

CZŁOWIEK W ŚWIECIE RZECZYWISTYM I WIRTUALNYM

**Wybrane patologie
społeczno-wychowawcze
w cyberprzestrzeni**

pod redakcją

Anny Andrzejewskiej, Józefa Bednarka, Sylwii Ćmiel

Recenzja

dr hab. prof. UKSW Piotr Drzewiecki
ks. prof. zw. dr hab. Edward Jarmoch

Komitet wydawniczy

Magdalena Sitek – przewodnicząca
Krzysztof Jankowski – projekt okładki

Korekta

mgr Sławomir Koźlak

ISBN 978-83-62753-30-7

Copyright by Wydawnictwo WSGE

Józefów 2013

Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej

im. Alcide De Gasperi

05-410 Józefów

ul. Sienkiewicza 2

tel./fax +48 022 789 19 03

www.wsge.edu.pl

wydawnictwo@wsge.edu.pl

Skład, łamanie, okładka

Agencja Reklamowa Jankowski.media.pl

Druk i oprawa

Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Reklamowe

GRYF Olsztyn

Spis treści

Wprowadzenie (Józef Bednarek, Anna Andrzejewska, Sylwia Ćmiel)	7
1. Marta Czerwiec - Wirtualne dzieciństwo – realne zagrożenie dla najmłodszych	13
1. Wirtualne autorytety	16
2. Animowana przemoc	18
3. Nakręcanie spirali	21
2. Anna Tomczyk - Popularyzacja przemocy w filmach animowanych	37
1. Kontrolno-dyscyplinujące działania KRRiT w zakresie ochrony małoletnich widzów ..	39
2. Współczesne filmy animowane	41
3. Pejoratywny wpływ filmów animowanych na młodych widzów	42
4. Edukacja medialna dzieci i dorosłych	44
3. Michalina Łukasińska - Rola gier komputerowych i konsolowych w rozwoju zachowań dziecka w młodszym wieku szkolnym	51
1. Ogólna charakterystyka zmian w okresie późnego dzieciństwa	54
2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym	55
3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym	57
4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami ...	58
5. Charakterystyka gier komputerowych	59
6. Typy gier komputerowych	60
7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa	65
4. Rafał Lew-Starowicz - Profilaktyka cyberprzemocy w szkole	71
1. Istota i charakterystyka cyberprzemocy	74
2. Działania profilaktyczne	76
3. Sposoby reagowania na cyberprzemoc	80
5. Marek Cendrowski - Współczesne uwarunkowania handlu ludźmi	87
1. Początki handlu ludźmi	91
2. Prawo a handel ludźmi	93
3. Ściganie handlu ludźmi w Polsce	95
4. Nowe oblicza handlu ludźmi	98
5. Handel ludźmi w Polsce. Wybrane statystyki	103
6. Handel Ludźmi a Internet	107
7. Prostyucja w Internecie	107
8. Nielegalna adopcja	108
9. Handel organami	109
10. Handel ludźmi jako obszar przestępstw okołoezystencjalnych	110
6. Anna Wrona - Cyberseks – ciemna strona sieci?	115
1. Seks w Internecie – zjawisko coraz powszechniejsze	118
2. Granice	121
3. Cyberseks w badaniach	123
4. Zagrożenie cyberseksem a osoby młode	125
5. Cyberseks a edukacja seksualna	127

7. Krzysztof Zimny - Przystępczość nieletnich w świecie rzeczywistym i w cyberprzestrzeni ..	133
1. Definicja przestępcstwa	135
2. Ustawowa opieka nad nieletnimi	137
3. Przystępczość wśród nieletnich w ujęciu statystycznym	138
4. Przemoc i agresja w szkołach i innych placówkach oświatowych	142
5. Przystępczość nieletnich w Internecie	146
6. Przemoc wśród nieletnich – przykłady	148
7. Przyczyny przemocy wśród młodzieży	149
8. Profilaktyka i zapobieganie przemocy	151
8. Krzysztof Lewandowski - Big Four – kluczowe aspekty globalnej polityki Internetu	155
1. Pojęcie polityki Internetu w kontekście rozwoju cyberprzestrzeni	157
2. Istota głównych aspektów polityki sieci	159
3. Kierunki potrzeb kodyfikacyjnych w obszarze cyberprzestrzennej koegzystencji	176
9. Róża Dolińska, Suzan Reyadh - Telewizja w życiu osób starszych	179
1. Przystosowanie do starości	182
2. Skutki oddziaływania mediów	184
3. Społeczna rola telewizji	184
4. Znaczenie telewizji dla seniorów	186
5. Uzależnienie od telewizji	187
10. Paweł Ciunowicz - Etiologia i motywy zabijania	193
1. Różnice w podejściu społeczeństw do pozbawiania życia na przełomie dziejów	196
2. Etiologia zabójstw	199
3. Zabójstwa w afekcie	202
4. Zabójstwa dokonane z premedytacją	204
5. Teorie powstawania agresji	207
6. Rola kształtowania postaw i przekonań w etiologii agresji	209
7. Predyspozycje biologiczne do popełnienia zabójstw	211
11. Katarzyna Bakalarczyk Burakowska - Specyfika zabijania pod wpływem mediów ...	215
1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze - argumenty za i przeciw	218
2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach	223
3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę	226
12. Piotr Deputowski - Internetowe kluby samobójców w świetle badań	235
1. Dostępność do informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa w polskojęzycznym Internecie	237
2. Dostępność informacji samobójczych w Internecie w opinii rodziców uczniów szkół gimnazjalnych	240
3. Wnioski	243
13. Damian Kołomyjski - Fenomen zabijania w grach komputerowych	251
1. Gry komputerowe – inny świat	254
2. Niezwykłość zjawiska jakim jest zabijanie w grach komputerowych	257
3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach	260

14. Joanna Zapendowska - Rzeczywistość w nowych grach komputerowych	265
1. Istota i znaczenie gier komputerowych	267
2. Rodzaje gier komputerowych	269
3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych	270
4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych	272

Wprowadzenie

W ostatnich latach przedmiotem zainteresowania wielu środowisk naukowych za granicą i w Polsce staje się, obok przestrzeni internetowej, także cyberprzestrzeń i świat wirtualny. Nowe możliwości korzystania z najnowszych technologii interaktywnych i mediów cyfrowych to efekt coraz bardziej innowacyjnych funkcji, zadań i potencjału tych urządzeń. Równoległe z ich możliwościami pojawiają się w sposób dynamiczny i powszechny nowe zagrożenia, wynikające nie tylko z przebywania w sieci, ale także z jej inspiracji. Te ostatnie to zazwyczaj tradycyjne zagrożenia i uzależnienia chemiczne, które występowały już wcześniej. Ich skutki są różnorakie, ale też coraz bardziej dramatyczne, gdyż dotyczą już niemal każdej naszej działalności.

Aktywność nasza, zwłaszcza niepełnoletnich, jest przenoszona do świata wirtualnego. Ten jest wspaniały, ale nadmierne korzystanie z tych nowych możliwości cyberprzestrzeni i świata wirtualnego związane jest z licznymi pułapkami i niebezpieczeństwami, które pojawiają się bardzo dynamicznie i podstępnie, a ich skutki są jednym z największych wyzwań społecznych, edukacyjnych i profilaktycznych współczesnego świata. Każdy człowiek bez względu na jego wiek, płeć, zawód i miejsce zamieszkania itd. nie może być obojętny wobec tradycyjnych i nowych zagrożeń, zwłaszcza świata wirtualnego. Te zaś dotyczą przede wszystkim dzieci i młodzieży, ale także osób dorosłych, w tym starszych.

Autorzy poszczególnych tekstów zamieszczonych w tej książce podejmują te kwestie. Wskazano w nich na wiele nowych i jednocześnie różnorodnych patologii społeczno-wychowawczych, moralnych, poznawczo-intelektualnych, odnoszących się do zdrowia psychicznego i fizycznego, jak również wiele innych będących skutkiem przebywania najmłodszego pokolenia w cyberprzestrzeni lub z jej inspiracji, które - na co już wskazano - mogą być wyjątkowo niebezpieczne. Nie są one już pojedynczymi przypadkami, ani procesem, a tworzą - co podkreślają liczni badacze, ta że Autorzy zamieszczonych w książce tekstów - masowe zjawisko o zasięgu globalnym i niezwykle dynamicznym charakterze. Ich liczba i zakres, podobnie jak nowe możliwości technologii informacyjno-komunikacyjnych, ich niebezpieczeństwa oraz tendencje rozwojowe rosną w tempie niemalże wykładniczym i przyczyniają się w istotnym stopniu do ich upowszechnienia.

Zagrożenia patologiczne w świecie wirtualnym dotyczą zwłaszcza dzieci i młodzieży, a więc uczniów. Należy zatem dodać, że ich bezpieczeństwo w sytuacjach kryzysowych i ekstremalnych jest dużym wyzwaniem dla badań, studiów, oświaty, edukacji, profilaktyki, prewencji oraz diagnozy i terapii. Wyzwania te, w kontekście zapewnienia bezpieczeństwa uczniom, co akcentują Autorzy tekstów, pojawiają się także przed każdą rodziną i szkołą oraz innymi placówkami oświatowo-wychowawczymi. Ten nie zgłębiany obszar patologii w świecie wir-

tualnym będących skutkiem dynamicznego rozwoju interaktywnych technologii i mediów cyfrowych staje się przedmiotem badań coraz liczniejszych analiz i refleksji pedagogicznych.

Badacze tej problematyki, głównie zagraniczni, od ponad dziesięciu lat podejmują te kwestie. Niestety, są to opracowania cząstkowe, pojawiające się w specjalistycznych czasopismach, a zatem krąg oddziaływań publikacji i doniesień naukowych z najnowszymi wynikami badań jest ograniczony i nie obejmuje swym zasięgiem adresatów: wychowawców, nauczycieli, pedagogów, a więc szkoły itp. Najnowsze wyniki badań tych zjawisk nie docierają także do osób dotkniętych patologiami w sieci i innymi zagrożeniami oraz ich najbliższych środowisk wychowawczych, jakim jest rodzina, także rodzina zastępcza.

Chodzi także o ich przydatność w szkołach i w instytucjach oraz organizacjach zajmujących się wyrównywaniem szans edukacyjnych, realizujących powszechne, alternatywne programy edukacyjne działań profilaktycznych i terapeutycznych, skierowane do uczniów oraz do grup i osób zagrożonych wykluczeniem i marginalizacją.

Pracownicy naukowo-dydaktyczni, prowadzący badania w tej tematyce, podejmują niezmiernie ważne, nowe i jednocześnie bieżące oraz perspektywiczne kwestie dotyczące różnych aspektów patologii w wirtualnym świecie. Czynią bardzo ciekawe, rzetelne, przydatne i wnikliwe analizy w kontekście podstaw teoretycznych, przyjętych założeń metodologicznych i przeprowadzonych badań, jak i otrzymanych wyników. Przedstawione treści mają charakter teoretyczno-empiryczny, co jest szczególnie cenne w sytuacji związanej z eksplozją nowych możliwości i zagrożeń świata wirtualnego.

Są to teksty interesujące poznawczo i mają walor porządkujący. Podejmowane przez Autorów problemy mają nie tylko duże znaczenie dydaktyczne i wychowawcze, ale także profilaktyczne i diagnostyczne. Przedstawione teksty są interdyscyplinarne i cechuje je wielostronne ujęcie złożonych problemów z pogranicza wielu dyscyplin naukowych. Ważnym ich walorem przedstawionych tekstów jest umiejętne łączenie dotychczasowej teorii, koncepcji i hipotez z coraz bogatszą i niekontrolowaną praktyką. Jest to istotna zaleta książki aspirującej do miana podręcznika akademickiego.

Należy podkreślić, iż problemy związane z tradycyjnymi i nowymi zagrożeniami są w niewystarczającym jeszcze stopniu rozpoznane na gruncie nauk społecznych, humanistycznych, zwłaszcza pedagogicznych. Mimo przeprowadzenia licznych kompleksowych i jednocześnie interdyscyplinarnych badań diagnostycznych w tym zakresie, uwzględniających negatywne skutki dla człowieka dotkniętego zagrożeniami ze strony cyberprzestrzeni, problematyka podejmowanych patologii w dalszym ciągu jest w niewystarczającym stopniu upowszechniana i nagłośniona. Warto zatem przedstawić obecnie tworzoną klasyfikację tych nowych, coraz lepiej identyfikowanych zagrożeń świata wirtualnego. Mają one bezpośredni i pośredni wpływ na powstawanie patologii związanych z zachowaniami

i postawami osób, zwłaszcza niepełnoletnich, uzyskiwanymi przez nich wynikami w szkole, stanem zdrowia psychicznego i fizycznego, a w końcu konfliktem z uznawanymi wartościami i funkcjonującym prawem.

Dotychczasowe analizy i badania pozwalają stwierdzić, że systematycznie poszerza i wzbogaca się klasyfikacja różnorodnych zagrożeń. Do poszczególnych ich obszarów można zaliczyć konkretne zagrożenia: 1) zagrożenia dla zdrowia psychicznego i fizycznego, obejmujące różnorodne choroby oraz dolegliwości z tym związane; 2) zagrożenia moralne dotyczące m.in. cyberpornografii, prostytucji w sieci, cyberpedofilii, cyberseksu, sekstingu; 3) zagrożenia społeczno-wychowawcze związane m.in. z cyberbullyingiem (przemocą i agresją w sieci), hazardem w sieci, Second Life, sektami w świecie wirtualnym, handlem żywym towarem i organami; 4) zaburzenia kontaktów interpersonalnych, zagrożenia substancjami chemicznymi, do których zaliczyć można: bigoreksję, narkotyki w sieci, napoje energetyzujące, pigułki gwałtu, dopalacze itp.; 5) infoholizm (nazywane też sieciohilizmem netoholizmem) i gry komputerowe powodujące różnorodne konsekwencje zdrowotne, zwłaszcza psychiczne. Wybrane z powyższych zagrożeń zostały przedstawione w książce. Ponadto występuje jeszcze cały blok cyberprzestępczości, a więc zagrożeń teleinformatycznych będących przedmiotem częściowych rozważań w tej książce.

W kontekście tych zagrożeń znaczenia nabiera diagnoza, profilaktyka i terapia związanych z nimi patologii społecznych obejmująca: funkcje i zadania rodziny, rolę szkoły, zadania innych instytucji oświatowo-wychowawczych, działalność różnorodnych poradni, fundacji i organizacji oraz działania w sytuacjach kryzysowych.

Celem tego opracowania jest analiza wyników badań, doświadczeń i refleksji pedagogicznej dokonana przez przedstawicieli różnorodnych środowisk i instytucji. Analiza ta dotyczy przyczyn, przebiegu (rozwoju), skali (zasięgu) nowych identyfikowanych zagrożeń w postaci różnorodnych patologii związanych z najnowszymi interaktywnymi technologiami, wyjątkowo niebezpiecznymi dla człowieka, zwłaszcza dzieci i młodzieży. Wskazuje ona także na działania edukacyjne i profilaktyczne mające na celu kształcenie i doskonalenie kompetencji społeczno-komunikacyjnych i medialno-informacyjnych w kontekście ww. zagrożeń.

Analizy różnych obszarów i aspektów zagrożeń zamieszczono w dwóch książkach stanowiących spójną całość pt. „Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym”. Są nimi:

1. Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym.
2. Wybrane patologie społeczno-wychowawcze w cyberprzestrzeni.

Podjęmowane w kolejnych rozdziałach książki problemy zasługują na wyjątkową uwagę ze względu na kwalifikacje i doświadczenie Autorów. Są to osoby nie tylko z wielkimi osiągnięciami i ważnymi kompetencjami naukowo-badawczymi i doświadczeniem, ale także młodzi nauczyciele akademicy oraz inne osoby mające za sobą także bogate doświadczenia w działalno-

ści edukacyjnej, diagnostycznej, profilaktycznej i terapeutycznej. Rozważane w książce treści mają charakter uniwersalny i globalny, i dotyczą głównie zachowań ryzykownych, a nawet ekstremalnych. Związane są z przemianami, głównie cywilizacyjnymi i informatycznymi, a także ich problemami, dylematami oraz konsekwencjami - dramatycznymi czy nawet tragicznymi. Powodem tego stanu rzeczy jest – jak wskazuje większość Autorów tekstów - nieświadome, nadmierne, niekontrolowane, nieodpowiedzialne, nieracjonalne i nierozsądne przebywanie dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym. Te ostatnie, związane z przestrzenią internetową, stają się substytutem świata realnego.

Przydatność książki w kształtowaniu nowej świadomości społecznej uczniów (dzieci i młodzieży) oraz osób dorosłych (m.in. nauczycieli, pedagogów, opiekunów i rodziców, ale także nauczycieli akademickich – badaczy) jest szczególna. Kształtowanie wiedzy i świadomości rodziców na temat zagrożeń w cyberprzestrzeni może znacznie przyczynić się do zmniejszenia skali różnorodnych patologii, zagrożeń lub uzależnień u dzieci i młodzieży, a także u samych rodziców. Potrzeba kształtowania niezwykle ważnych kompetencji społeczno-komunikacyjnych i informacyjno-informatycznych zostaje w sposób normatywny przedstawiona w licznych dokumentach formalno-prawnych.

Przedstawione treści pozwolą na refleksję i przemyślenia rodzicom, nauczycielom, pedagogom, psychologom, lekarzom, psychiatrom, prawnikom, medioznawcom i przedstawicielom innych dyscyplin naukowych, których przedmiotem badań są i mogą być zagrożenia mediów cyfrowych i technologii interaktywnych. Zadania w tym zakresie dotyczą zarówno aktywności i spędzania czasu wolnego przez niepełnoletnich, ale i przez dorosłych, będących także nauczycielami oraz pedagogami. To ich postawa, związana jest z niedostateczną odpowiedzialnością za opiekę i wychowanie najmłodszego pokolenia, na które w cyberprzestrzeni czyha wiele pułapek. Dzięki celowej i odpowiedzialnej postawie dorosłych najmłodsze pokolenie w większym stopniu będzie bezpieczne i odpowiedzialne w przejawianiu różnorodnych form aktywności w cyberprzestrzeni i świecie wirtualnym z pełnym respektowaniem obowiązujących w nich zasad.

To rodzice i opiekunowie, będący także pedagogami i nauczycielami w sposób szczególnie potrzebują wiedzy na temat powstawania różnorodnych zagrożeń związanych z cyberprzestrzenią oraz wiedzy na temat profilaktyki w tym zakresie. Należy dodać, iż każda edukacja, kształcenie i profilaktyka, bez względu na poziom i kierunek działalności, musi uwzględniać przyszłe potrzeby społeczno-wychowawcze i informacyjno-informatyczne.

Książka ta, o charakterze edukacyjnym, resocjalizacyjnym i profilaktycznym, kierowana jest do studentów i nauczycieli akademickich, uczelni o charakterze społecznym i humanistycznym, zwłaszcza pedagogicznym, a także innych zajmujących się naukami związanymi z wychowaniem, a także profilaktyką, resocjalizacją, prewencją. Niektóre z nich wskazują na możliwości wdrożenia do praktyki kształceniowej i wychowawczej pewnych rozwiązań edukacyjnych, profilaktycz-

nych, merytorycznych, metodycznych, organizacyjnych, logistycznych, prawnych i innych, które wynikają z najnowszych dokumentów normatywnych obowiązujących w Polsce i UE.

Anna Andrzejewska
Józef Bednarek
Sylwia Ćmiel

Marta Czerwiec

**WIRTUALNE DZIECIŃSTWO –
– REALNE ZAGROŻENIE
DLA NAJMŁODSZYCH**

Wstęp

Problemy związane z szerokim dostępem do mediów cyfrowych i coraz częstszym kontaktem dzieci ze światem wirtualnym zapoczątkowuje nierzadko intensywny kontakt najmłodszych z nasyconymi agresją treściami przekazywanymi przez telewizję. Nie bez przyczyny naukowcy określają obecnie dzieciństwo najmłodszego pokolenia „telewizyjnym dzieciństwem”.

Niestety, większość rodziców nie ustala żadnych zasad korzystania z mediów w domu¹. Rodzice rzadko też dyskutują z dziećmi na temat treści przekazów medialnych. Tymczasem kreowanie postawy świadomego odbiorcy tych treści wydaje się być niezmiernie ważne - zwłaszcza w obliczu wyników badań prezentowanych przez Heidi Fuller i Amy Damico², które pokazały, że większość dorastających dzieci uważa siebie za świadomych i niezagrażonych odbiorców mediów, co może świadczyć o niskim poziomie krytycyzmu wobec przyswajanych komunikatów.

W pierwszej kolejności należy więc skupić się na edukowaniu dzieci i młodzieży³ nie w zakresie *jak korzystać z mediów*, ale raczej w zakresie *jak media mogą wykorzystać widza*⁴. Istnieje bowiem realne niebezpieczeństwo, że to nie społeczeństwo będzie kształtować otaczającą rzeczywistość, ale będą to czynić media, które aspirują już do roli nie czwartej, lecz pierwszej władzy.

Ponieważ nasi podopieczni mają coraz częstszy kontakt ze światem mediów, warto zadawać sobie pytania o ich możliwy wpływ na rozwój i budowanie światopoglądu najmłodszych widzów. We wspomnianym kontekście kluczowe wydają się być trzy zasadnicze kwestie. Po pierwsze, *z kim* dziecko komunikuje się w wirtualnej rzeczywistości, po drugie, *z jakimi treściami* dziecko ma styczność, a po trzecie, *ile czasu* poświęca mediom⁵.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Wirtualne autorytety.
2. Animowaną przemoc.
3. Nakręcanie spirali.

1) R. Warren, In Words and Deeds: *Parental Involvement and Mediation of Children's Television Viewing*. "Journal of Family Communication", Vol. 1/2001, pp. 211-231.

2) H. A. Fuller, A. M. Damico, *Keeping Pace With Teen Media Use: Implications and Strategies for Educators*. "The Journal of Education Research", Vol. 101 (6)/2008, pp. 323-329.

3) R. Hobbs, R. Frost, *Measuring the Acquisition of Media – Literacy Skills*. "Reading Research Quarterly", Vol. 38 (3)/2003, pp. 330-355.

4) E. A. Vandewater, *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008, pp. 63 – 82.

5) F. J. Zimmerman, D. A. Christakis, *Associations between Content Types of Early Media Exposure and Subsequent Attentional Problems*. "Pediatrics", Vol. 120/2007, pp. 986-992.

1. Wirtualne autorytety

Ponieważ media niezwykle intensywnie wpływają na wyobraźnię, a pokazywane przez nie wzorce kształtują wartości moralne młodego widza, oddziaływanie mediów może przyczynić się do stępienia wrażliwości sumienia dziecka. Tę niepokojącą tezę potwierdzają badania OBOPu, z których wynika, że 61% ankietowanych uważa, iż o zachowaniu i obyczajach młodzieży decyduje w głównej mierze telewizja, filmy wideo i tygodniki dla nastolatków. 55% respondentów przypisuje zaś tę rolę rówieśnikom, z którymi dziecko nie tylko spotyka się w realnym świecie, ale także na płaszczyźnie wirtualnej, czyli „w sieci”, co oznacza, że życiem dorastających dzieci kierują rozmaitej maści wirtualne autorytety.

Ponieważ dzieci coraz więcej czasu spędzają przed ekranem komputera, wykorzystując komunikatory internetowe, takie jak poczta elektroniczna, gadu – gadu czy fora dyskusyjne, dodatkowym zagrożeniem w tym przypadku mogą być dla nich wirtualni „przyjaciele”, którzy nie zawsze w rzeczywistości pochodzą z ich grupy wiekowej. Zdarzają się przypadki podszywania się pod nastolatka czy nastolatkę osoby dorosłej i nakłanianie dziecka do spotkań czy ryzykownych zachowań, także seksualnych.

Ponieważ Internet nazywany jest oknem na świat (dodajmy – na *cały* świat), warto uświadomić sobie, że w sieci znajdują się także takie informacje, które mogą zawierać treści szkodliwe, zwłaszcza dla młodych odbiorców, jak na przykład strony o treściach pornograficznych z nieograniczonym dostępem. Nieograniczonym, bowiem *klikanie* na ekranie komputera potwierdzenia pełnoletniości użytkownika porno stron nie może być przecież uznane za jakąkolwiek barierę dostępu.

Oprócz zwiększania dostępności mediów cyfrowych, choćby poprzez unijne programy, takie jak projekt *eInclusion*⁶, warto zatem także wzmacniać czujność wobec zamieszczanych w sieci informacji. Mogą temu służyć rozmaite filtry rodzinne, jak również bezpośrednie blokowanie przez tak zwane *cybernianie* dostępu do stron o treściach uznawanych powszechnie za szkodliwe, przy czym należy mieć także świadomość, że zarówno cybernianie, jak i wspomniany już telewizor nie może zastąpić rodzica czy opiekuna⁷.

Problem telewizji czy Internetu jako głównego wychowawcy dzieci urosł obecnie do rangi problemu ogólnospołecznego⁸. Mimo powszechnego zaufania do mediów trudno nie uznać, że bezkrytyczne oddawanie dzieci pod ich opiekę budzi poważne wątpliwości. O ile stacje telewizyjne

6) www.einclusion-eu.org, [dostęp: 01.10. 2009].

7) P. Nikken, J. Jansz, *Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children*. "Learning, Media, and Technology", Vol. 31/2006, pp. 181-202.

8) S. Hamm, *Children of the Web*. "Business Week", 2 July 2007.

wprowadzają przynajmniej oznaczenia i pory emisji programów przeznaczonych dla widzów dorosłych oraz kontrolują nadawane w porze oglądalności dzieci programy, o tyle nad Internetem, jako kanałem dystrybucji informacji, nie można uzyskać takiej kontroli.

Przykładem zagrożenia ze strony świata mediów, nad którym trudno zapanować, może być lansowanie wzorców wychudzonych modelek oraz publikowanie zdjęć poddanych obróbce graficznej w czasopismach dla nastolatków, co prowadzi do niskiej samooceny dorastających dziewcząt i chłopców oraz do zaburzeń psychicznych skutkujących anoreksją czy bulimią oraz zżywaniami niedozwolonych środków wspomagających odchudzanie⁹.

Internet, jako narzędzie dystrybucji dóbr, także tych materialnych, daje możliwość zarówno dokonania zakupu wspomnianych niedozwolonych środków, jak również dystrybucji treści propagujących na przykład anoreksję jako filozofię życiową nastolatków – tak zwaną *ProAna*, co może budzić grozę. Nastolatki licytują się nawet na forach internetowych, która w ostatnim okresie schudła bardziej, a także przestawiają filmy, w których pokazują okrutne okaleczanie własnego ciała jako karę za złamanie „diety”.

Badacze odkryli także wpływ mediów, w tym także mediów cyfrowych, na wzrost zachowań przestępczych wśród młodzieży¹⁰, popadanie w uzależnienia od alkoholu, tytoniu i narkotyków¹¹, a także podejmowanie wczesnych i ryzykownych zachowań seksualnych¹². Internet daje także możliwości uczestnictwa w nielegalnych transakcjach, handlu pornografią czy zastraszania, naruszania godności osobistej osób i propagowania wulgarnych treści.

9) K. Harrison, *Television Viewing, Fat Stereotyping, Body Shape Standards, and Eating Disorder Symptomology in Grade-School Children*. “Communication Research”, Vol. 27/2000, pp. 617 – 641; M. McCabe, L. Ricciardelli, *Parent, Peer and Media Influences on Body Image and Strategies to both Increase and Decrease Body Size among Adolescent Boys and Girls*. “Adolescence”, Vol. 36(142)/2001, pp.225-241; E. Taveras et. al, *The Influence of Wanting to Look Like Media Figures on Adolescent Physical Activity*. “Journal of Adolescent Health”, Vol. 35(1)/2004, pp. 41-50; S. Thomsen, M. Weber, L. Brown, *The Relationship between Health and Fitness Magazine Reading and Eating Disordered Weight Loss Methods among High School Girls*. “American Journal of Health Education”, Vol. 32(3)/2001, pp. 133-138.

10) K. Browne, C. Hamilton-Giachrisis, *The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Public Health Approach*. “Lancet”, Vol. 365/2005, pp. 702-710.

11) K. Larson, *Analyzing the Impact of Drugs, Violence, and Sex in the Media*. “American Journal of Health Education”, Vol. 38/2007, pp. 169-171; S. Stern, *Messages from Teens on the Big Screen: Smoking, Drinking, and Drug Use in Teen-Centered Films*. “Journal of Health Communication”, Vol. 10/2005, pp. 331-336; N. Carson, D. Rodriguez, J. Audrain-McGovern, *Investigation of Mechanisms Linking Media Exposure to Smoking in High School Students*. “Preventive Medicine”, Vol. 41/2005, pp. 511-520.

12) C. Somers, J. Tynan, *Consumption of Sexual Dialogue and Content on Television and Adolescent Sexual Outcomes: Multiethnic Findings*. “Adolescence”, Vol. 41(161)/2006, pp. 15-38; D. Rimmington, J. Gast, *Cybersex Use and Abuse: Implications for Health Education*. “American Journal of Health Education”, Vol. 38(1)/2007, pp. 34-40; S. Villani, *Impact of Media on Children and Adolescents: A 10 – Year of the Research*. “Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry”, Vol. 10 (4)/2001, pp. 392 401.

Dlatego też niektórzy uczeni nazywają Internet *współczesną puszką Pandory*.

W obliczu wspomnianych zagrożeń nadrzędnym wyzwaniem wydaje się być zatem uczenie umiejętnego odczytywania przekazów medialnych¹³, krytycznej analizy treści, wyciągania wniosków i zadawania istotnych pytań tak, aby nie zatarła się granica między światem realnym a światem wykreowanym przez media, jak również uświadamianie dzieci i młodzieży odnośnie kwestii ochrony danych osobowych, praw autorskich oraz innych wspomnianych zagrożeń.

2. Animowana przemoc

Wyrobienie postawy krytycznego widza warto rozpocząć już od najmłodszych lat życia dziecka. W latach 80. - gdy badacze zaczęli zajmować się wpływem treści telewizyjnych na dzieci w wieku przedszkolnym¹⁴ - odkryto, że najmłodszy widzowie są aktywnymi, a nie, jak wcześniej sądzono, pasywnymi widzami zainteresowanymi kolorowymi obrazkami przesuwającymi się na ekranie.

W związku z tym zaczęto tworzyć programy edukacyjne dla dzieci, takie jak znana *Ulica Sezamkowa*, *Tomek i Przyjaciele*, *Strażak Sam* czy *Bob Budowniczy*, które uczą liczenia, kształtów, kolorów, radzenia sobie z problemami oraz propagują cenne dla dziecka wartości, takie jak prawdomówność, przyjaźń czy podawanie pomocnej dłoni drugiemu. Badacze odkryli także, że tego typu treści pomagają dziecku kształtować osobowość oraz mają pozytywny wpływ na jego rozwój umysłowy i późniejsze wyniki w nauce¹⁵.

H. L. Kirkorian¹⁶ w swojej rozprawie opisał nawet ruchy gałek ocznych w momencie oglądania programu telewizyjnego przez roczne dzieci oraz przez czterolatki i zauważył istotne różnice. Roczne dzieci nie zwracały jeszcze uwagi na treść przekazu, natomiast czterolatki tak. Przyjmuje się, że dzieci mniej więcej od drugiego roku życia zaczynają już zwracać uwagę na treść przekazu medialnego¹⁷, dlatego pojawiły się serie dla najmłodszych, np. *Dora the Explorer*.

13) J. Mustacchi, *What's Relevant for YouTubers?* "Educational Leadership", March 2008, pp. 67-70.

14) D. R. Anderson, S. R. Levin, *Young Children's Attention to 'Sesame Street'*. "Child Development", Vol. 47/1976, pp. 806-811.

15) L. R. Naigles, E. T. Kako, *First Contact in Verb Acquisition : Defining a Role for Syntax*. "Child Development", Vol. 64/1993, pp. 1665-1687; M. L. Rice, L. Woodsmall, *Lessons from Television: Children's Word Learning When Viewing*. "Child Development", Vol. 59/1988, pp. 420-429.

16) H. L. Kirkorian, *Age Differences in Eye Movements during Video Viewing*. Dissertation, University of Massachusetts – Amherst 2007.

17) G. Troseth, TV Guide: *Two-Year-Old Children Learn to Use Video as a Source of Information*. "Developmental Psychology", Vol. 39/2003, pp. 140-150; G. Troseth, M. M. Saylor, A. H. Archer, *Young Children's Use of Video as a Source of Socially Relevant Information*. "Child Development", Vol. 77/2006, pp. 786-799.

Natomiast dopiero około piątego roku życia dzieci zaczynają zdawać sobie sprawę, że postacie pokazywane w telewizji nie istnieją naprawdę i że nie mogą na przykład wyjść z ekranu do dziecięcego pokoju. Jednocześnie dzieci w wieku przedszkolnym są skłonne naśladować zachowania widziane na ekranie¹⁸. Rodzi to niebezpieczeństwo przenoszenia przez dzieci negatywnych, opartych na agresji i przemocy zachowań z rzeczywistości wirtualnej do realnego świata.

Twórcy przekazów medialnych zdają się nie mieć świadomości, że dziecko zachęcone umiejętnościami „latającego przyjaciela” może nabrać ochoty, aby takie umiejętności wypróbować na sobie. Takie przypadki niestety się zdarzają, a ich skutki często są tragiczne. Podobnie dzieje się, gdy dorastający chłopcy ze zdziwieniem odkrywają, że ich kolega nie „ożywa” jak postaci z gier komputerowych, które dysponują kilkoma życiami w jednej grze lub aktor, który w jednym filmie co prawda ginie, ale w kolejnym już ma się całkiem dobrze.

Nawet kreskówki przeznaczone dla najmłodszych zawierają pełne spektrum technik przemocy, takich jak duszenie, zrzucanie ze skały, strzelanie do wroga z karabinu maszynowego, kopanie czy wdeptywanie w ziemię. Tego typu techniki prezentowane są między innymi w popularnych japońskich kreskówkach typu anime, w których w czasie dziesięciu minut trwania „bajki” można zobaczyć między innymi:

- rzucanie o ścianę,
- zadawanie ciosów ostrym narzędziem,
- ucinanie głowy i kończyn szablą,
- roztrzaskiwanie czaszki,
- zabijanie laserem świetlnym,
- wybuch nuklearny,
- zrzucanie z budynku lub ze skały,
- kopanie, uderzenia w twarz,
- topienie, duszenie.

Warto wspomnieć o tym, że anime jest jedynie *techniką* animacji, a zatem stanowi pewnego rodzaju konwencję, co nie oznacza, że treści filmów anime są tworzone wyłącznie dla grupy najmłodszych odbiorców. Wręcz przeciwnie, treści medialne tworzone techniką anime mogą być przeznaczone zarówno dla widzów w wieku przedszkolnym, jak i dla widzów dorosłych. Anime wdarły się przebojem na rynek zachodni tytułem *Akira*, przedstawiającym apokaliptyczną wizję przyszłości, skierowanym do zbuntowanej młodzieży, a nie do najmłodszych widzów. Tematyka anime najczęściej związana jest więc z:

- II Wojnę Światową, okrucieństwem wojny i ludzkim cierpieniem,

18) K. L. Schmitt, D. R. Anderson, *Television and Reality: Toddlers' Use of Visual Information from Video to Guide Behavior*. "Media Psychology", Vol. 4/2002, pp. 51-76.

- legendami osadzonymi w japońskiej kulturze, często dla nas niezrozumiałymi,
- czarodziejkami i magią, często także „czarną”,
- problemami dorastającej młodzieży, także uzależnieniem od alkoholu, narkotyków czy świata wirtualnego,
- wizją przyszłości, a więc wojnami robotów z ludźmi, eksploracją przestrzeni kosmicznej, związkami ludzi i robotów,
- relacjami międzyludzkimi, takimi jak przyjaźń, poświęcenie, lojalność, obrona wartości, zdrada, gniew czy zemsta.

Dodatkowe utrudnienie dla rodziców i opiekunów stanowi w odniesieniu do filmów anime także to, że nawet w kreskówkach oznaczonych jako 3+, a zatem przeznaczonych dla najmłodszych widzów, można znaleźć krwawą przemoc, odsłonięte części ciała czy przekleństwa. Spośród 32 tytułów anime, zakwalifikowanych przez MPAA, czyli *Motion Picture Association of America*, jako przeznaczone dla widzów w wieku przedszkolnym, tylko 9 tytułów to filmy całkowicie bezpieczne, czyli takie, które nie zawierają treści związanych z przemocą czy erotyką ani wulgarnego języka.

Niewielu rodziców i opiekunów ma świadomość, że w kreskówkach anime dla najmłodszych dziecko może zetknąć się z krwawymi bijatykami na pięści i z użyciem broni, scenami wojennymi, wybuchami nuklearnymi, przygnębiającymi scenami śmierci i cierpienia bohaterów czy odsłoniętymi częściami ciała, a także elementami rasistowskimi, podtekstami homoseksualnymi, kradzieżą czy przerażającymi postaciami, mogącymi wzbudzić w dzieciach lęk.

Podobnie jest w przypadku kategorii 13+, która stanowi kategorię najliczniejszą, bo zawierającą aż 127 recenzowanych tytułów, w której nie znajdziemy tytułu niezawierającego przynajmniej jednego z trzech „standardowych” elementów anime, czyli: brutalnej przemocy, wulgarnego języka oraz podtekstów erotycznych. Nie należy zapominać, że potencjalnie nieszkodliwe kreskówki mogą bardzo szczegółowo i sugestywnie przedstawiać sceny o charakterze przemocy i podtekście erotycznym.

W tej kategorii wiekowej anime można zetknąć się także z masturbacją, samobójstwem, homoseksualizmem, zażywaniem przez bohaterów niedozwolonych substancji i uzależnieniem od alkoholu, wizerunkiem prostytutki, próbą gwałtu, eutanazją, czarna magią, okrucieństwem wobec zwierząt, a nawet podtekstem kazirodczym. Pełna lista filmów anime recenzowanych w internetowym „Przewodniku po Filmach Anime dla Rodziców”, dostępnym na stronie www.abcb.com/parents, została zaprezentowana w załączniku do niniejszej publikacji.

3. Nakręcanie spirali

Poziom przemocy, śmiałość scen erotycznych i wulgarny język podlegają eskalacji w miarę przechodzenia do kolejnych kategorii wiekowych. Szesnastolatki są zatem epatowane krwawą, brutalną przemocą połączoną z torturami i molestowaniem, satanizmem, sadomasochizmem, profanacją, nagością, przemocą seksualną, a nawet podtekstami pedofilskimi, kazirodczymi, biseksualizmem czy zdobywaniem i zażywaniem narkotyków.

Kwestia eskalacji tego typu bodźców jest niewątpliwie bezpośrednio powiązana z pobudzaniem motywacji widzów do sięgnięcia po kolejny tytuł anime. Każdy, kto miał jakkolwiek styczność z teoriami motywacji, z łatwością zauważy, że motywując widza do sięgnięcia po pilota przy pomocy zewnętrznych, prostych bodźców, media muszą stale je pogłębiać i intensyfikować¹⁹.

Nie jest także tajemnicą oczywisty powód owego „zachęcania” widza do częstego zasiadania przed ekranem, czyli zysk właścicieli mediów. Tylko według oficjalnych danych Japońskiej Organizacji Eksportu JETRO za 2005 rok, liczba sprzedawanych rocznie jednostek popularnej anime przekracza 100 tysięcy, zaś liczba japońskich wytwórni filmów animowanych systematycznie rośnie i obecnie wynosi 430.

Dlatego świadomi rodzice powinni od najmłodszych lat życia dziecka ustalać reguły korzystania ze środków społecznego przekazu w domu, a w szczególności dawać swoim dzieciom dobry przykład rozsądnym i wybiórczym korzystaniem z mediów. Rodzice i opiekunowie powinni także uświadamiać dzieci, że media tworzone są przez ludzi, którym zależy na przekazywaniu takich treści, z którymi się oni identyfikują. Nie oznacza to bynajmniej, że z tymi treściami identyfikują się rodzice dziecka.

Odpowiedzialność za media i treści przez nie propagowane spoczywa oczywiście w dużej mierze także na osobach tworzących te treści. Na pracownikach mediów spoczywa więc ogromna odpowiedzialność za rodzinę i jej wartości, co zwykł podkreślać papież Paweł VI, który zawsze zwracał uwagę na jakość przekazów medialnych i postępującą komercjalizację mediów, która sprawia, że przeważającą część programów stanowią treści związane z przemocą, agresją, a także treści o zabarwieniu erotycznym.

Problem ten pogłębia dodatkowo postępujący proces cyfryzacji i tabloidyzacji mediów, skutkujący splotaniem treści medialnych i wyścigiem w poszukiwaniu dobrze sprzedającej się sensacji. Kwestie odpowiedzialności społecznej mediów są obecnie szeroko dyskutowane, o czym świadczą podniesienie tej tematyki na Ogólnopolskim Kongresie Etyki i Społecznej Odpowiedzialności Biznesu, który odbywał się w dniach 9 – 10

19) A. Kohn, *Punished by Rewards*. Houghton – Mifflin, New York 1999; R. C. Beck, *Motivation. Theories and Principles*. Prentice Hall, New Jersey 2004.

grudnia 2009 roku w Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie.

Oprócz problemów związanych z przyswajaniem treści przekazów medialnych należy także wspomnieć o innych negatywnych aspektach nadmiernego oglądania telewizji, takich jak stopniowe zanikanie umiejętności czytania i przyswajania tekstu pisanego w dłuższym okresie²⁰, a także przypuszczalny związek pomiędzy korzystaniem z mediów elektronicznych a zespołem ADHD²¹.

Wiadomo, że dzieci z zespołem ADHD bardziej intensywnie korzystają z mediów elektronicznych niż rówieśnicy nieposiadający tej dysfunkcji, ale być może jest to rezultatem tej przypadłości, jej psychospołecznych skutków (np. odrzucenie przez rówieśników rekompensowane oglądaniem telewizji), a nie jej przyczyną, ale nawet jeśli tak jest, to z pewnością intensywny kontakt z telewizją nie sprzyja wyciszeniu dzieci z nadpobudliwością psychoruchową.

Nie bez przyczyny dzieci, które często oglądają telewizję, stają się bardziej agresywne. Ponieważ najmłodszy mają problem z utrzymaniem uwagi, przekazy medialne kierowane do nich są wręcz przeładowane efektami wizualnymi i dźwiękowymi utrzymującymi młodego widza w napięciu. Wyraźnie widać to na przykładzie reklam, w przypadku których dziecko trudno jest oderwać od ekranu telewizora, ponieważ w przekazach reklamowych stosuje się bardzo często techniki neurostymulacji.

Zatem niezależnie od możliwości umysłowych dziecka świadomi rodzice powinni starać się od najmłodszych lat „poskramiać i oswajać” media oraz wypracowywać właściwą, czyli służebną, a nie nadrzędną, rolę mediów w rodzinie. Przede wszystkim polega to na wybiórczym, a co za tym idzie, świadomym korzystaniu z mediów.

Niezbędne jest również wskazywanie własną postawą na rozsądne korzystanie ze środków przekazu. Rozsądne, to znaczy takie, które nie wpływa na zaniechanie obowiązków rodzicielskich, małżeńskich czy zawodowych, a także na nadwyrężenie więzi rodzinnych, bowiem w obecnych, zdominowanych przez globalizację i cyfryzację czasach to na rodzicach i opiekunach spoczywa główna odpowiedzialność za kształtowanie zdolności krytycznego myślenia młodych widzów.

20) C. Koolstra, T. Van der Voort, *Longitudinal Effects of Television on Children's Leisure Time Reading: A Test of Three Explanatory Models*. "Human Communication Research", Vol. 23/1996, pp. 4-35; M. Ennemoser, W. Schneider, *Relations of Television Viewing and Reading: Findings from a 4-Year Longitudinal Study*. "Journal of Educational Psychology", Vol. 99/2007, pp. 349-368.

21) S. Begeley, *Your Child's Brain*. "Newsweek", 19 February 1996; J. M. Nash, *Fertile Minds*. "Time", 3 February 1997; R. Milich, E. P. Lorch, *Television Viewing Methodology to Understand Cognitive Processing of ADHD Children*. In: T. H. Ollendick, R. J. Prinz (ed.), *Advances in Clinical Child Psychology*. Plenum Press, New York 1994, pp. 177-201; P. A. Chan, T. Rabinowitz, *A Cross-Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents*. "Annals of General Psychiatry", Vol. 5/2006.

Zakończenie

Na koniec zostawmy na chwilę wszystkie przytoczone powyżej prace naukowe oraz rozważania i spróbujmy wyobrazić sobie, że wychodzimy z domu i oddajemy nasze dziecko pod opiekę zupełnie obcej, napotkanej przed chwilą na ulicy osobie. Zastanówmy się, czy chcielibyśmy tego. Patrząc na tę kwestię z perspektywy rodzica, wierzę, że nikt z czytających tę książkę nie zdecydowałby się na taki krok. Jednak gdy odniesiemy tę sytuację do świata mediów, okazuje się, że nierzadko postępujemy właśnie w ten sposób.

Oczywiście dziecko oglądające telewizję lub korzystające z Internetu nie wychodzi z domu, ale pamiętajmy, że cyfrowa rzeczywistość jest inna – nie ma granic ani barier dostępu. Nie trzeba wychodzić z domu, żeby napotkać obcych ludzi. Warto uświadomić sobie, że wówczas, gdy bezkrytycznie oddajemy dzieci pod opiekę wirtualnych autorytetów, na ich decyzje, postawy i zachowania wpływają wszyscy, którzy sami stanowią część wirtualnego świata, jak również ci, którzy ten świat kreują. Jeszcze raz zadajmy sobie pytanie: czy tego właśnie chcemy?

Bibliografia

Czasopisma:

Anderson D. R., Levin S. R., *Young Children's Attention to 'Sesame Street'*. "Child Development", Vol. 47/1976.

Beck R. C., *Motivation. Theories and Principles*. Prentice Hall, New Jersey 2004.

Begeley S., *Your Child's Brain*. "Newsweek", 19 February 1996.

Browne K., Hamilton-Giachristis C., *The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Public Health Approach*. "Lancet", Vol. 365/2005.

Carson N., Rodriguez D., Audrain-McGovern J., *Investigation of Mechanisms Linking Media Exposure to Smoking in High School Students*. "Preventive Medicine", Vol. 41/2005.

Chan P. A., Rabinowitz T., *A Cross – Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents*. "Annals of General Psychiatry", Vol. 5/2006.

Considine D. M., *From Gutenberg to Gates: Media Matters*. "The Social Studies", March/April 2009.

Ennemoser M., Schneider W., *Relations of Television Viewing and Reading: Findings from a 4-Year Longitudinal Study*. "Journal of Educational Psychology", Vol. 99/2007.

Fuller H. A., Damico A. M., *Keeping Pace With Teen Media Use: Implications and Strategies for Educators*. "The Journal of Education Research", Vol. 101 (6)/2008.

Hamm S., *Children of the Web*. "Business Week", 2 July 2007.

Harrison K., *Television Viewing, Fat Stereotyping, Body Shape Standards, and Eating Disorder Symptomology in Grade-School Children*. "Communication Research", Vol. 27/2000.

Hobbs R., Frost R., *Measuring the Acquisition of Media – Literacy Skills*. "Reading Research Quarterly", Vol. 38 (3)/2003.

Kirkorian H. L., *Age Differences in Eye Movements during Video Viewing*. Dissertation, University of Massachusetts – Amherst 2007.

Kirkorian H. L., Wartella E. A., Anderson D. R., *Media and Young Children's Learning*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008.

Kohn A., *Punished by Rewards*. Houghton – Mifflin, New York 1999.

- Koolstra C., Van der Voort T., *Longitudinal Effects of Television on Children's Leisure Time Reading: A Test of Three Explanatory Models*. "Human Communication Research", Vol. 23/1996.
- Larson K., *Analyzing the Impact of Drugs, Violence, and Sex in the Media*. "American Journal of Health Education", Vol. 38/2007.
- McCabe M., Ricciardelli L., *Parent, Peer and Media Influences on Body Image and Strategies to both Increase and Decrease Body Size among Adolescent Boys and Girls*. "Adolescence", Vol. 36(142)/2001.
- Milich R., Lorch E. P., *Television Viewing Methodology to Understand Cognitive Processing of ADHD Children*. In: T. H. Ollendick, R. J. Prinz (ed.), *Advances in Clinical Child Psychology*. Plenum Press, New York 1994.
- Mustacchi J., *What's Relevant for YouTubers?* "Educational Leadership", March 2008.
- Naigles L. R., Kako E. T., *First Contact in Verb Acquisition : Defining a Role for Syntax*. "Child Development", Vol. 64/1993.
- Nash J. M., *Fertile Minds*. "Time", 3 February 1997.
- Nikken P., Jansz J., *Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children*. "Learning, Media, and Technology", Vol. 31/2006.
- Rice M. L., Woodsmall L., *Lessons from Television: Children's Word Learning When Viewing*. "Child Development", Vol. 59/1988.
- Rimington D., Gast J., *Cybersex Use and Abuse: Implications for Health Education*. "American Journal of Health Education", Vol. 38(1)/2007.
- Schmidt M. E., Vandewater E. A., *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008.
- Schmitt K. L., Anderson D. R., *Television and Reality: Toddlers' Use of Visual Information from Video to Guide Behavior*. "Media Psychology", Vol. 4/2002.
- Somers C., Tynan J., *Consumption of Sexual Dialogue and Content on Television and Adolescent Sexual Outcomes: Multiethnic Findings*. "Adolescence", Vol. 41(161)/2006.
- Stern S., *Messages from Teens on the Big Screen: Smoking, Drinking, and Drug Use in Teen-Centered Films*. "Journal of Health Communication", Vol. 10/2005.
- Taveras E. et. all, *The Influence of Wanting to Look Like Media Figures on Adolescent Physical Activity*. "Journal of Adolescent Health", Vol. 35(1)/2004.

Thomsen S., Weber M., Brown L., *The Relationship between Health and Fitness Magazine Reading and Eating Disordered Weight Loss Methods among High School Girls*. “American Journal of Health Education”, Vol. 32(3)/2001.

Troseth G., *TV Guide: Two-Year-Old Children Learn to Use Video as a Source of Information*. “Developmental Psychology”, Vol. 39/2003.

Troseth G., Saylor M. M., Archer A. H., *Young Children’s Use of Video as a Source of Socially Relevant Information*. “Child Development”, Vol. 77/2006.

Villani S., *Impact of Media on Children and Adolescents: A 10 – Year of the Research*. “Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry”, Vol. 10 (4)/2001.

Warren R., *In Words and Deeds: Parental Involvement and Mediation of Children’s Television Viewing*. “Journal of Family Communication”, Vol. 1/2001.

Zimmerman F. J., Christakis D. A., *Associations between Content Types of Early Media Exposure and Subsequent Attentional Problems*. “Pediatrics”, Vol. 120/2007.

Netografia:

www.einclusion-eu.org

Załącznik 1

Zagrożenia w filmach anime opracowane na podstawie internetowego „Przewodnika po Filmach Anime dla Rodziców” dostępnego na stronie www.abcb.com/parents.

