoszenia naruszeń regulaminów. Facebook w tym celu oferuje specjalne formularze zgłoszeniowe, które umożliwiają złożenie próśby o interwencję również osobom, które nie posiadają konta na tym portalu.

Istnieje również możliwość znacznego ograniczenia dostępu do witryn, które nie są elementami portali społecznościowych a funkcjonują w Internecie jako samodzielne strony www. Można wyobrazić sobie sytuację, w której cyberprześladowca tworzy prostą stronę zawierającą zdjęcia, nagrania wideo czy wpisy atakujące inne osoby. W tym wypadku możliwe jest znaczące ograniczenie dostępu do tej strony poprzez usunięcie jej adresu z wyników wyszukiwania w Google. W tym celu konieczne jest wypełnienie wniosku o usunięcie wyników wyszukiwania zgodnie z europejskim prawem ochrony danych osobowych dostępnym na stronie https://support.google.com/legal/contact/lr_eudpa?product=websearch&hl=pl. W tym wypadku, jeśli wniosek spełnia kryteria określone w odpowiedniej dyrektywie Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej Google usunie adres strony z wyników wyszukiwania prowadzonego za pomocą tej wyszukiwarki. Oznacza to w praktyce, że strona nadal będzie istnieć, ale dotarcie do niej bez znajomości konkretnego adresu będzie znacznie utrudnione.

Ostatnią sprawą, którą chcielibyśmy omówić jest sytuacja odwrotna – wyobraźmy sobie, że cyberprześladowca umieszcza w Internecie obraźliwe zdjęcia czy komentarze, a następnie w obawie przed odpowiedzialnością – usuwa je. Tymczasem ofiara cyberprzemocy chce, w celu chociażby przeprowadzenia sprawy w ramach omawianych we wcześniejszych rozdziałach zapisów Kodeksu Cywilnego, odtworzyć stan przeszły zmienionej lub usuniętej strony. Bardzo pomocny jest w takich wypadkach serwis Wayback Machine (<http://www.archive.org/web/web.php>) - biblioteka gromadząca dawne wersje stron internetowych z całego świata, od 1996 r. W tej bibliotece zgromadzono obecnie ponad 450 miliardów różnych wersji stron www. Wyszukiwanie wersji historycznej pożądanej strony jest bardzo proste – wystarczy wpisać jej adres www a następnie na osi czasu wybrać moment, w którym strona została zarchiwizowana.



Odwiedź nas na Facebook-u:
www.facebook.com/CyberprzemocWSzkolach