Kategoria „G” – General Audience (3+)

Tytuł	Możliwe zagrożenia
<i>A Chinese Ghost Story</i>	przekleństwa, przemoc, przerażające postacie
<i>Ah! My Goddess!</i>	skąpe stroje, przekleństwa
<i>Ayane's High Kick</i>	przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Card Captors (wersja amer.)</i>	bezpieczna
<i>The Castle of Cagliostro</i>	kradzież (główny bohater to złodziej), przemoc
<i>CLAMP Campus Detectives</i>	bezpieczna
<i>Digimon</i>	sceny walki, przemoc
<i>Dog of Flanders</i>	bezpieczna, ale zawiera tematykę związaną ze śmiercią
<i>Dragonball Z</i>	przemoc, śmierć
<i>Fancy Lala</i>	bezpieczna
<i>Fantastic Adventures of Unico</i>	bezpieczna
<i>Gatchaman</i>	śmierć, przemoc, sceny walki, przekleństwa
<i>Hime-chan no Ribbon</i>	przekleństwa
<i>I Can Hear the Sea</i>	przekleństwa
<i>Jubei-chan Legend of the Lovely Eyepatch</i>	sceny walki, odsłonięte części ciała
<i>Kaitoh Saint Tail</i>	przekleństwa
<i>Kiki's Delivery Service</i>	bezpieczna
<i>Kimagure Orange Road Movie</i>	bezpieczna
<i>Macross</i>	sceny walki, śmierć, przekleństwa, sceny wojenne
<i>My Neighbor Totoro</i>	bezpieczna
<i>Nadia: The Secret of Blue Water</i>	odsłonięte części ciała, tematyka zw. ze śmiercią, elementy rasistowskie
<i>Pokemon</i>	sceny walki, przemoc
<i>Pretty Sammy</i>	odsłonięte części ciała, przekleństwa
<i>Robotech</i>	sceny walki
<i>Sakura Taisen</i>	sceny wojenne, sceny walki
<i>Sailor Moon</i>	pocałunki, pary homoseksualne (w wersji japońskiej)

<i>Shinesman</i>	sceny walki
<i>Space Battleship Yamato</i>	sceny wojenne, sceny walki, przekleństwa
<i>Thunderbirds 2086</i>	sceny walki
<i>Toward The Terra</i>	sceny walki, eksplozje, śmierć, nagość
<i>Whisper of the Heart</i>	bezpieczna
<i>You're Under Arrest</i>	bezpieczna

Kategoria „PG” – Parental Guidance (13+)

Tytuł	Możliwe zagrożenia
<i>AD Police: To Protect and Serve</i>	przemoc, eksplozje, nagość, wulgaryzmy
<i>801TTS Airbats OAV</i>	wulgaryzmy , eksplozje, nagość
<i>Arcadia of My Youth</i>	prerażające postacie, przemoc, przekleństwa, alkohol
<i>All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku</i>	nagość, masturbacja, przekleństwa, przemoc
<i>Barefoot Gen</i>	brutalna przemoc, nagość, przekleństwa, prerażające postacie, eksplozje
<i>Basara</i>	odsłonięte części ciała, śmierć, przekleństwa, przemoc
<i>Battle Athletes Daiundoukai</i>	nagość, przekleństwa, przemoc, homoseksualizm
<i>Big O</i>	przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Bishoujo Senshi Sailor Moon</i>	prerażające postacie, przemoc, śmierć, samobójstwo, homoseksualizm, podteksty erotyczne
<i>Blackjack</i>	zastrzyki, operacje chirurgiczne, nagość
<i>Blue Seed</i>	przemoc, prerażające postacie, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>Bubblegum Crisis</i>	krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość, wizerunek prostytutki
<i>Bubblegum Crisis 2040</i>	przemoc, przekleństwa, nagość
<i>Castle in the Sky</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć
<i>Chance Pop Session</i>	przemoc, śmierć, odsłonięte części ciała
<i>Dai-Guard</i>	sceny walki, przekleństwa
<i>Dagger of Kamui</i>	przemoc, nagość
<i>Dangaio</i>	przemoc, prerażające postacie, sceny walki, przekleństwa
<i>Darkside Blues</i>	sceny tortur, przemoc, sceny walki

<i>Demon City Shinjuku</i>	przemoc, przekleństwa, przerażające postacie
<i>Detective Conan</i>	krwawa przemoc
<i>Dirty Pair Original OAV</i>	przekleństwa, sceny walki, krwawa przemoc, zabijanie
<i>Dirty Pair Flash</i>	sceny walki, odsłonięte części ciała
<i>Don't Leave Me Alone Daisy</i>	przemoc
<i>Dragon Half</i>	przekleństwa, nagość, przemoc
<i>Dragonball GT</i>	sceny walki, przemoc, odsłonięte części ciała
<i>Dragonball Z</i>	nagość, przemoc, krew, przekleństwa, zabijanie
<i>Earthian</i>	przemoc, sceny walki, podtekst erotyczny, narkotyki
<i>Elcia</i>	przemoc, przeklinanie
<i>El-Hazard: The Magnificent World</i>	brutalna przemoc, podtekst erotyczny, nagość
<i>Fatal Fury</i>	sceny walki, krwawa przemoc, odsłonięte części ciała, przekleństwa, śmierć
<i>Fight! Spirit of the Sword</i>	sceny walki
<i>Final Fantasy: Legend of the Crystals</i>	przemoc, sceny walki, śmierć, odsłonięte części ciała
<i>The Flame of Recca</i>	sceny walki, krwawa przemoc, nagość, podteksty erotyczne, przerażające postacie
<i>Fruits Basket</i>	sceny walki, przekleństwa
<i>Furi Kuri</i>	krwawa przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Fushigi Yuugi</i>	przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa, nagość
<i>Galaxy Express 999</i>	sceny walki, śmierć, przekleństwa, kompleks Edypa
<i>Gallforce</i>	przemoc, nagość
<i>Garaga</i>	odsłonięte części ciała, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Gasaraki</i>	przemoc, przekleństwa
<i>Generator Gawl</i>	przekleństwa, krwawa przemoc, sceny walki, nagość
<i>Grappler Baki</i>	sceny walki, krwawa przemoc, śmierć
<i>Grave of the Fireflies</i>	śmierć, przemoc, sceny wojenne
<i>Gunbuster</i>	nagość, przemoc, sceny walki

<i>Gundam</i>	sceny walki, sceny wojenne, przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Gundam Wing</i>	sceny walki, sceny wojenne, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Gunsmith Cats</i>	śmierć, krwawa przemoc, sceny walki, wulgaryzmy
<i>Guyver</i>	brutalna przemoc, sceny walki, nagość
<i>Heroic Legend of Arislan</i>	sceny walki, krwawa przemoc, podteksty seksualne
<i>Izelion</i>	nagość, podtekst seksualny, sceny walki, przemoc, przekleństwa
<i>Iczer</i>	przeróżające postacie, nagość, podteksty erotyczne
<i>Initial D</i>	prostyucja, podteksty seksualne, przekleństwa, nagość
<i>Irresponsible Captain Tylor</i>	podteksty seksualne, sceny walki, przekleństwa, nagość
<i>Kami Kaze Kaitou Jeanne</i>	kradzież, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała, przekleństwa, przemoc
<i>Kareshi Kanojo no Jikenbo</i>	scena erotyczna, homoseksualizm, przemoc
<i>Kindaichi Shonen no Jikenbo</i>	krwawa przemoc, śmierć, podteksty seksualne
<i>Kodomo No Omocha</i>	przekleństwa, podteksty seksualne, nawiązanie do prostytucji
<i>Laughing Target</i>	krwawa przemoc, nagość, śmierć, próba gwałtu
<i>Laputa, Castle In the Sky</i>	przemoc, sceny walki, śmierć, przekleństwa
<i>Love Hina</i>	przemoc, para homoseksualna, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała, przekleństwa
<i>Macross Plus</i>	samobójstwo, nagość, próba gwałtu, podteksty seksualne, wulgaryzmy, narkotyki, krwawa przemoc, śmierć
<i>Magic Knight Rayearth</i>	przemoc, przekleństwa, śmierć, przerażające postacie
<i>Magic Knight Rayearth Season 2</i>	przemoc, podteksty seksualne, przerażające postacie
<i>Magic Knight Rayearth OVA</i>	krwawa przemoc, nagość
<i>Magic Users Club</i>	podteksty erotyczne, przemoc
<i>Maison Ikkoku</i>	alkohol, odsłonięte części ciała, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Marmalade Boy</i>	przekleństwa, nagość, podteksty seksualne

<i>Martain Successor Nadesico</i>	śmierć, przemoc, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>Memories</i>	przemoc, tematyka wojenna, śmierć
<i>Naruto</i>	nagość, podteksty erotyczne, przekleństwa, krwawa przemoc, samobójstwo, eutanazja
<i>Nausicaa of the Valley of the Wind</i>	przekleństwa, przemoc, przerażające postacie, przemoc wobec zwierząt
<i>Night on the Galactic Railroad</i>	śmierć, przerażające sceny
<i>Only Yesterday</i>	nagość, podteksty erotyczne
<i>Otaku no Video</i>	przekleństwa, odsłonięte części ciała
<i>Outlaw Star</i>	przemoc, przerażające sceny
<i>Patlabor</i>	przekleństwa, samobójstwo, przemoc
<i>Phantom Quest Corp.</i>	alkohol, krwawa przemoc, śmierć, przerażające postacie, molestowanie seksualne
<i>Please Save My Earth</i>	przekleństwa, krwawa przemoc, próba samobójcza, homoseksualizm, podteksty erotyczne
<i>Pon Poko</i>	przemoc, przerażające postacie, pokazane narządy rozrodcze zwierząt
<i>Porco Rosso</i>	przekleństwa, przemoc, alkohol, papierosy, odkryte części ciała, śmierć, sceny walki
<i>Princess Rouge</i>	przekleństwa, nagość, przemoc
<i>Project A-Ko</i>	nagość, przemoc
<i>RG Veda</i>	przemoc, przeklinanie, krew
<i>Rail of the Star</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć
<i>Ranma 1/2</i>	nagość, sceny walki
<i>Record of Lodoss War</i>	krwawa przemoc, sceny wojenne, nagość, czarna magia
<i>Revolutionary Girl Utena</i>	podteksty erotyczne, przemoc, homoseksualizm, podtekst kazirodczy
<i>Romeo's Blue Skies</i>	wulgaryzmy, przemoc, alkohol
<i>Ruin Explorers</i>	nagość, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Rurouni Kenshin</i>	krwawa przemoc, śmierć, przekleństwa
<i>Saber Marionette J</i>	odsłonięte części ciała, sceny walki, śmierć, homoseksualizm, związki robotów z ludźmi
<i>Samurai: Hunt for the Sword</i>	krwawa przemoc, sceny walki, śmierć, podteksty erotyczne
<i>Silent Mobius</i>	przemoc, przekleństwa, nagość, demony
<i>Silent Service</i>	przekleństwa, tematyka wojenna
<i>Slam Dunk!</i>	krwawe sceny walki, przekleństwa, nagość

<i>The Slayers</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>The Slayers Next</i>	nagość, podteksty erotyczne, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Sorcerous Stabber Orphen</i>	przemoc, krew, nagość
<i>Space Battleship Yamato: Final Yamato</i>	próba samobójcza, przemoc, śmierć
<i>Sprited Away</i>	krwawa przemoc, przerażające postacie
<i>Steam Detectives</i>	przekleństwa, przemoc
<i>Street Fighter 2: The Animated Movie</i>	nagość, przemoc, sceny walki
<i>Tenchi Muyo!</i>	przekleństwa, podteksty erotyczne, nagość, przemoc
<i>Tenchi Muyo Movie: In Love</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, nagość
<i>Tenchi Muyo Movie: Daughter of Darkness</i>	śmierć, przemoc, przekleństwa, nagość, podtekst erotyczny
<i>Tenchi Muyo Movie: In Love 2 (Tenchi Forever)</i>	nagość, podtekst erotyczny, przekleństwa, sceny walki
<i>Tenshi ni Narumon</i>	homoseksualizm, nagość, podteksty seksualne, przemoc
<i>They Were 11</i>	nagość, sceny walki, przemoc
<i>Those Who Hunt Elves</i>	nagość, przekleństwa, przemoc
<i>Trigun</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, bluźnierstwo, podtekst seksualny, śmierć
<i>Urusei Yatsura TV Series</i>	podtekst erotyczny, pocałunki, romans
<i>Urusei Yatsura Movie 2: Beautiful Dreamer</i>	podtekst erotyczny, przekleństwa, przemoc, nagość, ideologia nazistowska
<i>Vampire Princess Miyu</i>	przerażające postacie, przemoc, śmierć
<i>Vandread</i>	podteksty seksualne, obcisłe stroje, przemoc, śmierć, samobójstwo
<i>Wenus Wars</i>	przekleństwa, sceny walki, przemoc
<i>Video Girl Ai</i>	podteksty seksualne, nagość, przemoc
<i>Vision of Escaflowne</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, nagość, śmierć, homoseksualizm, sceny wojenne
<i>Windaria</i>	krwawe sceny walki, alkohol, śmierć
<i>Wings of Honneamise</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć, nagość, podteksty erotyczne
<i>Yu Yu Hakusho: TV series</i>	odsłonięte części ciała, przekleństwa, brutalna przemoc, sceny walki, śmierć, zabójstwo
<i>Yu Yu Hakusho: The Movie</i>	odsłonięte części ciała, brutalna przemoc, śmierć, przekleństwa

Kategoria „R” – Restricted (16+)

Tytuł	Możliwe zagrożenia
<i>3x3 Eyes</i>	brutalna, krwawa przemoc, tortury, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała
<i>AD Police Files</i>	sadomasochizm, nagość, sceny erotyczne, przemoc
<i>Akira</i>	przemoc, wulgaryzmy, nagość, próba gwałtu
<i>Armored Trooper Votoms</i>	sceny wojenne, nagość, przemoc, wulgaryzmy
<i>Angel Sanctuary</i>	przerażające postacie, śmierć, morderstwo, podteksty homoseksualne i kazirodcze, wulgaryzmy, narkotyki, krwawa przemoc
<i>Appleseed</i>	wulgaryzmy, brutalna, krwawa przemoc
<i>Area 88</i>	krwawa przemoc, sceny walki, śmierć, alkohol
<i>Armitage III</i>	krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość, podteksty seksualne
<i>Baoh</i>	krwawa, brutalna przemoc, przekleństwa, sceny walki, śmierć
<i>Battle Angel</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, przekleństwa, stosunek seksualny, nagość
<i>Big Wars</i>	przemoc, wulgaryzmy, stosunek seksualny, nagość
<i>Blood: The Last Vampire</i>	krwawa przemoc, sceny walki, nagość, przekleństwa
<i>Combustible Campus Guardress</i>	podteksty seksualne, nagość, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Chobits</i>	przekleństwa, przemoc, nagość, czasopisma pornograficzne, molestowanie, wątek peep – show
<i>Cowboy Be-Bop</i>	sceny walki, krwawa przemoc, śmierć, przestępczość zorganizowana
<i>Cowboy Be-Bop: Knockin' on Heaven's Door</i>	krwawa przemoc, sceny walki, przekleństwa, nagość
<i>Crying Freeman</i>	podtekst seksualny, mafia, zabójstwa, krwawa przemoc
<i>Cutey Honey</i>	nagość, krwawa przemoc, sceny walki, romans

<i>Cyber City Oedo 808</i>	podteksty seksualne, nagość, krwawa przemoc, wulgaryzmy
<i>Dark Cat</i>	brutalna przemoc, podteksty erotyczne
<i>Devil Hunter Yokho</i>	sceny stosunku seksualnego, silny podtekst erotyczny, brutalna przemoc, demony
<i>Devilman</i>	brutalna przemoc, demony, wulgaryzmy, nagość
<i>Dragoon</i>	próba gwałtu, nagość, przekleństwa, przemoc
<i>Excel Saga</i>	homoseksualizm, krwawa przemoc, podtekst pedofilski, śmierć, nagość, podteksty erotyczne, przekleństwa
<i>Fist of the North Star</i>	brutalna przemoc, okrucieństwo
<i>Ghost in the Shell</i>	krwawa przemoc, nagość, wulgaryzmy, okrucieństwo, podteksty seksualne
<i>Hellsing</i>	wampiry, prostytutka, sceny erotyczne, wulgaryzmy, śmierć, krwawa przemoc
<i>Iria: Zeiram the Animation</i>	przeróżające postacie, krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość
<i>Jin Roh</i>	tematyka wojenna, krwawa przemoc, śmierć, okrucieństwo
<i>Jo Jo's Bizarre Adventure</i>	śmierć, przemoc, przerażające postacie, wulgaryzmy
<i>Key the Metal Idol</i>	nagość, krwawa przemoc, związki robotów z ludźmi
<i>Kimagure Orange Road: Summer's Beginning</i>	nagość, kontekst erotyczny, sceny wojenne
<i>Kimera</i>	wampiry, krwawa przemoc, sceny erotyczne
<i>Kite</i>	krwawa przemoc, morderstwo, nagość, wulgaryzmy, okrucieństwo, sceny erotyczne
<i>Kizuna</i>	homoseksualizm, narkotyki, alkohol, nagość, scena erotyczna, krwawa przemoc
<i>Legend of Lemnear</i>	nagość, próba gwałtu, krwawa przemoc
<i>Maze Megaburst Space</i>	zmiana płci (przemiana), ekstremalna przemoc, krew, nagość, sceny erotyczne, wulgaryzmy
<i>Mermaid Forest</i>	krwawa przemoc, śmierć, okrucieństwo, podtekst erotyczny, nagość
<i>Mermaid's Scar</i>	śmierć, krwawa przemoc, przekleństwa, morderstwo, nagość

<i>Mononoke Hime (Princess Mononoke)</i>	prostyucja, krwawa przemoc, okrucieństwo wobec zwierząt, sceny wojenne, śmierć, wulgaryzmy
<i>Neon Genesis Evangelion</i>	nagość, przekleństwa, sceny wojenne, śmierć, krwawa przemoc, samobójstwo, alkohol, sceny erotyczne
<i>Neon Genesis Evangelion – End of Evangelion</i>	masturbacja, nagość, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, bluźnierstwo
<i>Ninja Scroll</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, gwałt, nagość, sceny erotyczne, przekleństwa
<i>Now and Then, Here and There</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, śmierć, aborcja, gwałt, przekleństwa
<i>Ogre Slayer</i>	molestowanie seksualne, okrucieństwo, krwawa przemoc, śmierć, przerażające postacie, wulgaryzmy, sceny seksualne, nagość
<i>Outlaw Star</i>	wulgaryzmy, prostytucja, stosunek seksualny, homoseksualizm, śmierć, krwawa przemoc, dzieci jako żołnierze - zabójcy
<i>Perfect Blue</i>	próba gwałtu, nagość, krwawa przemoc, śmierć, molestowanie, przekleństwa
<i>Photon</i>	sceny erotyczne, przemoc, nagość
<i>Plastic Little</i>	nagość, podtekst erotyczny, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Psychic Force</i>	przemoc, wulgaryzmy
<i>Read or Die</i>	krwawa przemoc, samobójstwo, wulgaryzmy
<i>Revolutionary Girl Utena Adolescence Mokushiroku</i>	stosunek seksualny, nagość, homoseksualizm, przemoc, przekleństwa
<i>Rurouni Kenshin OAV (Samurai X)</i>	krwawa przemoc, śmierć, stosunek seksualny, sceny wojenne
<i>Sakura Diaries</i>	sceny erotyczne, nagość, próba gwałtu, wulgaryzmy, podtekst kazirodzczy
<i>Saint Seiya</i>	krwawa przemoc, śmierć, nagość
<i>Serial Experiments: Lain</i>	samobójstwo, uzależnienie od narkotyków
<i>Shamanic Princess</i>	scena erotyczna, nagość, krwawa przemoc, podtekst homoseksualny
<i>Spriggan</i>	przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Street Fighter Alpha</i>	krwawa przemoc, śmierć, czarna magia
<i>Tekken</i>	nagość, scena erotyczna, przekleństwa, krwawa przemoc

<i>Twilight of the Dark Master</i>	przekleństwa, demony, krwawa przemoc, scena erotyczna, nagość, roboty - prostytutki
<i>Vampire Hunter D</i>	przerażające postacie, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, nagość
<i>Vampire Hunter D: Bloodlust</i>	przerażające postacie, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, nagość
<i>Vampire Princess Miyu</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, czarna magia
<i>Voltage Fighter Gowcaizer</i>	nagość, śmierć, krwawa przemoc
<i>Weiss Kreuz</i>	śmierć, krwawa przemoc, prostytutka, przekleństwa, nagość
<i>A Wind Named Amnesia</i>	krwawa przemoc, śmierć, nagość, przekleństwa
<i>X: The Movie</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, śmierć, nagość
<i>X (TV)</i>	przekleństwa, nagość, homoseksualizm, molestowanie, krwawa przemoc, elementy satanizmu

Anna Tomczyk

**POPULARYZACJA PRZEMOCY
W FILMACH ANIMOWANYCH**

Wstęp

Dzieci w wieku szkolnym to bardzo wdzięczni odbiorcy programów telewizyjnych, a w szczególności filmów rysunkowych. Wówczas kształtują się postawy moralne, przekonania, wzorce przyjmowanych zachowań. Należy także nadmienić o rozwoju umysłowym, który charakteryzuje się znaczącym postępowaniem w ilościowym wzroście poszczególnych funkcji umysłowych oraz w jakościowej poprawie procesów myślenia z konkretnego na abstrakcyjne. Zmiana ta pozwala na dokonywanie uogólnień, dostrzeganie związków między zjawiskami, co pozwala na lepszą orientację w otaczającym świecie¹. Kierunek rozwoju moralnego dziecka zależy od wzorców moralnych, które dziecko obserwuje. Obserwowanie przez dziecko wzorca, który jest karany za złe zachowanie, powoduje, że dziecko odczuwa karę pośrednią, która powoduje unikanie tego typu zachowania².

Celem powyższych rozważań jest próba przedstawienia zjawiska popularyzacji przemocy w filmach animowanych. Struktura podjętych zagadnień obejmuje:

1. Kontrolno-dyscyplinujące działania KRRiT w zakresie ochrony małoletnich widzów.
2. Współczesne filmy animowane.
3. Pejoratywny wpływ filmów animowanych na młodych widzów.
4. Edukację medialną dzieci i dorosłych.

1. Kontrolno-dyscyplinujące działania KRRiT w zakresie ochrony małoletnich widzów

Wielu nadawców telewizyjnych, kierując się głównie względami ekonomicznymi, przedstawia obrazy przemocy, przerażającą wizję świata okrutnego, w którym sukces odnoszą silni oraz bezwzględni. Aby chronić młodych widzów, polskie prawodawstwo wprowadza tzw. „czas chroniony”, w którym nadawcom nie wolno rozpowszechniać przekazów szkodliwych dla dzieci.

W Polsce nadzór nad stacjami telewizyjnymi pełni Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji. Ustawa o radiofonii i telewizji przyjęta przez Sejm RP 2 kwietnia 2004 r. (tzw. nowelizacja europejska) poszerzyła obowiązki nadawców telewizyjnych, wprowadzając obowiązek:

1) R. Łapińska, M. Żebrowska, *Wiek dorastania*, [w:] M. Żebrowska (red.), *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, PWN, Warszawa 1982, s. 664-665.

2) A. Birch, T. Malim, *Psychologia rozwojowa w zarysie. Od niemowlęctwa do dorosłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, s. 96.

- oznaczania audycji lub innych przekazów odpowiednim symbolem graficznym widocznym na ekranie przez cały czas ich emisji (art.18 ust. 5a),
- symbol graficzny powinien informować o stopniu szkodliwości danej audycji lub przekazu dla małoletnich w poszczególnych kategoriach wiekowych.

Rozporządzenie KRRiT wyodrębniło 4 kategorie wiekowe małoletnich widzów:

1. „Bez ograniczeń wiekowych” – symbol: koło zielone,
2. „Od lat 7” – symbol: żółty trójkąt z liczbą 7 w środku,
3. „Od lat 12” – symbol: żółty trójkąt z liczbą 12 w środku,
4. „Od lat 16” – symbol: żółty trójkąt z liczbą 16 w środku.

„Małoletni poniżej lat 18 nie powinni oglądać audycji lub innych przekazów zawierających sceny lub treści:

- pokazujące jednostronnie przywileje życia dorosłych przy równoczesnym pomijaniu obowiązków, pracy, zobowiązań i ważnych życiowych decyzji przy pomijaniu ich konsekwencji; zawierające społeczne usprawiedliwianie agresji, wulgarności, uprzedzeń i negatywnych stereotypów społecznych, pokazywanie seksu, agresji i łamania norm moralnych jako źródła sukcesu życiowego;

- prezentujące wadliwy obraz natury ludzkiej polegający na szukaniu tylko egoistycznych przyjemności, dążeniu do sukcesu za wszelką cenę z wykorzystywaniem innych osób dla własnych celów; usprawiedliwiające przemoc, traktujące seks jako źródło dominacji;

- prezentujące obrazy naturalistycznego seksu zwłaszcza połączonego z przemocą i przymusem; patologiczne formy życia seksualnego, a także obrazy agresji, zwłaszcza przedstawionej w sposób naturalistyczny i brutalny;

- prezentujące postacie atrakcyjne (np. pod względem urody, bogactwa, sukcesu), a postępujące w sposób moralnie naganny, agresywny, nieuczciwy i wulgarny, bez żadnej oceny niewłaściwości takiego zachowania oraz nagradzanie przejawów społecznej patologii.

W związku z tym małoletni poniżej lat 12 nie powinni oglądać audycji lub innych przekazów:

- zawierających nagromadzenie negatywnych faktów i zdarzeń, takich jak przemoc czy wulgarne zachowanie, tworzących wizję świata wrogiego i zagrażającego, a kontakty międzyludzkie przedstawiających jako walkę i rywalizację;

- pokazujących sceny przemocy i seksu, które w filmie obrazują jakąś ideę, której dziecko nie jest w stanie zrozumieć, gdyż spostrzega nie ogólne przesłanie, ale poszczególne sceny agresji, seksu i wulgarności;

- powodujących silne podniecenie, związane z obrazami przemocy i niebezpiecznych rozrywek, a także rozbudzających zainteresowanie sek-

sem, a więc obrazów nagości i zbliżeń intymnych, a zwłaszcza takich, które ukazują seks w oderwaniu od uczuć wyższych i stanowią wadliwe wzorce zachowań seksualnych, w których zło budzi chęć naśladowania, przemoc pozostaje bez konsekwencji (np. osoba bita nie cierpi), sprowadzona jest do konwencji zabawy lub usprawiedliwiona na zasadzie: „cel uświęca środki” i pokazujących negatywne formy zachowania w postaci atrakcyjnej, na przykład u pozytywnego bohatera (przystojnego, niezwykłego, ładnie ubranego itp.) bądź sposobu skutecznego stosowania przemocy dla celów instrumentalnych³. Niestety nadawcy starają się omijać obowiązujące przepisy, np. poprzez niewłaściwe kwalifikowanie programów.

2. Współczesne filmy animowane

„Świat baśni i bajek opowiadanych lub czytanych powszechnie przed laty naszym dzieciom ustąpił zdecydowanie miejsca szklanemu ekranowi telewizora i monitora komputera podłączonego do Internetu⁴. Produktem telewizji skierowanym do młodego widza jest film animowany. Często kojarzący się z idylliczną dobranocką, która przenosi dziecko w świat, w którym dobro zwycięża nad złem, bohaterowie odnoszą się do siebie z szacunkiem. Filmy te oddziaływały kojąco dla widza, np. *Miś Uszatek*, *Bolek i Lolek*, *Gumisie* kreowały pozytywnych bohaterów o miłej aparycji, przyjemnej barwie głosu. Od razu można było wskazać bohatera negatywnego, który był brzydki, w jego wyglądzie dominowała czerń. Filmy te posiadały ogromne znaczenie edukacyjne, stawiając za wzór postacie przyjazne, życzliwe oraz szczerze. Uczyły, jak dzięki rozmowie rozwiązywać konflikty i wybaczać.

Współczesne filmy animowane różnią się od tych sprzed lat. Można wskazać wiele filmów animowanych, które nie wnoszą żadnych walorów edukacyjnych. W wielu z nich, np. *Krowa i kurczak* czy *Atomówki*, przy pierwszym spojrzeniu można dostrzec charakterystyczny wygląd bohaterów. Ich kształty są ostro zarysowane, często karykaturalne, brzydkie.

W kolorystyce dominują jaskrawe, kontrastujące barwy. Dźwięk potęguje nieprzyjemny efekt audialny, barwa głosu nie budzi przyjemnych skojarzeń, natomiast język jest wulgarny, daleki od stosowania zwrotów grzecznościowych. Zbyt głośny dźwięk, intensywne kolory, obrazy następujące jeden po drugim budują środowisko niekorzystnie wpływające na psychikę młodego odbiorcy. W wyniku długotrwałego odbioru programów tego typu widz jest oszołomiony, staje się nadpobudliwy psychoru-

3) <http://www.krrit.gov.pl/bip/Portals/0/.../Ochrona%20dzieci%20%20mlodziezy.pps>, [dostęp: 29.12.2009].

4) J. Gajda, *Media audiowizualne – wpływowe środowisko wychowawcze dziecka: zagrożenia, szanse, profilaktyka*, [w:] J. Izdebska, T. Sosnowski (red.), *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*, Wyd. Trans Humana, Białystok 2005, s. 135.

chowo. Niebezpieczny jest również fakt, iż bohater, który jest podstępny, złośliwy, czasem nawet zabija, nie jest przedstawiony jako jednostka zasługująca na karę⁵, natomiast przedstawiany jest jako jednostka wzbudzająca sympatię, co staje się ogromnie szkodliwe ze względu na skłonność młodych widzów do naśladownictwa.

3. Pejoratywny wpływ filmów animowanych na młodych widzów

Młodzi widzowie identyfikują się z postaciami filmów. Zdarza się, iż sympatia do bohatera przeradza się w jego uwielbienie. „Problem korelacji pomiędzy agresją w programach telewizyjnych a agresją telewidzów dotyczy przede wszystkim dzieci i młodzieży. Ludzie dorośli są inaczej ukształtowani i mniej podatni na wszelkie wpływy, choć nie można twierdzić, iż nie ulegają wpływom w ogóle. Najprawdopodobniej również ludzie dorośli dostosowują się do pewnej atmosfery społecznej, w której zamazywanie granic pomiędzy dobrem i złem oraz rodzaj przyzwolenia na agresję stają się normalnością”⁶. Dzieci starają się upodobnić do swojego wzoru, czego przejawem są dziecięce zabawy, podczas których wcielają się w swoich idoli⁷. Dochodzi do sytuacji, w których przeżywają smutek, któremu nadają charakter wielkiej tragedii, nieszczęścia. Przeżycia radosne zaś osiągają wysokie szczyty uniesienia⁸. Programy interesujące z punktu widzenia dziecka wzbudzają w nim skłonność do naśladownictwa obserwowanych wzorców, na przykład język, ubiór, dążenia, wartości.

Prawidłowo dobrane programy telewizyjne wpływają na ograniczanie złego zachowania, pomagają formować postawę życzliwości w stosunku do innych, rozwijają zainteresowania. Istotne jest, aby dzieci były odbiorcami programów odpowiednio przygotowanych pod kątem wychowawczym, przystępnych dla nich i obejmujących treści znajdujące się w kręgu ich zainteresowań. Zjawisko naśladownictwa jest szkodliwe dla dziecka, kiedy poddamy rozważaniom programy telewizyjne, w których zabijanie i agresja są przedstawiane jako naturalny sposób funkcjonowania w społeczeństwie. Wielokrotny odbiór treści tego typu może prowadzić do trwałych zmian w osobowości. Dziecko oglądające przemoc traci swoją wrażliwość na takie sytuacje w życiu codziennym. Biorąc pod uwagę skłonność dzieci do zachowań naśladowczych, mogą one brać wzór z zachowań odrzucanych spo-

5) A. Andrzejewska, *Magia szklanego ekranu. Zagrożenia płynące z telewizji*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2007, s. 29.

6) M. Ilowiecki, *Krzywe zwierciadło. O manipulacji w mediach*, „Gaudium”, Lublin 2003, s. 109.

7) J. Gajda, *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 128.

8) R. Łapińska, M. Żebrowska, *Wiek dorastania*, [w:] M. Żebrowska (red.), *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, PWN, Warszawa 1982, s. 714.

łecznie i traktować je jako modele⁹. „Wiele badań pokazuje, że dzieci lub dorośli oglądający przemoc w telewizji są bardziej agresywni niż osoby, które tego nie czynią. Podobne są efekty nasyconych przemocą gier wideo”¹⁰.

„(...) Dożyliśmy czasów, w których ludzie w coraz młodszym wieku fascynują się motywami zabijania. Nasze pokolenie można by określić mianem pokolenia śmierci lub pokolenia 11 września. Tak bardzo przyzwyczailiśmy się do scen śmierci ludzi, prezentowanych w telewizji, w grach komputerowych, że szokuje to już coraz mniejszą populację ludzi”¹¹. Dzieci uczą się, obserwując otaczający świat. Poznają zasady jego funkcjonowania, a także normy moralne oraz etyczne, które nim rządzą. Wiele filmów animowanych wypełnione jest treściami charakterystycznymi dla „kina akcji”. Bohaterowie posługują się prostym i wulgarnym językiem. Walka między postaciami, to bitwa na pięści, bójka z wykorzystaniem kijów baseballowych, noży i karabinów. Najczęściej przeciwnik jest kopany, uderzany ciężkim przedmiotem w głowę, spychany w przepaść, wysadzany w powietrze, rozjeżdżany. Kreskówki, zwłaszcza japońskie, pokazują, iż wroga należy pokonać, zabijając go. Bohaterowie, którzy spadają z wysokości, zostali rozjechani lub doznali innego ciężkiego urazu w filmach animowanych oglądanych przez dzieci, są niezniszczalni, tzn. już po chwili widzimy ich z uśmiechem na twarzy, co najwyżej otrzępujących się z kurzu. W realnym życiu takie zdarzenia najpewniej zakończyłyby się śmiercią. Kreskówka kształtuje fałszywe poczucie, że śmierć jest odwracalna. Wpływa to na proces modelowania zachowań. Dwunastoletni Brytyjczyk zmarł po próbie naśladowania wyczynów swojego filmowego bohatera – Batmana, nie jest to przypadek odosobniony. Kreskówki pomijają niebezpieczeństwo i inicjują zachowania agresywne u dzieci. Aby zminimalizować to zjawisko, producenci muszą mieć świadomość ich wpływu. Nie powinny pojawiać się w nich niebezpieczne przedmioty a także działania, które dzieci mogłyby naśladować, nie mając wiedzy o konsekwencjach danego zachowania¹². Usprawiedliwianie przemocy mediach sprzyja budowaniu społecznych zachowań u widza i zwiększa prawdopodobieństwo analogicznego zachowania w późniejszych sytuacjach życiowych¹³. W wielu kreskówkach emitowanych przez stacje telewizyjne dominują obrazy przepełnione agresją słowną i fizyczną, np.:

9) J. Rumph, *Krzycheć, bić, niszczyć. Agresja u dzieci w wieku do 13 lat*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s. 70.

10) S. A. Rathus, *Psychologia współczesna*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004, s. 326.

11) S. Tabor, *Niebezpieczne gry komputerowe*, [w:] R. Borowicz (red.), „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006, Wyd. Adam Marszałek, Toruń, 2006.

12) http://www.eric.ed.gov/ERICWebportal/custom/portals/recordDetails/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED222239&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED222239, [dostęp: 28.12.2009].

13) J. Gajda, *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 115.

- *Atomówki* - bicie po głowie, rozjechanie,
- *Ed, Edd, Eddy* – duszenie, uderzanie pięścią w twarz,
- *B-Daman* – strzelanie kulami laserowymi, wybuchy,
- *The Simpsons* – duszenie, bicie po głowie.

Brytyjskie badania wskazują, że w programach, których docelowymi odbiorcami są dzieci, obserwuje się więcej aktów przemocy niż w programach skierowanych do większego grona odbiorców¹⁴. Stacje telewizyjne wskazują, iż przemoc w filmach animowanych jest mniej szkodliwa niż przedstawiana przez rzeczywistych bohaterów. „Dziecko ogląda telewizję inaczej niż człowiek dorosły nie tylko w sensie dobieranych treści, lecz także w sposobie ich przyjmowania. W interesującym go spektaklu nie jest nigdy biernym widzem, lecz wręcz sobowtórem bohatera, dzieląc jego cierpienia i sukcesy. W przeżywanych smutkach i radościach nie ukrywa emocji, wyjawiając je w szepcanych słowach, wstając, siadając, podnosząc głos, podskakując. W tego typu reakcjach nie ma więc niczego z niezdrowej nadpobudliwości, lecz jest to raczej rodzaj swoistego odgromnika włączanego w przypadkach nadmiernych napięć. Również dla tych racji dzieci, zwłaszcza młodsze, nie powinny oglądać telewizji w samotności, gdyż brak poczucia bezpieczeństwa, które daje obecność osób starszych, uniemożliwia im przepracowanie na własny użytek motywów psychologicznie trudnych. Wyrazem zewnętrznym tych potrzeb jest wtulenie się dziecka w ojca lub matkę podczas oglądania akcji pełnych napięcia”¹⁵.

4. Edukacja medialna dzieci i dorosłych

W dzisiejszych czasach wielu rodziców absorbuje kariera zawodowa, niestety często kosztem bycia z własnym dzieckiem. Rodzice nie znają treści programów telewizyjnych oraz reklam adresowanych do dzieci. Powinni oni kontrolować oglądanie telewizji przez dzieci i uczestniczyć w selekcji programów, które one mają oglądać. Oglądanie programów telewizyjnych można nazwać kształceniem medialnym, ze względu na oddziaływanie na kilka zmysłów. Informacje są przekazywane poprzez barwę oraz dźwięk. Jak wskazują badania, 40% informacji odbieranych przy pomocy percepcji wzrokowej i słuchowej pozostaje w pamięci uczącego się¹⁶. Należy przyjąć kryteria doboru programów te-

14) <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1159766/ Cartoon-violence-makes-children-aggressive.html>, [dostęp: 28.12.2009].

15) M. Sitarczyk, *Bohaterowie telewizyjni w percepcji dzieci sześciolatków. Kontekst emocjonalny i społeczny*, [w:] S. Guz (red.), *Rozwój i edukacja dziecka. Szanse i zagrożenia*, Wyd. UMCS, Lublin 2005, s. 359.

16) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 15, 312.

lewizyjnych, uwzględniając kryteria etyczne¹⁷, które powinny określać, co jest stosowne, wartościowe, pozytywne w kreowaniu właściwych relacji międzyludzkich.

Aby ustrzec dzieci przed negatywnym oddziaływaniem ze strony programów oraz reklam emitowanych w telewizji, rodzice powinni:

- określić czas, jaki dzieci w ciągu dnia mogą przeznaczyć na oglądanie telewizji;

- wspólnie z dzieckiem dokonywać selekcji oglądanych programów;

- tak często, jak to możliwe, oglądać audycje telewizyjne razem z dzieckiem;

- rozmawiać z dzieckiem na temat oglądanych programów i reklam;

- analizować obejrzone programy, wspólnie z dzieckiem formułować właściwe wnioski¹⁸.

Opiekunowie i wychowawcy są także odpowiedzialni za ochronę dziecka przed negatywnym wpływem mediów. Ich zadaniem jest przede wszystkim uświadamianie dzieciom oraz rodzicom, jakie jest oddziaływanie programów telewizyjnych, wskazywanie na zalety korzystania z telewizji oraz uwidocznianie wszelkich negatywnych skutków działania tego środka przekazu na zachowanie dzieci. „Bardzo ważną sprawą jest zmiana tradycyjnego podejścia nauczycieli do mediów. Większość z nich uważa za swój obowiązek ochronę młodych ludzi przed negatywnymi wpływami mediów, przez zniechęcenie do kultury popularnej i zachęcenie do korzystania z kultury wysokiej. (...) Obowiązkiem nauczyciela jest lektura takich czasopism jak *Księżniczka*, *Barbie* czy *Kumpel*, oglądanie teledysków nadawanych przez MTV oraz popularnych, choć kontrowersyjnych programów, filmów i seriali typu *Big Brother*, *Pokemony*”¹⁹. Nauczyciel powinien również poznać gry komputerowe oraz korzystać z Internetu. Wtedy będzie w stanie nauczyć się od uczniów ich pojmowania otaczającej rzeczywistości, ich sposobu doświadczenia kultury popularnej i wykorzystać tę wiedzę przy krytycznej analizie i interpretacji oferty mass mediów.

W czasach tak bujnego rozwoju środków masowego przekazu, trzeba podejmować działania służące edukacji medialnej społeczeństwa. Edukacja medialna ma traktować o nowych technologiach. Jej podstawowym zadaniem jest kształcenie kompetencji aktywnego i odpowiedzialnego życia w społeczeństwie informacyjnym²⁰. Edukowanie w tej dziedzinie ma

17) P. Bury, *Człowiek w mediach*, [w:] M. Tanaś (red.), *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 211.

18) A. Andrzejewska, *Magia szklanego ekranu. Zagrożenia płynące z telewizji*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2007, s. 61-62.

19) J. Dobrołowicz, *Wielka potrzeba edukacji medialnej*, „Nauczanie Początkowe”, nr 3/2005, s.11.

20) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 172.

wykluczyć bezkrytyczne odniesienie do prezentowanych treści, uleganie cudzym opiniom. Ma natomiast kreować postawę selektywnego, przemyślanego wyboru treści, umiejętność korzystania z informacji z wielu źródeł oraz ich weryfikacji²¹. Nieodzowne jest przygotowanie dzieci do właściwego odbioru treści prezentowanych w programach telewizyjnych oraz reklamach. Edukację w tym zakresie należy zacząć jak najwcześniej.

Istotne jest wykształcenie prawidłowych nawyków i umiejętności w tym temacie. Ogromną rolę do spełnienia w kreowaniu właściwych wzorców mają rodzice, którzy są pierwszymi i najważniejszymi opiekunami. Powinni dopilnować, aby dzieci oglądały telewizję w odpowiednich porach, a także rozmawiać z dziećmi na temat zasad, jakimi należy kierować się, wybierając program telewizyjny. „Środki masowego przekazu i hipermedia, a zwłaszcza książka, radio, film, telewizja i Internet, wywołują silne przeżycia emocjonalne i spełniają dzięki temu jeden z podstawowych warunków oddziaływania wychowawczego. Głębokie przeżycie emocjonalne wywołuje określone reakcje, pobudza do działania, zapala do czynu. Utwory przyjmowane obojętnie nie wywołują żadnych reakcji ani pozytywnych, ani negatywnych. Ale jednocześnie silne przeżycie emocjonalne nie wystarcza, aby spełniły się pozytywne funkcje wychowawcze. Nagromadzone emocje muszą zostać odpowiednio ukierunkowane”²². Nadanie im właściwych intencji jest dostrzegalne w postawach dzieci, wynikach uzyskiwanych przez nie w szkole, relacjach z rodzicami oraz rówieśnikami.

Na całym świecie powstają organizacje oraz stowarzyszenia, które stawiają sobie za cel ochronę widzów przed szkodliwymi treściami w programach telewizyjnych. Już pod koniec lat sześćdziesiątych w Stanach Zjednoczonych powstała „Akcja w sprawie Telewizji dla Dzieci”, w ostatnich latach utworzono „Rodzicielski Ośrodek Odnowy Muzyki” i „TV-Free America”. W Anglii działa organizacja „Głos Radiosłuchacza i Telewidza” oraz „Stowarzyszenie na rzecz Praw Słuchaczy i Widzów”. We Francji powstała „Francuska Rada Stowarzyszeń dla Ochrony Praw Dzieci” i „Francuskie Stowarzyszenie Abonentów Telewizyjnych”. W Japonii działa „Obywatelskie Forum na Rzecz Telewizji”, a w Kanadzie „Towarzystwo Przyjaciół Canadian Broadcasting”. Te organizacje i stowarzyszenia zostały powołane w celu ochrony dzieci i młodzieży przed brutalnością, która emanuje z ekranów telewizyjnych. Także w Polsce istnieje „Stowarzyszenie Ochrony Radiosłuchacza i Telewidza”. Oprócz tej organizacji na terenie całego kraju działa szereg nieformalnych ruchów społecznych, które wyrażają swój sprzeciw wobec nadmiaru przemocy i agresji

21) I. Nowakowska-Buryła, *Postawy dzieci wobec mediów*, „Edukacja Medialna”, nr 1/2003, s. 33.

22) J. Gajda, *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2005, s. 127.

w mediach, a także organizują w środowiskach lokalnych akcje pod hasłem „Dzień bez telewizji”²³.

Telewizja to bardzo cenne źródło informacji, (...) jest dla dziecka lubianą, łatwo dostępną i niewymagającą dużego wysiłku umysłowego rozrywką, okiem na świat, rodzajem automatycznej dziurki do klucza, przez którą można podglądać życie ludzi dorosłych, życie innych dzieci, życie zwierząt, zobaczyć, co się dzieje poza domem, podwórkiem i szkołą²⁴. To okno na świat może dać dziecku wiele dobrego, ale tylko pod warunkiem, że rodzic, wychowawca nauczy dziecko wartościować programy telewizyjne i wybierać z nich tylko to, co poszerza horyzonty, rozwija zainteresowania.

Zakończenie

Telewizja a także inne mass media oddziałują na dziecko silniej niż wzory zachowania przekazywane przez rodziców oraz wychowawców. Konieczne jest, aby nadawcy telewizyjni w odpowiedzialny sposób budowali swoją ofertę programową. Powinni dbać o to, aby nie działać w sposób szkodliwy, lecz przeciwnie – by dostarczać pozytywnych wzorców, zgodnych z powszechnie przyjętymi normami społecznymi. Toteż telewizja nie może wyłącznie ograniczyć emisji programów dla dzieci epatujących widza agresywnymi zachowaniami, wulgarnym językiem oraz niosących przesłanie, iż wobec osób prezentujących opinie odmienne od naszych należy stosować przemoc fizyczną. Trzeba korzystać z możliwości edukacyjnych, których dostarcza telewizja i upowszechniać pozytywne wzory zachowań, kształtować wrażliwość na krzywdę oraz pobudzać uczucia empatii. Twórcy programów dla dzieci powinni umiejętnie wykorzystywać osiągnięcia współczesnej dydaktyki, dotyczące sposobów uczenia się przez dzieci, jak również korzystać z dostępnej wiedzy dotyczącej skuteczności organizowania procesu wychowania. Należy dołożyć wszelkiej staranności, by dzieci i młodzież nie były wystawione na wpływ obrazów przemocy oraz patologicznych zachowań. Trzeba chronić ich wrażliwość na ludzkie dramaty i nieszczęścia, aby nie odnosili wrażenia, że świat oglądany w niektórych programach telewizyjnych jest czymś normalnym.

23) B. Kosmalska, *Wpływ telewizji na życie współczesnej rodziny*, [w:] J. Żebrowski (red.), *Rodzina polska na przełomie wieków*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2001, s. 122.

24) J. Kubik, J. Komorowska, *Czy telewizja wychowuje*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1969, s. 40.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *Magia szklanego ekranu. Zagrożenia płynące z telewizji*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2007.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Birch A., Malim T., *Psychologia rozwojowa w zarysie. Od niemowlęstwa do dorosłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.

Bury P., *Człowiek w mediach*, [w:] Tanaś M., *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.

Gajda J., *Media audiowizualne – wpływowe środowisko wychowawcze dziecka: zagrożenia, szanse, profilaktyka*, [w:] Izdebska J., Sosnowski T. (red.), *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*, Trans Humana, Białystok 2005.

Gajda J., *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
Howiecki M., *Krzywe zwierciadło. O manipulacji w mediach*, „Gaudium”, Lublin 2003.

Kosmalska B., *Wpływ telewizji na życie współczesnej rodziny*, [w:] Żebrowski J. (red.), *Rodzina polska na przełomie wieków*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2001.

Kubik J., Komorowska J., *Czy telewizja wychowuje*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1969.

Łapińska R., Żebrowska M., *Wiek dorastania*, [w:] Żebrowska M., *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1982.

Rathus S. A., *Psychologia współczesna*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004.

Rumph J., *Krzyczeć, bić, niszczyć. Agresja u dzieci w wieku do 13 lat*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003.

Sitarczyk M., *Bohaterowie telewizyjni w percepcji dzieci sześciolatków. Kontekst emocjonalny i społeczny*, [w:] Guz S. (red.), *Rozwój i edukacja dziecka. Szanse i zagrożenia*, Wyd. UMCS, Lublin 2005.

Czasopisma:

Dobrołowicz J., *Wielka potrzeba edukacji medialnej*, „Nauczanie Początkowe”, nr 3/2005.

Nowakowska-Buryła I., *Postawy dzieci wobec mediów*, „Edukacja Medialna”, nr 1/2003.

Taboń S., *Niebezpieczne gry komputerowe*, [w:] Borowicz R. (red.), „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006, Wyd. Adam Marszałek, Toruń, 2006.

Netografia:

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1159766/Cartoon-violence-makes-children-aggressive.html>.

http://www.eric.ed.gov/ERICWebportal/custom/portals/recordDetails/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED222239&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED222239.

<http://www.krrit.gov.pl/bip/Portals/0/.../Ochrona%20dzieci%20%20młodzieży.pps>.

Michalina Łukasińska

**ROLA GIER KOMPUTEROWYCH
I KONSOLOWYCH
W ROZWOJU I ZACHOWANIU
DZIECKA
W MŁODSZYM WIEKU SZKOLNYM**

Wstęp

W dzisiejszych czasach zdominowanych przez różnorodne technologie należy przyrzeć się ich wpływowi na człowieka, na jego rozwój i zachowanie. Najbardziej narażone na pejoratywny wpływ technologii jest dziecko. Dzieci „chłoną” wszystko co nowe i atrakcyjne. Duży wpływ na zainteresowanie dziecka technologią, w tym przede wszystkim grami komputerowymi lub grami wideo, ma reklama oraz rówieśnicy. Niestety, gdy zamiłowanie dziecka do spędzania czasu tego rodzaju nie jest kontrolowane przez osoby dorosłe, może dojść u niego do różnorodnych zaburzeń. Należy pamiętać, iż dzieci nie potrafią dozować sobie jakichkolwiek atrakcji i jeżeli nie będziemy nadzorować tego, czym się zajmują, możemy na własne życzenie doprowadzić do tragedii. Celem tego artykułu jest ukazanie nauczycielom oraz rodzicom wpływu gier komputerowych i konsolowych na dziecko w młodszym wieku szkolnym.

„Koniec wieku przedszkolnego i pierwsze lata pobytu w szkole są okresem szczególnie istotnym dla dalszego rozwoju dziecka. Dzieje się tak dlatego, że w społeczeństwach cywilizowanych, w których szkoła pełni wobec młodego pokolenia funkcje kształcące, przygotowujące do życia i pracy zawodowej, orazw dużej mierze także opiekuńczo-wychowawcze, staje się ona dla dziecka od chwili wstąpienia do niej potężnym czynnikiem rozwoju”¹. Późne dzieciństwo, zwane również młodszym wiekiem szkolnym, to okres od 7 do 10-12 roku życia. Okres ten jest łącznikiem między dzieciństwem a adolescencją.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Ogólną charakterystykę zmian w okresie późnego dzieciństwa.
2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym.
3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym.
4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami.
5. Charakterystykę gier komputerowych.
6. Typy gier komputerowych.
7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa.

1) M. Żebrowska, *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986, s. 522.

1. Ogólna charakterystyka zmian w okresie późnego dzieciństwa

W młodszym wieku szkolnym można wyróżnić następujące kategorie zmian:

- „przekształcenie dotychczasowej aktywności dziecka z głównie spontanicznej i zdominowanej przez zabawę, w system działań sterowanych przez stałe zadania, obowiązki i normy społeczne;
- dalszy rozwój funkcji psychicznych i ich integracja umożliwiająca dostosowanie się do nowych sytuacji, zadań i wymagań;
- trwałe wejście w nowe środowisko (szkoła staje się instytucją wychowawczą i miejscem spotkań z rówieśnikami) poza bezpośrednim wpływem rodziców; oznacza to poddanie się innym rodzajom wpływów społecznych, odmiennych od rodzinnych, ale często tak samo ważnych;
- podjęcie nowej roli społecznej – roli ucznia”².

Lidia Wołoszynowa wyróżniła dwie fazy rozwoju dziecka w okresie późnego dzieciństwa. Faza pierwsza odnosi się do uczniów w wieku 7 i 8 lat. Faza ta dotyczy pierwszego kontaktu dziecka z instytucją, jaką jest szkoła, z przystosowaniem się do środowiska szkolnego i jego zadań oraz do nauczycieli i rówieśników, co wiąże się u dziecka z dużym wysiłkiem fizycznym i psychicznym. W okresie tym młody człowiek szuka oparcia w osobach dorosłych. Największym autorytetem dla dziecka w tym czasie staje się nauczyciel – wychowawca. Druga faza obejmuje 9 i 10 rok życia dziecka. Jest to czas szeroko rozumianych zmian w sferze intelektualnej i osobowościowej. Na ten okres przypada intensywny rozwój mowy i myślenia dziecka oraz poprzez kontakt z literaturą zwiększa się zasób słownictwa młodego człowieka, co w dużym stopniu pomaga mu w komunikacji zarówno z dorosłymi, jak i z rówieśnikami. Należy wspomnieć również o rozwoju umiejętności czytania i pisania, na którą na tym poziomie nauczania kładzie się największy nacisk. „W drugiej fazie młodszego wieku szkolnego zachodzą liczne zjawiska wyraźnie zbliżające dziecko do następnego progu rozwoju. Objawy dorastania, tak w sensie biologicznego dojrzewania, jak i przeobrażeń psychicznych, występują już ok. 10 – 11 roku życia u dziewcząt, co także należy do specyficznych zjawisk tego okresu”³.

Natomiast według R. Stefańskiej-Klar „okres ten niesie ze sobą wiele nowych zadań rozwojowych, które dziecko musi zrealizować, aby poradzić sobie z oczekiwaniami rodziców i szkoły. Są to:

2) B. Harwas- Napierała, J. Trempała, *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 130.

3) L. Wołoszynowa, *Młodszy wiek szkolny*, [w:] M. Żebrowska (red.), *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1986, s. 532.

- wzbogacenie i uporządkowanie posiadanej wiedzy o świecie i o sobie samym, zarówno pod względem opisowym, jak i wartościującym i normatywnym;

- opanowanie umiejętności potrzebnych do nabywania i organizowania wiedzy oraz do posługiwania się nią w różnych sytuacjach;

- opanowanie czynności czytania i pisania;

- wejście w grupę rówieńczą i znalezienie w niej swojego miejsca”⁴.

Do zadań rozwojowych okresu późnego dzieciństwa należy zaliczyć również uzyskiwanie autonomii osobistej, a także kształtowanie postaw w stosunku do grup i instytucji społecznych.

2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym

Zasadnicze znaczenie dla rozwoju procesów poznawczych młodego człowieka ma uwaga. Dzięki niej dziecko zdobywa potrzebne informacje, przetwarza je i zapamiętuje. „Dokonuje się to za pośrednictwem:

- ukierunkowanego przeglądu (*scanningu*) eksponowanych bodźców;

- eliminacji bodźców zbędnych lub nieadekwatnych do oczekiwań;

- zahamowania działań impulsywnych;

- selekcji i kontroli reakcji właściwych”⁵.

Do 5 roku życia uwaga młodego człowieka jest mimowolna, czyli dziecko koncentruje się na bodźcach, które mają wyraziste cechy, są atrakcyjne i intensywne. Uwaga dowolna zaczyna się pojawiać dopiero między 5 a 7 rokiem życia. Zmiana ta spowodowana jest dojrzewaniem centralnego układu nerwowego oraz nabywaniem przez dziecko nowej wiedzy. Jednakże należy zauważyć, iż dzieci różnią się między sobą pod względem umiejętności koncentracji uwagi dowolnej. Jest to zależne od cech indywidualnych, które posiada dane dziecko. Do cech tych należy np. temperament. Ważne jest, aby pamiętać, że są sposoby, dzięki którym możemy aktywizować i rozwijać uwagę u uczniów.

Należą do nich m.in.:

- pobudzenie zainteresowań młodego człowieka oraz jego aktywnego podejścia do pracy;

- pokazanie dziecku, jak istotna jest praca przez nie wykonywana.

Ważnym czynnikiem rozwoju uwagi dowolnej jest również własna aktywność dziecka.

Istotne znaczenie dla rozwoju procesów poznawczych w okresie młod-

4) R. Stefańska-Klar, *Późne dzieciństwo. Młodszy wiek szkolny*, [w:] B. Harwas– Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 130.

5) Tamże, s. 134.

szego wieku szkolnego ma pamięć. Dzięki niej młody człowiek bogaci swoje słownictwo, zdobywa różne nawyki i wiadomości oraz uczy się myślenia i komunikacji z innymi. W okresie tym ma miejsce dalszy rozwój pamięci. Pamięć mechaniczna przekształca się powoli w pamięć logiczną. Dziecko przestaje już zapamiętywać bez zrozumienia sensu danej wiadomości, co prowadzi do jej szybkiego zapomnienia. Zapamiętaniu danej informacji towarzyszy teraz analiza i zrozumienie treści i dłuższe zachowanie jej w pamięci dziecka. W okresie tym młody człowiek stara się zrozumieć treść tego, czego się uczy, analizuje, przekształca i organizuje informacje zawarte w tekście. Pod koniec późnego dzieciństwa dzieci wykorzystują pamięć w sposób zróżnicowany. Zależy jest to od rodzaju zadania, które musi wykonać. Dziecko przy wyborze strategii pamięciowej bierze pod uwagę m.in.:

- ilość czasu, którym dysponuje;
- ilość wysiłku, którego musi użyć do przyswojenia danych wiadomości;
- objętość danego materiału;
- stopień trudności przyswojenia informacji.

Z biegiem czasu dziecko potrafi używać coraz bardziej złożonych strategii pamięciowych, umie je dostosowywać do danego zadania oraz efektywniej je wykorzystuje, co rzutuje na jego wyniki w nauce.

Umiejętność do używania coraz lepszych strategii pamięciowych jest związana z przemianami w zakresie myślenia. Według teorii J. Piageta w tym okresie ma miejsce przejście od stadium myślenia przedoperacyjnego do stadium operacji konkretnych. „Główne właściwości tego stadium to:

- nabywanie odwracalnego myślenia;
- pojawienie się zdolności do decentracji”⁶.

Wedle teorii Piageta młodszy wiek szkolny obejmuje jeszcze jedno stadium. Jest to stadium zwane operacjami formalnymi. W fazę tę dziecko wkracza około 11 roku życia. Zdaniem J. Piageta w stadium tym jednostka nabywa kompetencje do rozumowania abstrakcyjnego. Myślenie staje się coraz bardziej podobne do myślenia osób dorosłych. „Dziecko jest zdolne do rozwiązywania problemów w umyśle za pomocą systematycznego testowania kilku hipotez, wyodrębniania hipotez i równoczesnego badania ich wzajemnych zależności”⁷.

Dziecko w okresie późnego dzieciństwa uzyskuje zdolność nabywania i przetwarzania informacji o sobie i o świecie na poziomie konkretnym. Dzieje się to dzięki wykształceniu się pojęcia stałości liczby, wagi, objętości oraz długości. Ma możliwość operowania na pojęciach matematycznych, fizycznych oraz społecznych. W okresie tym pojawia się

6) A. Birch, *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, s. 80.

7) Tamże, s. 81.

już myślenie logiczne. Umożliwia to przeprowadzenie wnioskowania o charakterze przyczynowo – skutkowym. Pozwala to dziecku właściwie wyjaśniać wiele zjawisk, a także przewidywać następstwo jego czynów, co wiąże się z rozstrzygnięciem różnorodnych problemów natury praktycznej i umysłowej. W okresie późnego dzieciństwa sukcesywnie doskonala się również sprawności dotyczące stosowania pojęć abstrakcyjnych.

3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym

„Rozwój moralny, proces kształtowania się postaw moralnych jednostki, przede wszystkim jej stosunku do dobra i zła. Rozwój moralny dziecka przebiega od tzw. moralności heteronomicznej, gdy w swoim postępowaniu kieruje się ono nakazami ze strony dorosłych, do moralności autonomicznej, gdy zaczyna kierować się własną wrażliwością moralną (sumieniem)”⁸. Według J. Piageta dziecko w okresie późnego dzieciństwa jest z początku w tzw. stadium realizmu moralnego, które trwa od 5 do 7 roku życia, a następnie wstępuje w stadium relatywizmu moralnego, trwającego od około 8 do około 11 roku życia. Realizm moralny w pojęciu dziecka oznacza, że reguły społeczne są przez nie uważane jako realnie istniejące. Są one narzucone z zewnątrz, nie podlegają polemice i zmianie. W stadium relatywizmu moralnego dostrzegamy, iż dzieci traktują reguły społeczne jako umowy. Z czasem uczniowie spostrzegają, że normy mogą dostosowywać zależnie od sytuacji, w której się znaleźli. Przykładem tutaj może być np. kłamstwo w szczytnych celach. Około 10-11 roku życia pojawia się u dziecka tzw. moralność autonomiczna. Ta kategoria moralności każe działać zgodnie z wyznawanymi przez siebie regułami, niezależnie od okoliczności. L. Kohlberg podzielił rozwój moralny na trzy poziomy. Według niego młodszy wiek szkolny należy do pierwszego poziomu zwanego przedkonwencjonalnym. Szczegóły tego poziomu rozwoju moralnego zawarte są w tabeli poniżej.

Tab. 1 Poziomy rozwoju moralnego według L. Kohlberga

POZIOM I – PRZEDKONWENCJONALNY (Wiek przedszkolny i młodszy wiek szkolny)	
Stadium 1 Kary i posłuszeństwa	Reguły są przestrzegane w celu uniknięcia kary. Skutki czynności określają, czy jest ona dobra, czy zła. Interesy i punkt widzenia innych nie są brane pod uwagę – dziecko jest egocentryczne.
Stadium 2 Relatywizmu instrumentalnego	Działanie „dobre” to takie działanie, które ma na celu dobro własne, a nie innych. Potrzeby innych są uwzględniane, jeśli rezultat działania jest korzystny z punktu widzenia dobra własnego.

Źródło: A. Birch, *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Warszawa 2005, s. 167.

8) http://portalwiedzy.onet.pl/26056,,,,rozwoj_moralny,haslo.html, [dostęp: 11.04.2011].

4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami

W młodszym wieku szkolnym zwiększa się atrakcyjność i znaczenie kontaktów z rówieśnikami. Z czasem dziecko zaczyna coraz bardziej liczyć się ze zdaniem kolegów, co w okresie wczesnej adolescencji przekształca się w całkowite uzależnienie od opinii rówieśników. Badania nad rozwojem relacji rówieśniczych u dzieci w okresie późnego dzieciństwa prowadzili H. Grunebaum i L. Solomon, którzy podzielili kontakty rówieśnicze na dwa etapy:

1. 6 – 8 r. ż. – partnerstwo oraz współdziałanie,
2. 9 – 12 r. ż. – przyjaźń i wymiana wynikająca z wzajemnego porozumienia.

Już w tym okresie rówieśnicy mają wpływ na postawy, wybory, a także na formowanie się zainteresowań. Dziecko interesuje się tym, co jego koledzy. Przykładem może być oglądanie tych samych bajek, programów, słuchanie tej samej muzyki oraz granie w te same gry komputerowe. Należy tu wspomnieć, iż nie każde dziecko ma taką samą sytuację socjalno-bytową. Prowadzi to do tego, że może stać się alienowane w środowisku klasowym. Powodem takiej sytuacji może być np. nieposiadanie przez dziecko konsoli *PlayStation*, laptopa, czy PSP⁹. W tych czasach dzieci od najmłodszych lat uczą się, jak ważne są drogie gadżety i możliwość pochwalenia się rówieśnikom nową grą czy nowinką techniczną, którą dostali od rodziców lub innych członków rodziny. Tutaj niezmiernie istotne jest zachowanie nauczyciela – wychowawcy, który powinien wytłumaczyć dzieciom, że nie każdy rodzic może pozwolić sobie na taki wydatek i nie ocenia się człowieka przez pryzmat posiadanych gadżetów. Bycie mało atrakcyjnym lub pejoratywnie postrzeganym przez grupę może prowadzić do pesymistycznego postrzegania siebie czy złego samopoczucia. W rezultacie dziecko może stać się bierne społecznie w obawie przed kolejnym odrzuceniem. Grupa rówieśnicza pomaga w przyswajaniu przez młodego człowieka norm społecznych, takich jak: okazywanie i doświadczanie przyjaźni, podporządkowanie i przewodzenie innym oraz komunikowanie się. Stymuluje u dziecka rozwój społeczny, moralny, poznawczy i emocjonalny. Poza tym grupa rówieśnicza ułatwia zrozumienie przez dziecko takich pojęć, jak: solidarność, zobowiązanie, lojalność czy odpowiedzialność za innych.

9) PSP, czyli *PlayStation Portable*, jest to przenośna konsola gier video produkowana i sprzedawana przez firmę Sony Computer Entertainment.

5. Charakterystyka gier komputerowych

Gry komputerowe należą do najczęstszych sposobów spędzania czasu wolnego przez dzieci i młodzież. Dzięki nim młodzi ludzie przenoszą się w pełen przygód, atrakcyjny i dynamiczny świat wirtualny.

Na początku warto jest odpowiedzieć na pytanie: czym są gry komputerowe? Według słownika PWN gry komputerowe są to „(...) programy komputerowe, których użytkowanie polega na rozwiązywaniu zadania logicznego (gry komputerowe strategiczne) lub zręcznościowego (gry komputerowe zręcznościowe), służące do celów rozrywkowych, także edukacyjnych (gry komputerowe edukacyjne)”¹⁰. Zdaniem S. Łukasza „gra wideo jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludoyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.), zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami. W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej, umożliwiającej jakąkolwiek pracę twórczą”¹¹. Jednym z najpopularniejszych urządzeń służących do odtwarzania gier jest m.in. konsola *PlayStation*. Jest to konsola do gier wideo podłączana do telewizora. Została wyprodukowana w Japonii przez firmę Sony Computer Entertainment. Twórcą owego urządzenia jest KenKutaragi. Pierwsze egzemplarze konsoli pojawiły się w Japonii w 1994 roku, a na rynek amerykański i europejski trafiły w 1995 roku. Zdaniem autorki dodatkowym wyposażeniem *PlayStation*, które sprawia, że gra na konsoli wydaje się jeszcze bardziej atrakcyjna jest tzw. *PlayStationMove*. Jest to bezprzewodowy kontroler ruchu, który pojawił się na rynku w 2010 roku. Urządzenie to odwzorowuje czynności wykonywane przez grającego poprzez kamerę i przenosi je na ekran telewizora. W wyniku tego ruchy użytkownika mają bezpośredni wpływ na to, co się dzieje w danej grze. Według A. Andrzejewskiej „każda gra rządzi się swoimi regułami. Jako charakterystyczne cechy gry komputerowej wymienia się:

- odrębność i ograniczoność w czasie i przestrzeni,
- podporządkowanie ograniczającym regułom,
- intensywność i energiczność,
- powtarzalność,
- bezinteresowność – ponieważ nie służy zaspokajaniu życiowych konieczności,
- dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji: czy chce grać, czy nie,

10) <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo.php?id=3908365>, [dostęp: 21.03.2011].

11) S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Wyd. MIKOM, Warszawa 1998, s. 75.

- charakter rywalizacyjny¹².

Aby zrozumieć specyfikę gier, należy zajrzeć do historii ich powstawania. Twórcą pierwszej gry komputerowej był Steve Russell. Gra ta nosiła nazwę „Space war” i powstała w 1962 roku. Gra ta nigdy nie była rozposzechniona. Dopiero w 1966 roku pojawiła się pierwsza gra wideo zatytułowana „Periscope”. Autorem tej gry była japońska firma Sega. Pierwszymi urządzeniami, które służyły do odtwarzania gier były automaty wrzutowe na monety. Gry zainstalowane na owym automacie zmuszały do szybkiego reagowania i wymagały odpowiednio rozwiniętej koordynacji wzrokowo-ruchowej. Pierwszą grą, którą można było odtwarzać na ekranie telewizora, była gra „Pong”. Powstała ona w 1972 roku w USA, odwzorowując w prymitywny sposób grę w tenisa stołowego. Popularność tej gry bezpośrednio przyczyniła się do zainteresowania producentów tą branżą biznesu. Jednak gry komputerowe zaczęły się rozwijać dopiero po wynalezieniu pierwszych komputerów osobistych takich jak: Apple II, który powstał w 1976 roku. Od tego momentu uwidocznił się wyraźny podział gier na: komputerowe oraz konsolowe. W 1986 roku pojawiła się konsola japońskiej firmy „Nintendo”. Była to najbardziej popularna konsola do gier, która składała się z niewielkiego urządzenia podłączanego do telewizora, umożliwiającego grę jednej lub dwóm osobom. W skład tej konsoli wchodziły również laserowe pistolety lub miniaturowe tablice kontrolne z przyciskami. Około dziesięciu lat temu dzięki powstawaniu coraz bardziej wydajnych komputerów, gry komputerowe zaczęły się zmieniać. Miały one jeszcze lepszą grafikę, dźwięk i bardziej rozbudowaną fabułę.

6. Typy gier komputerowych

Według J. Bednarka można wyróżnić następujące rodzaje gier komputerowych:

1. Gry strategiczne – polegają na planowym czynnościom gracza, które dają mu możliwość dotarcia do celu, który jest wyznaczony przez reguły gry. Można wśród nich wyróżnić:

- a) klasyczne strategie wojenne – gracz posiada mapę terenu oraz rozmieszczenia wojska. Jego zadaniem jest walka z wojskami, które są kierowane przez innego gracza lub przez komputer, aby wygrać, musi stracić jak najmniej swoich żołnierzy. Gra ta posiada charakter intelektualny („Shogun: Total War”);
- b) strategie czasu rzeczywistego (tzw. RTS-y)- jest to gra bardziej zręcznościowa niż taktyczna („Warcraft”);
- c) strategie ekonomiczne („SimCity”).

12) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer – od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008, s. 80.

2. Symulatory – starają się jak najwierniej odtworzyć pracę np. pilota, kierowcy samochodu czy dowódcy czołgu („Microsoft Flight Simulator”).

3. Role Playing Games (RPG) – gracz wciela się w rolę bohatera lub kilku bohaterów, kieruje ich losem i wyłącznie od niego zależy czy dana postać osiągnie zamierzony cel (cykl „The ElderScrolls”).

4. Gry przygodowe – charakteryzują się złożonym wątkiem detektywistycznym oraz wysoce rozbudowaną fabułą. Gracz podczas tej gry musi cechować się spostrzegawczością i wytrwałością podczas poszukiwania różnorodnych przedmiotów, informacji czy rozwiązywania zagadek („The Secret of Monkey Island”).

5. Gry sportowe – charakteryzują się przeniesieniem na ekran telewizora czy komputera różnych dyscyplin sportowych. Gracz pełni funkcję zawodnika lub trenera („Fifa”, „Football Manager”).

6. Gry zręcznościowe – dzielą się na:

a) gry symulujące walkę wręcz – polegają na pojedynkach gracza z coraz to nowymi przeciwnikami. Celem tej gry jest zdobycie tytułu mistrza. Do tej odmiany gier zręcznościowych można zaliczyć również tzw. gry chodzone, które charakteryzują się tym, że gracz, wcielając się w danego bohatera, wędruje w bliżej niesprecyzowanym celu, walcząc z przeróżnymi przeciwnikami („Tekken”, „Warriors of Fate”);

b) strzelaniny – gracz ma za zadanie spełnić określone cele zgodne z założeniami misji, zabijając przy tym wrogów z różnego rodzaju broni lub unikając kontaktu z nimi. Należy podkreślić, że są to jedne z najbardziej brutalnych gier („Return to Castle Wolfenstein”);

c) platformówki - polegają na strzelaniu do wrogów, skakaniu, bieganiu i zbieraniu przeróżnych przedmiotów („Rayman”);

d) flippery- są to symulacje automatów barowych („Pure Pinball”).

7. Gry logiczne – są to różnorakie łamigłówki, które wymagają od gracza myślenia. Ten gatunek gier jest zestawieniem gier edukacyjnych i przygodowych („World of goo”).

8. Gry tekstowe –wszystko dzieje się w trybie tekstowym, ponieważ brak w nich grafiki („Castle Adventure”).

„Nowym zjawiskiem są gry, w których wykorzystuje się technikę wirtualnej rzeczywistości (...). M. J. Miller wskazuje, że jest ona gałęzią grafiki komputerowej i stanowi trójwymiarową stereoskopową komputerową wizualizację połączoną z interaktywnym umieszczeniem obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Daje ona grającemu złudzenie uczestnictwa w środowisku gry, w sztucznej rzeczywistości”¹³ („Eye Pet”).

Równie popularne w dzisiejszych czasach są gry sieciowe. Dają one możliwość grania zespołowego na zasadach wzajemnej współpracy lub

13) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 143.

rywalizacji. W obu przypadkach gracze otrzymują punkty za wykonanie określonych celów, a ich doświadczenie w grze przekłada się na zajmowane miejsce w rankingu innych graczy. Należy zauważyć, że gry te charakteryzują się tym, że gracze mają w niej dużą swobodę zachowań, które nie są kontrolowane przez autorów danej gry. Przykładem najbardziej popularnych gier sieciowych mogą być np.: „Counter-Strike” czy „Starcraft”.

„Gry sieciowe można podzielić ze względu na:

1. Integrację wieloosobowej gry sieciowej:
 - a) opcjonalny tryb gry wieloosobowej;
 - b) gra tylko wieloosobowa;
2. Technologię:
 - a) obsługiwane przez przeglądarkę internetową;
 - b) *peer – to – peer*: zdecentralizowana sieć, każdy komputer może funkcjonować jako serwer;
 - c) centralny serwer sterujący połączeniami graczy;
3. Gatunki:
 - a) akcja/zręcznościowe;
 - b) strategie;
 - c) przygodowe;
 - d) symulacyjne;
 - e) *role – playing*;
4. Przeznaczenie:
 - a) wyimaginowane środowiska;
 - b) laboratoryjne środowiska;
 - c) rozrywkowe;
5. model biznesowy/sposób dystrybucji:
 - a) płatny program/gra wieloosobowa za darmo;
 - b) płatny program/miesięczny abonament;
 - c) bezpłatny program + abonament;
 - d) opłata za każdą grę;
 - e) opłata za dodatkowe epizody, funkcje¹⁴.

Najistotniejszą przyczyną tak wielkiej popularności gier wideo jest to, iż gracz nie jest tylko biernym ich odbiorcą, ale przede wszystkim czynnym uczestnikiem.

Pewne gry komputerowe są wyjątkowo niebezpieczne dla dzieci, ponieważ dają możliwość kreowania i symulowania rzeczywistości. Owe gry najczęściej zawierają obrazy przemocy, agresji czy erotyki. Choć są to tylko symulacje, nie należy tego lekceważyć. Realizowanie zachowań agresywnych, a nawet sadyzmu w grach komputerowych prowadzi do powtarzania przez dzieci tych czynności. Według A. Andrzejewskiej „natchmiastowy efekt wyraża się w agresywnych myślach i wyobrażeniach

14) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer...*, dz. cyt., s. 82 – 83.

o wrogich emocjach, natomiast długotrwały skutek jest związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i może prowadzić to do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza¹⁵. Zdaniem M. Jędrzejko z Pedagogium WSPR dzieci dostają te brutalne gry od niczego nieświadomych rodziców, którzy nie znają się i nie interesują się oznaczeniami, jakie pojawiają się na danej grze. Wystarczyłoby, aby przed zakupem takiej gry spojrzeli na oznaczenie wieku. Żadna z gier niebezpiecznych nie jest oznaczona znacznikiem niższym niż „18+” lub „M”. M. Jędrzejko twierdzi również, że najwięcej tego typu gier sprzedawanych jest przed świętami Bożego Narodzenia. Należą do nich:

1. „Postal 2” - podpalanie ludzi, odcinanie im głów, oddawanie moczu na ofiary;
2. „Manhunt” - okrutne masakrowanie ofiar;
3. „GTA” (Grand Theft Auto) - zabijanie policjantów, kradzieże samochodów, rozjeżdżanie przechodniów;
4. „Hitman” - jako płatny zabójca gracz zabija wszystkich ludzi, którzy staną mu na drodze do celu;
5. „Soldier od Fortune” - aby przejść na wyższy poziom, trzeba zgładzić dziesiątki ludzi;
6. „Scarface” - bandyta napada na banki przy czym zabija wszystkich ludzi, którzy staną mu na drodze;
7. „50 Cent: Bulletproof” - elektroniczny odpowiednik znanego amerykańskiego rapera zabija ludzi i jest powiązany z handlem narkotykami;
8. „Condemned” - zabijanie przeciwników przy pomocy wielu narzędzi;
9. „Carmageddon” - wyścig samochodowy, w którym aby zwyciężyć, trzeba rozjechać jak największą liczbę osób;
10. „The Godfather” –wymuszenia i morderstwa;
11. „Resident Evil” - chcąc ukończyć rozgrywkę, należy zabić blisko 1000 przeciwników;
12. „Blood” - eliminowanie ludzi przy użyciu np. dynamitu¹⁶.

Do gier brutalnych wydanych na konsolę *PlayStation* należą:

1. „Heavy Rain” –psychologiczny thriller ukazujący działania seryjnego zabójcy dzieci;
2. „Red Dead Redemption” – morderstwa, haracze i wymuszenia w klimacie Dzikiego Zachodu;
3. „Resistance: Fall of Man” – gracz wciela się w rolę żołnierza, zabijając na swojej drodze tysiące przeciwników z innej planety;
4. „Mortal Kombat” – brutalna i krwawa bijatyka;
5. „Assassin’s Creed” – gracz wciela się w postać średniowiecznego skrytobójcy.

15) A. Andrzejewska, (*Nie*)Bezpieczny komputer..., dz. cyt., s. 96.

16) <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/132865,oto-lista-najbardziej-brutalnych-gier.html>, [dostęp: 25.03.2011].

Należy podkreślić, iż w grach komputerowych bardzo często występują animacje i obrazy o charakterze pornograficznym, które są albo nagrodą za przejście danego etapu gry, albo dodatkiem do niej. Do gier pornograficznych możemy zaliczyć również takie, które przypominają wirtualną randkę. Takie gry kończą się albo współzyciem seksualnym pomiędzy bohaterami, albo służą spełnianiu jakiś fantazji erotycznych. Jedną z cech tych gier jest to, że ich postacie mają nadmiernie wyeksponowane niektóre części ciała, takie jak np. biust czy, występują nagie. Granie w takie gry prowadzi do przedwczesnego kontaktu dziecka z erotyką, poza tym kształtuje u niego złudny obraz płci przeciwnej co może skutkować niedostrzeganiem przez niego piękna, problemem z uczuciem wyższym, jakim jest miłość czy też przedmiotowym traktowaniem osób płci przeciwnej. Do gier pornograficznych zalicza się m.in.:

1. „Family Project”,
2. „CosplayFetishAcademy”,
3. „Do you like horny bunnies?”,
4. „Secret wives club”.

Kolejnym niebezpieczeństwem czyhającym na dziecko w grach komputerowych są treści satanistyczne. Dzięki tym grom dzieci zapoznają się z symboliką satanistyczną, którą zaczynają odbierać jako element pozytywny lub staje się ona tematem ich żartów. Symbole takie jak np. pentagram, odwrócony krzyż czy głowa kozła oznaczają w tych grach jakieś przedmioty czy tajemne przejścia, dzięki którym można z lepszym rezultatem ukończyć daną grę lub zdobyć jeszcze większą liczbę trofeów¹⁷. Do gier komputerowych o zabarwieniu satanistycznym należą m.in.:

1. „Doom”,
2. „Quake”,
3. „Heretic”,
4. „Diablo”,
5. „Blood”.

Należy pamiętać, że w logice komputerowej, która łatwo wciąga i jest bardzo atrakcyjna dla dzieci, nie ma rozróżnienia między dobrem a złem. Elementarnym miernikiem rzeczywistości komputerowej jest efektywność działania. Dla komputera czy konsoli nie ma znaczenia, czy konkretna czynność sprzyja celom dobrym, czy też złym. Dla grającego najważniejsza jest skuteczność i nie ma tu miejsca na jakiegokolwiek zasady moralne.

17) Trofea w grach konsolowych zdobywa się za jakieś swoje osiągnięcia w danej grze. Każda gra posiada daną liczbę trofeów. Każdy gracz stara się zdobyć ich jak najwięcej, bo wtedy może porównać stopień poprawnego ukończenia gry z innymi graczami.

7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa

Coraz częściej nowinki techniczne są standardowym wyposażeniem pokoju dziecka już w młodszym wieku szkolnym. Można stwierdzić, iż technologia wyparła stare zabawki czy maskotki. W dzisiejszych czasach młodzi ludzie wolą „posurfować” po Internecie czy pograć w gry komputerowe niżeli porysować czy poukładać klocki. Według T. Feibela „wraz z własnym komputerem zaczyna się zupełnie nowa era: komputer symbolizuje pożegnanie się z dzieciństwem. (...) Więc kiedy rodzice sprawiają dziecku jego własny komputer – obojętnie czy jest to nasz stary wysłużony model, czy też nowiutki, prosto ze sklepu – wystawiają mu jakby świadectwo dojrzałości”¹⁸. Pozytywnym aspektem korzystania z komputera czy konsoli są gry edukacyjne. Dzieci zachwycone elektroniką chętniej uczą się przy ich pomocy niżeli przy pomocy podręczników. Zdaniem T. Feibela przyczynami zaszywania się dzieci w świecie wirtualnym są rodzina i szkoła. Autor zwrócił jednak największą uwagę na rodziców, którzy nie poświęcając dziecku należytej dużej ilości czasu, powodują, że młody człowiek zamyka się w rzeczywistości wirtualnej, ponieważ tam znajduje się on w centrum uwagi. Im częściej dziecko stosuje taką taktykę, tym bardziej zatracą się w świecie gier, co może mieć fatalne skutki. Kolejnym zagrożeniem ze strony gier jest to, że powodują one agresję u młodych ludzi i mogą prowadzić do zobojętnienia dziecka na przemoc w życiu codziennym. Nawet sami producenci tzw. gier brutalnych potwierdzają tę tezę. Można tu wymienić agresję dwojakiego rodzaju:

- spowodowaną brutalnymi scenami rozgrywanymi się na ekranie komputera bądź telewizora;
- wywołaną niepowodzeniem w grze.

Według N. Laniado i G. Pietry pozytywnymi cechami gier komputerowych/konsolowych jest to, że:

- „stymulują procesy umysłowe;
- skłaniają do myślenia asocjacyjnego;
- korzystnie wpływają na intuicję i myślenie hipotetyczne;
- wspomagają koordynację wzrokowo-ruchową;
- są bezstronnymi nauczycielami, obdarzonymi niewyczerpaną cierpliwością;
- uwalniają od emocji;
- mogą być użytecznym narzędziem nauki;
- oferują natychmiastową nagrodę”¹⁹.

18) T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju, przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 2006, s. 49 – 50.

19) N. Laniado, G. Pietra, *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Wyd. eSPe, Kraków 2006, s. 65.

Oprócz tego wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości u dziecka. Zdaniem autorek niekorzystnym ze względu na sytuację socjalno-bytową aspektem gier jest to, iż dziecko po zafascynowaniu się daną grą wymusza na rodzicach kupowanie gadżetów z nią związanych, tzn. plecaków, figurek, ubrań itp. Prowadzi to do pojawienia się różnic między dziećmi. Dzieci pochodzące z zamożniejszych rodzin często są obdarowywane owymi gadżetami, natomiast te biedniejsze nie mogą sobie pozwolić na ich kupno. Może to skutkować odizolowaniem tych dzieci od reszty rówieśników. Kolejnym pejoratywnym aspektem gier jest to, iż dziecko za mało czasu spędza na świeżym powietrzu, w ruchu. Prowadzi to nie tylko do niedotlenienia u młodych ludzi, ale również do otyłości, która w dzisiejszych czasach jest coraz większym problemem. Badacze tego zagadnienia zwracają uwagę również na fakt, że dziecko, które zbyt dużo czasu spędza przed komputerem czy konsolą, może zatrzeć granicę pomiędzy fikcją a rzeczywistością i nie dostrzegać skutków danych zachowań w realnym świecie, np. szybka jazda samochodem nie może doprowadzić do tragedii, bo nawet jeżeli się rozbije, to zacznie od nowa, bez żadnych konsekwencji. Trzeba podkreślić, że gry komputerowe obok ujemnego wpływu na psychikę dziecka mają również negatywny wpływ na jego rozwój fizyczny. Mogą prowadzić np. do pogorszenia wzroku, wad postawy, skrzywienia kręgosłupa czy odrętwienia palców i dłoni.

Od kilku lat w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL prowadzone są badania nad wpływem gier komputerowych na dzieci i młodzież. Badania te ukazują, że chłopcy korzystający z gier agresywnych byli bardziej porywczy, egocentryczni i nastawieni na kierowanie innymi. Według badaczy osoby te wykazywały również niższy poziom empatii niż chłopcy, którzy nie grali w gry komputerowe. Wykazano też, że chłopcy spędzający czas przed grami komputerowymi posiadają poważne trudności w kontaktach międzyludzkich. Oprócz tego są egoistami, obojętnymi na drugiego człowieka, nastawionymi na rywalizację. Należy również zauważyć, iż osoby te odseparowują się od życia rodzinnego.

Kolejnym negatywnym aspektem gier komputerowych czy konsolowych jest to, że można się od nich dosyć łatwo uzależnić. Według członków Stowarzyszenia KARAN „(...) uzależnienie należy postrzegać w kategoriach procesu, który obejmuje szereg zmian zachowania, myślenia i odczuwania, powstających i pogłębiających się na przestrzeni czasu”²⁰. Brian Dudley, założyciel pierwszej w Wielkiej Brytanii kliniki dla osób uzależnionych od gier sieciowych uważa, że uzależnienie od gier komputerowych i konsolowych jest „to nałóg podobny do wszystkich innych uzależnień (...) u nałogowców pojawiają się problemy zdrowotne i zaburzenia

20) <http://www.karan.pl/index/?id=a5bfc9e07964f8dddeb95fc584cd965d>, [dostęp: 30.08.2011].

w sposobie odżywiania. Nałogowi gracze przestają o siebie dbać i izolują się od świata”²¹. Początkiem uzależnienia jest zaciekwawienie i zafascynowanie dziecka daną grą lub grami, co skutkuje coraz częstszym przesiadywaniem przed komputerem czy konsolą. Można by zadać pytanie: gdzie w tym czasie są rodzice? Czy nie zauważają zmiany sposobu spędzania czasu przez ich pociechy? Otóż w większości przypadków rodzice są wręcz dumni, że ich kilkuletnie dziecko wykazuje zainteresowanie technologią i nie ma trudności w jej obsłudze. Zatem godzą się na to, tłumacząc, że ich dziecko jest bardzo zdolne. Skutkuje to tym, że młody człowiek zaczyna coraz więcej czasu spędzać, grając, a przy próbie oderwania go od ekranu komputera czy telewizora reaguje płaczem i agresją. Po pewnym czasie zatracą się kontakt między rodzicami a ich pociechą, ponieważ dla dziecka najważniejsza staje się interakcja z bohaterami swojej ulubionej gry. Dopiero wtedy rodzice zaczynają szukać pomocy u psychologa, ale niestety w większości przypadków jest już za późno - ich dziecko wpadło w sidła uzależnienia. Odizolowanie uzależnionego od gier dziecka może doprowadzić u niego do stanów depresyjnych czy pojawienia się myśli samobójczych. Nie bez kozery wielu badaczy tego zjawiska gry komputerowe nazywa „elektronicznym LSD”.

Objawy świadczące o uzależnieniu od gier komputerowych i konsolowych:

- „potrzeba korzystania z danego medium w coraz większym wymiarze czasowym;
- występowanie złego samopoczucia, drażliwości, pobudzenia psychoruchowego, lęku, depresji czy zerwanie kontaktu z danym sprzętem (włącznie z zaistnieniem zespołu abstynenckiego);
- nieudane próby zaprzestania, okłamywanie rodziców, którym dziecko nie mówi o rzeczywistym czasie poświęconym na użytkowanie danego medium;
- doznawanie satysfakcji i poczucia własnej wartości poprzez udział w grach i sesjach internetowych;
- ograniczenie innych zajęć, ucieczka od problemów życia realnego;
- pochłonięcie myśli i wyobraźni przez prezentowane treści w mediach;
- zaniebywanie nauki, pracy, rezygnacja ze spotkań rówieśniczych, odkładanie w czasie innych ważnych spraw na rzecz korzystania z wybranego medium;
- pojawienie się konfliktów rodzinnych w związku z korzystaniem z danego medium;
- przeznaczanie coraz większej ilości pieniędzy np. na zakup sprzętu komputerowego, oprogramowania, akcesoriów czy książek i czasopism o tematyce komputerowej”²².

21) <http://wiadomosci.wp.tv/i,Gry-komputerowe-moga-zabic,mid,859090,index.html#m859090>, [dostęp:25.08.2011].

22) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer...*, dz. cyt., s. 105.

Zakończenie

Pomimo wszechobecnych informacji, dotyczących negatywnego wpływu gier komputerowych na osobowość, osoby grające uważają, że gry te na nich nie oddziałują. Jednak gry komputerowe mają znaczący wpływ na psychikę grającego, pomimo że nie jest on tego świadomy, nie zauważa tych zmian, które się w nim dokonują. Zdaniem I. Ulfik-Jaworskiej „jest to bardzo podobne do niezauważania powolnych zmian naszego ciała, np. że rośniemy, starzejemy się itd. Zmiany te nie mają bowiem charakteru skokowego, są subtelne i rozłożone w czasie. Jednak to, że ich nie zauważamy na co dzień, nie oznacza, że takie zmiany nie istnieją. Podobnie jest z oddziaływaniem gier komputerowych - gracz nie zauważa w sobie tych subtelnych, aczkolwiek ciągłych zmian”²³. Reasumując, warto przytoczyć słowa A. Andrzejewskiej, która uważa, że „każda gra, także komputerowa może być bezpieczna dla naszych dzieci, jednak jej treści i czas korzystania z niej muszą być dozowane i dostosowane do wieku i rozwoju emocjonalnego dziecka”²⁴.

23) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12/2001, s. 17.

24) http://wroclaw.gazeta.pl/wroclaw/1,35766,8377198,Jak_uchronic_dzieci_przed_zlem_plynacym_z_internetu.html, [dostęp: 3.07.2011].

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *(Nie)Bezpieczny komputer – od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Birch A., *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.

Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju, przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.

Harwas-Napierała B., Trempała J., *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Lanido N., Pietra G., *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Wyd. eSPe, Kraków 2006.

Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, Wyd. MIKOM, Warszawa 1998.

Żebrowska M., *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986.

Czasopisma:

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12, Kraków 2001;

Netografia:

<http://www.dziennik.pl/>

<http://encyklopedia.pwn.pl/>

<http://www.karan.pl/index/>

<http://portalwiedzy.onet.pl/>

<http://wp.tv/>

<http://wroclaw.gazeta.pl/wroclaw/0,0.html>

Rafał Lew-Starowicz

**PROFILAKTYKA CYBERPRZEMOCY
W SZKOLE**

Wstęp

W wyniku gwałtownego upowszechnienia dostępu do Internetu w ciągu ostatniej dekady, coraz więcej spośród obecnych w świecie zjawisk znajduje w nim swoje odzwierciedlenie. Rozrywka, wydarzenia, kultura, uczucia przenoszone są do świata Internetu, który nadaje im piętno nowoczesności. Także interakcje międzyludzkie nabierają nowych form i znaczeń. Co naturalne zatem, przemoc także znajduje w nim swój specyficzny obraz. Zjawiska obecne w sieci oddziałują bezpośrednio na ludzkie losy, czasem silniej i trwalej niż te poza nią. Czasem zjawiska występujące w rodzinie, szkole można wytłumaczyć tylko za odwołaniem się do wydarzeń i treści obecnych w Internecie. Bywa, że tam trzeba szukać przyczyn zachowań, które budzą niepokój u osób odpowiedzialnych za wychowanie dziecka.

Nawet jeśli z pozoru z dzieckiem nie dzieje się nic złego, przychodzi zaraz po szkole do domu i spędza czas w swoim pokoju, może w rzeczywistości, w przestrzeni internetowej, spotykać się z problemami, które je przerastają, i bez pomocy nie jest w stanie sobie z nimi poradzić. Internet staje się czasem żyzną glebą, na której szybko kwitną problemy, urastając w realnym świecie do gigantycznych rozmiarów.

W kontekście powyższych rozważań, zbadanie zjawiska cyberprzemocy ma przede wszystkim na celu dostarczenie wiedzy niezbędnej do przeciwdziałania mu oraz osłabienia negatywnych skutków, jakie ze sobą to zjawisko niesie. Aby środki zaradcze i dobrane narzędzia były adekwatne do występującego zagrożenia, najpierw należy dobrze je zdefiniować.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Istotę i charakterystykę cyberprzemocy.
2. Działania profilaktyczne.
3. Sposoby reagowania na cyberprzemoc.

1. Istota i charakterystyka cyberprzemocy

Na początku rozważań na temat zjawiska cyberprzemocy w szkole, po jego zdefiniowaniu, spróbuję odpowiedzieć na pytanie, z jak powszechnym zjawiskiem mamy do czynienia oraz jak duża jest jego dynamika.

Cyberprzemoc - kategoria przemocy z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych pojawiła się wraz z rozwojem mediów cyfrowych. Stopniowy rozwój tego zjawiska nierozzerwalnie związany jest z postępem, jaki zachodzi w dziedzinie teleinformatyki, w tym z upowszechnianiem narzędzi komunikacji wśród uczniów (Internetu, telefonów komórkowych). Termin cyberprzemoc można stosować zamiennie z pojęciami cyberagresja, cybermobbing, lub cyberbullying.

Rozpatrując cyberagresję rówieśniczą, możemy mówić o rozszerzeniu zakresu i form agresywnych zachowań do nowych obszarów przestrzeni środków telekomunikacyjnych.

Wraz z rozwojem tych ostatnich następuje przenoszenie agresywnych zachowań do coraz to nowych obszarów przestrzeni telekomunikacyjnej. Na przykład zanim pojawiły się telefony komórkowe, nękanii ofiary mogły służyć telefony stacjonarne. Jednym z typowych zachowań tego rodzaju wśród młodzieży było dzwonienie przez rówieśników ze szkoły do domu ofiary i robienie niewybrednych żartów lub wypowiedanie obraźliwych słów pod jej adresem. Obecnie taką możliwość daje szeroka gama narzędzi, którymi mogą posługiwać się sprawcy: telefony komórkowe, smartphony, aparaty cyfrowe, kamery, Internet. Małoletni sprawcy stali się obecnie bardziej mobilni, narzędzia te dają im poczucie pozostawania poza kontrolą rodziców i opiekunów. Z Internetu i telefonów komórkowych można teraz korzystać wszędzie. Zasadnicza różnica w stosunku do sytuacji z przeszłości polega na tym, że przed cyberprzemocą ofiara nie może się ukryć. Do zwykłych zachowań agresywnych dochodzi zwykle w miejscach, gdzie mało jest dorosłych świadków przestępstwa, natomiast cyberbullying wkracza nawet do domu ofiary, pozbawiając ją poczucia bezpieczeństwa¹.

Cyberprzemoc jest poważnym problemem, gdyż silnie oddziałuje na życie uczniów. Krzywdzenie emocjonalne wśród rówieśników jest zjawiskiem powszechnym, blisko 60% badanych uczniów w polskich szkołach było ofiarami takiego działania, z krzywdzeniem fizycznym miało do czynienia 23%². Internet szczególnie umożliwia krzywdzenie emocjonalne ofiary. Z danych Dziecięcego Telefonu Zaufania Rzecznika Praw Dziecka dotyczących liczby zgłoszeń o przypadkach agresji rówieśniczej

1) S. J. Jones, L. Hall, S. Kerridge, S. Woods and M. Hall, *Visualising the cyberbully. Analysing Teenagers Expressive Drawings*, Materiały konferencyjne IADIS International Conference e-society 2011, Avila s.117.

2) I. Pospiszyl, *Resocjalizacja – w stronę środowiska otwartego*, Wyd. Pedagogium, Warszawa 2007, s. 29.

wynika, iż od 1 kwietnia 2010 do 1 kwietnia 2011 roku zgłoszono tam 24 przypadki cyberprzemocy i 151 przypadków bezpośredniej przemocy rówieśniczej. Agresja elektroniczna stanowiła zatem 14% wszystkich zgłoszonych przypadków przemocy. Najczęściej celem sprawców cyberprzemocy jest zdyskredytowanie, ośmieszenie ofiary w oczach jej rówieśników. Mamy więc do czynienia z sytuacją, która może znacznie dłużej oddziaływać na jej życie, niż to ma miejsce przy bezpośrednim kontakcie z agresorem w szkole. Nad treściami zamieszczonymi w Internecie szybko tracimy kontrolę, żyją w nim własnym życiem, są powielane, zapisywane w komputerach u nieskończonej liczby użytkowników. Z pozoru niewinne, szczególnie w oczach dorosłych, zachowania mogą spowodować zaburzenia rozwojowe u dzieci.

O skali problemu świadczy opinia zamieszczona przez prowadzących portal dyzurnet.pl, który zajmuje się udzielaniem pomocy ofiarom cyberprzemocy: „Przeraza również masowość i determinacja osób prześladowających – w jednym z przypadków fikcyjny profil był usuwany kilkadziesiąt razy przez administratorów, zanim rodzic poszkodowanego dziecka skontaktował się z zespołem [Dyzurnet.pl](http://dyzurnet.pl)”³.

Cyberagresja rówieśnicza jest stałym elementem przestrzeni internetowej. Ofiarami napastowania przez innych w Internecie pada 6% dzieci w wieku 9-16 lat, i jest to odsetek identyczny zarówno w Polsce, jak i pozostałych krajach Unii Europejskiej⁴. Chociaż może się to wydawać mniejszą liczbą w porównaniu z nękaniami występującymi na co dzień na terenie szkoły, trzeba pamiętać, iż charakter cyberagresji jest inny, przede wszystkim nie jest incydentalny i nie odchodzi w niepamięć tak szybko, jak incydentalne zdarzenie w szkole czy na podwórku. Ze wszystkich zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu przez dzieci, najmniejszą świadomość ich opiekunowie mają właśnie na temat napastowania ich przez rówieśników w sieci, 63% rodziców dzieci, które były nęcane w Internecie, uważa, że takie zdarzenie nie miało miejsca⁵.

Wynika to z faktu, że dzieci niechętnie dzielą się takimi informacjami z rodzicem, nie sądzą, iż może on im pomóc w takiej sytuacji, co potęguje u dzieci poczucie osamotnienia i bezradności. Zaledwie 15% ofiar rozmawia z rodzicami, 30% z przyjacielem, blisko 40% nie robi nic, żeby się obronić⁶. Rodzice mało czasu poświęcają na rozmowy z dziećmi o ich problemach, traktują zapewnienie im materialnego bytu za swoje podsta-

3) http://www.dyzurnet.pl/aktualnosci/agresja_w_sieci.html [dostęp: 7.07.2011].

4) L. Kirwil, *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców*, SWPS – EU Kids Online – PL, Warszawa 2011, s. 20.

5) Tamże, s. 45.

6) http://www.fasa.net/upload_documents/CyberbullyingPresentation.pdf [dostęp: 6.07.2011].

wowe zadanie, które determinuje ich relacje z dziećmi. Wiedzę o problemach dzieci czerpią coraz częściej z mediów, czasem od innych dorosłych usłyszą, że dziecko znajomych coś spotkało niepokojącego i wtedy pomyślą, czy ich także nie jest narażone na podobne niebezpieczeństwa.

2. Działania profilaktyczne

Rozważanie profilaktyki cyberprzemocy rówieśniczej należy prowadzić z dwóch perspektyw: ogólnej - na płaszczyźnie społeczeństwa, oraz szczególnej – z poziomu rodziny i szkoły. Czynniki, które powodują, że ta forma agresji wpisała się trwale w relacje rówieśnicze, są konsekwencją wielu uwarunkowań wynikających z rozwoju społeczeństwa postindustrialnego, jego wpływu na rodzinę i na kształtowane przez nią jednostki. Działaniem profilaktycznym - do podjęcia na płaszczyźnie ogólnej - jest wspieranie budowy powszechnego systemu wartości w społeczeństwie opartym na poszanowaniu prawa, honoru, autorytetach, kulturze, rozwoju intelektualnym, poczuciu bezpieczeństwa, więzach rodzinnych⁷.

Rola procesu wychowawczego w obrębie rodziny ma pierwszorzędne znaczenie. Wynika ona ze zróżnicowanych mechanizmów procesu wychowawczego, za które odpowiada rodzina, scharakteryzowanych między innymi przez S. Kawulę:

- mechanizm naśladownictwa i identyfikacji;
- mechanizm kontroli społecznej, związany z systemem kar i nagród;
- mechanizm inspirujący i pobudzający aktywność dziecka⁸.

Młodszy wiek szkolny dziecka to okres, w którym dzieci odczuwają silne emocje, dynamicznie przebiega proces jego uspołeczniania, nawiązywania kontaktów interpersonalnych, określania swojej przynależności do grup, miejsca w hierarchii, stosowania się do określonych norm⁹. Dlatego szkoła, w której dziecko spędza coraz więcej czasu, i panujące w niej relacje oraz otrzymywane tam wiadomości, odgrywają tak wielką rolę w profilaktyce zachowań niepożądanych. Szkoła jest miejscem, które umożliwia dotarcie z informacją do rodzica, dając wyjątkową szansę na zwrócenie mu uwagi na temat problemów i zagrożeń, z którymi uczniowie stykają się w codziennym życiu.

Problem cyberprzemocy zaczyna narastać w okresie dojrzewania. W Pol-

7) K. Laskowska, *Zapobieganie patologiom – wyzwaniem dla edukacji współczesnego społeczeństwa, spojrzenie kryminologa*, [w:] *Edukacja z perspektywy przemian kulturowo-społecznych*, Wyd. Wyższej Szkoły Pedagogicznej, Białystok 2010, s. 160-161.

8) S. Kawula, *Rodzina jako grupa i instytucja opiekuńczo-wychowawcza*, [w:] S. Kawula, J. Brągiel, A.W. Janke, *Pedagogika rodziny. Obszary i panorama problematyki*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005, s. 57-58.

9) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer, od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008, s. 16.

sce jest to czas, kiedy dzieci idą do gimnazjum. Często krytykuje się utworzenie gimnazjów w kontekście największej ilości problemów wychowawczych, jakie tam występują. Choć nie pozostaje bez wpływu fakt, iż dzieci po opuszczeniu szkoły podstawowej znajdują się w nowym środowisku, gdzie hierarchia wśród rówieśników musi zostać na nowo określona, oraz nie czują się tak bezpiecznie, jak w znanym środowisku, to większość problemów wynika po prostu z ich wieku. Młodzież w tym okresie pozostaje pod szczególnie silnym wpływem rówieśników, mediów i autorytetów spoza rodziny i nauczycieli. Normy wpajane przez system nauczania zostają zastąpione przez normy grupowe, szczególnie silnie u uczniów, których rodziny nie wykształciły u nich trwałego systemu wartości i dla akceptacji grupy są w stanie łatwo zrezygnować z wpajanych im zasad¹⁰. W tym czasie następuje zachwianie autorytetu nauczyciela, dlatego dochodzi też do zjawiska cyberprzemocy, której sprawcami względem nauczyciela stają się uczniowie. Przybiera to różną formę czasem zamieszczaniem na forum szkoły czy portalu społecznościowego wykpiwających nauczyciela komentarzy bądź filmów lub też informacji o jego adresie mailowym, zachęcające do wysyłania obraźliwych wiadomości na ten adres. Jeśli zdamy sobie sprawę, jak bardzo ważny jest dla dorosłych ich wizerunek, o czym świadczy chociażby to, iż coraz więcej Polaków sprawdza, wpisując swoje imię i nazwisko, informacje zamieszczone w Internecie na swój temat, uświadomimy sobie, jak ochrona wizerunku może być istotna dla dorastającej młodzieży.

Do cyberprzemocy w środowisku szkolnym dochodzi najczęściej na trzech płaszczyznach:

- uczeń - uczeń,
- uczeń - osoba dorosła (może to być nauczyciel, rodzic kolegi z klasy). Niektóre badania wskazują, iż nawet 5% nauczycieli padło ofiarą cyberprzemocy ze strony uczniów¹¹.

Brytyjska organizacja *Beatbullying*, która zajmuje się przeciwdziałaniem cyberprzemocy rówieśniczej, dokonała klasyfikacji grup największego ryzyka potencjalnych ofiar. Według niej na bycie ofiarą najbardziej narażone są:

1. Dzieci, które pochodzą z dysfunkcyjnych rodzin. Będących wykorzystywanymi seksualnie, zaniedbane, świadkowie przemocy domowej, niepełnych rodzin.

2. Dzieci z zaburzeniami – z przewlekłymi zaburzeniami fizycznymi, złym stanem zdrowia, mające trudności z nauką.

3. Dzieci z zaburzeniami emocjonalnymi i zachowań - te dzieci mogą być szykanowane *offline*, a następnie bardziej narażone na zagrożenia

10) Tamże, s. 24.

11) J. Pyżalski [w:] *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, red. Robin M.Kowalski, Susan P. Limber, Patricia W. Agatston, Wydawnictwo UJ, Kraków 2010, s. 13.

w Internecie. U takich dzieci mogą wystąpić różne objawy, takie jak skłonność do samookaleczenia, są bardzo podatne na próby samobójcze.

4. Dzieci wykluczone, nie mające dostępu do usług, które są powszechnie dostępne dla innych dzieci. Może to dotyczyć dzieci z biednych rodzin, niepełnosprawnych. Pomimo tego że często nie mają możliwości korzystania w domu z Internetu, padają ofiarami niektórych form przemocy w sieci (tworzenie fałszywych stron, kradzież tożsamości, zamieszczanie ich wizerunku)¹².

Dla rodziców pewną wskazówką czy ich dziecko padło ofiarą cyberprzemocy może być jeden z poniższych syndromów:

1. Dziecko używa komputera późno w nocy, dłużej niż to robiło zwykle.
2. Dziecko uzyskuje gorsze wyniki w nauce.
3. Dziecko wykazuje zmiany w sytuacjach życia codziennego, takich jak spanie, jedzenie, zmiany nastrojów.
4. Dziecko sprawia wrażenie przygnębionego, kiedy wstaje od komputera lub generalnie wydaje się bardziej strachliwe, wycofane, szczególnie w sprawach związanych ze szkołą.
5. Dziecko sprawia wrażenie zacierania śladów swojej aktywności w Internecie.
6. Dziecko częściej w szkole sprawia problemy wychowawcze¹³.

Ofiarą cyberprzemocy może paść w zasadzie każde dziecko. Nie można tylko problemu wiązać z tymi, które mają specyficzne problemy lub niskie poczucie własnej wartości. Wystarczy, że swym zachowaniem w jakikolwiek sposób narażą się sprawcy. Czasem wystarczy, że dziecko znajdzie się w niewłaściwym czasie, w niewłaściwym miejscu w „wirtualnym” świecie. Zatem sama obecność w sieci dziecka, jego profil na portalu społecznościowym może sprowokować osobę, która akurat ma ochotę komuś dokuczyć.

Kiedy przyjrzymy się dostępnym badaniom dotyczącym zjawiska cyberagresji rówieśniczej, możemy wywnioskować, że dziewczynki statystycznie stanowią większą grupę wśród ofiar cyberbullyingu, częściej też, kiedy są ofiarami, stosując przemoc wobec innych. Chłopcy natomiast z zasady preferują agresję bezpośrednią¹⁴.

12) <http://www.beatbullying.org/pdfs/Virtual%20Violence%20-%20Protecting%20Children%20from%20Cyberbullying.pdf>, s.8-10, [dostęp: 12.02.2010].

13) A. Rusel, *Cyberbullying: Who, What, Where, Why, and What Now?* [w:] *Counseling and Human Development*, ProQuest Education Journals, Kwiecień 2009, vol.41, s. 8.

14) Badania zostały przeprowadzone w 2007 roku przez R. M. Kowalskiego i S. P. Limber, przytoczone przez E. Staksrud, *Problematic conduct: juvenile delinquency on the internet*, [w:] S. Livingstone, L. Haddon (red.), *Kids online Opportunities and risks for children*, Policy Press, Bristol 2009, s. 151.

Dzieci niechętnie dzielą się informacją o prześladowaniu ich przez rówieśników z rodzicami czy nauczycielami z klasy. Młodsze dzieci (4-12 lat) mają trudność z opisaniem swoich stanów emocjonalnych, dlatego dobrym narzędziem ekspresji stosowanym w profilaktyce cyberprzemocy jest rysunek¹⁵. Poprzez wizualizację, drogą skojarzeń odnoszących się do agresji elektronicznej, można dowiedzieć się, czego najbardziej się obawiają, jakie zachowania uważają za przejaw tego zjawiska. Dzieci nie rozróżniają cyberprzemocy i skutków, jakie ona niesie dla ofiary, od zwykłego nękania na szkolnym podwórku, dlatego podstawowym zadaniem stojącym przed nauczycielem jest rozpoznanie tego zjawiska¹⁶. Po wstępnym omówieniu przez nauczyciela z jakim zjawiskiem mają do czynienia oraz jakie konsekwencje prawne ono rodzi, uczniowie powinni móc wyrazić swoje odczucia związane z tym tematem, poprzez samodzielne przygotowanie prac rysunkowych.

Kampanie profilaktyczne, np. prowadzone w ramach programu Komisji Europejskiej Saferinternet, mają na celu uwrażliwienie na problem cyberagresji oraz uświadomienie społeczeństwa o konsekwencjach wynikających z tego typu zachowań. Pozytywnym aspektem tego typu kampanii, angażujących uczniów w dyskusję nad tym przedmiotowym problemem, jest to, że nie tylko przekazują przez nauczyciela wiedzę o problemie, ale angażują się bezpośrednio w przygotowanie różnego rodzaju materiałów edukacyjnych, filmów, nawet scenek teatralnych, także na ogłaszane w ramach projektu konkursy, co pełni funkcję profilaktyczną. Szkoła, w której na zajęciach potencjalne ofiary i sprawcy mogą dowiedzieć się czegoś o cyberagresji i przygotowanie dla nich materiałów edukacyjnych, sprawia, iż są potencjalnie mniej narażeni na dotknięcie tym problemem.

Ważnym elementem wsparcia dla rozwoju działań profilaktycznych w szkole, w tym poruszania tej tematyki na lekcjach, jest zmieniona podstawa programowa dla szkół, która od września 2009 roku jest realizowana w polskich szkołach. Zgodnie z nią już uczeń kończący trzecią klasę szkoły podstawowej (9 lat) powinien „znać zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów”¹⁷. Taki zapis daje możliwość włączania tej tematyki nie tylko do programu lekcji, ale, co za tym idzie, może znaleźć stałe miejsce w podręcznikach szkolnych oraz pomocach dydaktycznych dla nauczycieli. Innymi działaniami o charakterze profilaktycznym w szkole, w kontekście cyberprzemocy rówieśniczej, może być:

15) S. J. Jones, L. Hall, S. Kerridge, Sarah Woods and Marc Hall, *Visualising the cyberbully Analysing Teenagers Expressive Drawings*, Materiały konferencyjne IADIS International Conference e-society 2011, Avila s. 118.

16) Tamże, s. 123.

17) http://bip.men.gov.pl/men_bip/akty_prawne/rozporzadzenie_20081223_zal_2.pdf, [dostęp: 9.02.2010].

1) Wdrożenie procedury reagowania na zjawisko cyberprzemocy obejmujące: „udzielenie wsparcia ofierze przemocy, zabezpieczenie dowodów i ustalenie okoliczności zdarzenia, wyciągnięcie konsekwencji wobec sprawcy oraz praca nad zmianą postawy ucznia”¹⁸,

2) Organizowanie konkursów dla uczniów na najciekawsze, pożyteczne formy wykorzystania nowoczesnych technologii, zachęcając ich tym samym do twórczego i odpowiedzialnego użytkowania narzędzi elektronicznych.

W celach profilaktycznych należałoby także organizować spotkania w klasach na temat cyberprzemocy objaśniające uczniom, czym to zjawisko jest, sprawdzenia za pomocą anonimowych ankiet, ile przypadków cyberprzemocy występuje w szkole, a także zachęcić rodziców do poświęcania uwagi temu problemowi. Praktyka pokazuje, iż dobrze jest zapraszać kogoś, kto o tym zagrożeniu opowie rodzicom podczas wywiadówek. Jeśli rodziców się wcześniej powiadomi, że taka prezentacja będzie miała miejsce - zwykle nie reagują entuzjastycznie, natomiast gdy zostaną postawieni przed faktem, to doceniają wysiłki nauczyciela. Należy pamiętać, że dziecko spędza zwykle więcej czasu w domu niż w szkole, stąd dotarcie do rodziców z informacją, nawet stosując tego typu wybieg, jest ważne. Istotne jest także uświadomienie zarówno uczniom, jak i ich rodzicom prawnych aspektów cyberprzemocy – wiele z jej form wyczerpuje znamiona czynu karalnego.

3. Sposoby reagowania na cyberprzemoc

Najważniejsza w kontekście zjawiska cyberbullingu jest odpowiednia reakcja osób sprawujących nadzór i opiekę nad dziećmi, na każdy odnotowany jej przypadek. Chodzi tu zarówno o wychowawców, nauczycieli oraz opiekunów i rodziców dzieci. Ze względu na specyfikę tej formy przemocy, położenie ofiary jest niezwykle trudne, często towarzyszy jej poczucie bezradności. Rozmiar zdarzenia i jego skutki często ofiarę przerastają, szczególnie jeśli jest to młody człowiek. W przypadku tzw. zwykłej przemocy oprócz uczucia bólu, strachu oraz upokorzenia, które mijają i dość łatwo je przezwyciężyć, nie ma zwykle tak dotkliwych jej skutków, jak w przypadku cyberprzemocy. Łatwiej także zapobiec wystąpieniu przypadku zwykłej przemocy. Prościej przeciwdziałać narażeniu dziecka na tego typu zachowania ze strony rówieśników, uniknąć sytuacji sprzyjających staniu się ofiarą przemocy (np. określonego miejsca) oraz łatwiej ukryć fakt bycia poszkodowanym przed innymi. W przypadku cyberprzemocy Internet staje się narzędziem przemocy, a jego liczni użytkownicy współsprawcami, co wywołuje w konsekwencji większe szkody niż kij

18) Ł. Wojtasik (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Wyd. Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2009, s. 14.

w rękę jednego bądź kilku sprawców.

Ze względu na brak odpowiedniej wiedzy wśród nauczycieli o sposobach zabezpieczania dowodów przestępstwa, na temat działań, jakie należy podjąć w celu zmiany postawy sprawcy oraz odpowiedniego wsparcia ofiary, zwykle więcej niż jedna osoba dorosła musi zostać zaangażowana w działania, wynikłe z takiego zdarzenia. Do zadań osoby dorosłej, opiekuna dziecka należy zebranie maksymalnie dużej ilości dowodów w formie elektronicznej: screenów stron, rozmów w komunikatorach, linków do stron, które zawierają teksty nękania czy wyszydzania ofiary, nagrania rozmów. Pomoc psychologiczna ofierze musi polegać na odbudowie jej pewności siebie, sprawieniu, aby dziecko nie koncentrowało się na traumatycznym zdarzeniu, jakiego doświadczyło.

Warto pamiętać, że zachowania należące do katalogu zjawiska cyberprzemocy stoją w sprzeczności z większością regulaminów i zasad, obowiązujących portale, na których do niej dochodzi. Trzeba po raz kolejny wspomnieć, że można uzyskać wsparcie ze strony ich administratorów w sytuacjach wystąpienia takich praktyk. Bezpośrednio odpowiedzialnymi osobami za bezpieczeństwo użytkowników popularnych forów i czatów są zespoły tzw. moderatorów¹⁹. Należy się do nich zwracać z żądaniem usunięcia konkretnej treści, czasem zablokowania konta agresywnego użytkownika.

Właściciele kawiarenek internetowych także powinni wprowadzić zasady bezpieczeństwa, pozwalające na prowadzenie przez ich pracowników nadzoru aktywności dzieci korzystających komputerów. Instytucje państwowe natomiast winny wymóc na właścicielach serwisów, aby w widocznym miejscu na ich stronach znalazło się przekierowanie do formularza pozwalającego zgłosić nadużycie. Może to być odpowiednia ikona, najlepiej gdyby był to znak graficzny, taki sam na wszystkich forach internetowych i portalach społecznych.

Popularną w Wielkiej Brytanii formą reagowania na cyberprzemoc jest tworzenie ośrodków pomocy, w których uczniowie niosą pomoc innym uczniom doświadczonym w ten sam co oni sposób. Program CyberMentors, w ramach którego udzielane jest takie wsparcie, wykształcił od marca 2009 roku 1815 rówieśniczych doradców, mających możliwość skonsultowania się z prawnikami także dostępnymi *on-line*²⁰. Wydaje się, że szczególnie skutecznym rozwiązaniem jest udzielanie wsparcia ofierze przez starszych kolegów ze szkoły. W konfrontacji z nimi sprawcy tracą ochotę do ponowienia szyskan. Taka empatyczna postawa uczniów wynika z umiejętnie prowadzonych zajęć w szkołach, z poruszanej na lekcjach problematyki.

19) A. Andrzejewska, J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska, *Dziecko w sieci*, Wyd. Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008, s. 39.

20) <http://www.beatbullying.org/pdfs/Virtual%20Violence%20-%20Protecting%20Children%20from%20Cyberbullying.pdf>, s. 48 [dostęp: 16.02.2010].

Dla większości szkód będących wynikiem cyberprzemocy rówieśniczej właściwym do dochodzenia swoich praw jest prawo cywilne. Aby powiadomić sąd w takiej sytuacji, należy złożyć pozew do sądu zgodnie z miejscem zamieszkania sprawcy (jeśli je znamy) lub miejscem powstania naruszenia prawa. Zgodnie z Art 23. Kodeksu cywilnego „dobra osobiste człowieka, jak w szczególności zdrowie, wolność, cześć, swoboda sumienia, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnica korespondencji, (...) pozostają pod ochroną prawa cywilnego niezależnie od ochrony przewidzianej w innych przepisach”²¹. W Europie Zachodniej są to czasem bardzo wysokie sumy, co świadczy o traktowaniu cyberprzestępstw nawet bardziej surowo przez sądy od przypadków zwykłego pobicia. Zmiany w kodeksie karnym, które weszły w życie w czerwcu 2010 roku, przewidują karanie za utrwalanie nagiej osoby lub osoby w trakcie czynności seksualnej, jeśli użyto w tym celu wobec niej przemocy, groźby bezprawnej lub podstępny, oraz karanie za rozpowszechnianie wizerunku nagiej osoby lub osoby w trakcie czynności seksualnej bez jej zgody. Takie przestępstwo podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5²². Jeśli teraz, po wejściu w życie tych przepisów, ktoś na przykład nagra koleżankę z klasy przebijającą się po zajęciach wychowania fizycznego, może spodziewać się surowej kary, jeśli ona lub jej rodzice zgłoszą to przestępstwo Policji. Nie tylko rozpowszechnianie takich treści, ale sam fakt nagrania będzie stanowił przestępstwo.

Można tu jeszcze wymienić cały katalog wykroczeń i przestępstw: naruszenie czci (zniesławienie, znieważenie), groźenie innej osobie przy użyciu Internetu lub telefonu komórkowego, wypowiadając słowa, wysyłając teksty lub w inny sposób z zamiarem negatywnego oddziaływania na psychikę odbiorcy, natarczywe niepokojenie poprzez wysyłanie wiadomości lub telefonu (tzw. stalking).

Jeśli na terenie szkoły nie ma pedagoga lub osoby, która jest w stanie skutecznie wcielić w życie zasady przeciwdziałania cyberprzemocy, należy nawiązać współpracę ze specjalistami z zespołów, które nieodpłatnie służą radą i konkretną pomocą w sytuacji wystąpienia tego typu problemów. Mogą oni doradzić, w jaki sposób przeprowadzić lekcję, wywiadówkę, spotkanie informacyjne, a także jakie gotowe materiały są dostępne na ten temat.

Do zespołów przyjmujących zgłoszenia o cyberprzemocy, udzielających wsparcia i informacji, jak się przed nią bronić, należą: Zespół dyżurnet.pl działający przy Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej, Zespół helpline.org.pl Fundacji Dzieci Niczyje oraz Dziecięcy Telefon Zaufania Biura Rzecznika Praw Dziecka.

Wiele pożytecznych informacji i materiałów edukacyjnych na temat

21) <http://e-prawnik.pl/dokumenty/kodeksy/kodeks-cywilny/osoby-fizyczne-osoby-czesc-ogolna/zdolnosc-prawna-i-zdolnosc-do-czynnosci-prawnych.html> [dostęp: 16.02.2010].

22) <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU20092061589> [dostęp: 16.02.2010].

profilaktyki cyberprzemocy nauczyciele mogą znaleźć na stronie:
<http://www.saferinternet.pl/informacje/multimedia.html>.

Zakończenie

Chociaż polski system prawny obejmuje swym zasięgiem przestępstwa z zakresu cyberprzemocy, należy przede wszystkim zwiększyć świadomość społeczną na temat ich szkodliwości. Chociaż większość stanowi w myśl prawa wykroczenie - przestępstwa niższej rangi, w istocie bardzo dużo wysiłku kosztuje zebranie materiału dowodowego, niwelowanie skutków, jakie przestępstwo powoduje. Konsekwencje czynu mogą być bardzo poważne, za co automatycznie nie przypisuje się winy sprawcy przestępstwa, tylko innym czynnikom, jak słaba konstrukcja psychiczna czy problemy rodzinne ofiary. W związku z tym, aby nie dochodziło do tragedii, musi być prowadzona odpowiednia edukacja na temat cyberprzestępstw, aby środowisko ofiary potrafiło w porę zdiagnozować problem i mu przeciwdziałać. Problem ten zasługuje na poważne potraktowanie przez wszystkie odpowiedzialne za los dzieci osoby dorosłe z jego otoczenia.

Trzeba społeczeństwu uzmysłowić, iż gorszym od nękania doznaniem dla dzieci, dla ich rozwijającej się osobowości i budowanych starannie relacji z otoczeniem, jest tylko śmierć bliskiej osoby, co także jest wnioskiem popartym badaniami²³. W związku z tym, pomoc dziecku - ofierze, a przede wszystkim profilaktyka, muszą być odpowiednio skuteczne.

Obecnie coraz więcej działań jest podejmowanych na rzecz edukacji o tym problemie w szkole. Wiele organizacji pozarządowych, wolontariuszy prowadzi zajęcia w szkołach na temat cyberbullingu. Jednakże w sytuacji braku odpowiednich wzorców zachowań, autorytetów, przy poczuciu powszechnej bezkarności wśród młodzieży szkolnej, nie nastąpi znaczna poprawa, dopóki nie zostaną przywrócone odpowiednie proporcje w wychowaniu młodzieży, zarówno w szkole, jak i, przede wszystkim, w domu.

Wszystkie działania muszą otrzymać odpowiednie wsparcie ze strony władz publicznych - znaleźć odzwierciedlenie w przepisach prawa. Obserwacja rozwoju zjawiska cyberprzemocy świadczy o słabym skoordynowaniu działań na rzecz przeciwdziałania temu zjawisku. Wsparciem idei edukacji na temat zagrożeń związanych z cyberprzemocą i ich przeciwdziałaniu byłoby niewątpliwie ustanowienie przez Ministerstwo Edukacji Narodowej priorytetu nadzoru pedagogicznego dla szkół o nazwie: „Przeciwdziałanie cyberprzemocy w szkole”. O ile zmiany prawa są procesem długotrwałym, ustanowienie takiego priorytetu jest bardzo proste i zachęciłoby szkoły do włączania się i korzystania z istniejących inicjatyw edukacyjnych.

23) J. Lenardon, *Protect Your Child on the Internet: A Parent's Toolkit*, Self-Counsel Press, North Vancouver 2006, s. 47.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *(Nie)Bezpieczny komputer, od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008.

Andrzejewska A., J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska, *Dziecko w sieci*, Wyd. Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008.

Kawula S., *Rodzina jako grupa i instytucja opiekuńczo-wychowawcza*, [w:] S. Kawula, J. Brągiel, A.W. Janke, *Pedagogika rodziny. Obszary i panorama problematyki*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005.

Kirwil, L. (2011). *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2*. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców. Warszawa: SWPS – EU Kids Online – PL.

Laskowska K., *Zapobieganie patologiom – wyzwaniem dla edukacji współczesnego społeczeństwa, spojrzenie kryminologa*, [w:] *Edukacja z perspektywy przemian kulturowo-społecznych*, Wyd. Wyższej Szkoły Pedagogicznej, Białystok 2010.

Lenardon J., *Protect Your Child on the Internet: A Parent's Toolkit*, Self-Counsel Press, North Vancouver 2006.

Pospiszyl K., *Resocjalizacja – w stronę środowiska otwartego*, Wyd. Pedagogium, Warszawa 2007.

Pyżalski J. [w:] *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*, red. Robin M.Kowalski, Susan P.Limber, Patricia W. Agatston, Wydawnictwo UJ, Kraków 2010.

Staksrud E., *Problematic conduct: juvenile delinquency on the internet*, [w:] S. Livingstone, L. Haddon (red.), *Kids online Opportunities and risks for children*, Policy Press, Bristol 2009.

Susan J. Jones, Lynne Hall, Sue Kerridge, Sarah Woods and Marc Hall, *Visualising the cyberbullyAnalysing Teenagers Expressive Drawings*, Materiały konferencyjne IADIS International Conference e-society 2011, Avila.

Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Wyd. Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2009.

Czasopisma:

Matuszewska B., *Mass media - szanse i zagrożenia*, [w:] *Wychowawca*, nr 6 (114)/2002.

Sabella Rusel A., *Cyberbullying: Who, What, Where, Why, and What Now?* [w:] *Counseling and Human Development*, ProQuest Education Journals, kwiecień 2009, vol.41.

Netografia:

http://www.dyzurnet.pl/aktualnosci/agresja_w_sieci.html.

http://www.fasa.net/upload_documents/CyberbullyingPresentation.pdf.

<http://www.beatbullying.org/pdfs/Virtual%20Violence%20-%20Protecting%20Children%20from%20Cyberbullying.pdf>.

http://bip.men.gov.pl/men_bip/akty_prawne/rozporzadzenie_20081223_zal_2.pdf.

<http://www.beatbullying.org/pdfs/Virtual%20Violence%20-%20Protecting%20Children%20from%20Cyberbullying.pdf>.

<http://e-prawnik.pl/dokumenty/kodeksy/kodeks-cywilny/osoby-fizyczne-osoby-czesc-ogolna/zdolnosc-prawna-i-zdolnosc-do-czynnosci-prawnych.html>.

<http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU20092061589>.

Marek Cendrowski

**WSPÓŁCZESNE UWARUNKOWANIA
HANDLU LUDŹMI**

Wstęp

Współczesna cywilizacja, może nie do końca doskonała, ale wydaje się, stanowić szczyt osiągnięć człowieka na przestrzeni wieków. Mamy system praw, nakazów, zakazów, których zadaniem jest egzekwowanie każdego odstępstwa od zapisów stanowiących zasady życia w społeczeństwie. Powszechne jest przekonanie, że ludzie powinni być równi wobec siebie i prawa.

Tym bardziej ze wstrętem i poczuciem wyższości odnosimy się do obyczajów starożytnych społeczeństw, które z jednej strony wykształcone i oświecone, hołdujące idei wolności i piękna, z drugiej propagowały system klas społecznych, gdzie jedna grupa uprzywilejowanych, bogatych obywateli żyła kosztem innych, biednych i wykorzystywanych niewolników.

Czy jednak mamy do tego prawo? Jak wskazują statystyki, obecny świat niewiele się zmienił. Nadal istnieje niewolnictwo, wykorzystywanie biednych i nieporadnych. Można nawet odnieść wrażenie, że zjawisko handlu ludźmi znacznie się rozwinęło od czasów antycznych.

O ile w starożytnej Grecji czy Rzymie niewolnicy byli traktowani jak tania siła robocza, obiekty wykorzystywania seksualnego czy jako żywe zabawki w czasie igrzysk, to w czasach nam współczesnych pojawiło się jeszcze wiele innych form związanych z handlem ludźmi. Dotyczy to choćby handlu narządami i organami.

Czy zatem w pewnym sensie mamy prawo twierdzić, że dawne, starożytne ludy były mniej cywilizowane niż my sami?

Okazuje się, że ten odrażający i powszechnie krytykowany społecznie proceder nadal nie został skutecznie wyeliminowany z naszego życia, a można zaryzykować stwierdzenie, że rozwija się nadal.

Spółczesne społeczeństwa otwarte pozwoliły człowiekowi na korzystanie z dużego obszaru wolności, takich jak demokracja czy prawo do samostanowienia o sobie.

Hasła „wolność, równość, braterstwo” stały się fundamentem cywilizacji zachodniej.

Jednak mimo tych ideałów, do dziś nie zlikwidowano jednego z największych zagrożeń dla człowieka, jakim jest handel ludźmi.

Rozwój cywilizacyjny powoduje, że człowiek współczesny dostrzega coraz bardziej złożoność otaczającej go rzeczywistości. Jednak mimo tego rozwoju, człowiek nadal pozostał istotą rozdartą, która z jednej strony kieruje swoim postępowaniem poprzez racjonalne myślenie, z drugiej jednak strony podlega wpływowi instynktów i popędów, jak choćby seksualizm, walka o dominację czy stan posiadania.

Handel ludźmi stanowi przykład, że instynkty zawsze były i będą w dużej mierze wpływać na postępowanie człowieka.

W obliczu tych zwykłych ludzkich ułomności, niezbędne jest budowanie w społeczeństwach humanistycznego wizerunku człowieka, którego prawa do bycia podmiotem są podstawowym i najważniejszym imperatywem, jaki powinien przyświecać współczesnym społeczeństwom XXI wieku.

Postęp cywilizacyjny znacznie wykracza poza percepcję zwykłego człowieka. Większość z nas korzysta ze zdobyczy nauki i techniki nie starając się nawet pojąć zasady ich działania. Nie jest zatem czymś zaskakującym fakt, że te wytwory ludzkiej cywilizacji wpływają na zachowanie i postępowanie człowieka. Wymuszają one bowiem nowe standardy zachowań i norm postępowania.

Dziś posiadanie telefonu komórkowego stało się czymś zwyczajnym. Człowiek, który korzysta z tego urządzenia nie zdaje sobie sprawy z możliwości, jakie daje współczesna technika nie tylko w zakresie inwigilowania, ale także wpływu na zachowania i postępowania ludzi, którzy stali się społecznością informacyjną, lub też społeczeństwem sieci, podatną na manipulacje. Powoduje to, że rozwój cywilizacyjny znacznie wykracza także poza ramy norm, które powszechnie uważane są za fundamentalne dla egzystencji ludzkiej. W takich warunkach podejmowanie decyzji przez człowieka nie odbywa się do końca w oparciu o wiedzę, ale raczej bodźce i stereotypy. „Większość przedstawicieli naszej kultury wykształca w sobie w ciągu życia pewien zbiór czynników wyzwalających uleganie wpływowi społecznemu, to znaczy zbiór pewnych cech czy informacji, których pojawienie się w otoczeniu jest sygnałem, że poddanie się wpływowi będzie dla człowieka dobroczynne i korzystne.”¹ Podobna sytuacja dotyczy postrzegania innych ludzi, którym przypisuje się pewne cechy, traktuje lepiej lub gorzej.

Jak twierdzi S. Fiske „ludzie dokonują wzajemnej kategoryzacji w sposób odruchowy i niezamierzony na podstawie rasy, płci, wieku i przynależności do innych chronionych grup i że, co więcej, w ślad za tym idzie powielanie stereotypów, uprzedzenia i dyskryminacja.”² Często zatem to właśnie stereotypy „zezwalają” na postrzeganie innego człowieka jako gorszego, mniej znaczącego. To w pewnym sensie rozgrzesza tych, którzy te prawa naruszają.

Wydaje się zatem, że w obliczu nowych wyzwań związanych z rozwojem Internetu i technik komunikacji, nieuniknione jest wznowienie dyskusji nad budowaniem nowego ładu w obszarze norm i wartości. Podobna sytuacja dotyczy dziś praw człowieka.

Dyskryminacja daje danej grupie społecznej realne korzyści. Daje ona bowiem „konkretne korzyści ekonomiczne (...) i służy podtrzymaniu po-

1) R. Cialdini, *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*. GW Gdańsk 2011, s. 33.

2) S. Fiske, *Co zawiera kategoria*, [w:] A. Miller (red.), *Dobro i zło z perspektywy psychologii społecznej*, WAM, Kraków 2008, s. 172.

litycznej, społecznej i instytucjonalnej władzy tej grupy.”³

Globalne ich rozumienie nie jest tożsame dla różnych stron świata. Inaczej prawa człowieka są postrzegane w krajach wschodu, inaczej przez obywateli kultury zachodniej.

To zderzenie cywilizacji prowadzi do pewnych rozbieżności w postrzeganiu zarówno norm i wartości, jak i praw człowieka w ogóle.

Początki handlu ludźmi

Handel niewolnikami w czasach nowożytnych na wielką skalę pojawił się pod koniec w XV wieku. Handlem ludźmi zajmowali się głównie Portugalczycy i Arabowie.

W 1443 roku w Europie po raz pierwszy przywieziono afrykańskich niewolników. Ze względu na wzrastające zapotrzebowanie na niewolników, już rok później w Lagos powstał pierwszy w Europie targ niewolników.

Prawdopodobnie pierwszym, udokumentowanym przypadkiem handlu ludźmi na masową skalę był rejs statku niewolniczego w 1526 roku z Afryki do Ameryki⁴.

Niewolnicy byli traktowani jako „towar”, a nie żywi ludzie. Stąd też warunki, w jakich ich przewożono powołały, że słabsze jednostki umierały. Pozostali w stanie skrajnego wyczerpania docierali do portów przeznaczenia.

Dla przykładu, około roku 1780, wsiadło na pokład statków niewolniczych ponad 115 tys. niewolników, natomiast wysiadło w portach docelowych niewiele ponad 101 tys. Tylko w tym okresie w transporcie zmarło około 14 tys. osób. Liczbę osób, które stały się ofiarami handlu niewolnikami przedstawiono w tablicy 1.

Skala zjawiska wskazuje, jak bardzo dochodowy był to interes, że społeczeństwa cywilizowanej Europy nie protestowały, mimo iż w imię bogactwa i chciwości pozbawiono życia tyle istnień ludzkich.

Refleksja przyszła dopiero pod koniec XIXw. Wydaje się jednak, że nie względy humanitarne, ale pragmatyczność spowodowała, że odstąpiono od masowego handlu niewolnikami.

Łącznie od XVI do XIX wieku z Afryki przewieziono ponad 12,5 miliona osób. Warta podkreślenia jest bezwzględność, jaką przejawiali handlarze niewolników.

Szacuje się, że około 1,5 mln ludzi zmarło na skutek tragicznych warunków bytowych na statkach niewolniczych. Stanowi to średnio prawie 13% każdego transportu.

3) J. Dovidio, L. Gaertner i inni, *Współczesna tendencyjność rasowa*, [w:] A. Miller (red.), *Dobro i zło z perspektywy psychologii społecznej*, WAM, Kraków 2008, s. 187.

4) Zob. <http://www.slavevoyages.org/tast/index.faces,10.09.12>

Tab. 1 Liczba niewolników przewiezionych z Afryki⁵

	Spain / Uruguay	Portugal / Brazil	Great Britain	Netherlands	U.S.A.	France	Denmark / Baltic	Totals
1501-1550	31,738	32,387	0	0	0	0	0	64,126
1551-1600	88,223	121,804	1,922	1,365	0	66	0	213,380
1601-1650	127,809	469,128	33,695	33,558	824	1,827	1,053	667,893
1651-1700	18,461	542,064	394,567	186,373	3,327	36,608	26,338	1,207,738
1701-1750	0	1,011,143	964,639	156,911	37,281	380,034	10,626	2,560,634
1751-1800	10,654	1,201,860	1,580,658	173,103	152,023	758,978	56,708	3,933,985
1801-1850	568,815	2,460,570	283,959	3,026	111,395	203,890	16,316	3,647,971
1851-1866	215,824	9,309	0	0	476	0	0	225,609
Totals	1,061,524	5,848,265	3,259,440	554,336	305,326	1,381,404	111,041	12,521,336

Pojawiający się w Afryce kolonializm spowodował, że podzielono jej terytorium, a mieszkańcy otrzymali status obywateli, choć drugiej kategorii. Jednak byli teraz potrzebni na miejscu. Stąd też w większości krajów zakazano handlu niewolnikami.

Między innymi Wielka Brytania od roku 1807 uznała handel niewolnikami za proceder nielegalny. Brytyjskie okręty wojenne otrzymały rozkaz zatrzymywania statków niewolniczych. Uwolnionych przekazywano najczęściej pod opiekę osób zaufanych, gdzie praktycznie byli oni nadal wyzyskiwani. Różnica polegała jedynie na tym, że po pewnym czasie mogli odzyskać wolność.

Handel niewolnikami z czarnego łądu miał w głównej mierze pokrywać zapotrzebowanie na siłę roboczą. Sprzedany niewolnik był własnością kupującego, który mógł dowolnie dysponować życiem i śmiercią zniewolonej osoby.

Powstały w wyniku rozwoju kolonializmu rasizm dał znać o sobie także w ustawodawstwie międzynarodowym.

5) Tamże.

Prawo a handel ludźmi

Handel białymi niewolnikami był czymś daleko bardziej złym, niż czarnymi. Dano temu wyraz w Międzynarodowej Konwencji uchwalonej 18 maja 1904 roku oraz 4 maja 1910 roku w sprawie zwalczania handlu białymi niewolnikami.⁶

Dopiero Liga Narodów 30 września 1921 roku ujednoliciła zakaz handlu uchwalając Konwencję o zakazie handlu kobietami i dziećmi⁷ znowelizowaną później poprzez Protokół o zmianie tej Konwencji, podpisany w Lake Success w dniu 12 listopada 1947 roku⁸.

Także Konwencja z 11 października 1933 roku w sprawie zakazu handlu kobietami pełnoletnimi miała doniosły wkład w zwalczanie handlu kobietami.⁹

Na mocy tych postanowień w zwalczaniu handlu kobietami mogły uczestniczyć także państwa nie będące członkami Ligii Narodów.

Niezwykle ważnym dokumentem, który jest istotny z punktu widzenia zwalczania handlu ludźmi jest Karta Narodów Zjednoczonych, uchwalona 26 czerwca 1945 roku w San Francisco.

W preambule dokumentu stwierdzono, że:

„My, Ludy Narodów Zjednoczonych, zdecydowane

- uchronić przyszłe pokolenia od klęsk wojny, która dwukrotnie za naszego życia wyrządziła ludzkości niewypowiedziane cierpienia,

- przywrócić wiarę w podstawowe prawa człowieka, w godność i wartość człowieka, w równouprawnienie mężczyzn i kobiet, w równość narodów dużych i małych,

- stworzyć warunki umożliwiające utrzymanie sprawiedliwości i poszanowania zobowiązań,

wynikających z traktatów i innych źródeł prawa międzynarodowego, oraz popierać postępy społeczny i poprawę warunków życia w większej wolności, i w tym celu:

- postępować tolerancyjnie i współżyć w pokoju jak dobrzy sąsiedzi,

- zjednoczyć swe siły dla utrzymania międzynarodowego pokoju i bezpieczeństwa,

- zapewnić - przez przyjęcie zasad i ustanowienie metod - aby siły zbrojne były używane tylko we wspólnym interesie,

- korzystać z urządzeń międzynarodowych w celu popierania gospodarczego i społecznego postępu wszystkich narodów

- postanowiliśmy zjednoczyć nasze wysiłki dla wypełnienia tych zadań”.¹⁰

6) Dz. U. R.P. z 1922 r., Nr 87, poz. 783.

7) Dz. U. z 1925 r., Nr 125, poz. 893.

8) Dz. U. z 1951 r., Nr 59 poz. 405.

9) Dz. U. z 1938 r., Nr 7, poz. 37.

10) Zob. Postanowienia konferencji z San Francisco - Karta Narodów Zjednoczonych.

Dokument ten stał się podwaliną międzynarodowego działania na rzecz praw człowieka.

Jego niezwykłość to przede wszystkim to, że przedstawiciele różnych narodów uznali za konieczne, aby wprowadzić ochronę prawną dla każdego człowieka bez względu na płeć, rasę czy przynależność narodową.

Podkreślono potrzebę respektowania umów międzynarodowych, a użycie sił zbrojnych jedynie w sytuacji ochrony dobra wspólnego.

W celu realizacji postanowień Karty Narodów Zjednoczonych, powołano Komisję Praw Człowieka oraz jej organ pomocniczy w postaci Rady Gospodarczej i Społecznej.

Obecnie Komisja Praw Człowieka została zastąpiona przez Radę Praw Człowieka ONZ.

W dniu 10 grudnia 1948 roku przyjęto Powszechną Deklarację Praw Człowieka.

Jej główny cel określono „jako wspólny najwyższy cel wszystkich ludów i wszystkich narodów, aby wszyscy ludzie i wszystkie organy społeczeństwa mając stale w pamięci niniejszą Deklarację - dążyły w drodze nauczania i wychowywania do rozwijania poszanowania tych praw i wolności i aby zapewniły za pomocą postępowych środków o zasięgu krajowym i międzynarodowym powszechnie i skuteczne uznanie i stosowanie tej Deklaracji zarówno wśród Państw Członkowskich, jak i wśród narodów zamieszkujących obszary podległe ich władzy.”¹¹

W Europie powołano Europejską Konwencję Praw Człowieka.

Artykuł 4 przywołanej Konwencji jednoznacznie określa, czym jest naruszenie praw człowieka w zakresie niewolnictwa i pracy przymusowej:¹²

1. *Nikt nie może być trzymany w niewoli lub w poddaństwie.*
2. *Nikt nie może być zmuszony do świadczenia pracy przymusowej lub obowiązkowej.*
3. *W rozumieniu tego artykułu pojęcie „praca przymusowa lub obowiązkowa” nie obejmuje:*
 - a) *żadnej pracy, jakiej wymaga się zwykle w ramach wykonywania kary pozbawienia wolności orzeczonej zgodnie z postanowieniami artykułu 5 niniejszej konwencji lub w okresie warunkowego zwolnienia;*
 - b) *żadnej służby o charakterze wojskowym bądź służby wymaganej zamiast obowiązkowej służby wojskowej w tych krajach, które uznają odmowę służby wojskowej ze względu na przekonania;*
 - c) *żadnych świadczeń wymaganych w stanach nadzwyczajnych lub klęsk zagrażających życiu lub dobru społeczeństwa;*
 - d) *żadnej pracy ani świadczeń stanowiących część zwykłych obowiązków obywatelskich.*

11) Zob. Powszechna Deklaracja Praw Człowieka.

12) Dz.U. z 1993 r., Nr 61, poz. 284.

Unia Europejska podjęła inicjatywy zmierzające do przeciwdziałania międzynarodowej przestępczości trudniącej się procederem handlu żywym towarem, dając tego wyraz w Decyzji Rady Unii Europejskiej w sprawie zwalczania handlu ludźmi¹³ oraz Konwencji Warszawskiej w sprawie działań przeciwko handlowi ludźmi.¹⁴

Polska uznając doniosłość zagrożeń w tym obszarze, ratyfikowała Protokół z Palermo, stanowiący uzupełnienie Konwencji Narodów Zjednoczonych przeciwko międzynarodowej przestępczości zorganizowanej.¹⁵

Dotyczyło to także zwalczania handlu ludźmi.

Ściganie handlu ludźmi w Polsce

Zmiany te spowodowały także potrzebę znowelizowania w Polsce ustawy Kodeks karny.

Problematyka handlu ludźmi jest zjawiskiem przestępczym, które pojawiło się w Polsce praktycznie po 1990 roku. Organy ścigania i wymiar sprawiedliwości nie posiadały jeszcze właściwych narzędzi prawnych, które umożliwiałyby skuteczne zwalczanie i przeciwdziałanie powstałym zagrożeniom.

Kodeks karny z 1969 roku nie penalizował przestępstwa określonego jako „handel ludźmi”.

Dysponował jedynie zakresem dotyczącym przestępstw o charakterze ogólnym. Dotyczyło to następujących obszarów:

Przestępstwo przeciwko wolności:

Art. 165 kk:

§1- kto pozbawia człowieka wolności, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.

§2- jeżeli pozbawienie wolności trwało dłużej niż czternaście dni lub łączyło się ze szczególnym udręczeniem, albo w innych szczególnie ciężkich wypadkach, sprawca podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10.

Art. 166 kk:

§1- Kto grozi innej osobie popełnieniem przestępstwa na jej szkodę lub szkodę najbliższych, jeżeli groźba wzbudza w zagrożonym uzasadnioną obawę, że będzie spełniona, podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności albo grzywny.

13) Zob. Dz.U. WE L 203 z dnia 1 sierpnia 2002 r.

14) Zob. Dz.U. z 2009 r., Nr 20, poz. 107.

15) Zob. Dz.U. z 2005 r., Nr 18, poz. 158.

Zmuszenie innej osoby do określonego zachowania się:

*Art. 167 kk: §1- Kto używa przemocy lub groźby bezprawnej¹⁶ w celu zmuszenia innej osoby do określonego zachowania się, podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności albo grzywny,
§2- Ściganie następuje na wniosek pokrzywdzonego.*

Nadużycie stosunku zależności:

Art. 170kk:

§1 - Kto przez nadużycie stosunku zależności lub wyzyskanie krytycznego położenia doprowadza inną osobę do poddania się czynowi nierządnemu lub do wykonania takiego czynu, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.

§2 - Ściganie następuje na wniosek pokrzywdzonego.

Uprowadzenie nieletniego:

Art. 188kk:

Kto wbrew woli osoby powołanej do opieki lub nadzoru uprowadza lub zatrzymuje małoletniego albo osobę nieporadną ze względu na jej stan psychiczny lub fizyczny, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.¹⁷

Jak widać zatem, wiele form przestępczych związanych ze zjawiskiem handlu ludźmi znajdowało się poza obszarem ścigania prawem.

Dotyczy to przestępstw w zakresie:

- prowadzenia „obrotu” ludźmi jako towarem (przede wszystkim dziećmi i kobietami),
- zmuszania do pracy niewolniczej,
- handlu narządami i tkankami.

Dopiero Kodeks karny z dnia 6 czerwca 1998 roku wprowadził artykuł 253 kk, który w swojej dyspozycji penalizował handel ludźmi jako przestępstwo sankcjonowane karą nie krótszą niż trzy lata pozbawienia wolności.¹⁸

Jednak nie precyzował on w sposób szczegółowy, czym jest i jakie zachowanie może stanowić wyczerpanie znamion przestępstwa handlu ludźmi.

Wprowadzona nowela w 2010 roku zdefiniowała i określiła w sposób szczegółowy, jakie zachowania przestępcze wyczerpują znamiona handlu ludźmi.

W art. 8 Ustawy przepisy wprowadzające kodeks karny stwierdzono, że:

Kto powoduje oddanie osoby w stan niewolnictwa lub utrzymuje ją w tym stanie albo uprawia handel niewolnikami ,podlega karze pozbawienia wolności na czas nie krótszy od lat 3.

W myśl art. 115 § 22, handlem ludźmi jest:

16) Art. 120§10kk, Ustawa z dnia 19 kwietnia 1969 r., Kodeks karny, Dz.U. 1969 nr 13 poz. 94.

17) Zob. Ustawa z dnia 19 kwietnia 1969 r., Kodeks karny, Dz.U. 1969 nr 13 poz. 94.

18) Zob. Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 Kodeks Karny Dz. U. z 2 sierpnia 1997 r. Nr 88, poz. 553.

werbowanie, transport, dostarczanie, przekazywanie, przechowywanie lub przyjmowanie osoby z zastosowaniem:

- 1) przemocy lub groźby bezprawnej,*
- 2) uprowadzenia,*
- 3) podstępu,*
- 4) wprowadzenia w błąd albo wyzyskaniu błędu lub niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania,*
- 5) nadużycia stosunku zależności, wykorzystania krytycznego położenia lub stanu bezradności,*
- 6) udzielenia albo przyjęcia korzyści majątkowej lub osobistej albo jej obietnicy osobie sprawującej opiekę lub nadzór nad inną osobą*
- w celu jej wykorzystania, nawet za jej zgoda, w szczególności w prostytucji, pornografii lub innych formach seksualnego wykorzystania, w pracy lub usługach o charakterze przymusowym, w żebractwie, w niewolnictwie lub innych formach wykorzystania poniżających godność człowieka albo w celu pozyskania komórek, narządów wbrew przepisom ustawy. Jeżeli zachowanie sprawcy dotyczy małoletniego, stanowi ono handel ludźmi, nawet gdy nie zostały użyte metody lub środki wymienione w pkt 1-6.

Natomiast definicję niewolnictwa zawarto w § 23 niniejszego artykułu:

§ 23. Niewolnictwo jest stanem zależności, w którym człowiek jest traktowany jak przedmiot własności.¹⁹

Byt przestępstwa uzależniony jest od elementu przemocy (w przypadku małoletniego nie ma to znaczenia), jakim są: bezpośrednia przemoc lub groźba bezprawna, uprowadzenie, podstęp, wprowadzenie w błąd lub wykorzystanie błędu w tym także stanu nieświadomości ofiary oraz nadużycie stosunku zależności lub wykorzystanie krytycznego położenia.

Poza tym w punkcie 6 wskazano, że osoby, które płacą (osobie nadzorującej lub sprawującej opiekę nad ofiarą), za możliwość wykorzystania seksualnego lub do innych celów (do pracy o charakterze przymusowym, żebractwa, niewolnictwa lub innej poniżającej czynności) mogą być ściągane karnie.

Zmienia to możliwości dotyczące zwalczania prostytucji, gdzie do tej pory klient nie ponosił żadnej odpowiedzialności za korzystanie z usług szczególnie osób wykorzystywanych wbrew ich woli.

Podobna sytuacja dotyczy przestępców, którzy organizowali grupy żebraków czerpiąc z nich korzyści.

A zatem, przestępstwo ma miejsce nawet wtedy, gdy osoba pokrzywdzona twierdzi, że jej wykorzystywanie ma miejsce za jej zgodą. Ma to istotne znaczenie z punktu widzenia możliwości ścigania sprawców tych przestępstw. Jest to szczególnie istotne z uwagi na to, że wielokrotnie

19) Zob. art. 115 § 22 Ustawy z dnia 20 maja 2010 r. o zmianie ustawy kodeks karny Dz.U. Nr 7, poz. 46.

osoby, które były poddane procederowi handlu ludźmi, przechodziły pewnego rodzaju pranie mózgu. Często także były szantażowane użyciem przemocy fizycznej i psychicznej. Zastraszanie ofiary przez grupę przestępczą często także dotyczyło wyrażania gróźb kierowanych wobec osób najbliższych. Grupy przestępcze w ten sposób kontrolowały ofiary utwierdzając je w przekonaniu, że w przypadku odmowy współpracy lub buntu spotka je poważna kara, gdzie przede wszystkim ucierpieć mogą członkowie ich rodzin, lub osoby najbliższe. Taka forma szantażu była często kierowana do kobiet, które były sprzedane za granicę i miały utrudniony kontakt z rodziną.

O tym, że nie są to groźby pozbawione sensu świadczą informacje o dokonanych zabójstwach młodych kobiet.

Jednym z przykładów szeroko prezentowanym przez media w Polsce i za granicą było zabójstwo Beaty Bryl. Kobieta ta została sprzedana do domu publicznego w Wielkiej Brytanii.

W wyniku działań policyjnych odzyskała wolność i złożyła szerokie zeznania w tej sprawie. Powróciła do Polski, gdzie w wyniku szantażu została zmuszona przez bliżej nieznane osoby do powrotu do Anglii, gdzie została zamordowana.²⁰

Nowe oblicza handlu ludźmi

Obecnie zjawisko handlu ludźmi nie ogranicza się do zwyczajowego rozumienia przestępstwa polegającego na porywaniu lub podstępny zwabianiu młodych kobiet w celu ich wykorzystania w prostytucji czy pornografii.

Ustawodawca w nowelizacji ustawy kodeks karny dostrzegł różnorodność przejawów przestępczych w obszarze dotyczącym handlu ludźmi.

Jak wynika z definicji zawartej w art. 115 § 22 kk, handel ludźmi to także zmuszanie do pracy niewolniczej, bądź takiej, która jest niezgodna z obowiązującym prawem. Brak lub ograniczenie praw pracowniczych jest uznawane jako przejaw handlu ludźmi. Także i w tym przypadku na uwagę i podkreślenie zasługuje zapis dotyczący możliwości ścigania sprawców nawet, jeżeli dzieje się to za artykułowaną zgodą pokrzywdzonego.

Ostatnia nowelizacja ustawy Kodeks karny wprowadziła kilka istotnych zmian w zakresie dotyczącym handlu ludźmi.

Uchylono :art. 253 kk i 204 § 4, a w ich miejsce wprowadzono art. 189a - gdzie karalne jest nie tylko działanie, ale także przygotowanie do popełnienia przestępstwa. Ma to szczególne znaczenie z punktu widzenia możliwości wykrywczych i prewencyjnych.

20) http://www.wiadomosci24.pl/artukul/polscy_gangsterzy_handluja_zywym_towarem_w_londynie_6577.html, [dospep: 17.07.2010].

Także istotną zmianą z punktu widzenia skuteczności ścigania tego typu przestępstw jest próba uwrażliwienia i zwrócenia uwagi społeczeństwa na zjawisko handlu ludźmi. Szczególnie w zbiorowościach miejskich można zaobserwować brak zainteresowania tym, co dzieje się za ścianą u sąsiada. A przecież, w innych przypadkach, gdyby w porę zostały powiadomione organy ścigania, los wielu ofiar mógłby ulec pozytywnej odmianie.

Stąd też w nowelizacji ustawy kodeks karny w art. 240 § 1 nałożono na każdego obywatela, (który jest w posiadaniu informacji między innymi na temat handlu ludźmi) obowiązek powiadomienia organów ścigania pod groźbą odpowiedzialności karnej.

Dobrodziejstwem nowelizacji kodeksu karnego objęte zostało także zjawisko nielegalnej adopcji.

Wprowadzony art. 211a penalizuje odpowiedzialność karną za podejmowanie nielegalnej adopcji: *Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, zajmuje się organizowaniem adopcji dzieci wbrew przepisom ustawy podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.* Jednak zawarty w dyspozycji przepisu zwrot „wbrew przepisom ustawy” tak naprawdę niczego nie zmienia w efektywności ścigania tego procederu. Każda przeprowadzona adopcja była i jest poddawana ocenie sądu.

A zatem organizowanie nielegalnych adopcji może zostać przemianowane na przykład na „obsługę prawną klienta”, co może stwarzać trudności z udowodnieniem wyczerpania znamion przestępstwa art. 211a.

Adopcja w Polsce w dużej mierze opiera się na dobrowolnym zrzeczeniu się praw do dziecka na rzecz innej osoby. Jest ona regulowana przez przepisy Kodeksu Rodzinnego i Opiekuńczego.

Zgodnie z art. 117 §1KRO *przysposobienie następuje przez orzeczenie sądu opiekuńczego na żądanie przysposabiającego.*²¹ Zapisy kodeksowe są niezwykle niejasne, co stwarza wiele możliwości interpretacyjnych, w tym także warunki do zaistnienia handlu ludźmi:²²

Art. 114. § 1. Przysposobić można osobę małoletnią, tylko dla jej dobra.

Art. 114¹. § 1. Przysposobić może osoba mająca pełną zdolność do czynności prawnych, jeżeli jej kwalifikacje osobiste uzasadniają przekonanie, że będzie należycie wywiązywała się z obowiązków przysposabiającego.

A zatem, analizując powyższe zapisy, należy ustalić, czym jest i co należy uznać za „dobro dziecka”? W jaki sposób sąd ma możliwości zbadania, czy działania adopcyjne w gruncie rzeczy nie są podyktowane chęcią wykorzystania dziecka do celów przestępczych?

W art. 114¹ osoba wyrażająca chęć adopcji musi wykazać się „kwalifikacjami osobistymi uzasadniającymi przekonanie, że będzie należycie wywiązywała się z obowiązków”. Niestety kodeks nie precyzuje, o jakie

21) Dz.U. z 5 marca 1964 r., Nr 9, poz. 59

22) Tamże.

kwalifikacje osobiste chodzi. Czy jest to status materialny, poziom wykształcenia czy też nienaganna opinia w miejscu zamieszkania?

Dosyć enigmatycznym zapisem jest art. 73 § 1 KRO: *Uznanie ojcostwa następuje, gdy mężczyzna, od którego dziecko pochodzi, oświadczy przed kierownikiem urzędu stanu cywilnego, że jest ojcem dziecka, a matka dziecka potwierdzi jednocześnie albo w ciągu trzech miesięcy od dnia oświadczenia mężczyzny, że ojcem dziecka jest ten mężczyzna. A zatem wystarczy zaledwie oświadczenie ustne przed kierownikiem urzędu stanu cywilnego bez poparcia swoich słów stosownymi badaniami lekarskimi, aby stać się pełnoprawnym ojcem dziecka.*

Myślę, że nowelizacja kodeksu karnego w tym zakresie nie przyniesie oczekiwanego skutku w postaci wyeliminowania lub przynajmniej ograniczenia zjawiska adopcji dzieci mającego podłoże handlu ludźmi. W tym zakresie powinny zostać znowelizowane przepisy kodeksu rodzinnego i opiekuńczego. Bo przecież istotą problemu jest nie tylko znalezienie osób chętnych do podjęcia się trudu wychowania dziecka, ale także rzetelna kontrola jego losów w przyszłości.

Osobną kwestię stanowi problematyka związana z obrotem tkankami i narządami. Szybko rozwijająca się medycyna (transplantologia) otworzyła nowe zagrożenia dla człowieka. Narządy ludzkie, a w szczególności obrót nimi stanowi dziś bardzo dochodowy biznes.

Trudno się zatem dziwić, że uregulowanie tego obszaru stało się niezwykle istotne.

Pierwszą próbę ochrony w tym zakresie wprowadzono ustawą z dnia 26 października 1996 roku o pobieraniu, przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów.

Przede wszystkim wskazano, że narządy ludzkie, służące do ratowania życia nie mogą stanowić przedmiotu obrotu gospodarczego, a w szczególności stanowić źródła dochodów:

Art. 18:

1. Za pobrane od żywego dawcy lub ze zwłok ludzkich komórki, tkanki i narządy nie można żądać ani przyjmować zapłaty lub innej korzyści majątkowej.

2. Zwrot rzeczywiście poniesionych kosztów pobrania, przechowywania, transportu, przetwarzania i przeszczepiania komórek, tkanek i narządów, pobranych od żywego dawcy lub ze zwłok ludzkich, nie jest zapłatą i nie stanowi korzyści w rozumieniu ust. 1.

3. Minister Zdrowia i Opieki Społecznej określi, w drodze rozporządzenia, zasady i tryb ustalania kosztów pobrania, przechowywania i transportu komórek, tkanek i narządów oraz zwrotu tych kosztów.²³

23) Zob. art. 18 ustawy z dnia 26 października 1995 r., o pobieraniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów, Dz.U. z 1995 r., Nr 138, poz. 682.

Wprowadzono przepisy karne, które w sposób jednoznaczny potwierdzały, że obrót narządami i tkankami ludzkimi, w każdym zakresie (bez wymaganego zezwolenia) jest zabronione.

Ustawodawca dostrzegł także potrzebę ograniczenia wolności obywateli w tworzeniu „drugiego nurtu” obrotu narządami.

Artykuł 19 cytowanej ustawy:

Kto rozpowszechnia ogłoszenia o odpłatnym zbyciu, nabyciu lub o pośredniczeniu w odpłatnym zbyciu lub nabyciu komórek, tkanek i narządów w celu ich przeszczepiania, podlega karze grzywny do 5 000 zł.²⁴

Zapis ten jest nie precyzyjny. Samo określenie „rozpowszechnianie” pozwala przypuszczać, że chodzi tu o osobę, która na przykład rozwiesza ogłoszenia oferując do sprzedaży tkanki lub narządy ludzkie.

Jednak w przypadku zamieszczenia ogłoszenia w gazecie, sprawcą będzie redakcja gazety, która takie ogłoszenie zamieści.

Artykuł 20 stanowi:

1. Kto w celu uzyskania korzyści majątkowej nabywa lub zbywa cudze komórki, tkanki i narządy, pośredniczy w ich nabyciu lub zbyciu bądź bierze udział w przeszczepianiu pozyskanych wbrew przepisom ustawy komórek, tkanek lub narządu, pochodzących od żywego człowieka lub ze zwłok ludzkich, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.

2. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełnienia przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu, podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10.²⁵

Przepisy te niestety nie obejmowały całości złożonego problemu ochrony człowieka- jego narządów i tkanek.

Praktycznie dopiero od 2006 roku wprowadzono przepisy szczegółowe przepisy karne dotyczące obszaru związanego z transplantologią. Rozwinięto obszar dotyczący odpowiedzialności karnej, które zostały zapisane w nowej ustawie o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów.

Powielono w niej zapisy ujęte w art. 18, 19 i 20 z 1995 roku o pobieraniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów, nieznacznie je modyfikując.

Art.43:

Kto rozpowszechnia ogłoszenia o odpłatnym zbyciu, nabyciu lub o pośredniczeniu w odpłatnym zbyciu lub nabyciu komórki, tkanki lub narządu w celu ich przeszczepienia, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności lub karze pozbawienia wolności do roku.²⁶

Art.44:

1. Kto w celu uzyskania korzyści majątkowej nabywa lub zbywa cudzą komórkę, tkankę lub narząd, pośredniczy w ich nabyciu lub zby-

24) Tamże.

25) Tamże.

26) Ustawa z dnia 1 lipca 2005r., o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów, Dz.U.05.169.1411 z dnia 1 lipca 2005r.

ciu bądź bierze udział w przeszczepianiu pozyskanych wbrew przepisom ustawy komórek, tkanek lub narządów, pochodzących od żywego dawcy lub ze zwłok ludzkich, podlega karze pozbawienia wolności od lat 3. 2. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełnienia przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu, podlega karze pozbawienia wolności od lat 5.²⁷

Doprecyzowano formy popełnienia przestępstw w tym zakresie:\

Art. 45:

Kto prowadzi działalność przewidzianą przepisami ustawy dla banku komórek i tkanek, bez wymaganego pozwolenia, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku.

Art. 46:

Kto, bez wymaganego pozwolenia, pobiera komórkę, tkankę lub narząd w celu ich przeszczepienia albo je przeszczepia, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3.²⁸

Ten stan prawny trwał do 2009 roku, gdzie w nowelizacji ustawy o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów dopisano następujące zmiany, które precyzowały zakres odpowiedzialności:

Art. 44:

*1. Kto, w celu uzyskania korzyści majątkowej **lub osobistej**, nabywa lub zbywa cudzą komórkę, tkankę lub narząd, pośredniczy w ich nabyciu lub zbyciu bądź bierze udział w przeszczepianiu **lub udostępnianiu** pozyskanych wbrew przepisom ustawy komórek, tkanek lub narządów, pochodzących od żywego dawcy lub ze zwłok ludzkich, podlega karze pozbawienia wolności **od 6 miesięcy do 5 lat.***

*2. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełnienia przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu, podlega karze pozbawienia wolności od roku **do 10 lat.**²⁹*

Ponadto dopisano dwa artykuły:

Art. 46a:

Kto, bez wymaganej zgody wywozi z terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub wwozi na to terytorium komórkę, tkankę lub narząd, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3.³⁰

Zapis ten jest odpowiedzią na zagrożenia związane z otwarciem Polski na świat, a w szczególności na „rozszerzeniem” granic w związku z wejściem Polski do strefy Schengen.³¹

27) Tamże.

28) Tamże.

29) Zob. Ustawa o zmianie ustawy o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów oraz o zmianie ustawy - Przepisy wprowadzające Kodeks karny, Dz.U.09.141.1149.

30) Tamże.

31) Od 21 grudnia 2007 roku Polska stała się członkiem Układu z Schengen.

Art. 46b:

Kto, wbrew przepisom ustawy, nie zgłasza potencjalnych biorców narządów lub szpiku lub komórek krwiotwórczych krwi obwodowej lub krwi pępowinowej na listę albo dokonanych przeszczepień komórek, tkanek i narządów do rejestru przeszczepień albo pozyskanych potencjalnych dawców szpiku i komórek krwiotwórczych krwi obwodowej do rejestru szpiku i krwi pępowinowej, podlega grzywnie albo karze ograniczenia wolności.³²

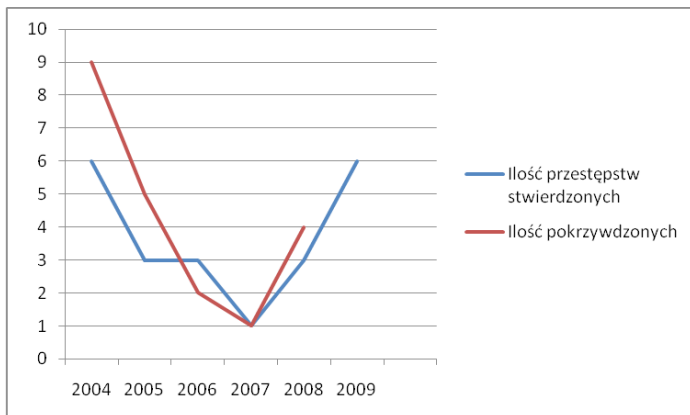
Przepis ten doprecyzował odpowiedzialność karną wynikającą z nie dopełnienia obowiązków lub przekroczenia uprawnień przez podmioty, które z mocy ustawy mają obowiązek takich czynności.

Handel ludźmi w Polsce. Wybrane statystyki

Przeciwdziałanie i ściganie handlu ludźmi (w tym nielegalnych adopcji) w Polsce do 2010 roku odbywało się w ramach art. 253 kk.

Ilość przestępstw stwierdzonych oraz ilość osób pokrzywdzonych handlem ludźmi ilustruje rysunek 1.³³

Rys. 1. Handel ludźmi- przestępstwa stwierdzone oraz osoby pokrzywdzone.



Jak wynika ze statystyk Komendy Głównej Policji, od 2007 roku obserwujemy gwałtowny wzrost liczby przestępstw handlu ludźmi. Być może, jest to spowodowane z jednej strony zwiększeniem się aktywności Policji w zakresie zwalczania tego zjawiska. Z drugiej strony ilość stwierdzonych przestępstw (ich wzrost od 2007 roku) może mieć związek z otwarciem granic wobec przystąpienia Polski do strefy Schengen.

32) Tamże.

33) Źródło Komenda Główna Policji.

Przestępstwa, które były rejestrowane przez Policję, a mogły mieć związek z handlem ludźmi były ujęte statystycznie w ramach pedofilii, pornografii dziecięcej oraz przestępstw okołoprostytycyjnych. Należą do nich: stręczycielstwo (nakłanianie do prostytucji) , sutenerstwo (czerpanie korzyści z czyjegoś nierządu) czy kuplerstwo (ułatwianie prostytucji). Trudno zatem, z ogólnej liczby wszystkich przestępstw wyodrębnić tylko te popełnione w związku z handlem ludźmi. Dotyczy to choćby przestępstwa zgwałcenia, które obejmują wszystkie przypadki wykorzystania seksualnego człowieka.

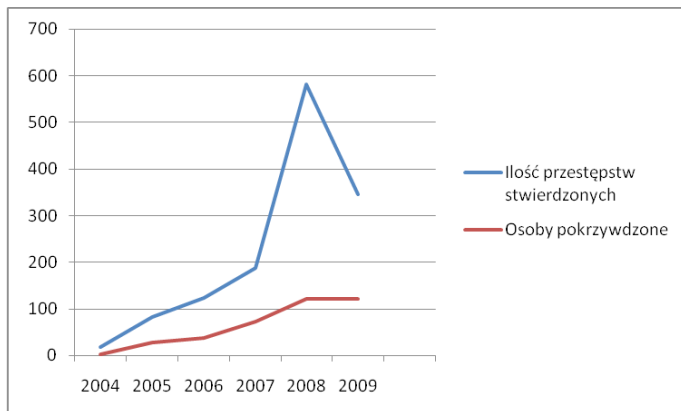
Szczególną ochroną objęto osoby małoletnie. Dotyczy to ścigania przestępstw okołoprostytycyjnych, jak też o podłożu seksualnym czy pornograficznym. Nowelizacja art. 115 § 22 kk wprowadza zaostrzenie, że wykorzystywanie małoletniego „w prostytucji, pornografii lub innych formach seksualnego wykorzystania, w pracy lub usługach o charakterze przymusowym, w żebractwie, w niewolnictwie lub innych formach wykorzystania poniżających godność człowieka albo w celu pozyskania komórek, tkanek lub narządów wbrew przepisom ustawy” stanowi przejaw handlu ludźmi. A zatem w przypadku osoby małoletniej, do bytu przestępstwa handlu ludźmi nie jest wymagany element przemocy w zachowaniu sprawcy wymieniony w punktach 1-6.

Jak wspominałem wyżej, w Polsce statystyka przestępstw stwierdzonych z art. 253 kk nie była prowadzona z wyodrębnieniem czynów o podłożu seksualnym. Trudno zatem ustalić, ile czynów o zabarwieniu seksualnym w stosunku do nieletnich zostało potwierdzonych. Istnieją jednak kategorie, które z całą pewnością wyczerpują obecnie przyjęte w art. 115§22 kk kryteria handlu ludźmi.

Takim przestępstwem jest produkowanie, utrwalanie i rozpowszechnianie treści pornograficznych z udziałem małoletniego poniżej 15 roku życia (art. 202 § 3 kk).

Liczbę przestępstw stwierdzonych oraz ilość osób pokrzywdzonych ilustruje z art. 203 § 3 kk rys. 2

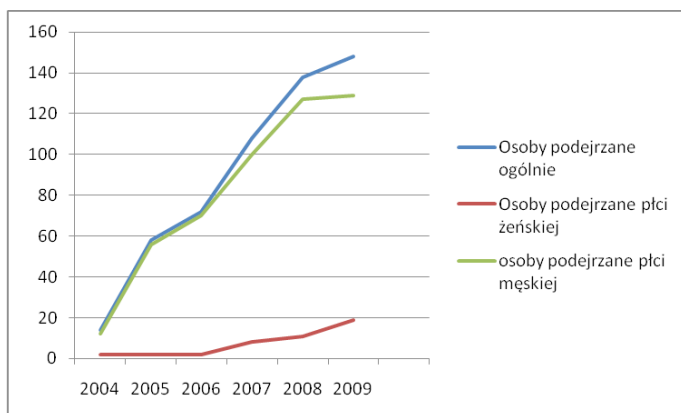
Rys. 2. Liczba przestępstw stwierdzonych oraz ilość osób pokrzywdzonych.



Jak wynika ze statystyk, liczba przestępstw stwierdzonych gwałtownie wzrosła od 2007 roku. Także i w tym przypadku może mieć to związek z wejściem Polski do strefy Schengen. Obserwowany spadek liczby przestępstw od 2008 roku może świadczyć o większym społecznym uwrażliwieniu na tego rodzaju przestępstwa. Liczne dyskusje w mediach jak i skuteczne działania Policji mogły spowodować, że tego rodzaju przestępczość spadła. Świadczyć o tym mogą dane statystyczne dotyczące osób zatrzymanych pod zarzutem produkowania, utrwalania i rozpowszechniania treści pornograficznych z udziałem małoletniego poniżej 15 lat.

Liczba osób podejrzanych z art. 203 § 3 kk ilustruje rys. 3.

Rys. 3. Osoby podejrzane art. 202 § 3 kk z podziałem według płci.



Jak wynika z rys. 3, przestępstwo spenalizowane w art. 202 § 3 kk popełniają głównie mężczyźni, to jednak warto zauważyć, że udział kobiet nasila się. Zwiększyła się także liczba osób popełniających tego typu przestępstwo, mimo, że odnotowano spadek ilości przestępstw stwierdzonych w tej kategorii przestępstw.

W ostatnim okresie czasu w mediach pojawia się coraz więcej informacji na temat nielegalnego handlu ludzkimi organami. Także w Polsce problem ten zaczyna stawać się coraz bardziej istotny z punktu widzenia zagrożeń dla bezpieczeństwa.

Liczba przestępstw stwierdzonych z ustawy o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów ilustruje rys. 4.

Rys. 4. Ilość przestępstw stwierdzonych z ustawy o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów.



Na podstawie danych statystycznych możemy stwierdzić, że do roku 2004 zjawisko handlu organami praktycznie nie istniało dla organów ścigania. Dopiero po nowelizacji ustawy w dniu 01.07.2005 roku pojawiły się pierwsze doniesienia o pojawieniu się handlu organami w Polsce.

Jak widać na rys. 4, zjawisko ma tendencję wzrostową. W 2009 roku stwierdzono 6 takich przestępstw, a tylko w pierwszym półroczu 2010 roku, już 5. Świadczy to być może o ogromnej, ciemnej liczbie tego typu zdarzeń, ale także o rosnącej tendencji do ujawniania i wykrywania przestępstw nielegalnego handlu organami przez organy ścigania.

Handel Ludźmi a Internet

Skuteczne przeciwdziałanie zagrożeniom dla człowieka musi polegać na stałym monitorowaniu przejawów przestępczych w celu możliwie szybkiego reagowania poprzez dostosowywanie przepisów prawa do zmieniającej się rzeczywistości. Szczególnie istotne jest to w związku z dynamicznie rozwijającym się Internetem. Dotyczy to przede wszystkim wykorzystania Internetu jako medium, w którym można szybko i bezpiecznie zamieszczać ogłoszenia.

Specyfika Internetu pozwala selektywnie bądź w sposób dowolnie szeroki docierać do osoby, które mogą stać się potencjalnymi klientami/ofiarami przestępczego procederu.

Wiele z przejawów przestępczości handlu ludźmi nie mogłaby się rozwijać tak dynamicznie bez udziału w nim środków masowego przekazu, a w szczególności Internetu. To za jego pośrednictwem istnieje możliwość uzyskiwania danych dotyczących klientów, jak też potencjalnych ofiar.

Przede wszystkim trzeba powiedzieć, że Internet to skarbnica wiedzy na temat człowieka. W zależności od jego aktywności w świecie wirtualnym, możemy uzyskać więcej lub mniej informacji. Ma to ogromne znaczenie ze względu na możliwości dotyczące weryfikacji osób pod kątem ich podatności na działalność przestępczą. Na podstawie wiedzy uzyskanej z Internetu możemy zdobyć wiedzę na temat preferencji seksualnych, gustów czy statusu materialnego interesującej nas osoby. Analizując tylko historię odwiedzanych stron, możemy stwierdzić, czy dana osoba będzie w kręgu zainteresowania danej grupy przestępczej.

Także wertowanie czy zamieszczanie ogłoszeń o pracę wskazuje, że osoba może być podatna na przykład na anonse dotyczące atrakcyjnej pracy.

Dzisiaj Internet daje możliwość bezpośredniego skierowania ogłoszenia do tylko kilku (bądź jednej) wybranych osób. Powoduje to, że ogłoszenia trafią bezpośrednio do osób zainteresowanych. Zmniejsza to ryzyko wykrycia przez Policję czy inne służby państwowe.

Internet to z jednej strony anonimowe środowisko, gdzie można realizować siebie w dowolny, często niezgodny z prawem sposób. Z drugiej jednak wiele osób nie zdaje sobie sprawy, jakie istnieją możliwości inwigilacyjne oraz szpiegowskie.

Prostytucja w Internecie

Ogłoszenia internetowe stanowią intratne źródło pozyskiwania klientów. Dziś sprawnie działająca strona internetowa jest odwiedzana przez ogromną rzeszę internautów. Daje to ogromne możliwości marketingowe. Przykładem mogą być specjalnie tworzone strony z anonsami prostytutek.

Kobiety, które chcą skorzystać z możliwości marketingowych danej firmy, po uiszczeniu odpowiedniej kwoty pieniężnej są zobowiązane do umieszczenia na stronie swojego zdjęcia oraz telefonu komórkowego. Niektóre ze stron posiadają w swojej bazie ponad 7500 zarejestrowanych prostytutek.

W Polsce problem prostytucji szczególnie dotyka młodzież. Emisja filmu „Galerianki” w reżyserii Katarzyny Rosłaniec zapoczątkowała publiczną dyskusję na temat skali tego zjawiska, ale także mentalności współczesnej młodzieży. Okazało się, że problem istnieje, choć nadal nie znamy jego skali. Jest to szczególnie niepokojące, gdy prostytucja nieletnich zostaje w jakiś sposób usprawiedliwiona i umocniona przez środowiska, w których dorastają nieletni. Jako przykład można podać stronę internetową, która ogłaszała się w taki sposób: „dla suczek, foczek i prawdziwych lolitek”. Na stronie tej przedstawiano „pozytywne strony” bycia *Galerianką*,³⁴ dając do zrozumienia, że prostytucja to tylko sprytne i umiejętne radzenie sobie z brakiem środków finansowych. A przecież często w ocenie młodych ludzi, miarą sukcesu dzisiejszego dorosłego człowieka jest umiejętność zdobywania jak największej ilości dóbr materialnych. Pogląd taki także dominuje w większości pism czy filmów dla młodzieży. Pojawienie się takich stron internetowych powoduje, że mogą one sprawiać wrażenie, że są legalną formą reklamy propagującą inny, nowy i bardziej atrakcyjny sposób na życie. Skutkiem tego prostytucja staje się nie patologią, ale nowym stylem zachowania. Skutkiem tego *Galerianki* zaczynają być postrzegane przez koleżanki (a także przez nie same) nie jako prostytutki, ale jako sprytne i zaradne życiowo dziewczyny, które są silne i umieją radzić sobie w drażącym świecie. Umacnia to powstawanie swego rodzaju mody bycia *trendy*, gdzie miarą sukcesu jest zdobywanie bogatych klientów. Stanowi to element rywalizacji między koleżankami w zakresie zdobywania środków materialnych, prezentów, a często także i wpływów.

Nielegalna adopcja

Nielegalną adopcją w Polsce zajmują się często wyspecjalizowane „firmy”, które za pośrednictwem Internetu oferują pomoc w oddaniu dziecka na wychowanie. Na forach internetowych ogłaszają się osoby, które za określone kwoty pieniężne organizują tego rodzaju transakcje. Często są to duże organizacje posiadające własnych prawników oraz bazy klientów.

W świetle nowelizacji kodeksu karnego ogłoszenia te będą z pewnością zmodyfikowane pod względem treściowym.

Problem nielegalnych adopcji jest szczególnie istotny, gdy zaczyna dotyczyć związków homoseksualnych. W oparciu o ten przepis prawny osoby takie mogą dokonywać nielegalnych adopcji.

34) Zob. www.Galerianki.pl.

Obecny system prawny nie stanowi zbyt dużej przeszkody w podejmowaniu wychowania dzieci przez pary homoseksualne. Obecnie tocząca się dyskusja na temat związków partnerskich w dużej mierze dotyczy problemu adopcji dzieci lub ich wychowywania w ogóle. Brak miarodajnych badań nie daje podstaw do opowiadania się za lub przeciw posiadaniu potomstwa przez pary homoseksualne. Problem jednak dotyczy samych uwarunkowań prawnych, dających otwartą drogę dla wszystkich chętnych z pominięciem prawnego nadzoru państwa nad tym problemem.

Kolejnym przejawem handlu ludźmi stanowią anonse kobiet, które za określoną kwotę pieniężną są gotowe donosić ciążę, a następnie zrzec się dziecka na korzyść osoby, z którą zawarły umowę.

Powstało nowe określenie *Surogatka*, czyli uczynienie sobie źródła dochodu z donoszenia zainstalowanej w macicy zapłodnionej *in vitro* komórki jajowej innej kobiety.

W obecnym systemie prawnym w Polsce, takie praktyki nie stanowią naruszenia prawa. W przypadku wystąpienia komplikacji w realizacji umowy między stroną zlecającą a wykonującą wszelkie kwestie reguluje sąd na zasadach ogólnych.

Z uwagi na to, że Polska nie ratyfikowała Europejskiej Konwencji Bioetycznej, proceder ten jest legalny.

Istnieją strony internetowe, gdzie można zarejestrować się jako potencjalna *surogatka*, skorzystać z jej usług, ale także sprzedać i kupić komórki jajowe, spermę oraz podyskutować na podobne tematy na forum.³⁵

Handel organami

W Internecie można znaleźć wiele ogłoszeń dotyczących handlu organami i tkankami ludzkimi. Ściganie procederu handlu organami jest realizowane na gruncie ustawy o pobieraniu, przechowywaniu i przeszczepianiu komórek, tkanek i narządów.³⁶

Ściganie sprawców jest praktycznie bardzo trudne. Powodem tego jest trudność w określeniu zakresu odpowiedzialności sprawcy dotyczącej handlu ludźmi. Stąd też w większości sprawy dotyczące handlu organami są trudne do udowodnienia.

Handel narządami w Polsce z pewnością ma miejsce. Trudno jest jednak oszacować jego rzeczywisty rozmiar. Dobrym przykładem, jak bezradne jest Państwo Polskie jest wywiad z prof. dr. hab. Dariuszem Pa-trzałkiem na temat tego zjawiska.³⁷

35) Zob. www.surogatka.pl [dostęp: 18.07.2010].

36) Dz. U. z 2005 r., Nr 169, poz. 1411.

37) Zob. wywiad z dnia 19.10.2009r http://wiadomosci.wp.pl/kat,1342,title,W-Polsce-dopuszcza-sie-nielegalny-handel-organami,wid,11609699,wiadomosc_video.html?icaid=1a945. [dostęp: 12.10.2012].

Handel ludźmi jako obszar przestępstw okołogzystencjalnych

Problematyka handlu ludźmi w odniesieniu do dzisiejszych realiów świata współczesnego jest zjawiskiem, które stale zmienia swoje oblicze.

Popularna nazwa „handel ludźmi” została zaczerpnięta z czasów niewolnictwa i zazwyczaj jest z tym kojarzona.

Niestety, współczesny świat i jego złożoność wymaga, aby na nowo podjąć próbę właściwego zdefiniowania tego zjawiska.

W zakres nowej definicji trzeba wpisać następujące zjawiska:

1. Handel ludźmi jako zjawisko współczesnego niewolnictwa.

a) handel kobietami (prostytycja, pornografia, żebractwo, praca niewolnicza,

b) handel dziećmi (żebractwo, praca niewolnicza, nielegalna adopcja, pornografia.

2. Zmuszanie do określonych zachowań.

a) zmuszanie do pracy niewolniczej, żebractwa, pornografii, prostytucji,

b) zmuszanie do zawarcia małżeństwa.

3. Nielegalny obrót tkankami i narządami.

a) pozyskiwanie, nakłanianie i czerpanie korzyści majątkowych z handlu tkankami i narządami,

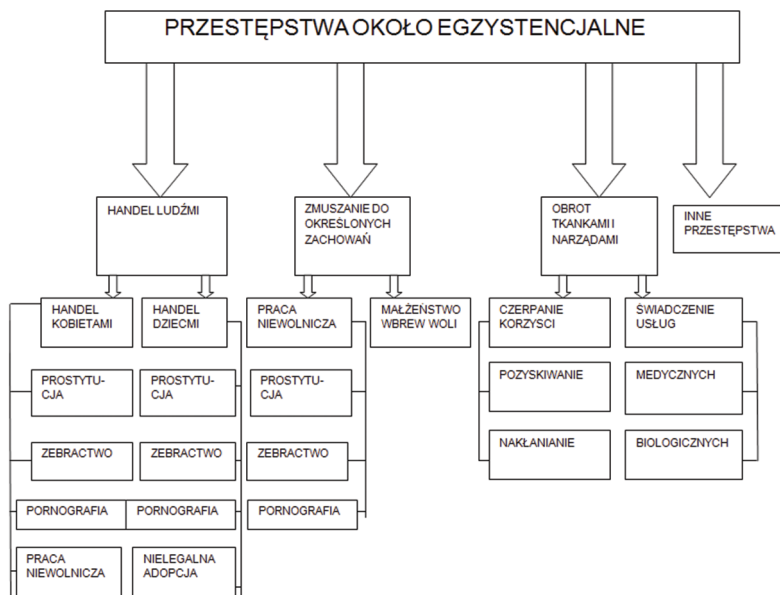
b) świadczenie usług medycznych,

c) świadczenie usług biologicznych (zjawisko surogatek).

4. Inne zjawiska.

Jak widać, przestępczość związana z zagrożeniami wolności człowieka jest obszarem znacznie przekraczającym zakres samego tylko handlu ludźmi.

Rys. 5. Złożoność problematyki współczesnego handlu ludźmi.



Sądzę, że obszar ten można wstępnie określić jako zbiór przestępstw skierowanych w podstawowe- egzystencjalne prawa ludzkości, bez których człowiek nie może być prawdziwym człowiekiem.

Zatem obszar związany z tą problematyką można określić jako przestępczość około egzystencjalną. W ten zakres wchodzi wszelkie formy działalności przestępczej, które skierowane są bezpośrednio w byt człowieka - jego człowieczeństwo.

Otwarcie Polski na świat, a w szczególności zniesienie granic państwowych spowodowało, że pojawiły się różne nowe formy działalności przestępczej, wcześniej nieznanie organom ścigania.

Na świecie handel żywym towarem jest zjawiskiem często ugruntowanym historycznie, a nawet kulturowo. Niemniej jednak, bez względu na to, czy współczesne niewolnictwo jest zjawiskiem akceptowanym w danej zbiorowości ludzkiej (często przez rodziców, a nawet przez same ofiary), to zawsze jednak jest to łamanie podstawowych praw człowieka, jakimi są prawo do wolności i samostanowienia.

Problematyka przestępstw około egzystencjalnych jest dziś szczególnie istotna. W dobie upadku norm i wartości, wszechobecnej dehumanizacji dbałość o to, aby ludzie byli wolnymi i równymi sobie jest dziś bardzo ważna.

Postęp oraz rozwój nauk, szczególnie medycznych i informatycznych wciąż generuje nowe oblicza zagrożeń. Stąd też ważne jest, aby nowe zjawiska przestępcze, a w szczególności te, które godzą w bezpośrednio, w egzystencjalne prawa człowieka były stale monitorowane i zwalczane ze stanowczością, na jaką mogą zdobyć się cywilizowane narody współczesnego świata.

Biografia:

Bauman Z., *Płynne czasy. Życie w epoce niepewności*, Sic!, Warszawa 2007.

Cialdini R., *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, GWP Gdańsk 2011.

Dovidio J., Gaertner L. i inni, *Współczesna tendencyjność rasowa*, [w:] Miller A. (red.), *Dobro i zło z perspektywy psychologii społecznej*, WAM, Kraków 2008

Fukuyama F., *Koniec człowieka*, Znak, Kraków 2008.

Huntington S., *Zderzenie cywilizacji*, Muza, Warszawa 2008.

Karsznicki K., *Ściganie przestępstwa handlu ludźmi w Polsce*, Ośrodek Badań Handlu Ludźmi UW, Warszawa 2010.

Miller A. (red.), *Dobro i zło z perspektywy psychologii społecznej*, WAM, Kraków 2008.

Anna Wrona

**CYBERSEKS – CIEMNA STRONA
SIECI?**

Wstęp

Geneza i rozwój mediów cyfrowych jest procesem złożonym i długotrwałym. Człowiek zawsze w procesie ewolucji poszukiwał doskonalszych możliwości komunikowania się, edukacji i każdej aktywności. Rozwój technologii i nowe potrzeby człowieka determinowały pojawianie się nowych wyzwań. Na każdym etapie rozwoju cywilizacyjnego każde medium było doskonałone. Dotyczy to zarówno tradycyjnych mediów w postaci gestów i mimiki, języka, pisma, druku, telewizji i multimediów cyfrowych (komputera, Internetu, telefonii komórkowych oraz innych urządzeń technologicznych). Zastosowanie mediów i technologii komunikacyjno-informacyjnych wpłynęło także w istotny sposób nie tylko na powstawanie kolejnych fal rozwoju społecznego, ale i przekształcenia w edukacji i komunikowaniu społecznym¹.

Pojawienie się medium cyfrowego w postaci Internetu sprawiło, że dostęp do informacji stał się nieograniczony. Ta globalna pajęczyna jest o tyle atrakcyjniejsza od innych mediów, że oferuje wszelkiego rodzaju usługi, oferty, rozrywkę, ze względu na nasze upodobania czy chociażby fanaberie. Oto niemalże z każdego zakątka świata możemy dotrzeć za pomocą kamery internetowej do gniazda bocianów, co pozwala nam obserwować codzienne życie tych ptaków. Inną możliwością tego medium jest chociażby możliwość odbycia wirtualnej podróży po zakątkach całego świata, do których nie moglibyśmy się wybrać w świecie rzeczywistym. Studenci mogą bez problemu odwiedzać biblioteki najbardziej prestiżowych uczelni świata, nie ruszając się z domu. W tym wirtualnym środowisku, jak nigdy dotąd każdy człowiek ma bardzo szybki dostęp do informacji i może uczestniczyć (w sposób czynny lub bierny) w życiu toczącym się na różnych płaszczyznach. Wiąże się to również z dostępem do informacji ludzi, którzy ten dostęp powinni mieć ograniczony. Dzieci – to one często docierają do pewnych treści, czy też mają kontakty z ludźmi, którzy mogą im zaszkodzić. Brak przygotowania do takich sytuacji może mieć kolosalny wpływ na późniejszy rozwój młodych użytkowników.

Wraz z rozwojem mediów cyfrowych rozwijają się również wszelkie zagrożenia i patologie z nim związane. Pojawiające się coraz to nowsze zagrożenia cyfrowe XXI wieku są przedmiotem wielu konferencji i warsztatów w licznych środowiskach naukowych, a także przedmiotem badań wybitnych specjalistów. Tematyka patologii moralnych powodowanych przez media cyfrowe jest podejmowana między innymi przez dr hab., prof. APS Józefa Bednarka, dr Annę Andrzejewską z Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie.

1) J. Bednarek, *Spółczesność informacyjna i media w opinii osób niepełnosprawnych*, Wyd. APS, Warszawa 2005, s. 45.

Coraz bardziej popularna staje się problematyka moralnych patologii społecznych związana z korzystaniem z nowoczesnych technologii. To zjawisko niezwykle złożone, wielowymiarowe, wymagające uwzględnienia wiedzy i wyników badań z zakresu psychologii, socjologii, pedagogiki, resocjalizacji i innych nauk. Opisywanie oraz wyjaśnianie tych zjawisk, podobnie jak podejmowanie działań w celu zapobiegania i eliminowania patologii społecznej, wymaga wielodyscyplinarnego podejścia i współpracy wielu środowisk. Działania podejmowane w szkole są jedynie wycinkiem szerokiego spektrum uwarunkowań oraz możliwego wpływu na pojawianie się, a także ograniczanie zjawiska patologii społecznej wśród młodzieży. To właśnie w szkole istnieją najlepsze możliwości identyfikacji problemów, wyłonienia dzieci i młodzieży z grup ryzyka oraz podejmowania wczesnej interwencji, udzielania pomocy i wsparcia dla uczniów, których problemy te dotyczą.

Wśród tradycyjnych klasyfikacji patologii społecznych młodzieży (agresja, nadużywanie alkoholu, uzależnienia od substancji psychoaktywnych, samobójstwa i inne) pojawiają się coraz to nowsze zagrożenia, związane z rozwojem nowoczesnych technologii informacyjnych czy osłabieniem więzi rodzinnych. Wymagają one zarówno rozpoznania, jak też poszukiwania skutecznych metod przeciwdziałania. Wśród nowych patologii społecznych z inspiracji sieci wśród nastolatków i dzieci wymienia się najczęściej: cyberpornografię, seksting, cyberbullying, samobójstwa w sieci, czy też cyberseks i wiążącą się z nim wczesną inicjację seksualną młodzieży. To tylko niektóre z coraz częściej występujących patologii w Internecie.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Seks w Internecie – zjawisko coraz powszechniejsze.
2. Granice.
3. Cyberseks w badaniach.
4. Zagrożenie cyberseksem a osoby młode.
5. Cyberseks a edukacja seksualna.

1. Seks w Internecie – zjawisko coraz powszechniejsze

Dlaczego ludzie coraz częściej uciekają się do takich praktyk? Odpowiedzi jest wiele, bo wiele jest powodów. Jak twierdzi dr A. Andrzejewska, mamy coraz większe trudności z otwieraniem się na drugiego człowieka. Spowodowane jest to nawałem obowiązków, ciągłą pogonią za pracą. Powstało tzw. społeczeństwo „speed-u”. Szybko tu i teraz, to slogany życia w tym społeczeństwie. Cyberseks to dobre rozwiązanie dla osób, które nie chcą tracić czasu na budowanie więzi erotycznych lub też nie chcą

podejmować ryzyka zobowiązań². W mediach coraz częściej pojawiają się informacje o tym, że coraz więcej Polaków uprawia cyberseks. Bez fizycznego udziału drugiej osoby oraz bez ruszania się z domu doznają seksualnych rozkoszy. Zastanawiająca jest liczba Polaków korzystających z cyberseksu. Szacuje się, że w roku 2004 roku, w badaniach przeprowadzonych na zlecenie jednej z firm farmaceutycznych, liczba Polaków uprawiających cyberseks sięgnęła pół miliona. Natomiast dzisiaj specjaliści mnożą tę liczbę dwa razy. Pojawia się pytanie, co ma wpływ na tak rosnącą liczbę osób korzystających z wirtualnego seksu.

Wielu specjalistów twierdzi, że na wzrost liczby osób uprawiających cyberseks ma wpływ:

- coraz większy dostęp do Internetu,
- wyjazdy młodych ludzi do pracy za granicę w celach zarobkowych, podczas gdy ich partnerzy pozostają na miejscu, wówczas seksualna więź utrzymywana jest za pomocą komunikatorów internetowych z wykorzystaniem kamer,
- pojawianie się również gadżetów wykorzystywanych dla urozmaicenia doznań podczas wirtualnego seksu.³

Wzrost możliwości wykorzystania cyberprzestrzeni powoduje tym samym spektrum jej zagrożeń. Sprzyja temu specyfika Internetu – duży poziom anonimowości, słabe mechanizmy kontroli, a przede wszystkim nieograniczony dostęp do wielu informacji. Pojawia się coraz większa liczba osób wykorzystujących cyberprzestrzeń w celach przestępczych. Ochrona dzieci w cyberprzestrzeni jest konieczna, gdyż są one najbardziej narażone na atak ze strony bezwzględnych cyberprzestępców.

Istnieje wiele przesłanek wskazujących na potrzebę bliższego przyjrzenia się zjawisku nowoczesnych patologii moralnych powodowanych przez media cyfrowe. Wśród najważniejszych zdaniem autora przesłanek wymieniono:

1. obiektywne:

- dynamiczny rozwój nowych technologii,
- wszechobecność nowoczesnych technologii,
- globalizacja,
- atrakcyjność nowoczesnych technologii dla młodych ludzi,
- kryzys wartości,
- atomizacja rodziny,

2) A. Andrzejewska, *Patologie moralne w sieci*, Wyd. Fundacja PEDAGOGIUM, Warszawa 2009, s. 36.

3) <http://www.dziennikzachodni.pl> [dostęp: 14.05.2011].

- możliwość interakcji.
- 2. subiektywne:
 - ucieczka do świata wirtualnego po niespełnionych nadziejach, oczekiwaniach,
 - brak badań dotyczących tak szerokiego wycinka rzeczywistości.

„Pierwszy pacjent uzależniony od cyberseksu zgłosił się do mnie na początku tego wieku, to była wtedy rzadkość, prawdziwy rodzynek. Dziś na trzydziestu zapisanych na wizytę w ciągu ostatnich dwóch miesięcy aż pięciu przyszło właśnie z tym problemem. To głównie osoby między 20 a 35 rokiem życia”⁴. Tak opisuje wzrost liczby uzależnionych od cyberseksu jeden z polskich seksuologów, Stanisław Dulko. Ludzie sięgają do Internetu jako miejsca do odbycia stosunku seksualnego, bo „tu” jest prościej. To tu możemy stać się kimś, kim w rzeczywistości nie jesteśmy. Piękni, młodzi, elokwentni, błyskotliwi. W Internecie można realizować fantazje erotyczne, do których wstyd byłoby się przyznać partnerowi w rzeczywistości.

Jeszcze parę lat temu mało kto słyszał o Internecie, dzięki któremu można przekazywać informacje. Sieć przeżyła tak ogromny rozwój, że zmianom uległy również wzorce komunikacji społecznej, stosunki międzyludzkie czy też formy prowadzenia działalności gospodarczej. Dane statystyczne agencji Nielsen/Net Ratings z sierpnia 2006 roku wskazują, że użytkownicy Internetu spędzają tutaj średnio po dziesięć godzin w tygodniu. Natomiast jeżeli wziąć pod uwagę samą młodzież, to ze statystyk wynika, iż dla tej grupy średnia tygodniowa wynosi od piętnastu do dwudziestu godzin. Jest to druga co do liczebności grupa pod względem czasu poświęcanego na surfowanie po sieci, warto dodać, że pierwszą grupą są osoby zajmujące się informatyką zawodowo⁵.

Bez wątpienia Internet przeniknął już wszystkie dziedziny naszego życia. Jednym z aspektów życia, na który Internet ma wpływ, jest też seksualność. Mimo że na określenie „cyberseks” usłyszymy dzisiaj szyderczy śmiech, czy też sprośny komentarz, to jest to prosty przykład tego, że ludzie nie znają zagadnienia i nie wiedzą, z czym może się wiązać problem z tego wynikający.

Znany seksuolog, profesor Zbigniew Lew-Starowicz, w wywiadzie na temat uprawiania tzw. seksu przez Internet stwierdził, iż z chwilą pojawienia się nowej formy komunikacji międzyludzkiej zmianie ulega także sfera życia intymnego człowieka, dlatego seks przez Internet można nazwać seksem. Przykład stanowi tu fakt, iż od kiedy na świecie zaczęły funkcjonować sekstelefony, automatycznie pojawił się problem skatologii telefonicznej (czerpanie satysfakcji seksualnej poprzez rozmowę telefo-

4) <http://media2.pl>, [dostęp: 10.05.2011].

5) www.nielsen-netratings.com, [dostęp:14.05.2011].

niczną). Jeśli powstanie nowe rozwiązanie technologiczne rewolucjonizujące sferę komunikacji międzyludzkiej, zawsze będzie miało ono wpływ na erotyzm. Wzrostowi dostępności Internetu towarzyszy stały rozwój zjawiska, które można nazwać „internetowym seksem”. Wzrasta również liczba młodych użytkowników trafiających na strony www o tematyce pornograficznej, erotycznej. Wystarczy wpisać słowo „seks”, a wyszukiwarka generuje nam tysiące stron z treściami dla dorosłych. Okazuje się, że słowo „seks” należy do czołówki fraz podawanych w wyszukiwarkach⁶.

Pojawia się pytanie, czy można by było sklasyfikować zachowania seksualne w Internecie jako „białe” lub „czarne”. Nie jest to jednak proste, gdyż mamy tu do czynienia z interakcją treści zawartych na stronach a reakcjami użytkowników Internetu, które są umieszczane w trakcie wirtualnych spotkań. Wielu socjologów zauważa edukacyjny potencjał Internetu. Sieć daje możliwość prowadzenia szczerych, otwartych dyskusji na temat seksu. Stanowi także pole do tworzenia „społeczności” wirtualnych, w których osoby odrzucone lub pozbawione praw do dyskusji w świecie rzeczywistym mogą wymieniać się na tematy związane z seksem⁷.

2. Granice

Dyskusja nad tym, co w Internecie można uznać za właściwe zachowanie i jakie treści można zakwalifikować do odpowiednich, jest w powiśnię. Jednoznacznie stwierdzono, że przesyłanie pornografii dziecięcej i reklam dotyczących zamawiania usług erotycznych w sieci jest nielegalne. Jednak istnieją programy, które pozwalają przekształcić obrazy ludzi, w tym także dzieci, łącząc fragmenty ciał jednych zdjęć z fragmentami z innych fotografii.

Pojawiły się również programy pozwalające na tworzenie obrazów CGI⁸ całkowicie od zera, bez podobieństw do innych osób. Mowa tu o „morfingu”⁹, dzięki któremu można stworzyć obraz na nowo, również o treści pornograficznej. Wśród specjalistów w dziedzinie systemu prawnego toczy się debata, czy przedstawione techniki należy uznać za naruszenie prawa ograniczającego rozpowszechnianie pornografii dziecięcej. Istnieją przypadki osób uznanych za winne posiadania i rozpowszechniania pornografii dziecięcej, pomimo że przedmiotem sprawy były obrazy przetworzone lub wręcz wytworzone komputerowo. Z punktu widzenia psychologii obrazy takie stanowią pożywkę dla zachowań ryzykownych,

6) P. Carnes, *Cyberseks. Skuteczna walka z uzależnieniem*, Wyd. Media Rodzina, Poznań 2010, s. 16.

7) Tamże, s. 18.

8) CGI – *Computer Generated Imaginery*, komputerowe generowanie obrazów.

9) Morfing to technika przekształcania obrazu polegająca na płynnej zmianie jednego obrazu w inny, stosowana w filmie i animacji komputerowej.

więc wymagają reakcji¹⁰.

W „zdrowej” rodzinie istnieje potencjał organizowania i reorganizowania funkcjonowania w miarę rozwoju i upływu czasu. To znaczy, że taka rodzina ma zdolność rozwijania, ustalania i modyfikowania wyznaczanego systemu granic.

Rodzina stanowi pierwszą i podstawową grupę, w której dziecko rozwija się fizycznie i psychicznie. Stosunki łączące dziecko z rodzicami funkcjonują na kilku płaszczyznach: emocjonalnej, społecznej, wychowawczej i ekonomicznej.

W każdym okresie życia dziecka rodzina wpływa na rozwój jego osobowości, kształtując określone potrzeby i postawy oraz elementy obrazu samego siebie. Rodzina spełnia funkcje ekonomiczne, zapewniając jej członkom możliwość egzystencji.

Najważniejszymi funkcjami rodziny są funkcje rodzicielskie i opiekuńczo-wychowawcze. W zależności od koncepcji dotyczących funkcjonowania rodziny role matki i ojca mogą zawierać szereg elementów podobnych lub też różnych. Tradycyjnie przyjmowano, że matka czuwa nad zapewnieniem dziecku bezpieczeństwa i opiekuje się nim, ojciec zaś zabezpiecza rodzinę materialnie. We współczesnej polskiej rodzinie role matki i ojca upodobniają się do siebie. Na ogół oboje rodzice pracują, oboje też zajmują się dziećmi. Do matki jednak należy w dalszym ciągu troska o zabezpieczenie podstawowych potrzeb dziecka¹¹.

Brak zdolności dostosowania się rodziny do potrzeb dzieci to czynnik niezwykle istotny z powodu bliskiego związku między dziecięcą potrzebą polegania na innych i zachowaniami kompulsywnymi/nałogowymi. Dzieci muszą mieć kogoś, na kim mogą polegać i od kogo mogą zależeć. Tym kimś jest właśnie rodzina, potrzebna do przetrwania, opieki, miłości i akceptacji. Jeśli nie spełnia takiej roli, dziecko szuka czegoś innego, na czym może się oprzeć, i z reguły to znajduje. Narkotyki, alkohol i seks to zawsze gwarancja przewidywalnych, choć niestety w ostatecznym rozrachunku niszczących, doznań. Jeśli dziecko buduje zależność od takich zewnętrznych czynników, podstawowym „towarzyszem” w życiu młodego człowieka staje się przyjemne odczucie.

Dorośli posiadają system granic obejmujących wszystkie obszary życia, w tym także relacje z innymi członkami rodziny, kolegami z pracy, etc. Granice podlegają stałym modyfikacjom, charakteryzuje je pewna płynność i elastyczność, której zakres jest uzależniony od aktualnej sytuacji życiowej człowieka. Zawsze istnieje niebezpieczeństwo pojawienia się niezliczonych przyczyn do modyfikowania czy też naciągania ustanowionych granic.

10) P. Carnes, *Cyberseks. Skuteczna walka z uzależnieniem*, Wyd. Media Rodzina, Poznań 2010, s. 170.

11) M. Tyszkowa, *Czynniki determinujące pracę szkoną dziecka*, PWN, Warszawa 1964, s. 19.

3. Cyberseks w badaniach

Badania w Wyższej Szkole Pedagogiki Resocjalizacyjnej (2008 r.)¹²

Jak twierdzi prof. Mariusz Jędrzejko, w Internecie nie ma żadnych ograniczeń, stąd mamy do czynienia z tak wczesną inicjacją seksualną młodzieży. Okazuje się bowiem, że wirtualny seks uprawiał co dziesiąty uczeń ostatnich klas szkoły podstawowej i aż co piąty gimnazjalista. Polskie nastolatki o wiele wcześniej przechodzą inicjację seksualną w Internecie niż w realnym życiu - wynika z najnowszych badań Wyższej Szkoły Pedagogiki Resocjalizacyjnej. O ile pierwsze erotyczne doświadczenia młodzi ludzie zdobywają zazwyczaj tuż po ukończeniu 18 lat, o tyle w cyberprzestrzeni ponad dwa lata wcześniej. Oglądanie zdjęć i filmów pornograficznych, wymiana intymnych zdjęć i podniecające rozmowy za pośrednictwem internetowych komunikatorów - tak coraz częściej bawi się polska młodzież. Wystarczy zajrzeć na portal społecznościowy *Facebook*, by zobaczyć, że o seksie dyskutują coraz młodszy użytkownicy. Podobnie jest na popularnym wśród nastolatków portalu *Epuls.pl*. Tam pewien 11 latek radził swojej 13 letniej koleżance, która pytała, od kiedy może uprawiać seks: „Zacząć na pewno nie w tym wieku i nie teraz. Możesz pozwolić sobie tylko na cyberseks. Popisz sobie z jakąś osobą sprośne rzeczy, może ci ulży”.

Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród blisko trzech tysięcy uczniów mazowieckich szkół są wstrząsające: wirtualny seks uprawiał co dziesiąty uczeń ostatnich klas szkoły podstawowej i aż co piąty gimnazjalista. Najmłodszy amator cyberseksu miał jedynie 12 lat.

Naukowcy alarmują, że seksualne zabawy w sieci uczą nastolatków złych nawyków. Realny świat wymaga spotkania z drugą osobą, przełamania barier, wstydu, natomiast seks w Internecie jest łatwy, nie wymaga żadnych zabezpieczeń. Zdaniem naukowców niepokojący jest fakt, że blisko 40 proc. ankietowanych uczniów tylko w roku 2008 co najmniej raz otrzymało w sieci propozycję, z reguły bardzo wulgarną, by nawiązać kontakt seksualny. Aż 73% obejrzało w Internecie co najmniej jeden film pornograficzny - od początku do końca.

Niestety tylko 7 proc. ankietowanych uczniów miało w komputerach jakiegokolwiek zabezpieczenia przed niedozwolonymi treściami. Gdy jednak autorzy badań organizują dla rodziców pogadanki o zagrożeniach związanych z Internetem, chętnych jest bardzo niewiele. Aby rodzice w ogóle przyszli na takie spotkanie, trzeba zazwyczaj użyć fortelu,

12) Raport z badań w Wyższej Szkole Pedagogiki Resocjalizacyjnej z roku 2008, <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/134632,cyberseks-uprawiaja-juz-w-podstawowce.html>, [dostęp: 4.11.2011].

np. zaprosić ich na zwykłą wywiadówkę. Kiedy dorośli zobaczą, z czym mogą mieć do czynienia ich dzieci, są przerażeni¹³. Wielu z nich nie zdaje sobie sprawy, że seks mogą uprawiać nawet postacie w popularnej grze „Second Life”¹⁴.

Seks Polaków w Internecie. Raport na temat seksualności Polaków w Internecie (2010 r.)¹⁵

Niemal 1/3 internautów miała kontakt seksualny z osobą poznaną w sieci, 4 na 5 osób korzysta z Internetu w poszukiwaniu informacji związanych z seksem, a co czwartej kobiecie proponowano w sieci kontakt seksualny w zamian za wynagrodzenie. Poniżej przedstawiono wyniki badania seksualności polskich internautów przeprowadzonego na zlecenie firmy Polpharma, w którym wzięło udział ponad 10 000 Polaków.

Badanie seksualności polskich internautów zostało zrealizowane na przełomie 2009 i 2010 roku. Celem badania była analiza zwyczajów seksualnych oraz zdrowia seksualnego Polaków (problemy, szukanie pomocy u specjalisty, stosowane środki poprawiające życie seksualne). Autorem pytań do ankiety jest znany polski seksuolog i badacz naukowy prof. dr hab. Zbigniew Izdebski. Badanie zostało udostępnione respondentom za pomocą kwestionariusza na stronie WWW (CAWI, ang. *Computer Assisted Web Interview*). Internauci kierowani byli do ankiety z różnych stron internetowych, w tym zapewniającego największy przekrój demograficzny serwisu społecznościowego *nasza-klasa.pl*. Ostatecznie ankietę wypełniło ponad 10 tysięcy osób. Badanie zostało podzielone na 3 części. W każdej z nich omówione jest oddzielne zagadnienie w relacji seks - Internet. W pierwszej części znalazły się pytania związane z satysfakcją seksualną, druga część dotyczy zdrowia seksualnego, a ostatnia poświęcona jest tematyce seksu i zdrady w Internecie.

13) K. Świerczyńska, *Cyberseks uprawiają już w podstawówce*, <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/134632,cyberseks-uprawiaja-juz-w-podstawowce.html>, [dostęp: 4.11.2011r.].

14) „Second Life” to stworzona przez zespół Studio Linden Lab gra zaliczana do gatunku MMOcRPG, będąca symulatorem wirtualnego społeczeństwa. Użytkownik otrzymuje w niej sposobność wykreowania swojego komputerowego „ja” i stworzenia wspólnie z innymi graczami wirtualnej społeczności.

15) Raport Polpharmy prof. Zbigniewa Izdebskiego nt. seksualności Polaków w Internecie z roku 2010, http://www.121pr.pl/files/pdf/Seks_Polakow_w_Internecie_prezentacja.pdf, [dostęp: 5.11.2011].

Wybrane wyniki badań

Do kontaktu seksualnego z osobą poznaną w Internecie przyznaje się 3 na 10 respondentów, najczęściej są to osoby w wieku 26-30 lat. 2/5 respondentów rozmawia na tematy seksu z osobami poznanymi w Internecie. Jednak internauci w zdecydowanej większości (ponad 89%) oceniają seks wirtualny jako mniej satysfakcjonujący od seksu w rzeczywistości. Internet stanowi źródło informacji o seksie dla większości badanych (4 na 5 respondentów). 1/3 pytanych przyznała, że odbyła stosunek seksualny z osobą poznaną w Internecie. Co czwartej kobiecie korzystającej z Internetu proponowano kontakt seksualny w zamian za wynagrodzenie. Rozumienie zdrady w Internecie jest inne wśród kobiet i wśród mężczyzn. Podejście mężczyzn jest znacznie bardziej przyzwalające.

4. Zagrożenie cyberseksem a osoby młode

Jak podkreśla wielu badaczy, seks w Internecie jest szczególnie niebezpieczny dla nastolatków przed inicjacją seksualną. Nie wymaga czasu na budowanie więzi i pozwala na łatwiejsze niż w rzeczywistości modyfikowanie zachowań, co może utrudnić budowanie normalnych relacji z przyszłym partnerem.

Seksuologom, psychologom i informatykom trudno jest określić ramy zjawiska cyberseksu, jednak podkreślają, że jest ono powszechne i wraz z zwiększającą się świadomością korzystania z nowych technologii zwiększa się odsetek ludzi „kosztujących tej przyjemności”. Wniosek jest prosty, wraz ze wzrostem rozwoju technologii i świadomego korzystania z ich narzędzi przybywa osób korzystających z cyberseksu¹⁶.

Internet nie stawia żadnych wymagań podczas kontaktów cyberseksualnych, pomaga w ich idealizowaniu. Jest też bardziej dostępny, dając jednocześnie wrażenie braku zobowiązań i mniejszego ryzyka niż przy tradycyjnych kontaktach. Może jednak powodować problemy poprzez działanie silnych bodźców seksualnych. Zagrożenia wynikają więc m.in. z wpływu cyberseksu na modyfikowanie często niedojrzałej jeszcze seksualności nastolatka. Anonimowość i brak kontaktu twarzą w twarz upośledzają też komunikację między partnerami - mogą powodować utratę hamulców społecznych i brak zakłopotania, co sprzyja ujawnianiu nieakceptowanych zachowań seksualnych.

Cyberseks może być dla ciekawej nowych bodźców młodzieży niebywale atrakcyjny - umożliwia bowiem wiele rzeczy niemożliwych w kontaktach realnych, np. podawanie się za dowolną osobę, zmianę płci dla zaba-

16) O. Sawajner, *Zalety i zagrożenia rozpowszechniania cyberseksu*, <http://www.psychologia.net.pl/artukul.php?level=391>, [dostęp: 7.11.2011r.].

wy oraz całkowicie samodzielne dozowanie doznań. Zdaniem seksuologów cyberseks może ułatwić znalezienie odpowiedniego partnera - choć dotyczy to głównie osób dojrzałych, może też pomóc w leczeniu zaburzeń seksualnych, takich jak przedwczesny wytrysk czy brak orgazmu, a także w zredukowaniu lęków i zahamowań, szczególnie wśród osób o innych niż standardowe preferencjach. Jak wynika z badań, wiele młodych osób wykorzystuje tę formę kontaktów do poszukiwania swojej tożsamości psychoseksualnej. Cyberseks może pomagać też w realizowaniu potrzeb seksualnych z bliską osobą w razie długotrwałego rozstania, np. wobec zjawiska emigracji zarobkowej, a także ułatwiać kontakty seksualne osób niepełnosprawnych.

Z drugiej strony, według przytoczonych danych, wielu internautów doświadcza molestowania w sieci, a także podczas realnych spotkań z poznanymi tam osobami. Około 18 procent takich internautów przyznało w badaniach, że zostało podczas realnych kontaktów zmuszonych do pełnych kontaktów seksualnych, a 16 proc. zmuszono do innych kontaktów wzrokowych i dotykowych. Według Nowosielskiego młodzież podczas internetowych kontaktów z nieznanymi rzadziej od dorosłych ujawnia swoje dane osobowe, numery telefonów czy adresy e-mailowe. Częściej natomiast kłamie na temat swojej tożsamości, miejsca zamieszkania czy nawet płci, zwykle idealizując swój wygląd i zawyżając wiek¹⁷.

Naukowcy, mimo wskazania pewnych pozytywnych aspektów cyberseksu, znacznie więcej mówią o zagrożeniach. Jak konkludują, tego typu kontakt internetowy „jest tylko bardziej wyrafinowaną formą masturbacji”, upośledza bowiem i spłaszcza proces tworzenia więzi erotycznej, będąc przyczyną rozluźnienia bądź patologizacji więzi partnerskich.

Zbigniew Lew-Starowicz uważa, iż mimo pewnych mankamentów upowszechniania się w Internecie pewnych treści o zabarwieniu dewiacyjnym – nie ma wątpliwości, że dzięki nowym mediom postęp w zakresie edukacji seksualnej na świecie jest ogromny. Dlatego też coraz więcej ludzi ma bardziej udane życie seksualne. Sądzi, że Internet tego nie cofnie. Aspekt poznawczy jest niezwykle ważny, im więcej człowiek wie, tym łatwiej sam może sobie pomóc i wykreować własne życie seksualne¹⁸.

Zjawiskiem łączącym seks z Internetem zajął się dokładniej doktor A. Cooper, dyrektor Centrum Małżeńskiego i Seksualnego Uniwersytetu Stanford. Jego zdaniem istnieją trzy czynniki wyznaczające rolę Internetu w seksualności:

- dostęp,
- możliwości,
- anonimowość.

17) Materiały własne z konferencji nt. *Cyberseksu i jego wpływowi na rozwój młodzieży*.

18) Materiały własne z konferencji nt. *Cyberseksu i jego wpływowi na rozwój młodzieży*.

Łatwy dostęp sprawił, że seks jest często poszukiwanym tematem w Internecie. Oblicza się, że w ciągu jednego miesiąca prawie dziesięć milionów użytkowników odwiedza te strony. Młodzi ludzie szukają tutaj wiedzy na temat seksu i problemów z nim związanych, gdyż często rodzice uznają to za temat „tabu”, a szkoła w słabym stopniu wyposaża uczniów w wiedzę na ten temat.

5. Cyberseks a edukacja seksualna

Młodzi ludzie korzystają często z Internetu jako źródła wiedzy na temat seksu, seksualności. Czynią to, gdyż nie zostali wyedukowani ani przez swoich rodziców (którzy twierdzą, że „jeszcze nie czas” lub też temat seksu traktują jako temat zakazany), ani przez szkołę, w której wychowanie do życia w rodzinie jest nieobowiązkowe, a jeśli już jest prowadzone, to sam nauczyciel na słowo „seks” rumieni się. Pogląd, że najlepszym momentem na rozpoczęcie edukacji seksualnej jest czas, kiedy większość dzieci wchodzi w okres dojrzewania, jest pomysłem nie tylko spóźnionym, ale również niebezpiecznie rozpowszechnionym. Rola edukacyjna rodziców, poza wychowawczą, jest oczywista i niezastąpiona, jednak w wielu polskich domach nie rozmawia się w sposób otwarty o sprawach związanych z seksualnością. Jak twierdzi prof. A. Jaczewski, najlepiej byłoby, by to rodzice stanowili główne źródło wiedzy, jednak powinni rozmawiać ze swoimi dziećmi w sposób spontaniczny, otwarty i starać się nie pozostawiać kwestii niewyjaśnionych. Rodzice nie są ekspertami, dlatego nie powinni udawać, że wszystko wiedzą¹⁹. Rodzice powinni również zadbać o źródła informacji i bez obaw umieszczać w domowej bibliotece wartościowe książki na temat seksualności.

Przygotowanie do życia w rodzinie, jak sama nazwa wskazuje, w dominującym stopniu następuje w rodzinie. Chociaż nie oznacza to, że nauczyciele nie mają nic pożytecznego do zrobienia – wyzwaniem dla tej grupy staje się właśnie edukacja seksualna.

Edukacja seksualna pełni rolę uzupełniającą i w coraz większym stopniu informacyjną, bowiem młodzież, bez względu na warunki rodzinne, powinna mieć powszechny i równy dostęp do informacji. Wiedza na ten temat może pomóc na tym etapie rozwoju i w dalszym rozwijaniu samowiedzy, podejmowaniu świadomych decyzji, szukaniu różnych form pomocy.

Właściwie prowadzona szkolna edukacja seksualna może spełnić określone zadania:

- pozwala młodzieży w pozytywny sposób podchodzić do własnej seksualności;

19) A. Jaczewski, *Biologiczne i medyczne podstawy rozwoju i wychowania*, WSiP, Warszawa 1993, s. 68.

- zwiększa szanse na stworzenie szczęśliwych związków;
- umożliwia dostarczenie młodzieży rzetelnej informacji w sposób dostosowany do jej wieku i potrzeb;
- stwarza szansę sprostowania zbędnych informacji docierających do młodych ludzi;
- pomaga młodzieży uniknąć problemów związanych z życiem seksualnym;
- przyczynia się do zmiany krzywdzących stereotypów płciowych;
- ułatwia zrozumienie między chłopcami i dziewczętami – kobietami i mężczyznami;
- zwiększa poczucie odpowiedzialności mężczyzn za jakość i skutki związków seksualnych;
- uświadamia młodym ludziom ich prawa;
- poprawia jakość życia seksualnego;
- poszerza zakres rozumienia i tolerancji wobec różnych przejawów ludzkiej seksualności²⁰.

Młodzież wykazuje bardzo wysoki poziom niewiedzy i braku zrozumienia podstawowych procesów biologicznych zachodzących w ich ciałach. Dlatego też warto zadbać o edukację seksualną dzieci i młodzieży w szkołach, jak również w domach. Istotnym elementem edukacji seksualnej w szkołach i w domach powinna stać się również problematyka cyberseksu i jej skutków dla rozwoju emocjonalnego młodzieży, co wymaga na nas postępowanie technologiczno-informacyjne.

Oprócz domu rodzinnego i szkoły pojawia się również Internet jako źródło wiedzy na temat seksualności. Wpisując adres: www.ponton.org.pl, można wejść na stronę edukatorów seksualnych, którzy są określanymi jako młodzi doradcy. Ich działania to przede wszystkim edukacja seksualna oraz poradnictwo dla młodzieży w sprawach dojrzewania, antykoncepcji i zdrowia reprodukcyjnego. Ta grupa wolontariuszy, działających przy Federacji na rzecz Kobiet i Planowania Rodziny, organizuje również spotkania z młodzieżą gimnazjalną i licealną, organizując pogadanki na temat antykoncepcji i profilaktyki chorób przenoszonych drogą płciową. Starają się mówić także o współodpowiedzialności i asertywności, prawach pacjenta. Dostają też maile, skąd można zaobserwować, że sytuacja młodych ludzi często staje się całkowicie beznadziejna z powodu braku informacji. Dziewczyny piszą o niechcianych ciążach, o przemocy. Rzetelna edukacja seksualna prowadzona w szkołach mogłaby zapobiec wielu dramatom, takim jak nieplanowane ciążę nastolatek.

Reasumując rozważania na temat edukacji seksualnej, warto podkreślić, iż efektywność jej jest zależna od spełnienia wielu warunków. Prof.

20) Z. Lew-Starowicz, A. Długołęcka, *Edukacja seksualna*, Wyd. Świat Książki, Warszawa 2006, s. 256.

Lew-Starowicz zalicza tutaj:

- dostosowanie treści i metod edukacyjnych do wieku uczniów, podkreśla się tutaj, iż w przypadku edukacji seksualnej jest to o wiele ważniejsze niż w innych działaniach edukacyjnych;
- zaufanie dzieci i młodzieży do rodziców i wychowanków; ten ważny warunek w przypadku dialogu o najintymniejszej sferze funkcjonowania człowieka jest warunkiem nie do przecenienia;
- bardzo rozległa interdyscyplinarna wiedza realizatorów (biologiczna, medyczna, psychologiczna, etyczna);
- współpraca realizatorów edukacji seksualnej (rodziców, nauczycieli, lekarzy, katechetów); mogą oni przekazywać różne poglądy, lecz niedopuszczalna jest indoktrynacja;
- otwartość edukatorów edukacji seksualnej na problemy wynikające z biologicznych i rozwojowych uwarunkowań zachowań seksualnych, między innymi problem wieku inicjacji seksualnej, problematyka patologii w zakresie zachowań seksualnych (cyberpornografia, prostytucja, pedofilia), problem stosunku do innej orientacji seksualnej²¹.

Zakończenie

Wiele osób uważa, iż anonimowość i możliwość zmiany tożsamości to dwie najatrakcyjniejsze cechy Internetu. Jest to bowiem rzeczywistość, w której tchórz może udawać bohatera, słaby uczeń – eksperta z każdej dziedziny nauki, bankrut – bogacza, i inne. Każdy, kto ma ochotę, może się tutaj wcielić w kilka postaci na raz. Sieć Internet daje możliwość nie tylko zakładania różnych masek, ale także tworzenia nowej osobowości, zupełnie innej od tej realnej. Społeczność internetowa jest tak skutecznie odseparowana od rzeczywistego świata, że wielu jej użytkowników wierzy w trwałość zawartych tą drogą znajomości. P. Wallace stwierdza, iż uczestnicząc w świecie wirtualnym, większość osób niewiele uwagi poświęca swojej sieciowej tożsamości, nie przykładamy wagi do tego, jakie robimy wrażenie na innych²².

W sieci Internet w łatwy sposób można się dowartościować poprzez własną kreację, czego nikt z wirtualnych znajomych nie jest w stanie zweryfikować. Interaktywny sprzęt pozwala na wytworzenie iluzji współuczestniczenia w cyberprzestrzeni, dodatkowo można tu zrealizować niemalże wszystko, łącznie z zaspokojeniem potrzeb seksualnych, do których można znaleźć partnerki, dla których nie ma znaczenia wiek, wygląd, atrakcyjność²³.

21) Tamże, s. 264.

22) P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Wyd. Rebis, Poznań 2003, s. 25.

23) A. Andrzejewska, *Świat wirtualny – kreatorem rzeczywistości dziecka*, [w:] A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2009, s. 177.

Wielu specjalistów zajmujących się tematyką patologii z inspiracji sieci zastanawia się nad przyczyną pojawiania się coraz to nowszych problemów, a także powodem, dla którego zjawisko to rozszerza się na taką skalę i swoim zasięgiem obejmuje nawet najmłodszych użytkowników Internetu. Z pewnością przyczyn jest wiele, lecz warto przyjrzeć się podstawowej mikrostrukturze społecznej, czyli rodzinie. To właśnie w rodzinie dorastamy, wchodzimy w życie społeczne, życie wartości powszechnie uznawanych. Brak zaspokojenia potrzeby aktywności, przynależności, akceptacji czy wreszcie sensu życia, wydają się mieć jeden z decydujących głosów wpływu na rozwój patologii.

Reasumując rozważania, warto podkreślić, iż pojawianie coraz to nowszych technologii budzi ciekawość każdego z nas. Największą grupą współczesnych użytkowników nowoczesnych technologii jest młodzież. Dotyczy to przede wszystkim Internetu. To tutaj mogą komunikować się ze swoimi znajomymi i znaleźć wiele informacji na nurtujące problemy. Nie ulega wątpliwości, że największą ciekawość młodych ludzi budzi seksualność i tematy, na które z własnymi rodzicami nie mogliby porozmawiać. W Internecie młodzi ludzie nie tylko zdobywają informacje na temat seksualności człowieka, ale także mogą w „bezpieczny” sposób uprawiać wirtualny seks. Można by zatem postawić tezę, że pojawił się uniwersalny „wychowawca” mogący wyręczyć dorosłe pokolenia. Ocena zarówno internetowych źródeł na temat seksu, jak i wirtualnych praktyk przez młodych internautów jest niejednoznaczna. Nie do końca ufają oni informacjom uzyskanym od rówieśników. Wyraźnie rozgraniczają seks wirtualny od seksu realnego, i ten drugi cenią znacznie wyżej. Pomimo dostępu do ogromu informacji deklarują też chęć uzyskiwania tych informacji na przykład w szkole. Oznacza to, że przynajmniej obecnemu pokoleniu cyberedukacja i cyberseks nie zastąpi tego, czego mogą doświadczyć w życiu realnym.

Naukowcy, mimo wskazania pewnych pozytywnych aspektów cyberseksu, znacznie więcej mówią o zagrożeniach. Jak konkludują, tego typu kontakt internetowy jest tylko bardziej wyrafinowaną formą masturbacji, upośledza bowiem i spłaszcza proces tworzenia więzi erotycznej, bywając przyczyną rozluźnienia bądź patologizacji więzi partnerskich.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *Patologie moralne w sieci*, Wyd. Fundacja PEDAGOGIUM, Warszawa 2009.

Andrzejewska A., Bednarek J., *Cyberswiat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2009.

Bednarek J., *Spółeczeństwo informacyjne i media w opinii osób niepełnosprawnych*, Wyd. APS, Warszawa 2005.

Carnes P., *Cyberseks. Skuteczna walka z uzależnieniem*, Wyd. Media Rodzina, Poznań 2010.

Jaczewski A., *Biologiczne i medyczne podstawy rozwoju i wychowania*, WSiP, Warszawa 1993.

Lew-Starowicz Z., Długołęcka A., *Edukacja seksualna*, Wyd. Świat Książki, Warszawa 2006.

Tyszkowa M., *Czynniki determinujące pracę szkolną dziecka*, PWN, Warszawa 1964.

Netografia:

<http://www.dziennikzachodni.pl>

<http://media2.pl>

www.nielsen-netratings.com

<http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/134632,cyberseks-uprawiaja-juz-w-podstawowce.html>

<http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=391>

http://www.121pr.pl/files/pdf/Seks_Polakow_w_Internecie_prezentacja.pdf

Krzysztof Zimny

**PRZESTĘPCZOŚĆ NIELETNICH
W ŚWIECIE RZECZYWISTYM
I W CYBERPRZESTRZENI**

Wstęp

Ostatnie dwadzieścia lat to stopniowy wzrost przestępczości wśród nieletnich. Młodzież staje się coraz bardziej odważna, brutalna i agresywna. Ich ofiarami padają tak dorośli, jak i koleżanki oraz koledzy ze szkolnej ławki. Powody mogą być bardzo prozaiczne – od zwykłej zazdrości począwszy. Policyjne statystyki są alarmujące, okazuje się, że w 2010 roku młodzież dopuściła się największej ilości czynów karalnych na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat. W 2010 roku tylko w szkołach o 58% wzrosły w stosunku do 2009 roku przestępstwa rozbójnicze wśród nieletnich, ilość włamań wzrosła o 25%, o 28% bójki i pobicia, a o 20% przestępstwa narkotykowe. Nastoletni przestępcy atakują także funkcjonariuszy policji. Coraz częściej przestępczość nieletnich przybiera formy niebezpośrednie. Źródłem przestępczości stał się Internet, gdzie możliwość anonimowego działania potęguje rozmiary brutalnych ataków, kpin wśród nastolatków. Wiele z nich kończy się tragicznie.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Definicję przestępstwa.
2. Ustawową opiekę nad nieletnimi.
3. Przestępczość wśród nieletnich w ujęciu statystycznym.
4. Przemoc i agresję w szkołach i innych placówkach oświatowych.
5. Przestępczość nieletnich w Internecie.
6. Przemoc wśród nieletnich – przykłady.
7. Przyczyny przemocy wśród młodzieży.
8. Profilaktykę i zapobieganie przemocy.

1. Definicja przestępstwa

Definicja przestępstwa wydaje się być bardzo prosta, choć analiza odpowiednich aktów prawnych wskazuje, że trudno znaleźć ją w najważniejszych polskich ustawach. Okazuje się bowiem, że w polskim prawie karnym nie ma wprost opisanej definicji przestępstwa. Najczęściej jest więc tworzona na podstawie odpowiednich przepisów części ogólnej Kodeksu karnego z 1997 roku. Przy próbie definicji przestępczości bierze się pod uwagę art. 1 i 7.

Według art. 1 kodeksu karnego odpowiedzialności karnej podlega ten tylko, kto popełnia czyn zabroniony pod groźbą kary przez ustawę obowiązującą w czasie jego popełnienia. Według kolejnych paragrafów tego artykułu nie stanowi przestępstwa czyn zabroniony, którego społeczna szkodliwość jest znikoma. Nie popełnia też przestępstwa sprawca czynu zabronionego, jeżeli nie można mu przypisać winy w czasie czynu.

W art. 7 ujęto natomiast, że „przestępstwo jest zbrodnią albo występkiem”. W publikacji K. Buchały i A. Zolla znalazła się definicja przestępstwa, która konkretyzuje, że jest to czyn zabroniony, którego sprawcy można postawić zarzut, że jest winny popełnienia tego czynu i który to czyn zabroniony zagrożony jest karą sądową pozbawienia wolności powyżej 3 miesięcy¹.

Biorąc pod uwagę powyższe paragrafy, można stworzyć ogólną definicję przestępstwa jako: „czynu zabronionego pod groźbą kary - przez ustawę obowiązującą w czasie jego popełnienia. Jest to czyn bezprawny, zawiniony i społecznie szkodliwy w stopniu wyższym niż znikomy”.

Społeczna szkodliwość czynu oznacza, że zachowanie sprawcy przynosi konkretną stratę danej społeczności. Szkodliwość ta nie powinna być znikoma. Nie oznacza to jednak, że ewentualna znikomość (np. kradzież rzeczy o wartości poniżej 250 zł) nie pociągnie sprawcy do odpowiedzialności. Wówczas odpowiadać on będzie za wykroczenie.

Podkreśla się zawsze, że uzasadnione jest karanie tylko tych sprawców przestępstw, którzy są na tyle dojrzały psychicznie, aby móc rozumieć znaczenie popełnionego czynu. W takich przypadkach sąd powołuje się zazwyczaj na opinię biegłego, który określa stopień rozwoju umysłowego sprawcy. Ponadto w ustawie zawarto pewną granicę wieku, po której dopiero sprawca może podlegać odpowiedzialności karnej. Zazwyczaj jest to wiek 17 lat. Jednak prawo karne zawiera wyjątki od tej koncepcji - według artykułu 10 ust. 2 kk już nieletni mający ukończone 15 lat może odpowiadać za przestępstwa, takie jak:

- zamach na Prezydenta RP (art. 134),
- zabójstwo w typie podstawowym (art. 148 § 1) i kwalifikowanym (art. 148 § 2 i 3),
- umyślne spowodowanie ciężkiego uszczerbku na zdrowiu (art. 156 § 1 lub 3),
- umyślne spowodowanie katastrofy zagrażającej życiu lub zdrowiu wielu osób albo mieniu w wielkich rozmiarach (art. 163 § 1 lub 3, art. 173 § 1 lub 3),
- porwanie statku wodnego lub powietrznego (art. 166),
- zgwałcenie wspólnie z inną osobą (art. 197 § 3 i 4),
- czynna napaść z użyciem broni, noża lub innego podobnie niebezpiecznego przedmiotu albo środka obezwładniającego, wspólnie i w porozumieniu z inną osobą na funkcjonariusza publicznego lub osobę mu pomagającą, gdy skutek napaści nastąpił ciężki uszczerbek na zdrowiu (art. 223 § 2),
- wzięcie lub przetrzymywanie zakładnika (art. 252 § 1 lub 2),
- rozbój (art. 280).

W tym przypadku konieczne jest jednak to, by za takim rozwiązaniem

¹ K. Buchała, A. Zoll, *Polskie prawo karne*, PWN, Warszawa 1995, s. 6.

przemawiały także wszystkie okoliczności sprawy. Sąd rozważy także, czy bezskuteczne okazały się poprzednio stosowane środki wychowawcze lub poprawcze.

Obecnie wyodrębnia się różny podział przestępstw. Wśród około ośmiu kategorii przestępstw warto wyróżnić te związane ze stopniem społecznej szkodliwości – tutaj przestępstwa dzieli się na zbrodnie i występki. Zbrodnią będzie przestępstwo zagrożone karą pozbawienia wolności od 3 lat. Występkiem jest przestępstwo zagrożone karą grzywny, karą ograniczenia wolności albo karą pozbawienia wolności przekraczającą miesiąc. Innym kryterium podziału jest podział ze względu na sposób działania – w kontekście sposobu zachowania się sprawcy wyróżniamy przestępstwa z działania, z zaniechania² oraz przestępstwa z działania i zaniechania. Popularnym jest także podział ze względu na skutek - przestępstwa materialne (skutkowe) i formalne (bezskutkowe). Skutek jest tutaj tzw. „znamieniem ustawowym” i przestępstwem materialnym będzie np. śmierć człowieka, zaś przykładem przestępstwa bezskutkowego jest składanie fałszywych zeznań.

2. Ustawowa opieka nad nieletnimi

Przeciwdziałanie przestępczości i demoralizacji nieletnich jest przedmiotem osobnej ustawy o postępowaniu w sprawach nieletnich z 26 października 1982 roku. Przepisy tej ustawy stosuje się wobec osób, które nie ukończyły 18 lat – przy zapobieganiu i zwalczaniu demoralizacji, a także w postępowaniach w sprawach o czyny karalne (dla osób między 13 a 17 rokiem życia). Wyjątkowo przepisy ustawy można stosować także wobec osób do 21 roku życia w zakresie wykonywania środków wychowawczych lub poprawczych. Sąd rozpatrując sprawy z udziałem nieletnich, powinien kierować się przede wszystkim jego dobrem i dążyć do osiągnięcia pozytywnych zmian w osobowości i zachowaniu nieletniego oraz opieki sprawowanej przez rodziców lub opiekuna, ich obowiązków wobec nieletniego. W postępowaniu z nieletnim bierze się pod uwagę osobowość nieletniego, a w szczególności wiek, stan zdrowia, stopień rozwoju psychicznego i fizycznego, cechy charakteru, a także zachowanie się oraz przyczyny i stopień demoralizacji, charakter środowiska oraz warunki wychowania nieletniego (art. art. 3. § 1. i § 2.).

Wobec nieletnich stosowane są głównie środki wychowawcze oraz ewentualne umieszczenie w zakładzie poprawczym³. Jak już wspomniano wyżej, kara może być orzeczona tylko w określonych wypadkach przewidzianych prawem, jeżeli inne środki nie są w stanie zapewnić resocjalizacji nieletniego.

2) Tamże, s. 117.

3) B. Hołyst, *Kryminologia*, Wyd. LexisNexis Warszawa 2007, s. 612.

Ponadto warto wspomnieć także, że w trosce o dobro nieletnich, szczególnie tych najmłodszych, określa się specjalne zasady nie tylko traktowania przez sądy i wymierzania kary, ale już samego przesłuchiwania⁴.

3. Przestępczość wśród nieletnich w ujęciu statystycznym

Ostatnie lata przyniosły znaczny wzrost przestępczości wśród osób nieletnich. Statystyki są alarmujące. Co dwudzieste przestępstwo w Polsce popełnia osoba nieletnia. 6% tych przestępstw popełniają osoby bardzo młode, które nie ukończyły jeszcze 13 roku życia. Niestety, z roku na rok statystyki te wzrastają. Młodzież coraz częściej dopuszcza się czynów zabronionych prawem. Skutki ich działań są różne, ale niepokojącym jest fakt, iż młodzież coraz częściej popełnia najpoważniejsze z przestępstw, w tym między innymi zabójstwa i gwałty. Choć ogólny odsetek przestępstw w kraju nieznacznie spadł w ostatnim okresie, to jednak udział w nich nieletnich rośnie z roku na rok. W 2005 roku w Polsce odnotowano 1 379 962 przestępstw. Procentowy udział nieletnich w tej liczbie wyniósł zaledwie 5,1%, czyli dopuścili się oni ogółem 71 482 przestępstw⁵. W 2006 roku procentowy udział nieletnich w przestępstwach sięgał już 6%, a czyny karalne przez nich popełnione przekroczyły liczbę 77 515 (na ogółem 1 287 918 popełnionych przestępstw). W roku 2008 statystyki ogólnokrajowe wykazały 1 108 057 przestępstw, ale odsetek nieletnich, którzy je popełnili sięgnął już około 7,8%, co stanowiło łącznie 74 219 przestępstw. Rok 2010 to dalszy wzrost przestępczości wśród nieletnich. Suma popełnionych przez nich czynów karalnych wzrosła do ponad 100 000, a odsetek w przestępczości ogólnej wyniósł 8,7%. Szczegółowe statystyki przestępstw popełnianych przez nieletnich na tle przestępstw ogółem ujęte zostały w tabeli nr 1.

4) T. Cielecki (red.), *Poszanowanie godności ofiar przestępstw*, Centrum Szkolenia Policji Legionowo 2002, s. 129.

5) Rozmiary i struktura przestępczości wśród nieletnich, materiały konferencyjne MSWiA z konferencji „Przestępczość dzieci i młodzieży – jak skutecznie zapobiegać, reagować i przeciwdziałać” z dnia 4 października 2006 r., pobrano ze strony Kuratorium Oświaty w Kielcach.

Tabela 1: Przestępczość w ogóle i przestępczość nieletnich w latach 2005-2010 w Polsce

Rok	Przestępstwa stwierdzone	- w tym czyny karalne nieletnich	% udział nieletnich	Podejrzani ogółem	- w tym podejrzani nieletni	% udział nieletnich
2005	1379962	71482	5,1	594088	50974	8,8
2006	1287918	77515	6	587959	53783	9,1
2007	1152993	72476	6,3	540604	54747	10,1
2008	1108057	74219	7,8	516626	52081	11,3
2009	1129577	85020	7,5	521699	50872	9,7
2010	1151157	100425	8,7	516154	51163	9,9

Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

Wzrosła także ilość przestępstw najcięższych popełnianych przez nieletnich. Do najpoważniejszych należą:

- zabójstwa,
- zgwałcenia,
- kradzieże z włamaniem,
- kradzież rozbójnicza, rozbój, wymuszenie czy pobicie.

W 2005 roku nieletni dopuścili się 11 zabójstw, rok później ta ilość wzrosła już do 19. Zatrważająco rosną także statystyki gwałtów. W 2005 roku udowodniono 116 takich przypadków, w roku 2006 – 148, 2009 – 137, a w 2011 już 311. Jest to niemal trzykrotny wzrost. Coraz więcej jest także kradzieży rozbójniczych – w 2010 roku było ich około 11 547, a w 2005 - 8081. Młodzież uczestniczy też w bójkach i pobiciach. Tutaj statystyki wzrosły na przestrzeni 5 lat o ponad 50%. W 2005 roku policyjne statystyki ujęły w całej Polsce około 2147 takich przypadków, a w 2010 roku już 3158. Dane dotyczące najpoważniejszych kategorii przestępstw popełnionych przez nieletnich w całej Polsce w latach 2005 -2010 zostały zebrane w tabel nr 2⁶.

6) Biuletyny Statystyczne Komendy Wojewódzkiej Policji w Poznaniu.

Tabela 2: Czyny zabronione nieletnich (najpoważniejsze kategorie przestępstw) Polska

Rok	Zabójstwo	Uszczerbek na zdrowiu	Udział w bójce lub pobiciu	Zgwałcenie	Kradzież rozbójnicza, rozbój, wymuszenie	Kradzież z włamaniem
2005	11	3016	2147	116	8081	11052
2006	19	3429	2694	148	8154	9419
2007	11	3534	2958	126	7511	9185
2008	9	3384	3242	92	8161	8229
2009	14	4636	3039	137	9121	8546
2010	7	5591	3158	311	11547	9813

Źródło: *Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.*

Wysokie statystyki przestępczości wśród nieletnich istnieją także w regionie Wielkopolski. W 2009 roku stwierdzono tutaj 12 440 czynów karalnych nieletnich. W roku 2010 było ich już 12812, a tylko w jedenastu miesiącach 2011 roku 12138. W 2009 roku nieletni podejrzani stanowili grupę 5076 osób wśród około 44 000 podejrzanych ogółem. W 2009 roku statystyki te spadły do około 4851, ale już w tym roku w listopadzie sięgnęły liczby 4619⁷. Najliczniejszą grupę przestępstw popełnianych przez nieletnich w Wielkopolsce stanowią kradzieże rozbójnicze, rozboje i wymuszenia – w latach 2009-2011 było to od 1076 do 1128 przypadków. W jedenastu miesiącach 2011 roku już 685. Czyny zabronione nieletnich (najpoważniejsze kategorie przestępstw) w Wielkopolsce w latach 2009-2011 przedstawia tabela nr 3.

Tabela 3: Czyny zabronione nieletnich (najpoważniejsze kategorie przestępstw) Wielkopolska

Rok	Zabójstwo	Uszczerbek na zdrowiu	Udział w bójce lub pobiciu	Zgwałcenie	Kradzież rozbójnicza, rozbój, wymuszenie	Kradzież z włamaniem
2009	2	515	291	11	1076	643
2010	2	611	316	6	1083	643
2011 (11m-cy)	2	514	227	9	1128	685

Źródło: *Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Wojewódzkiej Policji w Poznaniu.*

7) Dane Komendy Wojewódzkiej Policji w Poznaniu.

Tradycyjnie już niemałą liczę przestępstw stanowią te związane z narkotykami i alkoholem. W 2005 roku wszczęto z ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii 18 194 spraw, w których podejrzanymi było 3 629 nastolatków. W ciągu pięciu lat liczba ta wzrosła o około 25% i w 2010 roku na terenie Polski odnotowano już 20 832 przestępstw tego rodzaju, a w nich podejrzanymi było 4 119 młodych osób poniżej 18 roku życia. Podobnie kształtują się statystyki wśród małoletnich pod wpływem alkoholu. W całej Polsce w 2010 roku zatrzymano 15 034 pijanych nastolatków. A to i tak spadek, w porównaniu z latami wcześniejszymi. W roku 2007 zatrzymano 23 747 pijanych nieletnich, a w 2008 – 24 099. Zestawienia liczb dotyczących przestępstw powiązanych z narkotykami i alkoholem znajdują się w tabelach nr 4 i 5.

Tabela 4: Przestępstwa z ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii – Polska

Rok	Liczba postępowań wszczętych	Liczba podejrzanych	- w tym liczba podejrzanych nieletnich
2005	18194	28170	3629
2006	20772	28634	3768
2007	19056	27936	2945
2008	19340	25971	2923
2009	20260	26204	3598
2010	20832	26865	4119

Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

Tabela 5: Małoletni pod wpływem alkoholu

Rok	Liczba ujawnionych przez Policję nietrzeźwych osób do 18 roku życia	Liczba osób do 18 roku życia dowiezionych przez Policję do izb wytrzeźwień (ogółem)	Chłopcy	Dziewczęta
2005	16331	2777	2511	266
2006	20758	3372	3004	368
2007	23747	2682	2381	301
2008	24099	2396	2135	261
2009	19252	1734	1527	207
2010	15034	b.d	b.d	b.d

Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

Rosną nie tylko statystyki przestępstw ogółem, ale także te, w których działanie sprawców nacechowane jest szczególną brutalnością. O tym,

że młodzież z roku na rok jest coraz bardziej agresywna, nie trzeba nikogo przekonywać. Liczba czynów zabronionych, które popełniają, powodują np. uszczerbki na zdrowiu innych osób, rośnie to w zastraszającym tempie. W 2005 roku młodzież dopuściła się ogółem około 3 016 takich czynów. W zaledwie pięć lat później ilość ta wzrosła już do 5591.

W 2010 roku liczba podejrzanych nieletnich zwiększyła się przez cały rok o 291 osób i wyniosła aż 51 163, czyli o 0,6% więcej niż w latach poprzednich. W tym okresie ujawnionych jednak zostało zdecydowanie więcej czynów karalnych popełnionych przez osoby młodociane. Nieletni dopuścili się znacznie większej liczby przestępstw. W sumie było ich około 100 425, czyli aż o 15 405 więcej niż rok wcześniej. Jest to wzrost osiągający 18,1%. To największa liczba czynów karalnych popełnionych przez nieletnich przez ostatnich 20 lat.

Niestety, liczba wszystkich kategorii przestępstw wzrosła znacznie od lat 90. XX wieku. Widoczne jest utrzymywanie się tendencji do wzrostu działań powodujących uszczerbek na zdrowiu⁸.

4. Przemoc i agresja w szkołach i innych placówkach oświatowych

Policyjne pionierzy zajmujące się problematyką nieletnich na co dzień spotykają się z przemocą i agresją wśród młodzieży. Bardzo często pojawia się ona w szkołach. Nie jest to oczywiście jedyne miejsce przemocy wśród nieletnich – innymi miejscami, gdzie dochodzi do przestępstw, są także grupy rówieśnicze oraz środowisko rodzinne.

W 2005 roku na terenie wszystkich placówek oświatowych i wychowawczych w Polsce popełnionych zostało około 24 109 przestępstw. Jak się okazuje, większość z nich miała miejsce w szkołach podstawowych i gimnazjalnych. Tutaj zanotowano aż 17 724 takich przypadków. W szkołach ponadgimnazjalnych statystyki wykazały 4 685 przestępstw różnego rodzaju. Dochodzi do nich także w internatach i bursach szkolnych. W 2005 roku odnotowano ogółem 1700 takich przypadków. Wiele z tych przestępstw jest bardzo poważnych. Są to więc⁹:

- rozbój, kradzież i wymuszenie rozbójnicze – 3 648 przypadków,
- bójki i pobicia – 926 przypadków,
- zgwałcenia – 26 przypadków,
- uszczerbek na zdrowiu – 1 485 przypadków,
- naruszenia przepisów Ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii - 712 zdarzeń.

8) B. Hołyst, Kryminologia, *dz.cyt.*, s. 615.

9) Sprawozdanie z realizacji w 2006 roku rządowego Programu Zapobiegania Niedostosowaniu Społecznemu i Przeszłości wśród Dzieci i Młodzieży, s. 4.

Kolejne lata przyniosły falę wzrostową przestępczości wśród nastolatków. Już w 2009 roku Komenda Główna Policji zanotowała, że na terenie placówek oświatowych i wychowawczych ogółem ujawnionych zostało 24 864 przestępstw popełnionych zarówno przez osoby dorosłe, jak i nieletnie. Jest to wzrost w porównaniu do roku 2008 o 1 689 przypadków (w 2008 roku dopuszczono się w tych miejscach 23 175 przestępstw). Na terenie szkół podstawowych i gimnazjów stwierdzono 21 040 przestępstw (19 443 w 2008 r.), a szkół średnich i zawodowych 2 527 przestępstw (2 612 w 2008 r.), zaś internatów i burs szkolnych 1 297 przestępstw (1 120 w 2008 r.)¹⁰. Dla przykładu w 2008 skala przestępczości wśród nieletnich w szkołach kształtowała się następująco¹¹:

- kradzież cudzej rzeczy - 4 142,
- rozbój, kradzież i wymuszenie rozbójnicze - 4 235,
- kradzież z włamaniem - 952,
- spowodowanie uszczerbku na zdrowiu - 1 575,
- bójki lub pobicia - 1 257,
- zgwałcenia - 23,
- naruszenia przepisów Ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii - 712.

Podobnie kształtowały się także lata 2007 i 2006. Na terenie placówek oświatowych i wychowawczych stwierdzono w 2007 roku ogółem 22 225 przestępstw (w 2006 - 19 641), w tym w szkołach podstawowych i gimnazjalnych 17 471 (w 2006 roku 15875), szkołach ponadgimnazjalnych - 3 364 (w 2006 - 2849), bursach i internatach 1 390 (w 2006 rok 917). Na terenie wszystkich wymienionych placówek stwierdzono między innymi w 2007 roku¹²:

- 1103 bójki i pobicia (1096 w 2006),
- 1714 przypadków spowodowania uszczerbku na zdrowiu (1668 w 2006),
- 3 zabójstwa (1 w 2006),
- 3418 rozbójów, kradzieży i wymuszeń rozbójniczych (4086 w 2006),
- 33 zgwałcenia (36 w 2006).

Należy pamiętać, że sprawcami przestępstw w obiektach szkolnych byli nie tylko nieletni, ale także dorośli uczniowie.

Widać więc wyraźnie, że statystyki na przełomie ostatnich lat rosną, niewiele zmienia się za to rodzaj czynów zabronionych, popełnianych przez nieletnich. W szkołach podstawowych i gimnazjach zaledwie w pierwszym półroczu 2010 roku doszło do 18 158 różnych przestępstw. W całym 2010 roku szkoły podstawowe i gimnazja były miejscem już 26 197 przestępstw. W szkołach średnich i zawodowych doszło do 2 486

10) Raport z działań Policji w zakresie zapobiegania przestępczości oraz patologiom społecznym w 2008 roku, Warszawa, s. 10.

11) Tamże, s. 10.

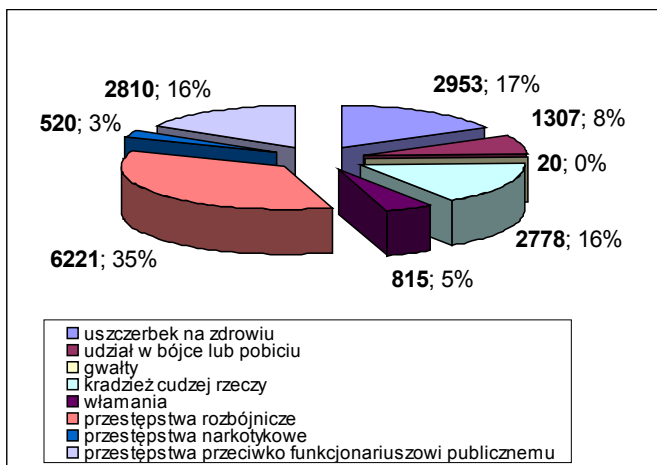
12) Raport o działaniach Policji w zakresie zapobiegania przestępczości oraz zjawiskom patologii społecznej w 2007 roku, Komenda Główna Policji s. 8.

przestępstw. Działania młodzieży dotyczyły¹³:

- uszczerbku na zdrowiu 2 953,
- bójki i pobicia 1 307,
- zgwałcenie 20,
- kradzież cudzej rzeczy 2 778,
- przestępstwa rozbójnicze 815,
- przestępstwa narkotykowe 6 221,
- przestępstwa przeciwko funkcjonariuszowi publicznemu 2 810.

Statystyki ujęto w wykresach.

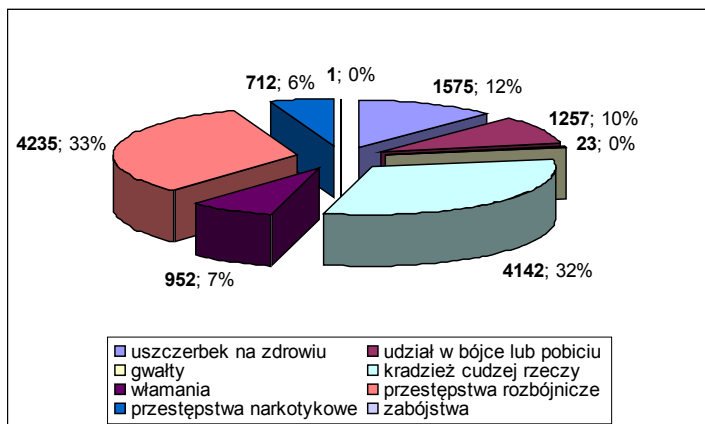
Statystyki przestępstw popełnianych przez nieletnich w całej Polsce w szkołach i innych placówkach oświatowych w 2010 roku



Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

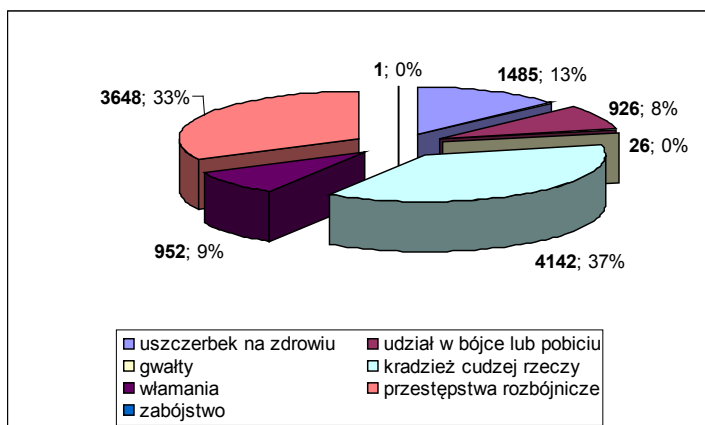
13) Statystyki Komendy Głównej Policji w Warszawie.

Statystyki przestępstw popełnianych przez nieletnich w całej Polsce w szkołach i innych placówkach oświatowych w 2008 roku



Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

Statystyki przestępstw popełnianych przez nieletnich w całej Polsce w szkołach i innych placówkach oświatowych w 2005 roku



Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Głównej Policji.

Niestety, na terenie szkół i internatów dochodzi także do tych najtragiczniejszych zdarzeń, a więc zabójstw. Na terenie całej Polski rocznie statystki wykazują około 1- 3 takich przypadków i nie zmieniały się one na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat.

Biorąc pod uwagę wszystkie czynniki związane z przestępczością nieletnich i analizując statystyki, można wysnuć kilka zasadniczych wniosków. Przede wszystkim sprawcami przestępstw są chłopcy, w większości to oni dopuszczają się agresywnych zachowań wobec kolegów i koleżanek. Większość z nich chodzi jeszcze do podstawówek i gimnazjów. Młodzi sprawcy przestępstw coraz częściej działają w grupach. Wiele z czynów wciąż popełnianych jest indywidualnie, ale da się zauważyć coraz większy udział nieletnich współpracujących z osobami pełnoletnimi. Niestety, nieletni dopuszczają się także coraz cięższych gatunkowo czynów zabronionych, powodując w ten sposób większe szkody, poważne zagrożenie dla życia a nawet śmierć. Działają brutalnie i agresywnie, często bez konkretnego powodu – dla żartu, dowcipu, z chęci sprawdzenia swojej własnej odwagi i pomysłowości.

5. Przestępczość nieletnich w Internecie

Jednym z najszybciej rozwijających się mediów jest obecnie Internet. Stwarza on szerokie pole nie tylko do zdobywania wiedzy i komunikowania się, ale także otwiera możliwości popełniania wielu przestępstw. To, co z jednej strony jest wielkim dobrodziejstwem cyberprzestrzeni, a więc: możliwość szybkiego porozumiewania się, dostępność niezliczonej ilości danych, plików, zdjęć i portali społecznościowych – z drugiej strony może stać się sporym ułatwieniem dla przestępców, w tym także młodocianych.

W 2010 r. Internet wykorzystywany był głównie do różnego rodzaju oszustw (wpływanie, zmienianie, usuwanie albo wprowadzanie nowego zapisu danych informatycznych – art. 287 § 1 kk – oszustwo komputerowe), a także wyłudzenia pieniędzy z kont klientów banków oraz innych informacji (tzw. przełamanie zabezpieczeń i nieuprawniony dostęp do informacji – art. 267 § 1 kk). Tutaj kwitnie także sprzedaż podrobionych lub kradzionych towarów.

Obecnie oszustwa dokonywane za pośrednictwem serwisów aukcyjnych dostępnych na stronach internetowych to aż 40% wszystkich oszustw, jakimi zajmowała się w tym okresie Policja.

Niestety rok 2010 to także większy wzrost aktywności nieletnich sprawców. W 2009 roku nieletni w cyberprzestrzeni dopuścili się około 10,5% wszystkich przestępstw kryminalnych, w 2010 roku było to już 12% przestępstw.

Przestępstwa internetowe uderzają głównie w grupę rówieśniczą. Są wymierzone przeciwko poszczególnym osobom, bywają bardzo agresywne, brutalne i bezwzględne. Wyobraźnia młodzieży nie zna tutaj granic, a sami sprawcy często nie dostrzegają w swych poczynaniach znamion przestępstwa. Jest to głównie: obrażanie, grożenie, nagabywanie, używa-

nie słów wulgarnych w miejscu publicznym. Pomimo braku jednoznacznego stanowiska Sądu Najwyższego, które traktowałyby Internet jako miejsce publiczne, wydaje się uzasadnione takie twierdzenie, albowiem na gruncie orzecznictwa Sądu Najwyższego wypracowana została quasi definicja, która takie stanowisko potwierdza. Sprawca działa publicznie, jeżeli ma świadomość, że jego działanie zostanie dostrzeżone przez nieokreśloną ilość osób i na to się godzi¹⁴. Działaniem publicznym jest działanie „przed publicznością” w miejscu ogólnie dostępnym i dostrzegalnym dla większej liczby osób¹⁵. Definicja zgadza się także z ustalonym od dawna orzecznictwem Sądu Najwyższego - działanie jest publiczne m.in. gdy odbywa się w miejscu publicznym, a za miejsce publiczne uważa się każde miejsce dostępne dla nieokreślonej liczby osób¹⁶.

Wiele z internetowych żartów kolegów i koleżanek może więc nosić miano czynu karalnego. Żarty i dowcipy, śmieszne zdjęcia, filmiki umieszczane na portalach, dla obśmiewanych mogą skończyć się tragicznie. To nie jedyne zagrożenia czyhające w sieci. Zaczyna się zazwyczaj bardzo niewinnie. Dzieci pozbawione opieki rodziców, którzy bardzo często nie potrafią korzystać z Internetu, zaczynają oglądać strony pornograficzne, nawiązują kontakty z obcymi osobami w sieci, uprawiają cyberseks. W cyberprzestrzeni ładują zdjęcia i filmiki nagrywane przez młodzież, dla której takie zachowanie staje się często niewinną rozrywką. Według przeprowadzonych w Polsce w 2008 roku badań niemal 39% dzieci odwiedza „czasami” strony pornograficzne. Regularnie otwiera je 17%. Co ósmy ankietowany nastolatek co najmniej raz uprawiał seks przez Internet z nieznaną osobą. 41% badanych dzieci podało internetowym znajomym swoje imię, 20% numer telefonu komórkowego, a 11% adres¹⁷. Stąd już tylko krok do oszustw internetowych i przestępstw w cyberprzestrzeni. Zdjęcia publikowane w sieci przez nastolatki często trafiają w ręce szkolnych kolegów i koleżanek, którzy rozprzestrzeniają je w szkołach i obśmiewają publicznie. Nastolatki są też łatwym celem dorosłych przestępców.

W całym województwie wielkopolskim w 2009 roku wszczęto aż 47 spraw z artykułu 287 § 1 kk (wpływanie bez upoważnienia na automatyczne przetwarzanie, gromadzenie lub przekazywanie danych informatycznych lub zmienianie, usuwanie albo wprowadzanie nowego zapisu danych informatycznych – w celu osiągnięcia korzyści majątkowej lub wyrządzenie innej osobie szkody (tzw. oszustwo internetowe) . W 2010 roku wszczęto już 59 spraw. Podczas jedenastu miesięcy 2011 roku wszczętych zostało już 67 spraw.

Dokładne statystyki przedstawiają się jak w tabeli nr 6.

14) Wyrok Sądu Najwyższego – Izba Karna z 3 czerwca 1982r., I KR 111/82.

15) Wyrok Sądu Najwyższego – Izba Wojskowa z dnia 3 maja 1971., Rw 441/71.

16) Wyrok Sądu Najwyższego - Izba Karna z dnia 9 listopada 1971r., V KRN 219/71 OSNPG 1972, nr 2, poz. 25.

17) K Klinger, *Nastolatki w sieci uprawiają seks*, www.dziennik.pl [dostęp: 12.11.2008].

Tabela 6: Przesłępstwa w internecie w latach 2009-2011 w województwie wielkopolskim

Sprawy w 2009 roku	Sprawy w 2010 roku	Sprawy w 2011 roku (styczeń-listopad)
Wszczęte – 47 Zakończono – 35 Stwierdzono przestępstw – 39 Wykryte – 14 Niewykryte 25	Wszczęte – 59 Zakończono – 46 Stwierdzone – 50 Wykryte – 28 Niewykryte – 22	Wszczęte – 67 Zakończono – 56 Stwierdzone – 95 Wykryte – 61 Niewykryte – 37
Wykrywalność – 35,9%	Wykrywalność – 56%	Wykrywalność – 63,5%

Źródło: *Opracowanie własne na podstawie danych Komendy Wojewódzkiej Policji.*

6. Przemoc wśród nieletnich - przykłady

Informacje na temat poszczęólnych zdarzeń znajduj się w kolenkach powiatowych i wojewódzkich na terenie całego kraju. Warto jednak przybliżyć kilka z nich. W całej Polsce w latach 2005-2010 dokonano wielu czynów karalnych, niektóre z nich były niezwykle brutalne. I tak w Połańcu 15-latka przy użyciu ostrego narzędzia przecięła policzek koleżance, zaś dwie 16-latki pobity o rok młodszą koleżankę, która była ich konkurentką w uprawianiu prostytucji na terenie liceum. Na terenie powiatu węgorszewskiego 17-latek uderzył kolegę nożem w udo, niestety rannego nie udało się uratować. W okolicach Włodawy dwaj 16-latkowie i ich 17-letni kolega pobili młodszego gimnazjalistę. Obrażenia okazały się tak dotkliwe, że mimo szybkiej pomocy i reanimacji nastolatek zmarł. W okolicach Żnina (woj. kujawsko-pomorskie) trzech kolegów w wieku 13-16 lat zaprosiło 13-letnią dziewczynkę do mieszkania jednego z nich. Mieli wspólnie słuhać muzyki i grać na komputerze. Nastolatekowie spili koleżankę piwem, a potem obezwładnili i zgwałcili.

W 2008 roku karę 25 lat pozbawienia wolności sąd wymierzył 19-latkowi, który zgwałcił i zabił swoją 14-letnią wówczas koleżankę podczas zabawy andrzejkowej. Sprawca w chwili popełnienia zbrodni miał 17 lat. W 2009 roku w Ostrołęce 13-latka została pobita przez koleżanki z gimnazjum, sprawczynie spowodowały u poszkodowanej wstrząśnienie mózgu. W Pułtusku 14-letnia gimnazjalistka została dosłownie pocięta nożem przez jej starszą o rok koleżankę. Dziewczynka doznała ran ciętych głowy, nóg i klatki piersiowej. Rana klatki piersiowej głęboka na około 3 cm, umiejscowiona była w okolicy serca.

Przypadków agresywnych nastolatek nie brakuje także w małych miejscowościach. 28 listopada 2011 r. policjanci Komendy Powiatowej Policji w Kępnie podjęli czynności służbowe w związku z informacją o tym,

iż 13 letni uczeń jednego z gimnazjów w Kępnie od stycznia bieżącego roku znęca się nad swoją mamą i siostrą (lat 17). Jego zachowanie polega na wszczynaniu awantur, biciu i rzucaniu obuwiem w kierunku siostry, używaniu słów wulgarnych i obelżywych w stosunku do obu kobiet. Dodatkowo od września, kilkakrotnie chodząc po mieszkaniu z nożem w ręku, groził swojej matce i siostrze, że je zabije oraz że spali mieszkanie. Nastolatek chciał, aby matka „nie ingerowała w jego życie prywatne oraz oddawała mu pieniądze, które otrzymuje „na niego” w formie alimentów. Przeprowadzona analiza zebranych materiałów w tej sprawie wskazuje, na fakt, iż Patryk wychowuje się w rodzinie dysfunkcyjnej, w której rodzice żyją od 6 lat w separacji, wychowaniem dzieci zajmuje się tylko matka, oprócz starszej siostry Patryk mieszka jeszcze wspólnie z młodszym 6 letnim bratem. W opinii pedagoga skłonnego jest on dzieckiem: nerwowym, zdemoralizowanym, nierealizującym w sposób prawidłowy obowiązku szkolnego, nieregularnie uczęszcza do szkoły, nie wykonuje poleceń nauczyciela, przychodzi do szkoły nieprzygotowany do zajęć lekcyjnych, stosuje szantaż psychologiczny, grożąc, że sobie zrobi krzywdę, gdyby ktoś chciał wpłynąć na zmianę jego zachowania. Pedagog prowadzi z nim zajęcia terapeutyczne. Gimnazjalista nie zaprzeczał opisanym przez mamę i siostrę zachowaniom, stwierdza „bardzo mocno się kłócimy, zwłaszcza kiedy mama zakazuje mi gry na komputerze”. Dodatkową konsekwencją sytuacji w domu jest to, że dziecko coraz mniej czasu przebywa w domu, „ze szkoły do domu wracam później, ponieważ nie chcę być w domu, wolę przebywać poza domem, wracam do domu tylko na noc”.

7. Przyczyny przemocy wśród młodzieży

Motywy popełniania przestępstw wśród nieletnich to głównie chęć zdobycia pieniędzy, zaimponowania innym, namowa rówieśników lub osób dorosłych, szukanie aprobaty i akceptacji, a nawet uznania, chęć przebywania w grupach nieformalnych, powielanie wzorców z domu rodzinnego lub zaczerpniętych ze źródeł masowego przekazu¹⁸. Często wystarczającym motywem jest także poczucie bezkarności po wcześniej popełnionym przestępstwie¹⁹.

Dewiacyjne zachowania dzieci i młodzieży są najczęściej przejawem braku społecznego przystosowania. Stanowią swoistą reakcję na sytuację, w której się znajdują, z którą najczęściej się nie zgadzają. Stanowi to swoistą manifestację zaburzeń we wchodzeniu w role społeczne i protestu przeciwko przyjętej drodze akceptowanych przez społeczeństwo celów życiowych²⁰.

18) B. Hołyst, *Kryminologia, dz.cyt.*, s. 617.

19) J. Szymczak, Raport: „Przestępczość nieletnich w latach 90. w świetle analiz i statystyk policyjnych”.

20) J. Papiież A. Ptukis, (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej*

Nim rozpoczną się konflikty z prawem u nieletnich, można wyróżnić trzy etapy zachowania.

Pierwszy z nich to przede wszystkim stadium odtrącenia, frustracji, negatywne emocje. Najczęściej w tym kontekście występuje agresywność wobec osób najbliższych, a jej celem jest głównie zwrócenie na siebie uwagi. Reakcje są impulsywne i często wpędzają w poczucie winy.

Drugim etapem jest wroga reakcja już nie tylko wobec osób najbliższych, np. rodzice, ale też grupę koleżeńską, nauczycieli. Najczęściej w tym stadium nieletni szukają realizacji swoich niezaspokojonych potrzeb poza domem. Na tym etapie pojawiają się pierwsze kradzieże, nawiązane zostają kontakty z różnymi subkulturami i grupami, które negują przyjęte społecznie wartości.

Ostatnim etapem jest silniejsze związanie się z daną grupą społeczną, subkulturą. Czyny przestępcze stają się codziennością albo dla zabawy, albo przystępują do grupowej działalności przestępczej. Tutaj pojawiają się już nie tylko rabunki i kradzieże, ale także przestępstwa związane z atakiem na życie i zdrowie ludzkie. Cechą charakterystyczną dla młodych osób jest częstsze niż u dorosłych popełnianie przestępstw wspólnie z jedną lub więcej osobami²¹.

Warto też zwrócić uwagę, że wykolejenie przestępcze jest poprzedzane wykolejeniem obyczajowym. Do zjawisk, które można tu wyróżnić, zalicza się²²:

- węgry,
- ucieczki z domu,
- picie alkoholu,
- narkomania,
- prostytucja.

Dzisiejsze szybkie tempo życia sprawia, że wielu rodziców nie ma czasu dla swoich dzieci. Tymczasem statystyki wskazują, że do pierwszego kontaktu z czynami przestępczymi dochodzi już w wieku około 13-14 lat. Najniebezpieczniejszym wydaje się tutaj być okres gimnazjum, kiedy młodzież szuka swoich własnych autorytetów, a najczęściej nie znajduje ich dzisiaj ani w domu, ani w szkole. Ponadto tam, gdzie w rodzinie pojawiają się patologie, w tym alkohol, młodzież od samego początku jest narażona na traumatyczne przeżycia. Dziecko egzystujące w rodzinie, w której rodzice/opiekunowie są dotknięci problemem tego rodzaju, żyje w stanie ciągłej i stałej nieprzewidywalności wydarzeń, w napięciu i stresie. Sytuacja ta zaburza poczucie porządku i sprawia, że dziecko zapamiętuje głównie

transformacji ustrojowej, Toruń 2000, s. 387.

21) B. Hołyst, *Kryminologia*, dz.cyt., s. 617.

22) J. Firla, *Psychospołeczne uwarunkowania przestępczości nieletnich*, Wydawnictwo Szkoły Policji w Katowicach, Katowice 2001, s. 12.

fakt, że to przemoc jest najlepszym sposobem na rozwiązywanie problemów²³.

Poza grupami społecznymi oraz rodziną czynnikiem, który wpływa na zachowania nieletnich, jest także szkoła. Obecnie szkoła coraz częściej skupia się na nauczaniu, a nie na wychowaniu, tymczasem rodzice, z braku czasu, wiele problemów wychowawczych spychają także na placówkę. Przeładowane klasy, szybki tok nauczania, obszerne programy sprawiają, że nauczyciele często nie mają możliwości indywidualnego poznania ucznia i wypracowania ścieżki porozumienia z nim²⁴.

Niestety na zachowania młodzieży wpływa także współczesna popkultura – filmy oraz gry komputerowe, w których zaburzony obraz widzenia świata, splotenie kontaktów międzyludzkich oraz negacja klasycznych wartości społecznych jest bardzo popularna.

Sposób działania wielu nieletnich świadczy obecnie o ich wysokim stopniu demoralizacji. Co roku następuje też obniżenie granicy wieku nieletnich sprawców. Obecnie czynów karalnych dopuszczają się już 12-13-latkowie. Jest to szczególnie niebezpiecznym zjawiskiem społecznym, które wymaga przedsięwzięć z zakresu prawa, wychowania i resocjalizacji²⁵.

8. Profilaktyka i zapobieganie przemocy

Zjawiska przemocy i przestępczości nie da się wyeliminować. Jednak są możliwości przeciwdziałania, skutecznej pomocy młodzieży dotkniętej tym problemem. Szczególnie ważne jest to w środowisku szkolnym i grupach rówieśniczych, które na jej terenie funkcjonują. Najważniejsze działania, jakie podejmuje Policja w całym kraju, skupiają się wokół²⁶:

- 1) wykrywania popełnionych przez nieletnich czynów karalnych oraz wykonywania odpowiednich czynności w postępowaniu wyjaśniającym,
- 2) ścigania sprawców przestępstw i wykroczeń popełnionych na szkole nieletnich lub wspólnie z nimi,
- 3) ujawniania źródeł demoralizacji i przestępczości nieletnich,
- 4) ujawniania przypadków braku opieki nad nieletnimi,
- 5) współpracy z sądami rodzinnymi,
- 6) inicjowania i prowadzenia programów profilaktycznych wspólnie ze środowiskiem samorządowym i oświatowym.

23) B. Sierocka, M. Drewniak. *Dzieci ulicy*. Raport z socjologicznych badań terenowych, Kraków 2006, s. 13.

24) J. Firla, *Psychospołeczne uwarunkowania przestępczości nieletnich*, dz.cyt., s. 26

25) Komenda Wojewódzka Policji w Poznaniu, Raport o stanie zagrożenia demoralizacją i przestępczością wśród nieletnich oraz patologiami wśród młodzieży w województwie wielkopolskim w 2004 roku

26) § 6 Zarządzenia nr 590 Komendanta Głównego policji z dnia 24 października 2003 roku w sprawie metod i form wykonywania zadań przez policjantów w zakresie przeciwdziałania demoralizacji i przestępczości nieletnich.

Działania profilaktyczne skupiają się natomiast wokół akcji informacyjnych w środowisku lokalnym i współpracy ze środowiskiem nieletnich, a także pedagogami i samorządami lokalnymi. Ważne staje się kreowanie właściwych reakcji społecznych na przejawy zjawisk patologicznych. Tutaj szczególnie istotne staje się inicjowanie odpowiednich programów, we współpracy ze środowiskiem szkolnym i rodzinnym, a także z rówieśnikami. Grupy rówieśnicze, jak się okazuje, mogą być doskonałym nośnikiem pozytywnych zachowań wśród młodzieży. Jednak odpowiednie inicjowanie takich zachowań musi zależeć od kompetentnej osoby dorosłej, która umie zrozumieć problemy młodzieży i przygotować ją do pełnienia roli profilaktycznej²⁷.

Takie działania rówieśnicze mogą być ukierunkowane na trzy główne cele. Pierwszym z nich będzie nauka odpowiednich zachowań i kompetencji prospołecznych, kolejnym - wzmacnianie poczucia własnej skuteczności dzięki angażowaniu się w różne rodzaje aktywności, a ostatnim - nauka radzenia sobie z negatywnymi emocjami.

Zakończenie

Statystyki policyjne są niepokojące. Coraz więcej młodych osób sięga po narkotyki i alkohol. Są coraz odważniejsi. Bójki zastępowane są przez rozboje. Młodzież nie boi się włamań, kradzieży. Dopuszcza się także zabójstw. Wiele z nich popełnianych jest na terenie szkół i placówek oświatowych. Dlaczego tak się dzieje? Winnych tego stanu rzeczy można szukać głównie wśród grona dorosłych. To oni są odpowiedzialni za zachowania młodzieży. Brak autorytetów, czasu dla dzieci, odpowiedniej opieki – tak rodziców, jak i pedagogów, powoduje, że młodzież jest pozostawiona sama sobie. Pierwsze wejście na drogę przestępczości to zazwyczaj żarty, czyny o małej szkodliwości. Nastolatkwie zachęteni aprobatą rówieśników i brakiem kary, a często nawet zainteresowania ze strony dorosłych zaczynają dopuszczać się coraz poważniejszych przestępstw. Symptomy problemów można dostrzec znacznie wcześniej. Są to głównie ucieczki z domu, brak kontaktu z rodziną.

Od wielu lat policja stara się tworzyć specjalne programy prewencyjne, które mają na celu ograniczenie przestępczości wśród nieletnich. Nie zawsze się udaje, głównie dlatego, że dobra profilaktyka wymaga współpracy wszystkich środowisk – rodziny, rówieśników, pedagogów a nawet samorządowców.

Wydaje się, że najistotniejszym elementem, od którego należałoby

27) M. Kalinowski, *Znaczenie profilaktyki rówieśniczej w przeciwdziałaniu przestępczości dzieci i młodzieży*, materiały konferencyjne MSWiA z konferencji „Przestępczość dzieci i młodzieży – jak skutecznie zapobiegać, reagować i przeciwdziałać” z dnia 4 października 2006r., pobrano ze strony Kuratorium Oświaty w Kielcach.

rozpocząć jakiegokolwiek działania, jest uświadomienie wszystkim, z jakimi niebezpieczeństwami mogą mieć do czynienia młodzi ludzie, jakie ponieść konsekwencje wychowawcze czy prawne, aby w przyszłości zaplanować skuteczne działania zapobiegawcze na wielu płaszczyznach.

Bibliografia

Druki zwarte:

Buchała K., Zoll A., *Polskie prawo karne*, PWN, Warszawa 1995.

Cielecki T. (red.), *Poszanowanie godności ofiar przestępstw*, Centrum Szkolenia Policji Legionowo 2002.

Firla J., *Psychospołeczne uwarunkowania przestępczości nieletnich*, Wydawnictwo Szkoły Policji w Katowicach, Katowice 2001.

Hołyst B., *Kryminologia*, Wyd. LexisNexis Warszawa 2007.

Papież J. , Płukis A., (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej transformacji ustrojowej*, Toruń 2000.

Sierocka B., Drewniak M.. *Dzieci ulicy*. Raport z socjologicznych badań terenowych, Kraków 2006.

Netografia:

www.dziennik.pl

Krzysztof Lewandowski

**BIG FOUR - KLUCZOWE ASPEKTY
GLOBALNEJ POLITYKI INTERNETU**

Wstęp

Internet, globalne medium o wysokim stopniu zaawansowania technologicznego, obecne we wszystkich dziedzinach życia i gospodarki, jawi się środowiskiem komunikacyjnym o potencjale bezprecedensowym w historii rozwoju cywilizacyjnego człowieka. Dlatego też cieszy się on coraz większym zainteresowaniem elit rządzących i gospodarczych, które upatrują w nim nie tylko niewyczerpane źródło informacji, lecz również niezwykle skuteczne narzędzie inwigilacji, manipulacji oraz przymusu społecznego, pomocne w realizacji ich partykularnych interesów. Ten stan rzeczy wzbudza obawy społeczności sieciowej o nienaruszalność praw jej członków, pogłębiające się w związku z niewydolnością lokalnych i międzynarodowych struktur prawodawczych, nie potrafiących podjąć efektywnych działań legislacyjnych nadążających za technologią i eskalacją towarzyszących jej zjawisk. Dla polityki Internetu XXI wieku wyzwaniem stają się więc regulacje ponadnarodowego prawa cyberprzestrzeni pozwalającego zachować sprawiedliwą i racjonalną równowagę pomiędzy wolnościami człowieka i jego aktywnością w sieci a tempem postępu technicznego, zasadami społecznymi, interesami gospodarczymi i wpływami aparatu władzy.

Niniejsze opracowanie poświęcono czterem głównym aspektom polityki Internetu: dostępowi do Internetu, dostępowi do treści, prawom własności, prawom prywatności, prezentując ich nowy, cyberprzestrzenny wymiar oraz wskazując obszary wymagające interwencji kodyfikacyjnej. Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Pojęcie polityki Internetu w kontekście rozwoju cyberprzestrzeni.
2. Istote głównych aspektów polityki sieci.
3. Kierunki potrzeb kodyfikacyjnych w obszarze cyberprzestrzennej ko-egzystencji.

1. Pojęcie polityki Internetu w kontekście rozwoju cyberprzestrzeni

W dobie globalizmu postęp technologiczny wyprzedza coraz silniej rozwój cywilizacyjny, a gwałtowna informatyzacja wszystkich dziedzin życia wpływa na zmiany ekonomiczne, społeczne i kulturowe. Z historycznego punktu widzenia są one bezprecedensowe w swoich formach, zasięgu i tempie kumulacji. Fundamentalną rolę w zachodzących procesach odgrywa cyfrowa komunikacja i informacja oraz jej flagowy nośnik, którym stał się Internet.

Podstawowe zadania stojące przed ogólnosiwiatową siecią telekomunikacyjną, poruszane w 2006 roku na ONZ-owskim Forum Zarządzania In-

ternetem (*Internet Governance Forum*), dotyczyły zapewnienia jej *otwartości* rozumianej jako wolność słowa oraz przepływu informacji, wiedzy i idei, *bezpieczeństwa* gwarantującego poufność i wzajemne zaufanie współpracujących stron, przede wszystkim klientów oraz sieciowych dostawców towarów i usług, *różnorodności* przejawiającej się w tworzeniu treści i innych zasobów sieci o wymiarze zarówno ogólnosiwiatowym, jak i regionalnym, opartym o języki narodowe, a także *dostępu* w kontekście relacji międzyoperatorskich¹. Cele te, nadal aktualne, wymagają podejmowania kompleksowych działań w zakresie formułowania reguł infostradowej ko-egzystencji w odniesieniu zarówno do samej sieci, jak i jej miejsca w strukturze otaczającego świata, na wszystkich poziomach decyzyjności, a także wieloaspektowego ujęcia adekwatnego do ponadnarodowego charakteru Internetu oraz jego szerokiego społeczno-ekonomicznego znaczenia. Cyberprzestrzeń należy bowiem rozpatrywać w kategoriach technologii, dochodowego sektora przemysłowego, ale również powszechnie stosowanego narzędzia, medium komunikacyjnego, zbioru dóbr materialnych i nośnika idei. Procesy ustalania zasad funkcjonowania sieci powinny zatem uwzględniać złożoność jej istoty. W takim też kontekście regulacje normatywne dotyczące infostrady stają się obszarem zainteresowania polityki internetowej definiowanej przez S. Bramana² jako tworzenie tych praw i regulacji, które dotyczą zagadnień specyficznych dla infrastruktury Internetu i jej użytkowników, np. nazw domen, albo odnoszą się do wymagających ponownej kodyfikacji długoterminowych kwestii prawnych związanych ze zmianami wywołanymi w otoczeniu przez internetowe środowisko cyfrowe np. statusy praw autorskich.

M. du Vall i A. Walecka-Rynduch za M. Margalis i D. Resnick dzielą politykę Internetu, według sfery jej ingerencji, na politykę wewnątrz sieci, politykę kształtowania sieci oraz wykorzystywania sieci w polityce. „*Pierwsza oznacza wewnętrzną politykę społeczności internetowych, charakter wzajemnych relacji, cały mikroświat poczty elektronicznej, grup dyskusyjnych, etykiety. Druga kategoria odnosi się do „zwykłej polityki” wpływającej na sieć, czyli takich kwestii jak dostęp, własność i kontrola, cenzura i regulacje. Wreszcie trzecie określenie dotyczy politycznego wykorzystania komputerów połączonych w sieć mającego na celu próbę dokonania zmiany społecznej lub kulturowej w świecie rzeczywistym*”³.

1) P. Wąglowski, *Prawne aspekty rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, PARP 2009, s. 4, http://www.web.gov.pl/g2/big/2009_12/60262697a02b6fe40139bbc311850.pdf, [dostęp: 12.05.2011].

2) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 140.

3) M. du Vall., A. Walecka-Rynduch (red.), *Netarchia jako propozycja modelu demokracji przyszłości. Współczesna przestrzeń polityczna. Ewolucja czy rewolucja?*, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne Sp. z o.o., Kraków 2011, s. 46.

Polityka Internetu nie jest jednolita na wszystkich poziomach funkcjonowania, a normalizacje ponadpaństwowe często kolidują z prawodawstwem poszczególnych krajów i zapisami ich narodowych konstytucji. Dzieje się tak na przykład w sferze działalności Internetowej Korporacji ds. Nadawania Nazw i Numerów (ICANN) odpowiadającej za przyznawanie domen internetowych i nadzór nad serwerami DNS na całym świecie⁴.

Dotkliwie odczuwane są również luki w prawnych regulacjach cyberprzestrzeni, a ujawniające je orzeczenia sądowe stają się coraz częstsze. Lukę taką stanowi przykładowo brak przepisów ustalających granice ingerencji administratorów w prywatne konta użytkowników. W kontekście obowiązków administratora, do którego należy zgodna z przepisami dbałość o funkcjonowanie portalu, nadanie mu wysokich uprawnień w tym zakresie z jednej strony wydaje się być rzeczą niezbędną, z drugiej zaś stwarza zagrożenie naruszenia prawa użytkownika do prywatności.

2. Istota głównych aspektów polityki sieci

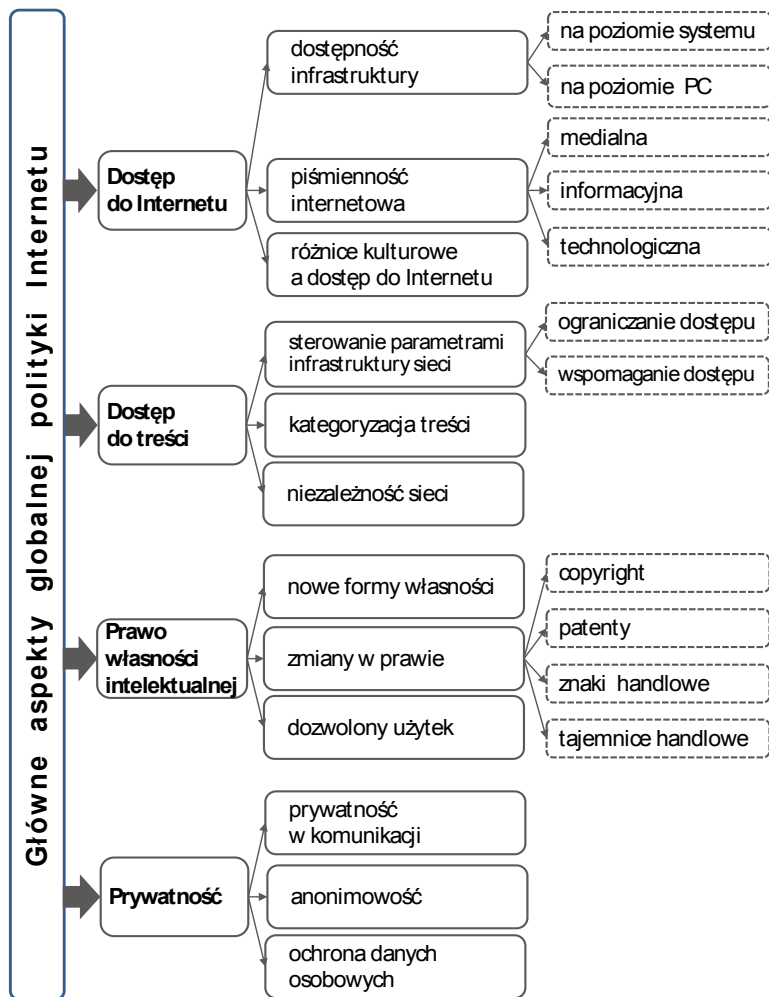
Najważniejsze problemy polityki Internetu dotyczą czterech aspektów ponadnarodowej aktywności w sieci, nazwanych przez S. Bramana *kwestiami Big Four*. Są to: dostęp do Internetu (*access to the Internet*), dostęp do treści (*access to content*), prawa własności (*property rights*) i prywatność (*privacy*)⁵.

Na Rysunku nr 1 przedstawiono proponowany schemat ukazujący strukturę wymienionych aspektów globalnej polityki Internetu, opisywanych w dalszej części opracowania.

4) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 159.

5) Tamże, s. 156.

Rysunek 1. Główne aspekty globalnej polityki Internetu



Dostęp do Internetu

Zachodzący proces cyfrowego podziału świata dotyczy w dużej mierze pogłębiających się nierówności w dostępie do Internetu, przy czym wskaźnik tego dostępu jest ściśle związany z poziomem rozwoju danego regionu mierzonym wielkością PKB⁶.

6) F. Mayor, *Przyszłość Świata*, Fundacja Studiów i Badań Edukacyjnych, Warszawa, 2001, s. 308.

W kategoriach globalnej polityki Internetu problemy związane ze zjawiskiem „luki wiedzy” na terenach o niskim statusie socjoekonomicznym, potrzebą działań pomocowych na obszarach objętych brakiem dostępu do informacji i ich niedostateczną skutecznością, winny być rozpatrywane nie tylko w aspekcie dostępności infrastruktury sieci, lecz również piśmienności internetowej oraz obwarowań kulturowych.

Dostęp do infrastruktury

Dostępność infrastruktury internetowej dotyczy użytkowania sieci jako systemu oraz kwestii jej wykorzystania z poziomu stanowiska komputerowego.

Na całym świecie infrastruktura Internetu podlega kontroli państwowej i jest nadzorowana bądź bezpośrednio przez jej organy, bądź pośrednio poprzez reprezentujących je wielko korporacyjnych sprzedawców, działających zgodnie z zaleceniami i procedurami rządowymi. Państwo posiada więc moc sprawczą w zakresie regulacji zasięgu Internetu wprzeźstrzeni oraz stopnia penetracji wskazującego, jaka część populacji zamieszkującej dany obszar pokryty siecią ma do niej dostęp. Kontrola rządowa pozwala też na osiąganie wzrostu wielkości obu tych wskaźników poprzez stosowanie takich instrumentów jak licencje, mechanizmy cenowe i regulacje prawne warunkujące społeczny dostęp do sieci, np. w Korei Południowej polityka rządu spowodowała, iż w 2005 roku państwo to osiągnęło nawyższy na świecie wskaźnik penetracji w zakresie usług szerokopasmowych (dane OECD), z których w 2007 roku korzystało już 91% gospodarstw domowych (dane NIA, 2008)⁷ a obecnie celem koreańskich władz jest upowszechnienie do końca 2012 r. łączy internetowych o prędkości 1 GB/s, czyli około 200 razy szybszych od oferowanych w USA⁸.

Zarówno w krajach rozwiniętych, jak i rozwijających się państwo umożliwia społeczeństwu korzystanie ze stanowisk internetowych w bibliotekach, szkołach i tele-centrach, by osoby nieposiadające własnego dostępu do sieci mogły z niej korzystać. Na biedniejszych obszarach powszechna stała się inicjatywa „Laptop dla każdego dziecka” polegająca na zakupach w ramach masowych kontraktów rządowych tanich, przenośnych komputerów w celu zapewnienia dzieciom i młodzieży szkolnej możliwości korzystania z infostrady⁹. W jej ramach

7) O. Hyeryoung, *New Media Practices in Korea*, International Journal of Communication 5, 2011, s. 323, <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/701/527>, [dostęp: 23.05.2011].

8) M. McDonald, Home Internet May Get Even Faster in South Korea, New York Times, 21.02.2011, <http://www.nytimes.com/2011/02/22/technology/22iht-broadband22.html>, [dostęp: 21.02.2011].

9) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess, (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 157.

OLPC, amerykańska organizacja non-profit, do roku 2010 dostarczyła w ramach takich umów 2 miliony tanich notebooków dla dzieci z 40 państw¹⁰.

Jednym z głównych zadań polityki Internetu jest niwelowanie barier w dostępie do sieci, na które napotykają osoby niepełnosprawne. Są one realizowane przez ustawodawców poprzez narzucanie stronom www określonych standardów użytkowych czy też wspomaganie badań i rozwoju technologii służących upowszechnianiu Internetu¹¹. W ramach polityki udostępnienia infostrady osobom niepełnosprawnym, na mocy dyrektywy eEurope 2002, kraje Unii Europejskiej podjęły zobowiązanie zapewnienia dostępu do swoich serwisów internetowych bez dyskryminowania użytkowników, również poprzez uwzględnianie oczekiwan internautów ze specjalnymi potrzebami¹².

Piśmienność internetowa

Tradycyjne znaczenie piśmienności, pochodzące z ery druku, oznacza umiejętności pisanie i czytania pozwalające na rozumienie sensu odbieranych informacji i tworzenie zrozumiałych wiadomości. W erze cyfrowej pojęcie to uzyskuje jednak szersze, wielowymiarowe znaczenie. Przekaz informacji za pomocą obrazu doprowadził bowiem do powstania nowej kategorii *piśmienności medialnej*. Umiejętność wyszukiwania, selekcji i wykorzystywania różnych form pożądaných informacji znajdujących się w sieci oraz ich tworzenia i udostępniania definiuje płaszczyznę *piśmienności informacyjnej*, natomiast umiejętność stosowania dostępnych, specjalistycznych technik do tworzenia nowych rozwiązań kreuje *piśmienność technologiczną*. Wszystkie one są czynnikami niezbędnymi do prawidłowego i efektywnego użytkowania Internetu¹³.

Na rysunku nr 2 znajduje się schemat przedstawiający strukturę piśmienności w epoce druku oraz strukturę wymienionych, nowych jej kategorii powstających w erze cyfrowej, w środowisku internetowym.

10) http://wiki.laptop.org/images/2/24/OLPCF_M%26E_Publication.pdf

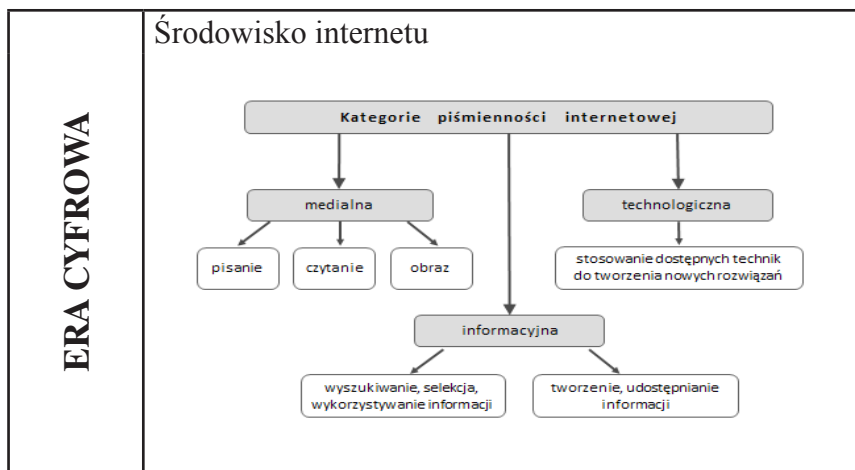
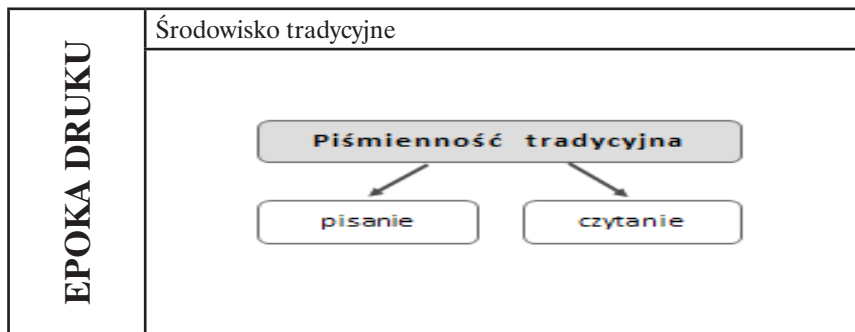
Hieji Z., Barry B. inni, *Assessment Overview of One Laptop per Child Projects*, One Laptop per Child Foundation Learning Group, wrzesień 2010, s. 4.

11) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 157.

12) http://ec.europa.eu/information_society/europe/2002/action_plan/pdf/actionplan_en.pdf
eEurope 2002, All Information Society For all, Action Plan, Council of the European Union, Commission of the European Communities, Bruksela, 2000-06-14, s. 17-18.

13) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 157-158.

Rysunek nr 2. Struktura piśmienności tradycyjnej versus nowe kategorie piśmienności internetowej. Własne opracowanie graficzne.

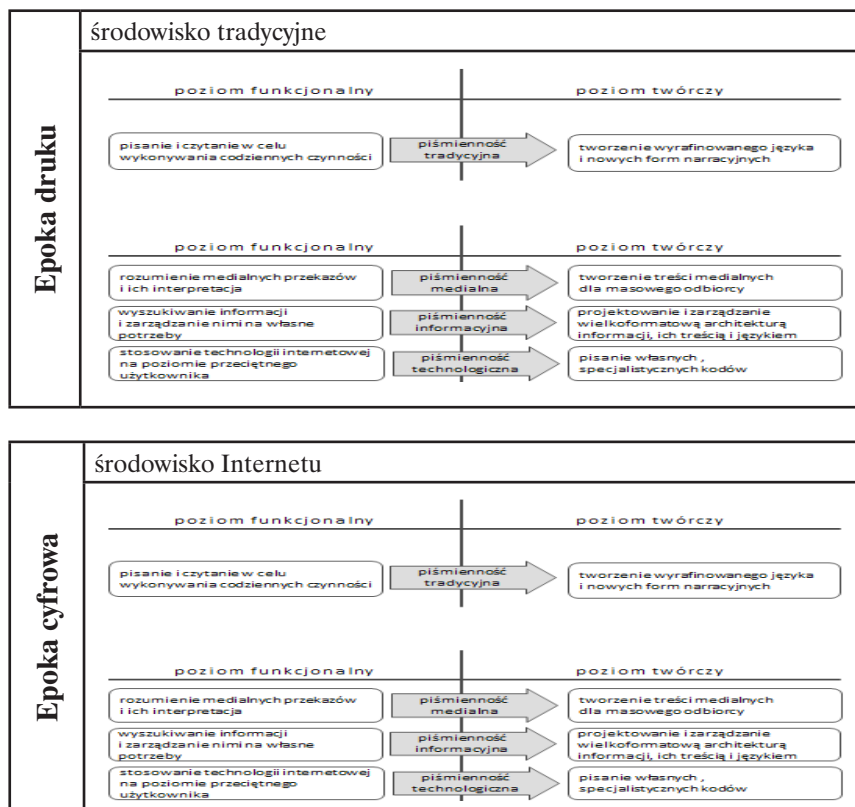


Poszczególne kategorie piśmienności cechuje wielostopniowe spektrum, krańce którego wyznaczają: poziom funkcjonalny oraz zaawansowany poziom twórczy. Funkcjonalna piśmienność tradycyjna pozwala na wykonywanie codziennych czynności, takich jak czytanie oznaczeń, wyszukiwanie towarów, które chcemy kupić, wypełnianie formularzy urzędowych oraz pracowniczych. Piśmienność tradycyjną na najwyższym poziomie twórczym prezentują zaś awangardowi pisarze kierujący rozwój języka i form narracyjnych w nowych kierunkach. Funkcjonalność piśmienności medialnej obejmuje zdolność rozumienia przekazów medialnych, rozpoznawania motywów stojących za odbieranymi informacjami, ich społecznych, politycznych i ekonomicznych konsekwencji oraz wyciągania wniosków płynących z uzyskanej w ten sposób wiedzy. Poziom

twórczy piśmienności medialnej prezentują natomiast autorzy przekazów docierających do masowego odbiorcy. Na funkcjonalnym poziomie piśmienności informacyjnej znajduje się zdolność użytkownika do wyszukiwania i oceniania potrzebnych treści oraz zarządzania nimi, a na poziomie twórczym projektowanie i zarządzanie wielkoformatową architekturą informacji kierowanych do dużych populacji wraz ich treściami i językiem. W obszarze piśmienności technologicznej funkcjonalny koniec spektrum odnosi się do podstawowych funkcji użytkownika Internetu, takich jak przetwarzanie tekstu, serfowanie po sieci, zarządzanie pocztą internetową, podczas gdy drugi kraniec reprezentują twórcy własnych kodów pisanych w specjalistycznych celach¹⁴.

Na rysunku nr 3 przedstawiono graficzną interpretację scharakteryzowanego wyżej spektrum poszczególnych kategorii piśmienniczych.

Rysunek nr 3. Poziomy zaawansowania poszczególnych kategorii piśmienniczych. Własne opracowanie graficzne



14) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 158.

Opisane wyżej formy piśmienności stają się przedmiotem polityki Internetu poprzez obejmowanie ich funkcjonalnych poziomów standardami powszechnej edukacji oraz prowadzenie nauczania w publicznych ośrodkach dydaktycznych podlegających organom rządowym. Dzięki temu, obok tradycyjnej umiejętności pisania i czytania, w edukacji zaistniały także: kształcenie medialne, informacyjne oraz technologiczne.

Różnice kulturowe a dostęp do Internetu

Różnice kulturowe generują często powstawanie barier utrudniających lub uniemożliwiających dostęp do Internetu. Dlatego też w wielu częściach świata stają się one poważnym problemem i przedmiotem polityki państw oraz organizacji międzynarodowych. Polityka ta musi mieć jednak charakter kompleksowy, gdyż dotyczy wielorakich aspektów kulturowych oraz odmienności ukształtowanych na różnych szczeblach organizacji społeczeństw.

Regulacje łamiące jedne bariery kulturowe często tworzą inne bariery, co prowadzi do porażek polityki Internetu, np. w Południowej Afryce przepisy wymagające zatrudniania w każdym publicznym tele-centrum dwóch menadżerów, w tym jednej kobiety, okazały się na tyle sprzeczne ze zwyczajem obowiązującym na terenach plemiennych, iż na wielu obszarach nie pozwalały na korzystanie mężczyznom z usług takich centrów¹⁵.

Z drugiej strony przykładem sukcesu rządowej polityki internetowej w zakresie łamania barier kulturowych w dostępie do sieci są pozytywne efekty wsparcia udzielanego w niektórych krajach podmiotom tworzącym strony internetowe dla społeczności mniejszościowych.

Dostęp do treści

Upowszechnianie dostępu do infrastruktury internetowej powoduje, iż zadaniem polityki Internetu staje się regulowanie warunków dostępu do treści oraz normowanie obszarów związanych z neutralnością sieci i jej cenzurą.

Sposób realizacji tych zadań determinowany jest w wielu przypadkach ukierunkowaniem instytucji państwowych na zachowanie lub ekspansję władzy, co objawia się ograniczeniami w dostępie do treści w sieci. W tym celu „znajdują (instytucje państwowe) rozmaite preteksty – bezpieczeństwa państwa, arbitralnie rozumianego bezpieczeństwa obywateli (np. w ramach struktury państwa opiekuńczego), ochrony rozmaitego typu tajemnic, głównie własnych, ochrony wrażliwości moralnej czy obyczajowej wybranych segmentów populacji, wresz-

15) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 158.

*cie inwigilacji społeczeństwa pojętej jako warunek zachowania własnej stabilności... Paradoksem jest, że od tego zagrożenia, powszechnego w państwach autorytarnie rządzonych, nie są bynajmniej wolne kraje nominalnie demokratyczne i w mniejszym czy większym stopniu liberalne*¹⁶.

Sterowanie parametrami infrastruktury sieci

Warunki dostępu do treści w sieci mogą być kształtowane w zakresie ograniczania tegoż dostępu lub wspomagania go poprzez sterowanie parametrami infrastruktury.

Przykładem polityki państwa w zakresie sterowania ograniczającego jest Kuba, gdzie co prawda dostępowi do Internetu przyznano status podstawowego prawa człowieka, to jednak jego realizacja ma miejsce jedynie w sferze dostępu do infrastruktury. Komunikacja w sieci odbywa się bowiem od lat przez wąskie łącza będące własnością państwowych prowajderów i pozostające pod ich kontrolą, a aktywność za pomocą satelity lub pod przybranym nazwiskiem kwalifikowane są jako przestępstwa kryminalne¹⁷.

Badania nad zwyczajami dotyczącymi serfowania po sieci wskazują, iż różnice w czasie uzyskania dostępu do stron www identyfikowane są przez użytkowników jako różnice w łatwości osiągnięcia tego dostępu. Należy więc spodziewać się, iż im ten czas będzie dłuższy, tym liczba odwiedzin niższa. Tendencję taką potwierdzają raporty dokumentujące skutki wydłużania czasu dostępu do witryn przez prowajderów w Stanach Zjednoczonych oraz w innych krajach¹⁸.

Sterowanie wspomagające zachodzi natomiast we wszystkich krajach, w których państwo wspiera wzrost parametrów przyspieszających i uatwiających komunikację w sieci.

Kategoryzacja treści

Regulacje polityki Internetu stwarzać mogą dogodne warunki dla ekspansji w sieci określonych kategorii informacji. W większości krajów kategorię taką tworzą treści edukacyjne.

Rząd koreański, podobnie jak rządy wielu innych krajów, wywiera instytucjonalne i systemowe naciski na naukę umiejętności korzystania

16) Z. Pucek, *Uwagi o sferze publicznej i internecie*, [w:] K. Pokorna-Ignatowicz, J. Bierówka (red.), „Stare” media w obliczu „nowych”, „nowe” w obliczu „starych”, Media i Polityka, tom 3, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne sp. z o.o., Kraków 2011, s. 144.

17) P. Rutkowski, *Państwo nie zamierza zrezygnować z wprowadzania ograniczeń w Internecie*, Computerworld,

<http://www.computerworld.pl/news/368828/Panstwo.nie.zamierza.zrezygnowac.z.wprowadzania.ograniczen.w.Internecie.html>, [dostęp: 04.04.2011].

18) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 159.

z mediów cyfrowych. W 1997 r. powstał tam funkcjonujący nadal krajowy projekt „ICT w edukacji”, zgodnie z którym wdrożono przepisy mające na celu promowanie stosowania ICT na każdym etapie nauczania oraz opracowano ogólnokoreański system e-learningowy¹⁹. Podobnie Amerykański National Broadband Plan wskazuje edukację *online* poprzez szerokopasmowe łącze jako priorytetowy cel XXI wieku²⁰.

Niezależność sieci

Według Z. Pucka neutralność sieci to stan, w którym prowajderzy „*nie mają prawa w żaden sposób ograniczać lub blokować dostępu do określonych witryn, usług i protokołów*”, co oznacza, iż „*wykupując dostęp do Internetu, mamy nieograniczony dostęp do wszystkich zasobów z prędkością określoną w umowie*”²¹.

Obecnie w USA trwa debata nad propozycjami legislacyjnymi ograniczającymi neutralność sieci, wysuwanymi przez lobbyprowadów. Podobnie jak w wielu innych krajach ubiegają się oni o prawo do spowolniania dostępu internautów do tych stron www, które nie wnoszą opłat za specjalną opiekę. W przypadku usankcjonowania tych postulatów dostawcy mogliby w ramach wspólnych działań całkowicie zablokować dostęp do takich witryn²², niszcząc ideę Internetu jako symbolu wolności dostępu i przekazu informacji oraz sprzyjając jego uzależnieniu od grup podporządkowanych działania w cyberprzestrzeni swoim partykularnym interesom.

Z drugiej jednak strony sami użytkownicy mogą ustalać na swoich komputerach parametry dostępu do treści poprzez stosowanie programów filtrujących, pozwalających na blokowanie połączeń ze stronami o określonych kategoriach tematycznych. Oprogramowanie takie nie jest jednak doskonałe, zwykle bazuje ono bowiem na komputerowej analizie tekstów, nie zapewniającej perfekcyjności zabezpieczenia. Ich stosowanie prowadzi często do równoczesnego blokowania treści niepożądanych wraz z wysoce pożądanymi. Program chroniący przed dostępem do stron poświęconych pornografii może np. uniemożliwić łączenie się z witryna-

19) O. Hyeryoung, *New Media Practices in Korea*, International Journal of Communication 5, 2011, s. 321–322, <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/701/527>, [dostęp: 23.02.2012].

O. Hyeryoung, *New Media Practices in Korea*, International Journal of Communication 5, 2011, s. 321–322.

20) <http://www.broadband.gov/plan/>, *National Broad Band Plan. Connecting America*, [dostęp: 23.02.2012].

21) Z. Pucek, *Uwagi o sferze publicznej i internecie*, [w:] K. Pokorna-Ignatowicz, J. Bierówka (red.) „*Stare*” media w obliczu „*nowych*”, „*nowe*” w obliczu „*starych*”, Media i Polityka, tom 3, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne sp. z o.o., Kraków 2011, s. 142.

22) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 159.

mi edukacyjnymi dla dorosłych lub poświęconymi rakowi piersi. Również zawodny jest typ programów filtrujących, funkcjonujących w oparciu o parametry akceptowalności stron, wyznaczone przez użytkownika i sprawdzających ich zawartość np. według preferencji religijnych²³.

Istotnym przejawem braku neutralności Internetu jest cenzurowanie materiałów zamieszczanych w sieci i tym samym pozbawienie go ważnej funkcji źródła spektrum opinii i informacji. Powszechnie za cenzurę nie uważa się blokowania dzieciom dostępu do treści uznawanych za szkodliwe lecz działania związane z ograniczaniem swobody wypowiedzania się internautów oraz blokowaniem im połączeń z witrynami zawierającymi treści niewygodne dla kreatorów polityki.

Chiny uznawane są za kraj posiadający najsilniejszą cenzurę Internetu. Narodowy system cenzury stron www zwany *Great Firewall of China* ogranicza lub uniemożliwia dostęp do wielu gałęzi sieci. W efekcie chiński internauta, który próbuje połączyć się z witryną amerykańskiej organizacji walczącej o wolności obywatelskie przekierowany zostanie automatycznie na stronę rządową. Chiński aparat władzy cenzuruje też dodatkowo e-maile, fora, chaty i blogi²⁴.

W Iranie natomiast rząd monitoruje polityczne oraz nowo powstające strony, blokując dostęp do treści pornograficznych, anonimowych, poświęconych mniejszościom seksualnym, niektórym zagadnieniom politycznym oraz prawom kobiet²⁵.

Prawo własności intelektualnej

Transformacja ekonomii przemysłowej w ekonomię informacyjną przebiega w warunkach przestarzałych i niewydolnych regulacji dotyczących praw własności intelektualnej. Rozwój Internetu wykazuje coraz bardziej palącą potrzebę nowych unormowań prawnych w tym obszarze, uwzględniających specyfikę funkcjonowania sieci i wychodzących poza kwestie ekonomiczne. Z tego powodu na całym świecie prowadzone są prace kodyfikacyjne w kierunku identyfikacji nowych form własności wyrosłych w oparciu o sieć, zmian w prawie własności intelektualnej z uwzględnieniem potrzeb inforstrady i uzgadniania nowych definicji pojęcia dozwolonego użytku, biorąc pod uwagę służebną rolę prawa wobec różnych celów społecznych.

Coraz bardziej pożądana wydaje się być dyskusja na temat zasadności przyjmowania formuły regulacji prawa własności intelektualnej polegającej na objęciu przestrzeni wirtualnej odrębnymi kodyfikacjami, odbiega-

23) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 159-160.

24) J.J. Parsons, D. Oja, *New Perspectives on Computer Concepts 2012: Comprehensive, Course Technology*, Cengage Learning, 2012, s. 347.

25) Tamże, s. 347.

jącymi od tych, obowiązujących w strefie *off-line*. Przeciwnicy takich rozwiązań upatrują w nich liczne zagrożenia np. usankcjonowanie prawa wydawców muzycznych do powszechnego szpiegostwa w sieci i, bezprawnych w świetle tradycyjnego prawa, włamań do komputerów prywatnych użytkowników w celu czerpania zysków finansowych. Pojawiają się też głosy zarzucające lobbystom gospodarczym blokowanie inicjatyw społecznych na rzecz polityki Internetu, porządkującej ko-egzystencję w cyberprzestrzeni poprzez przystosowanie tradycyjnego prawodawstwa funkcjonującego z powodzeniem w wymiarze *off-line*.

Ekspansja nowych form własności

Internet sprzyja powstawaniu nowych form własności intelektualnej w wirtualnym świecie. Zjawisko to niesie ze sobą szereg problemów natury formalnej, gdyż istniejące unormowania nie są dostosowane do potrzeb wynikających ze specyfiki tych form. Interakcje pomiędzy wirtualną własnością intelektualną, jej wartością i ekonomią *offline* generują kwestie prawne stanowiące prawdziwe wyzwania dla polityki Internetu.

Adresem miejsca w cyberprzestrzeni jest domena, której natura jest różna od potocznego znaczenia tradycyjnego adresu. Nazewnictwo domen tworzone w wymiarze globalnym podlega monopolistycznemu zarządowi ICANN. Obrót nimi wymaga zatem ponadpaństwowych rozwiązań prawnych z obszaru złożonych kwestii: własności intelektualnej, międzynarodowego prawa cywilnego i karnego, pozwalających na rozstrzyganie sporów dotyczących bezprawnego używania znaków towarowych w nazwach domen, „zagnieżdżania się dzikich lokatorów” na stronach www – niczym nieróżniące się od włamania do fizycznie istniejącego obiektu w świecie realnym, zakupu nazw domen z zamiarem ich odsprzedaży dla zysku czy też kwestii przeprowadzania transakcji finansowych z użyciem nazwy domeny²⁶.

Zmiany w prawie własności intelektualnej

Obszar znaczeniowy pojęcia własności intelektualnej dotyczy czterech głównych sfer: prawa autorskiego, czyli *copyright*, patentów, znaków handlowych i tajemnic handlowych.

W następstwie szybkiego rozwoju cyberprzestrzeni do najbardziej spornych i wciąż otwartych kwestii polityki Internetu należą regulacje prawne w zakresie zmian wprowadzanych w prawie autorskim, obejmującym prawa do: reprodukcji dzieł, opracowywania dzieł pochodnych na bazie oryginału, dystrybuowania ich oraz publicznego wykonywania

26) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 160.

i publikowania. Funkcjonowanie systemu *copyright* jako zbioru uprawnień majątkowych wymaga utrzymania równowagi pomiędzy zabezpieczeniem prywatnych interesów autora a korzyścią publiczną mierzoną rozwojem nauki i sztuki, lecz równowaga ta wynika z większej niż w świecie offline i wciąż rosnącej liczby składowych²⁷.

Pojawiające się opinie dotyczące celowości tworzenia oddzielnego prawa autorskiego dla obszaru Internetu spotykają się z zarzutami, iż działanie takie łamałoby zasady przyjęte przez Konwencję Berneńską, wprowadzałoby zamieszanie spowodowane dualizmem kodyfikacyjnym oraz umożliwiło grupom nacisku działania zmierzające do podporządkowywania sieci swoim interesom, co sprzyjałoby hamowaniu inwencji twórczej jej użytkowników.

Poniższe przykłady przybliżają mechanizm kierowania podświadomym różnicowaniem ludzkich czynów w środowiskach *on-line* i *off-line* w aspekcie prawa autorskiego.

Gdyby Andy Warhol wykorzystał zdjęcia opublikowane w *National Geographic* do wyklejenia z nich obrazu i pokazywał ów obraz na publicznej wystawie, wówczas opinia publiczna raczej nie zarzuciłaby mu łamania praw autorskich. Jeżeli zaś jakaś osoba zaimportuje obrazy zdjęć z witryny pisma i wykona podobne dzieło co Andy Warhol, a następnie zamieści je na swojej stronie internetowej, to istnieje wysokie prawdopodobieństwo, iż korporacje finansowe lub prawne podejmą próby przedstawienia tego działania w oczach opinii publicznej jako przestępstwa naruszającego własność intelektualną. Na obecnym etapie synergii ekonomicznej Internetu organizacje finansowe inwestujące w biznes cyfrowy starają się za wszelką cenę urynkować go, oprzeć o zasady ekonomii i podporządkować swoim partykularnym interesom.

Również prawo dotyczące patentów funkcjonalnych, chroniących procesy, maszyny, artykuły przemysłowe, składy substancji, badania genetyczne nad zwierzętami i patentów projektowych zabezpieczających wzory wymaga zmian dostosowujących go do nowej, internetowej rzeczywistości. Każda z technologii cyberprzestrzennych obejmuje bowiem wiele patentów, prawie zawsze znajdujących się pod kontrolą jakiejś korporacji. Spory wywołują stanowiska niektórych firm wnoszących, by całe formy pewnych działalności obejmować patentami, np. odnotowano szereg protestów, gdy w USA prawnie usankcjonowano opatentowanie przez spółkę Amazon.com jednego kliknięcia przyciskiem myszy jako sposobu dokonywania zakupów. Decyzję tę można oczywiście uznać za absurd patentowy, lecz można ją też podważać, oskarżając Amazon

27) A. Wolniak, *Kod, normy społeczne, prawo i rynek: cztery regulatory zachowań w Internecie i ich wzajemne zależności*, CBKE e-biuletyn, 1 kwietnia 2006r http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kod_normy_spoleczne_prawo_i_rynek.pdf, [dostęp: 12.03.2012].

o przywłaszczenie sobie cudzej myśli technicznej, należącej do wynalazcy myszy, służącej do klikania w przestrzeni cyfrowej. Można też uznać, iż pociągnie ona za sobą bardziej wyrafinowane i groźne działania. Gdyby na przykład wynalazca opatentował wymyślone przez siebie urządzenie do mocowania kół, po czym ktoś inny opatentował stosowanie tego urządzenia do mocowania kół samochodowych, a jeszcze ktoś inny do kół samolotów itd., wówczas prawowity właściciel patentu źródłowego zostanie *de facto* pozbawiony praw do swojego wynalazku na rzecz sprytnych korporacji prawniczych, które podejmować będą decyzje, gdzie i w jaki sposób zostanie on zastosowany oraz kto czerpał będzie z niego korzyści.

Tylko w Stanach Zjednoczonych usankcjonowano patentowanie programów komputerowych, które uznano za wynalazki, czego skutkiem jest niebezpieczne prawo do patentowania nawet fragmentów kodów poszczególnych programów, co również wzbudza na świecie liczne kontrowersje²⁸.

Rosnąca liczba zgłaszanych patentów, niewydolność biur rozpatrujących wnioski, pogłębiające się problemy identyfikacji nowych produktów w aspekcie już objętych patentami oraz powszechnie wykorzystywane oprogramowanie *open-source*, którego elementy często zawłaszczają producenci oprogramowania komercyjnego i próbują je patentować, powodują konieczność reformy systemu. Reforma ta powinna sprzyjać rozwojowi cywilizacyjnemu świata i wzrostowi inwencji twórczej członków jego społeczeństwa oraz zabezpieczać dobro ogólnospołeczne, które stanowią między innymi wspomniane darmowe, upublicznione oprogramowania.

Znaki handlowe (*trade marks*) funkcjonujące w Polsce pod pojęciami znaków towarowych i wzorów przemysłowych chronią nazwę i graficzną, unikatową reprezentację produktu. Kwestie prawne dotyczące znaków handlowych w Internecie związane są przede wszystkim z włączaniem ich do nazw domen, dołączaniem do awatarów lub innych produktów wirtualnego świata.

Łamaniem prawa jest z pewnością nieuprawnione umieszczanie znaków handlowych na fizycznych towarach, sprzedawanych za pośrednictwem Internetu oraz umieszczanie znaków firmowych, bez zgody ich właściciela, na własnych stronach internetowych. Jednak, czy w takich samych kategoriach należy oceniać internautę umieszczającego na ubraniu swojego awatara znak firmy Adidas? Kwestia ta budzi wiele wątpliwości.

Ochrona tajemnic handlowych, skodyfikowanych w Polsce, w odniesieniu do tajemnicy przedsiębiorstwa, dotyczy poufnych informacji posiadających wartość gospodarczą, chronionych przez właścicieli przed udostępnianiem ich nieupoważnionym stronom i przed ich bezprawnym wykorzystaniem. Jest ona zazwyczaj realizowana poprzez praktyki nie-

28) A. Wolniak, *Kod, normy społeczne, prawo i rynek: cztery regulatory zachowań w Internecie i ich wzajemne zależności*, CBKE e-biuletyn, 1 kwietnia 2006r. http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kod_normy_spoleczne_prawo_i_rynek.pdf, [dostęp: 12.03.2012].

ujawniania, które w związku z technologicznym zaawansowaniem Internetu wykazują ograniczoną skuteczność.

Dozwolony użytek

Pojęcie dozwolonego użytku dotyczy określenia granic, do jakich właściciel intelektualnej własności może ograniczyć jej udostępnianie oraz wskazania sytuacji i warunków, w których użycie owej własności służy ważnym celom społecznym²⁹.

Dozwolony użytek, tradycyjnie dotyczący praw autorskich, coraz mocniej wkracza też w obszar patentów.

W wielu krajach instytucja prawna *fair use* określa zakres dozwolonego użytkowania dobra intelektualnego, zapewniając właścicielowi zyski płynące z tytułu własności a społeczeństwu prawo dostępu do niego. W efekcie dopuszcza się stosowanie materiałów objętych prawem *copyright*, przeważnie w celach edukacyjnych, twórczych i rozrywkowych o charakterze non-profit³⁰. Ponieważ często trudno jest zdefiniować, które z nowych praktyk komunikacyjnych w Internecie spełniają te kryteria, należy wzmocnić wysiłki w kierunku normalizacji tych kwestii.

Istotnym i wciąż otwartym zagadnieniem wydaje się być również uprawnienie autorów i osób posiadających prawa majątkowe do dzieł o decydowaniu o formie i zakresie ich udostępniania. Być może problem rozwiązałoby proste znakowanie plików zamieszczanych w sieci przez dysponentów, kategoryzujące dopuszczalne poziomy i zakresy ich użytkowania. Raz wprowadzonego oznaczenia nie można by było zmienić. W ten sposób dysponenci określiliby formę rozpowszechniania swojego dorobku a interneuci mogliby korzystać z niego według przejrzystych i precyzyjnych reguł.

W cyberprzestrzeni pojęcie dozwolonego użytku zyskuje szerszy wymiar kodyfikacyjny, który zilustrować może następujący przykład. Autor utworu muzycznego bezpłatnie i bez ograniczeń udostępnia go w Internecie, utwór zyskuje milionowe rzesze fanów, następnie w wyniku sukcesu podpisuje on kontrakt na ów utwór z wytwórnią płytową, co zmienia zasadę dystrybucji utworu. Fani, którzy społecznie pracowali na jego sukces, nagle użytkując utwór na dotychczasowych zasadach, stają się przestępcami. Z punktu widzenia interesu społecznego nowy komercyjny status utworu musi budzić kontrowersje.

29) S. Barman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 161.

30) A. Wolniak, *Kod, normy społeczne, prawo i rynek: cztery regulatory zachowań w Internecie i ich wzajemne zależności*, CBKE e-biuletyn, 1 kwietnia 2006r. http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kod_normy_spoeczne_prawo_i_rynek.pdf, [dostęp: 12.04.2012].

Prywatność

Prawo człowieka do prywatności stanowi podstawę niezależności jego funkcjonowania w innych sferach życia i dotyczyć może np. wolności wypowiedzi czy wolności związków międzyludzkich, podlegających oddzielnym kodyfikacjom. Pojęcie prywatności w Internecie kształtowane jest rozwojem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Stwarzają one dziś zarówno, rządów, jak i prywatnemu biznesowi, głównie korporacjom, możliwości niespotykanej w swym zasięgu i precyzji ingerencji w cyberprzestrzeń, stwarzając zagrożenie dla prywatności internautów. Zainteresowanie polityki Internetu w tym zakresie kieruje się głównie na obszary związane z ochroną prywatności komunikacji, anonimowością i ochroną danych osobowych.

Prywatność w komunikacji

Prywatność w komunikacji należy rozumieć jako prawo do ochrony międzyludzkiego porozumiewania się przed dostępem osób, które nie są jego stroną. Tradycyjne prawodawstwo w krajach demokratycznych ustala podstawy prywatności rozmów prowadzonych w domu oraz w miejscach i w okolicznościach, w których z natury rzeczy obowiązuje zwyczaj zachowania tajemnicy, jak w przypadku korespondencji listowej, łączności telefonicznej, kontaktów z prawnikami, spowiednikami czy lekarzami.

Cyfrowa informacja sieciowa niesiona przez Internet nie tylko ułatwia dostęp do treści interpersonalnej komunikacji, ale też pozwala na automatyczne jej analizowanie poprzez wskazywanie poszczególnych słów, fraz, pojęć lub struktur relacji intepersonalnych. Grupami szczególnie zainteresowanymi łamaniem prywatności w sieci są: aparat władzy oraz korporacje.

Organy publiczne określają przepisy pozwalające powołanym w tym celu służbom państwowym uzyskać dostęp do cyberprzestrzeni jako do źródła informacji ważnych w procesach ścigania przestępstw kryminalnych lub ochronie bezpieczeństwa narodowego. Z drugiej jednak strony totalitarne rządy nacisku stosują techniki łamiące prawo do prywatności.

Podczas gdy w przeszłości komunikacja międzyludzka była zwykle celem kontroli rządowej w przypadku stwierdzenia podejrzanych zachowań jednostek, to w środowisku internetowym identyfikacja podmiotów poprzez wskaźnik podejrzanego zachowania ustąpiła miejsca analizie danych przepływających poprzez sieci komunikacyjne. Pomimo łatwości, z jaką od wielu lat działania takie mogą być podejmowane, kraje respektujące prawa człowieka nie pozwalały na ścisły nadzór nad komunikacją międzyludzką w cyberprzestrzeni aż do 2001 roku, czyli do momentu globalnej eskalacji antyterrorystycznych niepokoїв. Pomimo ryzyka, iż w każdym

państwie argument bezpieczeństwa narodowego może być użyty do ograniczenia swobód obywatelskich, również w sposób nieuzasadniony, w USA, w czasie opracowywania prawa antyterrorystycznego w 2009 roku, nawet zwolennicy libertarianizmu wsparli unormowania sankcjonujące urzędowy nadzór nad e-mailami i innymi formami przekazu w sieci. Usankcjonowano też narzędzia pozwalające na realizację tego celu, z jednej strony poprzez nakładanie na dostawców usług sieciowych obowiązku archiwizacji przepływu sieciowego przez okres od 6 miesięcy do dwóch lat, a z drugiej poprzez precyzyjne formułowanie wymagań, które należy spełnić, by uzyskać specjalne pozwolenie na nadzór korespondencji określonych jednostek lub grup³¹.

Szczególną wartością dla korporacji przedstawia wiedza o tym, o czym ludzie rozmawiają i piszą. Treści e-maili czy wypowiedzi na blogach lub chatach nie tylko ukazują preferencje konsumenckie internautów, wskazują niszowe rynki czy też służą reklamie wirusowej („viral” marketing), lecz również dostarczają prowajderom sieciowym treści, mogących stanowić dla nich wartość handlową. Licencyjne umowy użytkowników (*end-user licensing agreements*) uprawniają zresztą często dostawców do przetwarzania treści wysyłanych za pośrednictwem udostępnianego przez nich systemu. Jednym z pierwszych przejawów takiej działalności był serwis internetowy pobierający opłatę za dostęp do treści sprośnych e-maili, wysłanych przez klientów dostawców sieciowych³².

Anonimowość

Istota anonimowości tkwi w ochronie tożsamości strony komunikującej się. J. Migga Kizza³³ określa prawo do anonimowości jako prawo do nieposiadania publicznej tożsamości. W wielu krajach jest ono zagwarantowane konstytucyjnie, na nim opiera się również w dużej mierze idea Internetu.

W rzeczywistości pełna anonimowość w Internecie jest złudzeniem. Interneci tracą ją bowiem przy każdej próbie skorzystania z sieci. Utrata ta przybiera formę bierną, gdy surfując po infostradzie, pozostawiają oni ślad swojego adresu IP lub formę czynną poprzez np. zakładanie konta u prowajdera. Zasady anonimowości naruszają też *cookies*, które monitorują dane użytkownika, zawarte w formularzach serwisu internetowego, łącznie z danymi osobistymi.

Internet dostarcza coraz silniejszych argumentów do podjęcia dyskusji nad wprowadzeniem ograniczeń w prawie do cyberprzestrzennej anonimowości. Wykluczają ją bowiem specyficzne potrzeby niektórych gałęzi aktywności, np. handel elektroniczny, przesyłanie dokumentów urzędowych czy ujawnianie przestępstw internetowych.

31) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 163.

32) Tamże, s. 163.

33) J. MiggaKizza, *Ethical and Social Issues in the Information Age*, Springer 2010, s. 90.

Z drugiej jednak strony, argumentem uzasadniającym anonimowość jest prawo do poszukiwania przez internautę informacji o chorobach umysłowych czy seksualnych bez sugerowania inwigilującym cyberprzestrzeń agencjom rządowym czy korporacyjnym, iż problemy te dotyczą go osobiście.

Ochrona danych osobowych

Dane osobowe w Internecie to informacje o osobach, dane z zakresu ich finansów, zdrowia, przeprowadzonych transakcji, zwyczajów czytelnicy i serfowania po sieci. W polskim prawodawstwie, zgodnie z art. 6.1 ustawy o ochronie danych osobowych, są to „wszelkie informacje dotyczące zidentyfikowanej lub możliwej do zidentyfikowania osoby fizycznej”³⁴.

Dostęp do danych osobowych sprzyja kradzieżom tożsamości i różnorodnym rodzajom oszustw, a fałszerstwa tych danych mogą uniemożliwić ofierze wykonywanie codziennych czynności związanych z transakcjami kupna sprzedaży czy korzystania z praw obywatelskich. Nielegalny dostęp agencji rządowych do danych osobowych sprzyja działaniom ograniczającym wolność wypowiedzi, korporacje zaś mogą je, często wbrew woli właścicieli, wykorzystywać w kampaniach marketingowych.

Unia Europejska czyni wysiłki legislacyjne w celu roztoczenia parasola ochronnego nad wszelkimi rodzajami danych osobowych. Jest to jednak zadanie trudne, choćby z powodu braku jednolitych unormowań i ich interpretacji w poszczególnych krajach członkowskich. W Polsce na przykład Giudo dopuszcza traktowanie adresu IP w kategoriach danych osobowych, co jest jednocześnie sprzeczne ze stanowiskiem sądu monachijskiego, nie zaliczającego tego adresu do takich danych³⁵.

W USA każdy typ informacji osobowych podlega odrębnemu prawodawstwu, co pociąga za sobą szereg skomplikowanych konsekwencji prawnych³⁶.

Szczególnie ważne w obszarze ochrony danych są dobre praktyki społeczne. Nie zawsze bowiem prywatność danych naruszana jest z rozmysłem, czasem wynika ona bowiem z przypadku (utrata laptopa lub nośnika pamięci), błędów oprogramowania komputerowego, czy też niedostatecznej wiedzy i umiejętności użytkownika.

34) A. Sergiej, *Ochrona danych osobowych w Internecie*, Prawnik.pl., <http://www.prawnik.pl/temat-dnia/277576,Ochrona-danych-osobowych-w-Internecie.html>, [dostęp: 23.04.2012].

35) Tamże.

36) S. Braman, *Internet Policy*, [w:] M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011, s. 164.

3. Kierunki potrzeb kodyfikacyjnych w obszarze cyberprzestrzennej koegzystencji

Tradycyjne prawo oferuje regulacje poruszonychw niniejszym opracowaniu obszarów, odnosząc się jednak do ich ogólnej specyfiki *off-line*, bez uwzględnienia szczególnych potrzeb ko-egzystencji w przestrzeni cyfrowej. Zasadniczą wartość przedstawiają w tym zakresie inicjatywy międzynarodowe, stwarzające podwaliny ponadpaństwowych kodyfikacji, takie jak Powszechna Deklaracja Praw Człowieka przyjęta w 1948 r. przez ONZ czy też tworzona w 1950 r. Europejska Konwencja Praw Człowieka. Prawa majątkowe do własności intelektualnej zabezpieczają w szczególności Konwencja Berneńska i Konwencja Paryska.

W dobie globalnego Internetu rola tych inicjatyw staje się szczególnie znamienita. Skuteczność i sprawiedliwość regulacji dotyczących sieci wymaga bowiem ogólnoświatowych unormowań, nadrzędnych w stosunku do lokalnych przepisów krajowych. Ponadto inicjatywy te określają jednolite wyznaczniki kodyfikacyjne dotyczące praw człowieka, obligatoryjne dla każdej dziedziny i kategorii prawnej, którym polityka Internetu winna się podporządkować.

Stają więc przed nią wyzwania związane z jednej strony ze wzmocnieniem międzynarodowych prac nad ujednoczeniem i precyzowaniem przepisów dotyczących funkcjonowania w cyberprzestrzeni, z drugiej zaś wynikające z konieczności ochrony szeroko pojętych wolności ludzkich zagrożonych totalitarnymi tendencjami elit władzy politycznej i gospodarczej. Jak pisał bowiem K. T. Toeplitz³⁷, „*klucz do przyszłości mediów leży nie w wynalazkach technicznych, których nie brakuje, lecz w charakterze społeczeństwa, w którym chcielibyśmy żyć w sposób godziwy i świątły. Zarys takiego społeczeństwa jest obecnie mglisty, a wola, aby je osiągnąć, wydaje się słaba*”.

37) K. T. Toeplitz, *Dokąd prowadzą nas media*, ISKRY, Warszawa, 2006, s. 313.

Bibliografia

Druki zwarte

Braman S., *Internet Policy*, [w:] Consalvo M, Ess C. (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Blackwell Publishing, 2011.

du Wall M., Walecka-Rynduch A., *Netarchia jako propozycja modelu demokracji przyszłości*, [w:] du Wall M., Majorek M. i inni (red), *Współczesna przestrzeń polityczna. Ewolucja czy rewolucja?*, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne sp. z o.o., Kraków 2011..

MiggaKizza J., *Ethical and Social Issues in the Information Age*, Springer 2010.

Parsons J. J., Oja D., *New Perspectives on Computer Concepts 2012: Comprehensive, Course Technology*, Cengage Learning, 2012.

Pucek Z., *Uwagi o sferze publicznej i internecie*, [w:] Pokorna-Ignatowicz K., Bierówka J. (red.), „Stare” media w obliczu „nowych”, „nowe” w obliczu „starych”, *Media i Polityka, tom 3*, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne sp. z o.o., Kraków 2011.

Toeplitz K. T., *Dokąd prowadzą nas media*, ISKRY, Warszawa, 2006.

Czasopisma

Hyeryoung O., *New Media Practices in Korea*, International Journal of Communication 5, 2011, <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/701/527>.

Netografia

http://www.web.gov.pl/g2/big/2009_12/60262697a02b6fe40139b-bcbcc311850.pdf.

Waglowski P., *Prawne aspekty rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, PARP 2009.

<http://www.nytimes.com/2011/02/22/technology/22iht-broadband22.html>

McDonald M., *Home Internet May Get Even Faster in South Korea*, New York Times.

http://wiki.laptop.org/images/2/24/OLPCF_M%26E_Publication.pdf, Hieji Z., Barry B. i inni, *Assessment Overview of One Laptop per Child Projects*, One Laptop per Child Foundation Learning Group, wrzesień 2010.

http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/2002/action_plan/pdf/actionplan_en.pdf

eEurope 2002, *All Information Society For all, Action Plan*, Council of the European Union, Commission of the European Communities, Bruksela,

2000-06-14.

<http://www.computerworld.pl/news/368828/Panstwo.nie.zamierza.zrezygnowac.z.wprowadzania.ograniczen.w.Internecie.html>,

Rutkowski P., *Państwo nie zamierza zrezygnować z wprowadzania ograniczeń w Internecie*, Computerworld.

<http://www.broadband.gov/plan/>,

National Broad Band Plan. Connecting America.

http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kod_normy_spoleczne_prawo_i_rynek.pdf,

Wolniak A., *Kod, normy społeczne, prawo i rynek: cztery regulatory zachowań w Internecie i ich wzajemne zależności*, CBKE e-biuletyn, 1 kwietnia 2006 r.

<http://www.prawnik.pl/temat-dnia/277576,Ochrona-danych-osobowych-w-Internecie.html>,

Sergiej A., *Ochrona danych osobowych w Internecie*, Prawnik.pl.

Róża Dolińska, Suzan Reyadh

**TELEWIZJA W ŻYCIU OSÓB
STARSZYCH**

Wstęp

Telewizja stała się nieodłącznym elementem współczesnego świata. Odbiornik telewizyjny odgrywa kluczową rolę w naszym życiu, ale przede wszystkim zaistniał jako integralny element życia osób w podeszłym wieku. Seniorzy poświęcają telewizji coraz więcej czasu, co powoduje w pewien sposób zasadniczy czynnik wywołujący zmiany w relacjach interpersonalnych. Trzeba wziąć pod uwagę fakt, iż bodźce emitowane w telewizji mają zdecydowanie wpływ na myślenie człowieka. Ludzie często nie zdają sobie sprawy, iż ukazany obraz świata w telewizji bywa zniekształcony i niezgodny z rzeczywistością. Spędzanie całych dni przed telewizorem przyczynia się w pewnym stopniu do kreowania nieprawidłowego obrazu świata. Telewizja kształtuje określone postawy, buduje opinie oraz wartości, jak i modele zachowania. Zdarza się, że osoby nadmiernie oglądające telewizję popadają w skrajne nastroje, depresję a nawet załamania psychiczne.

Pomocą w wyjaśnieniu roli telewizji w życiu osób starszych jest ich stan psychiczny. Problematykę tę chcemy omówić na przykładzie grupy osób powyżej 65 roku życia. Są to osoby na emeryturze a zatem takie, które nagle przerwały swą aktywność, nadającą dotychczas sens ich życiu. Wielu z tych seniorów ma poczucie niedołączy, pełnienia marginalnej roli w społeczeństwie, które są źródłem relacji depresyjnych. Taki stan doprowadza do samotności i izolacji. Zły stan psychiczny może prowadzić do pewnych zmian w osobowości. Osoby w podeszłym wieku są szczególnie podatne na wszechstronne uzależnienia.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Przystosowanie do starości.
2. Skutki oddziaływania mediów.
3. Społeczna rola telewizji.
4. Znaczenie telewizji dla seniorów.
5. Uzależnienie od telewizji.

1. Przystosowanie do starości

„Człowiek na starość przypomina emerytowanego aktora, który siedzi na widowni i smętnie spogląda jak jego ulubioną rolę gra kto inny”

Magdalena Samozwaniec

Dla wielu ludzi starość zaczyna się w momencie przejścia na emeryturę. Przebieg procesu starzenia nie jest dla wszystkich ten sam. Z biegiem lat człowiek coraz częściej rozmyśla o wydarzeniach lat ubiegłych i ocenia rozmaite czynniki, które wpłynęły na jego życie. Wraz ze starością pojawia się postępująca potrzeba izolacji od społeczeństwa, odcięcia od świata zewnętrznego wraz z zerwaniem więzi emocjonalnych z innymi ludźmi.

Starzenie się jest procesem regresyjnym, wycofywania się z pewnych obszarów życia. Jego przebieg cechują znaczne różnice indywidualne. U jednych zachodzi wolniej u drugich szybciej. Przystosowanie człowieka starego do nowych warunków, choć w dużej mierze zależy od właściwego systemu społecznego, to pozostaje w bezpośredniej zależności od niego samego, głównie od jego aktywności, która umożliwi mu podejmowanie zmian we własnym życiu, podnosząc adaptację do zmieniających się warunków i kierowania nimi, aby były one źródłem poczucia sensu i indywidualnej satysfakcji¹.

Jak pisze O. Czerniawska: „Człowiek zawsze jednak był i jest osobą, podmiotem współtworzącym własny los bez względu na czas historyczny i warunki, w jakich żyje”².

Ostatnia faza rozwoju człowieka to wiek starczy. Dłuższe życie umożliwia nam wykorzystanie swoich możliwości i potencjału. Starzenie się nie musi dotyczyć wszystkich działań ludzkich, musi być szansą do wykorzystania, umożliwiającą zachowanie indywidualności i tożsamości człowieka starego, dać okazję do uzyskania pełnego rozwoju³.

Wiele przecież wskazuje na to, że już niedługo ludzie starzy będą stanowić znaczącą część populacji świata. Skoro tak, to musi powstać uzasadniona naukowo koncepcja ich samodzielnego życia, ponownego podejmowania przez nich aktywnych ról społecznych i godnego uczestniczenia w utrzymaniu siebie, a nie dogorywania w przeznaczonych dla nich poczekalniach⁴.

1) A. Chabior, *Rola aktywności kulturalno-oświatowej w adaptacji do starości*, Instytut Technologii Eksploatacji, Radom – Kielce 2000, s. 12.

2) O. Czerniawska, *Trendy rozwojowe w zachowaniu ludzi dorosłych*, [w:] T. Wujek (red.), *Wprowadzenie do andragogiki*, Wydawnictwo Instytutu Technologii Eksploatacji, Warszawa 1996, s. 37.

3) A. Chabior, *Rola aktywności kulturalno-oświatowej w adaptacji do starości*, Instytut Technologii Eksploatacji Radom – Kielce 2000, s. 38.

4) K. Obuchowski (red.), *Starość i osobowość*, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej im.

Istotne jest, aby do starości przygotowywać nie tylko człowieka starszego czy też osoby będące przed emeryturą, ale też osoby znajdujące się w wieku, w którym o starości jeszcze się nie myśli. To wynik rozwoju i konieczności nadchodzących czasów z uwagi na wzrastający udział ludzi starzejących się i starych w populacji ludności kraju⁵.

Przygotowanie do starości powinno być sytuacją, dzięki której osoba zaakceptuje i zrozumie zmiany będące jej samej udziałem. Tak jak życie człowieka, jego rozwój i starość jest procesem wielopłaszczyznowym trwającym w czasie, tak i przygotowanie do ostatniego etapu egzystencji ludzkiej powinno przebiegać na kilku poziomach:

- przygotowanie biologiczne - wszelkie działania zmierzające do kształtowania nawyków uprawiania aktywnego wypoczynku, sportu i rekreacji. Zachowanie dobrego stanu zdrowia warunkującego przedłużenie aktywnego życia. Zachowania jak największej sprawności ruchowej, dzięki której możliwe jest zachowanie samodzielności w zakresie aktywności samoobsługowej, codziennej i życiowej;

- przygotowanie socjalne - to zapewnienie odpowiedniego statusu materialnego seniorom, zapewnienie godnych warunków egzystencji, dostępności do usług medycznych o wysokim poziomie. To także wdrażanie do aktywności społecznej, utrzymywanie więzi towarzyskich a tym samym zapobieganie izolacji społecznej⁶;

- przygotowanie psychiczne - to zrozumienie i akceptacja starości, redukcja lęków i obaw. Pozytywne myślenie o własnych planach, przyszłości i celach;

- przygotowanie intelektualne i kulturalne – to pielęgnowanie starych i nabywanie nowych zainteresowań oraz ich twórcze zaspokajanie. Umiejętne racjonowanie, wypełnianie i gospodarowanie wolnym czasem, zajęciami wzbogacającymi osobowość człowieka o wartości duchowe i nowe przeżycia i emocje.

Należy zaznaczyć, że w takiej kolejności należy uporządkować omawiane poziomy. Wystarczające zabezpieczenie socjalne, zachowanie dobrego stanu zdrowia i odpowiednie przygotowanie psychiczne uniemożliwiają uczestnictwo w aktywności intelektualnej i kulturalnej, tworzą sytuacje sprzyjające rozumieniu i akceptacji starości. Gdy omawiane pierwsze trzy fazy nie są zachowane, osoby starsze nastawione są przede wszystkim na przetrwanie. Nie akceptują siebie, nie chcą pogodzić się z sytuacją, którą odczuwają jako złą. Pedagogicznym koncepcjom starzenia i starości przyświeca jeden zasadniczy cel: uczynić wszystko, ażeby odnaleźć własną starość w nowym wymiarze życia i sztuki starzenia się, aby starość stano-

Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2002, s. 10.

5) A. Chabior, *Rola aktywności kulturalno-oświatowej w adaptacji do starości*, Instytut Technologii Eksploatacji Radom – Kielce 2000, s. 24-25.

6) Tamże, s. 45.

wiła dla ludzi ważny, wartościowy i godny okres życia⁷.

Szybko zachodzące zmiany w postępie cywilizacyjnym w wymiarze społecznym i w wymiarze jednostkowym w życiu na emeryturze są nośnikiem adaptacji w starości i do starości.

Adaptacja człowieka starszego do nowych warunków, choć w dużej mierze zależy od właściwego systemu społecznego, pozostaje także w ogromnej zależności od rodzaju podejmowanych działań w wymiarze jednostkowym. Funkcjonowanie systemu społecznego uwikłane jest w wiele nieprawidłowości będących źródłem złego przystosowania się i trudności ludzi starszych. Nieprawidłowo działające instytucje i wadliwy system opieki społecznej, jakkolwiek zapewnia opiekę człowiekowi starszemu, to jednak nie pomaga w reorganizacji życia. A to właśnie od niej w ogromnej mierze zależy adaptacja do starości, która jest zdolnością człowieka do samodzielnego kształtowania własnego życia w taki sposób, by było ono źródłem poczucia sensu i indywidualnej satysfakcji. Duże możliwości w tym zakresie stwarza aktywność kulturalno-oświatowa⁸.

2. Skutki oddziaływania mediów

Środki masowego przekazu stały się głównym czynnikiem rozwoju naszej cywilizacji. Środki masowej komunikacji są wszechpotężne, mają zdolność do dominacji nad ludzkością. Warto zaznaczyć fakt, iż w dzisiejszych czasach dynamika przemian jest ogromna. Technologia to narzędzie do funkcjonowania, a każdy postęp techniczny przynosi nieprzewidziane konsekwencje. W skład mediów wchodzi przede wszystkim telewizja, Internet, radio, prasa oraz inne urządzenia, które są przekaźnikami informacji. Media odgrywają poważną rolę w życiu każdego z nas. W sposób szczególny należałoby przedstawić tutaj system medialny, jakim jest telewizja. Dzięki zdolności perswazji ma ona skuteczne oddziaływanie na całe społeczeństwo. Można wręcz powiedzieć, iż media, a głównie telewizja, są dominującym instrumentem władzy nad społeczeństwem. Przeważającym pośrednikiem pomiędzy zdarzeniami a społeczeństwem jest telewizja. Stała się ona medium mającym kluczowe znaczenie w komunikowaniu masowym. Jest obiektem kulturowym, uruchamiającym proces przemian.

3. Społeczna rola telewizji

W dzisiejszych czasach telewizja odgrywa olbrzymią rolę w społeczeństwie. Przekaz telewizyjny stał się obecnie potężnym i trudnym do opano-

7) Tamże, s. 46.

8) Tamże, s. 77.

wania żywołem. Oprócz funkcji edukacyjnej, poznawczej oraz informacyjnej, telewizor zajmuje ważne miejsce w życiu rodzinnym, gdzie pełni często rolę „wychowawcy i nauczyciela”. Taki stan rzeczy stanowi podstawę do niepokoju, szczególnie gdy prezentowane w telewizji materiały mają dość niską wartość intelektualną oraz wyrabiają błędne pojęcie o świecie.

„Telewizja - jak wskazuje nazwa - to widzenie (łacińskie *visio*) na odległość (greckie *tele*), czyli dostarczanie skądkolwiek, z jakiegokolwiek oddalonego miejsca, przed oblicze publiczności rzeczy, które można zobaczyć. W telewizji widzenie ma przewagę nad mówieniem, w takim rozumieniu, że głos osoby mówiącej lub odgłosy z planu są podporządkowane obrazowi, mają ten obraz komentować. Tym samym telewidz staje się w większym stopniu zwierzęciem widzącym niż zwierzęciem symbolicznym. To, co wyobrażone za pomocą obrazów, znaczy dla niego więcej niż to, opowiedziane w słowach”⁹.

Jedną z ważnych cech telewizji jest jej funkcja poznawcza i edukacyjna. Telewizja daje szansę kształcenia ludziom niemającym dostępu do innych dóbr kultury i nauki. Wspaniała idea telewizji edukacyjnej niezupełnie się sprawdziła ze względu na archaiczną formę przekazu informacji, daleką od współczesnych norm. Najskuteczniejszą formą zdobywania wiedzy jest nauka poprzez rozrywkę, o czym zapominają twórcy programów edukacyjnych. W rezultacie widzowie wybierają inne, bardziej przystępne kanały telewizyjne. Telewizja proponuje zmienne atrakcje, przyciągając w ten sposób widza.

Według J. Ellisa „Telewizja potwierdza domową izolację widza i zaprasza go do postrzegania świata z tej pozycji. Widz jest zatem utwierdzany w istnieniu podstawowego podziału świata na „wewnętrzny” (domowy, rodzinny, swojski) i „zewewnętrzny” (pracy, polityki, życia publicznego, miasta, tłumy). Ten podział współgra z podstawowym podziałem ideologicznym życia naszego społeczeństwa: „wnętrze” jest miejscem bezpieczeństwa, potwierdzenie tożsamości i władzy, „zewewnętrzne” niesie ze sobą ryzyko, wyzwanie dla tożsamości i poczucie bezradności”¹⁰.

Według R. McIlwraitha, R. Jacobvtza, R. Kubey’a i A. Aleksandra oglądanie telewizji będzie czynnością powodującą relaks i oderwanie się od codziennych problemów. Autorzy ci zauważyli, iż osoby mniej aktywne, o słabszym zdrowiu wykazywały wyższy poziom zależności od mediów¹¹.

Zasiadając przed telewizorem, widzowie nie zawsze zdają sobie sprawę z tego, iż docierający do nich przekaz nie zawsze jest obiektywny. Często informacje podawane są w sposób służący konkretnym celom nadawcy.

9) G. Sartori, *Homo videns Telewizja i postmyślenie*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s.17.

10) W. Godzic, *Telewizja jako kultura*, Wyd. Rabid, Kraków 2002, s. 46.

11) D. Kubicka, A. Kołodziejczyk, *Psychologia wpływu mediów – wybrane teorie, metody, badania*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 41.

W dzisiejszych czasach telewizja stanowi silne narzędzie w realizowaniu polityki państwa. O sile perswazji przekazu telewizyjnego świadczy choćby skuteczność reklam.

Każdy człowiek dąży do tego, aby najmniejszym nakładem sił realizował swoje potrzeby. Telewizja wydaje się być idealnym środkiem w zaspokajaniu potrzeb relaksu i rozrywki. O ile wypoczynek jest człowiekowi potrzebny, o tyle jego nadmiar może zaszkodzić. Uczucie przyjemności towarzyszące oglądaniu telewizji człowiek zaczyna traktować jako normę, względem której ocenia resztę aspektów swego życia. Tłumaczy to fakt, że zasiadając przed telewizorem, trudno zaangażować się potem w bardziej wymagające zajęcia. Nie ulega wątpliwości, iż telewizja jest czynnikiem uzależniającym, znajdując się tym samym na pierwszym miejscu wśród metod spędzania wolnego czasu. Jak wynika z badań, bierność i stan obniżonej aktywności podczas oglądania telewizji utrzymuje się także długo po jej wyłączeniu, co jest zjawiskiem niepokojącym. Zauważalny jest stopniowy zanik naturalnej potrzeby kontaktów międzyludzkich, zwłaszcza pośród osób starszych i samotnych. Bez wątpienia ma w tym swój udział telewizja jak również inne nowoczesne media. Warto również wspomnieć, iż multimedialny charakter przekazu telewizyjnego ogranicza znacznie wyobraźnię widza, gdyż podany mu obraz jest kompletny, więc nie ma potrzeby go interpretować i przetwarzać zanim do niego dotrze. Łatwość odbioru informacji za pośrednictwem odbiornika telewizyjnego polega na tym, iż są one uprzednio poddane selekcji, przetworzone i podane w formie niewymagającej wyciągania dalszych wniosków. Taki stan rzeczy przyczynia się do obniżenia kreatywności, jak również upośledza zdolność myślenia.

4. Znaczenie telewizji dla seniorów

Rzadkością jest teraz występowanie modelu spędzania wolnego czasu przez osoby starsze w licznej rodzinie w otoczeniu dzieci oraz wnuków. Ludzie starsi wybierają spędzanie wolnego czasu w sposób, który wiąże się z mniejszym wysiłkiem fizycznym i umysłowym. Możemy zaobserwować, iż sposób spędzania starości daleki jest od kótek zainteresowań, spotkań w grupach rówieśniczych, wspólnych wycieczek czy też uprawiania własnych ogródków. Zbliżając się do kresu swego istnienia, człowiek szuka najmniej angażującej i wymagającej formy relaksu. Wraz z pogarszaniem się możliwości umysłowych znacznie zawęża się liczba dostępnych metod spędzania wolnego czasu. U osób w podeszłym wieku można zauważyć wydłużony proces myślenia. Starzenie się jest procesem, w którym zachodzą wszelkie zmiany w organizmie, od pogarszania się wytrzymałości fizycznej po zaburzenia pamięci krótkotrwałej. Grupę seniorów cechuje wyobcowanie. Widoczna jest samotność, która zniechęca ich do

życia, a jedyną odskocznią od rzeczywistości jest świat po drugiej stronie srebrnego ekranu.

Według J. Lull telewizja jest używana na dwa sposoby. Pierwszy z nich to sposób strukturalny, używanie jako źródło kontaktów społecznych (np. dla towarzystwa) lub jako regulatora zachowania (np. dla organizacji czasu podczas dnia). Drugim zaś to sposób relacyjny służący temu, by mieć temat z innymi osobami, czegoś uniknąć, czegoś się nauczyć lub też dla zaznaczenia dominacji¹².

Równie ciekawą propozycję przedstawia nam D. McQuail. Wydedukował cztery powody, dla których ludzie korzystają z telewizji:

1. Dla uzyskania informacji – czyli dowiedzenia się o istotnych zdarzeniach, uzyskania rady w sprawach praktycznych lub dla ukształtowania opinii na jakiś temat, zaspokojenia ciekawości czy poczucia bezpieczeństwa dzięki zdobytej wiedzy.

2. Dla wzmocnienia poczucia tożsamości – tj. dla potwierdzenia indywidualnego systemu wartości, znalezienia modeli postępowania, w celu identyfikowania się z wartościowymi postaciami bądź wczucia w osobowość drugiego człowieka.

3. Dla integracji i interakcji społecznej – tj. dla identyfikowania się z innymi, uzyskiwania poczucia przynależności, rozumienia innych, znalezienia tematów do konwersacji i nawiązania interakcji społecznej, dla uzyskania substytutu rzeczywistego towarzystwa, pomocy w wypełnianiu zadań i ról społecznych, dla wspomagania kontaktów z rodziną, przyjaciółmi i społeczeństwem.

4. Dla rozrywki – czyli ucieczki od rzeczywistości, odsunięcia problemów, dla relaksu, uzyskania zadowolenia, emocjonalnego rozluźnienia, zaspokojenia potrzeb kulturalnych i estetycznych oraz pobudzania seksualnego.¹³

Odbiorcami programów informacyjnych są coraz starsi ludzie. Przykładem tego są osoby przebywające w domach opieki, jak i w zwykłych domach. Charakterystyczną cechą tych osób, jak już wcześniej wspomniano, jest samotność. W przypadku osób, które przechodzą ostatnią fazę życia w domach opieki towarzystwo telewizji jest bardzo istotne.

5. Uzależnienie od telewizji

Ludzie wśród wszystkich istot cechują się szczególną słabością do ulegania swoim pragnieniom. Obsesyjne dalsze dążenie do zaspokojenia swoich potrzeb świadczy o tym, że przerodziły się one w nałóg, który

12) D.Kubicka, A.Kołodziejczyk, *Psychologia wpływu mediów – wybrane teorie, metody, badania*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007, s. 35.

13) Tamże, s. 36.

jak każde uzależnienie wywiera destrukcyjny wpływ na psychikę ludzką. W dzisiejszych czasach współczesny człowiek styka się z różnym zagrożeniem ze strony otaczającego go świata, zalicza się do nich technologia, która sama w sobie nie jest niczym złym, pod warunkiem, że nie traktuje się jej jako jedyne sposobu na spędzenie wolnego czasu. O uzależnieniu od mediów decydują uwarunkowania środowiskowe, jak również czynniki będące indywidualnymi cechami człowieka, takie jak zdrowie, aktywność czy też status społeczny. Jeśli traktuje się telewizję jako środek przekazu informacji dostępnych w szerokiej gamie programów informacyjno-edukacyjnych nie grozi nam uzależnienie. Gdy natomiast telewizja staje się celem samym w sobie i wpatrujemy się w ekran bez względu na to, co widzimy, to mamy wtedy do czynienia z nałogiem o przebiegu podobnym jak w uzależnieniu od alkoholu lub narkotyków. Nałóg pochłania bez reszty „telemaniaków”, czego efektem jest zaniedbywanie przez nich swoich obowiązków, choć zdają sobie z tego sprawę, jest już za późno, aby mogli sobie z tym poradzić. Próba usunięcia źródła uzależnienia wywołuje u osób uzależnionych frustrację i agresywne zachowania, bowiem oglądanie telewizji staje się niemal tak samo ważne, jak zaspokojenie podstawowych potrzeb życiowych.

Telewizja doprowadziła do tego, że coraz rzadziej społeczeństwo sięga po książki czy czasopisma. Motywacją do oglądania telewizji przez starszą widownię jest zaspakajanie swoich potrzeb. Głównym zaś powodem jest chęć poprawienia sobie nastroju, lecz wielu z nich nie zdaje sobie sprawy, iż to właśnie takie beczynne siedzenie przed telewizorem nie poprawia nastroju, wręcz psuje go, powodując przygnębienie i smutek. Podczas gdy wydaje nam się, iż taka forma spędzenia wolnego czasu odpręża nas i rozładowuje stres, tak naprawdę oglądanie telewizji powoduje obniżenie dobrego samopoczucia. Osobom wydaje się tylko, iż odczuwają przyjemność, podczas gdy podświadomie czują niepokój i wyrzuty sumienia. Telewizja stała się nieodłącznym partnerem w życiu osób starych i osamotnionych. Z każdym dniem zwiększa się pragnienie oglądania jej, a jak wiemy, apetyt rośnie w miarę... oglądania.

Moc przyciągania przez telewizję uwagi podyktowana jest wrodzonym u człowieka instynktem orientacji, którego istnienia dowiódł Pawłow. Wykorzystuje to zjawisko wyłącznego skupienia swojej uwagi na nowym bodźcu wzrokowym bądź słuchowym. Już u dwumiesięcznych niemowląt można zaobserwować żywą reakcję na bodźce dopływające z odbiornika. Można by stwierdzić, że już od najmłodszych lat jesteśmy wręcz skazani na telewizję. Wielu ludzi telewizję traktuje jako jedyne, obiektywne źródło informacji o świecie. Jest w tym odrobina prawdy, gdyż stanowi ona swego rodzaju okno na świat, dostarczając informacji z wielu dziedzin. W niektórych sytuacjach i wykonywanych zawodach staje się to nie-

odzwonne. Kłopot pojawia się, gdy z telewizora korzysta się w sposób ciągły. Doprowadza to do uciążliwych konsekwencji zarówno dla samego uzależnionego, jak i dla jego otoczenia. Kluczowe staje się pytanie o sens, dla którego ludzie oglądają telewizję.

Z punktu widzenia omawianej tu problematyki ważne jest, aby przedstawić kolejne poważne zagadnienie, jakim jest świat seriali telewizyjnych, tak zwana wieloodcinkowa telenowela. W swoim założeniu telenowełe mają za zadanie uzależnić. Kluczowy jest tu sposób ich reżyserowania, tak że każdy ich odcinek kończy się w kulminacyjnym momencie. Zachęca to do obejrzenia kolejnych odcinków, aby dowiedzieć się, co stało się dalej. Klasyczne telenowełe nigdy nie są emitowane w czasie największej oglądalności, wręcz wyświetlane są około godzin rannych i południowych, kiedy przy telewizorze zasiadają osoby, które dysponują nadmiarem wolnego czasu. Pory emisji telenowel świadczą o tym, do kogo one są skierowane. Widownię telenowel stanowią zatem osoby starsze lub pracujące w domu. Ze względu na prezentowane treści typowe telenowełe pld.-amerykańskie oglądane są prawie wyłącznie przez kobiety. Z braku innych zajęć starsze panie chętnie śledzą losy serialowych bohaterów. W telenowelach szczególnie atrakcyjny wydaje się wątek romantyczny, wokół którego toczy się cała akcja serialu. Starsze osoby znajdują tu motyw miłości, której same nie zaznały bądź za którą tęsknią. Telenowela staje się substytutem mało ciekawego życia, które wiedzą, gdzie nic interesującego raczej się nie wydarzy. Widzowie często utożsamiają się wręcz ze swoimi ulubionymi bohaterami, przeżywają ich problemy i dzielą ich radość. Z jednej strony, na niektórych z nich ucieczka od szarej codzienności ma zbawienny wpływ, z drugiej, brak umiaru i świadomości własnego uzależnienia przynosi w dramatycznych skutkach konsekwencje. Po pewnym czasie u widzów obserwuje się klasyczne symptomy uzależnienia, a odstawienie czynnika uzależniającego wywołuje nasilające przygnębienie.

Przeprowadzone badania przez R. McIlwaritha już w 1998 roku prezentowały osoby, które same opisywały siebie jako uzależnione od telewizji, jako osoby cechujące się wysokim poziomem neurotyzmu, introwersji oraz skłonnością do szybkiego nudzenia się. Twierdziły, iż oglądając telewizję, chciały zapomnieć o problemach, jak również wypełnić swój czas¹⁴.

Niestety w późnym wieku nie każdy jest zdolny indywidualnie narzucać sobie pewne ograniczenia dotyczące oglądania telewizji.

14) D. Kubicka, A. Kołodziejczyk, *Psychologia wpływu mediów-wybrane teorie, metody, badania*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Krakow 2007, s. 43.

Zakończenie

Możemy powiedzieć, iż w dobie dzisiejszych czasów telewizja jest najpopularniejszym medium, które stwarza duże możliwości w przekazywaniu wydarzeń. Posiada zdolność do budowania nowego, lepszego jutra lecz nie umie go w odpowiedni sposób wykorzystać, gdyż pokazuje to, co populacja chce ujrzeć i bardziej skłania się do bezwzględnej walki o popularność niż o dobro człowieka.

Narastające zainteresowanie telewizją można zaobserwować przede wszystkim wśród osób starszych, u których głównymi zależnościami, jakie powodują ten stan, jest samotność i niedołążność. Osoby takie z powodu swej sytuacji patrzą na ten medialny obraz świata w celu zapomnienia. Mają nadzieję, iż to, co zobaczą na ekranie, pozwoli im odkryć i zrozumieć otaczającą rzeczywistość.

Mimo iż media oddziałują w większym stopniu negatywnie na społeczność, obecność ich jest niezbędna. Dla wielu osób w sędziwym wieku taka atrakcja jest niezmiernie potrzebna. Pomimo iż wielu z nich podświadomie zdaje sobie sprawę z tego, iż zostali poddani dobrowolnie takiemu uzależnieniu, to w pełni taką sytuację akceptują.

Bibliografia

Druki zwarte:

- Aronson E., *Człowiek - istota społeczna*, PWN, Warszawa 1998.
- Aronson E., Wilson T.D., Arket R.M., *Psychologia społeczna - Serce i umysł*, Wyd. Zys i S-ka, Warszawa 1997.
- Chabior A., *Rola aktywności kulturalno – oświatowej w adaptacji do starości*, Instytut Technologii i Eksploatacji, Radom – Kielce 2000.
- Cialdini R., *Wywieranie wpływu na ludzi*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994.
- Czerniawska O., *Trendy rozwojowe w zachowaniu ludzi dorosłych*, [w:] T. Wujek, *Wprowadzenie do andragogiki*, Wydawnictwo Instytutu Technologii Eksploatacji, Warszawa 1996.
- Dobek-Ostrowska B., *Media masowe na świecie. Modele systemów medialnych i ich dynamika rozwojowa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007.
- Godzic W., *Telewizja jako kultura*, Wydawca Rabid, Kraków 2002.
- Hoffinger M., *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Warszawa 2002.
- Juszczak S., *Komunikacja człowieka z mediami*, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 1998.
- Kubicka D., Kołodziejczyk A., *Psychologia wpływu mediów – wybrane teorie, metody, badania*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
- Łuszczek K., *Nowoczesna telewizja czyli bliskie spotkania z kulturą masową*, Poligrafia Insektoratu Towarzystwa Salezjańskiego, Tychy 2004.
- Koblewska J., *Propaganda i wychowanie. Szkice o środkach masowego oddziaływania*, Instytut Wydawniczy Cruz, Warszawa 1974.
- Obuchowski K. (red.), *Starość i osobowość*, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej im. Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2002.
- Sartori G., *Homo videns Telewizja i postmyślenie*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007.
- Wilki E., Kolasińska-Pasterczyk I., *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.

Czasopisma:

- Maison D., *Pilotem w spot*, „Charaktery”, nr 3/26/1999.
- Paluchowski W. J., *Wpływ postawy wobec reklam TV na ich odbiór*, „Przeгляд”, nr 2455/2002.
- Szmajke A., *Przez dziurkę TV*, „Charaktery”, nr 4/39/2000.

Paweł Ciunowicz

ETIOLOGIA I MOTYWY ZABIJANIA

Wstęp

To, że ludzi ekscytuje oglądanie śmierci i zabijania to fakt. Co jest fenomenalnego w zabijaniu? Gdyby jednak spróbować się zdystansować od emocji towarzyszących obserwacji zabójstwa, można by przeanalizować przyczyny zabójstw i spróbować znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego zabijanie, jak i obserwowanie zabijania fascynuje ludzi.

Starożytni Rzymianie powszechnie dla rozrywki oglądali potyczki gladiatorów. W całej sztuce, literaturze, muzyce, rzeźbiarstwie czy malarstwie średniowiecza nie brak makabrycznych przedstawień śmierci czy zabijania, np. tzw. taniec śmierci (*dance macabre*). Współcześni ludzie podobnie, dla rozrywki, masowo oglądają przemoc i zabijanie, w różnej formie w telewizji lub Internecie. W ostatnim okresie zwraca się uwagę na wzrost akceptacji dla zachowań agresywnych w cywilizowanych społeczeństwach, co znajduje odzwierciedlenie np. w sposobach i częstotliwości prezentacji agresji w mediach, akceptacji przemocy wobec dzieci w domu i w szkole oraz promowania zachowań agresywnych jako cech osób osobowościowo silnych o zdolnościach przywódczych¹.

Przestępcom zbrodnia może nie popłacać, lecz pokazywanie przemocy i zabijania na pewno jest opłacalne dla przemysłu medialnego. Ludzie chętnie obserwują przemoc. Pozwalają nierzadko dzieciom na oglądanie programów czy granie w gry komputerowe oparte na zabijaniu, ponieważ to angażuje uwagę. Częste obcowanie ze scenami przemocy jednak może prowadzić do zjawiska habituacji, czyli zubożenia na nie. Według amerykańskich analiz liczba zbrodni pokazywana w telewizji jest dziesięciokrotnie większa niż w rzeczywistości, a widzowie nabierają błędnego, niepokrywającego się z rzeczywistością przekonania o szerokim rozpowszechnieniu się przemocy wśród ludzi². Agresja jest obecna na każdym kroku i o każdej porze we wszystkich środkach masowego przekazu, mimo że znane są mechanizmy jej oddziaływania, zwłaszcza na dzieci oraz to, jaki mają wpływ „wychowawczy” i na kształtowanie agresywnych zachowań. Mechanizmy te wpływają na kształtowanie postaw odbiorców, oddziałując na wszystkie jej elementy (poznawczy, emocjonalny, behawioralny). Wpływ ten jest spójny, przez co się uzupełnia i wzmacnia³.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Różnice w podejściu społeczeństw do pozbawiania życia na przełomie dziejów.

1) J. Meder, *Zachowania agresywne przeciwdziałanie, leczenie*, Wyd. Polskie Towarzystwo Psychiatryczne, Kraków 2007, s. 63.

2) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Krupski i s-ka, Lublin 2000, s. 35-49.

3) Tamże, s. 137-148.

2. Etiologię zabójstw.
3. Zabójstwa w afekcie.
4. Zabójstwa dokonane z premedytacją.
5. Teorie powstawania agresji.
6. Rolę kształtowania postaw i przekonań w etiologii agresji.
7. Predyspozycje biologiczne do popełnienia zabójstw.

1. Różnice w podejściu społeczeństw do pozbawiania życia na przełomie dziejów

Twierdzenie, że obserwacja zabijania przyciąga i absorbuje ludzi, obejmuje również przysłowiowych gapiów, którzy gromadzą się na miejscu katastrofy i głęboko, autentycznie przeżywają i wyrażają swoje oburzenie tragedią i współczucie dla ofiary. Większość ludzi generalnie potępia zabójstwo i faktycznie w kontakcie z zabójstwem doświadcza lęku, złości i oburzenia moralnego. Nie zmienia to jednak faktu, że u wielu ludzi zabójstwo czy w ogóle śmierć budzi ciekawość, a nawet fascynację. Przyczyna być może leży w samym zjawisku śmierci, które ciągle nie jest zbadane. Większość systemów religijnych zajmuje się właśnie rozważaniami na temat tego, co będzie po śmierci. Generalnie z założenia potępiają one moralnie zabijanie, jednak jednocześnie dopuszczają różne jego formy, np. zabójstwa rytualne u Majów, idea dżichadu w Islamie. W kościele katolickim Katechizm również dopuszcza zabijanie, np. w obronie własnej. Ważną rolę zdają się tu mieć priorytety rozumiane jako wartości takie jak ochrona świętości, w tym np. świętości życia. To właśnie system wartości determinował w historii społeczeństw ich stosunek do życia, śmierci i zabijania. Decydował również o tym, kogo można zgodnie z obowiązującym systemem wartości i prawem pozbawić życia, a kogo nie. Można przytoczyć wiele przykładów zgodnego z obowiązującym prawem i akceptowanego społecznie legalnego pozbawiania życia. Należą do nich między innymi: zalegalizowana eutanazja w Holandii, aborcja w Hiszpanii, kara śmierci w Stanach Zjednoczonych, szariat w niektórych krajach islamu, zabicie niewolnika w starożytnym Rzymie czy Żyda w faszystowskich Niemczech. Dziś zarówno akceptowane społecznie, jak i dopuszczalne przez obowiązujące przepisy jest prawo do pozbawienia kogoś życia w obronie własnej lub majątku. Większość systemów prawnych na świecie różnicuje zabójstwa i nie wszystkie jego formy traktuje i karze jednakowo.

Innym przykładem różnicowania przez prawo podejścia do zabójstw jest np. zabójstwo niewiernej żony. Nierzadko zdrada małżeńska bywa traktowana jako tzw. okoliczność łagodząca. Wówczas dla sprawcy oznacza to faktycznie mniej surowy wyrok niż w przypadku innego rodzaju zabójstw. W dawnym prawie angielskim zabicie niewiernej żony nie było praktycznie traktowane jak zabójstwo. W stanie Teksas do 1974 roku

mąż, który zabił żonę, mógł być uniewinniony, jeśli pozbawił ją i kochanka życia zanim opuścili miejsce aktu cudzołóstwa⁴. Podobne prawa ustanowione były w Japonii i Chinach.

Kolejnym, bardziej poruszającym rodzajem zabójstwa jest dzieciobójstwo. Ale i w tym przypadku na przełomie dziejów w różnych kulturach systemy wartości niejednakowo traktowały pozbawianie życia dzieci. U ludów pierwotnych, gdzie główną wartością było przetrwanie, dzieciobójstwo miało na celu ograniczenie przyrostu naturalnego oraz wyeliminowanie osobników ułomnych lub słabych. Od najdawniejszych czasów miały miejsce zabójstwa selekcyjne. W starożytnej Grecji, Kartaginie, Fenicji, a więc nie tylko pierwotnych społeczeństwach, ale również w rozwiniętych kulturowo cywilizacjach w wybranych sytuacjach dzieciobójstwo bywało akceptowane. Za przykład może posłużyć zabijanie dziewczynek lub dzieci w przypadku nadmiernego przyrostu rodziny utrudniającego jej wyżywienie i byt.

W starożytnych Atenach dozwolone było porzucenie dziecka bez większych konsekwencji prawnych, ale przed rodzinną ceremonią Anfidrenii, podczas której oficjalnie akceptowano narodziny dziecka, nadając mu imię. W niektórych plemionach germańskich rodzice również posiadali prawo życia i śmierci dziecka. Decyzja o tym, czy dziecko będzie żyło, podejmowana była z zasady przed rytuałem przyjęcia go do wspólnoty plemiennej. W starożytnym Rzymie, ojczyźnie Prawa w jego dzisiejszym rozumieniu, ojciec rodziny (*pater familia*) mógł całkowicie zgodnie z obowiązującym prawem decydować o życiu i śmierci jej członków (*jus vitae necisque*). Mógł np. oddać córkę lub syna za długi w niewolę.

Także współczesne systemy prawne niekiedy traktują dzieciobójstwo jako przestępstwo uprzywilejowane, a nie jak zbrodnię. Prawo chroni przykładowo kobiety, które dopuściły się tego czynu pod wpływem silnych emocji związanych z porodem. Praktyka jednak wskazuje, że zabójstw noworodków dokonują częściej matki z poważnymi problemami natury społecznej, rodzinnej czy zawodowej, a nie działające pod wpływem urazów wywołanych trudnym porodem. Potencjalna skłonność do dzieciobójstwa nie jest wynikiem porodu, lecz całokształtu okoliczności dotyczących kobiety rodzącej⁵.

Dziś w dobie integracji Europy i świata, migracji ludności, mass mediów, w czasie mieszania się kultur toczy się dyskusja na temat pozbawiania życia dzieci nienarodzonych, ale poczętych. Aborcja jest w Europie akceptowana w wielu kręgach społecznych, gdzie obok wątpliwości co do momentu, w którym przyjmuje się rozpoczęcie życia jako ważny ar-

4) D.M.Buss, *Zazdrość – niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 129.

5) J. Potulski, *Dzieciobójstwo – kwestie prawne i społeczne*, „Niebieska Linia”, nr 6/53/2007, s. 15-20.

gument i powód aborcji, wskazuje się niemożność wyżywienia rodziny. W Chinach dokonuje się przymusowych aborcji, tłumacząc to nadmiernym przyrostem ludności.

W Polsce prawo generalnie zabrania pozbawiania życia człowieka, natomiast nie precyzuje definicji samego człowieczeństwa. Próbuje rozwiązać dwa problemy praktyczne. Mianowicie: po pierwsze, od jakiego momentu płód ludzki staje się człowiekiem; po drugie, czy można kwestionować człowieczeństwo dzieci urodzonych ze znacznymi zniekształceniami fizycznymi lub wadami psychicznymi⁶. W sprawie kwestionowania człowieczeństwa osób upośledzonych prawo wypowiada się jednoznacznie. Nie ma wątpliwości co do tego, że żaden stopień jakiegokolwiek upośledzenia czy to umysłowego, czy fizycznego istoty urodzonej przez kobietę nie powoduje wykluczenia go z zakresu pojęcia człowiek. Co do oceny prawnej na temat tego, od kiedy ma miejsce początek życia ludzkiego i od kiedy człowiek staje się człowiekiem, istnieje w doktrynie kilka koncepcji:

- kryterium fizjologiczne (moment pierwszego samodzielnego oddechu),
- kryterium przestrzenne (moment oddzielenia się płodu od ciała matki),
- kryterium położnicze (moment od początku porodu).

Dotychczas dominował pogląd opierający się na kryterium pierwszego oddechu⁷.

Zastanawiającym i niepokojącym zjawiskiem jest pozbawianie życia samego siebie. Samobójstwo to utrata możliwości istnienia. W Mongolii żyjący w koczowniczych plemionach starzy ludzie, gdy czują, że są obciążeniem dla rodziny, odchodzą w odosobnione miejsce, aby umrzeć, więc tak naprawdę popełnić samobójstwo. Można również się spotkać z odbieraniem własnego życia jako dowodu poświęcenia lub po prostu większej wrażliwości emocjonalnej. Przykładem mogą być czasy romantyzmu, kiedy panowała w pewnym sensie moda na to, aby się nieszczęśliwie zakochać i w efekcie wielu przeżyć odebrać sobie życie.

W wielu kręgach kulturowych samobójstwo było aktem honorowym, przy czym można tu wymienić chociażby japońskich samurajów, hinduskie żony płonące na stosach swoich zmarłych mężów, samobójców zamachowców ginących i zabijających w imię Boże. W faszystowskich Niemczech samobójstwo było proponowane niektórym oficerom jako rozwiązanie honorowe. Kolejnym przykładem są sycylijskie vendetty i zabijanie z zemsty, poczucia krzywdy i niesprawiedliwości. W niektórych krajach muzułmańskich jest zakorzeniona tradycja, że o wyroku śmierci na niewiernej żonie decyduje jej rodzina pierwotna, a samej egzekucji podejmuje się najczęściej jej brat. Tak więc bez wątpienia to system wartości obowiązujący w danej społeczności determinuje podejście do zabójstwa i odbierania życia w ogóle.

6) L. Gardocki, *Prawo Karne*, Warszawa 2004, s. 220.

7) Tamże.

2. Etiologia zabójstw

Człowiek świadomie zabija swych bliźnich od samego początku, tj. odkąd w procesie ewolucji stał się człowiekiem. Być może wcześniej również pozbawiał życia w obrębie jednego gatunku. Teoria ewolucyjna agresji wskazuje na liczne funkcje agresji wewnątrzgatunkowej i jej korzyści ewolucyjne. Za przykład mogą posłużyć zwycięzcy walczący o samicę, którzy jako silniejsi samce w stadzie przekazują swoje lepsze geny. Agresji międzygrupowej towarzyszy czasami integracja i współdziałanie własnej grupy oraz łatwiejsze i trwalsze przyjęcie przez ogół grupy norm.

Człowiek świadomie pozbawia życia drugiego, odkąd zaczął doświadczać uczuć takich jak gniew czy zazdrość. Zazdrość jest prawdziwą uczuciową mieszkanką wybuchową, składającą się głównie z lęku i złości, związana z obawą utraty, choć występująca często obok innych emocji i uczuć⁸. Generalnie zazdrość jest naturalnym uczuciem. Nie jest sama w sobie zła. W religii chrześcijańskiej dobry Bóg jest Bogiem zazdrosnym. Zazdrość tak, jak i inne uczucia ma swoje ważne psychologiczne funkcje. Ma chronić i podtrzymywać związek i zapewnić bezpieczny byt potomstwu w przypadku kobiet i niechęć do wychowywania nie swojego potomstwa u mężczyzn w celu przekazania swoich genów i utrzymywania swojego potomstwa. Wszystko jest w porządku, dopóki uczucia są przeżywane adekwatnie do sytuacji. Tzn. większość ludzi zaczyna odczuwać zazdrość, kiedy podświadomie lub świadomie wychwytuje sygnały niewerbalne, np. nowe zainteresowania, perfumy, więcej spędzanego czasu poza domem itp.

Z własnych obserwacji zauważyłem, że większość pacjentów, którzy zgłaszali problem zazdrości w psychoterapii, mieli naprawdę uzasadnione powody, aby jej doświadczać. Czym innym jest patologiczna, niczym nieuzasadniona obiektywnie niszcząca życie zazdrość (np. zespół Otella - nierzadko występująca psychoza u alkoholików).

Jeden z najstarszych tekstów źródłowych - Biblia, opisując pierwsze zabójstwo (Kain zabił Abla), zdaje się wskazywać właśnie na zazdrość jako jego główny motyw⁹. Również obserwacja własna z perspektywy specjalisty psychoterapii potwierdza, że najwięcej przemocy domowej czy też zabójstw domowych mają u swego podłoża, jeśli nie zaburzenia i choroby psychiczne (jak np. uzależnienia), to właśnie zazdrość i gniew. Także wyniki badań przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych potwierdzają, że zazdrość jest główną przyczyną przemocy fizycznej w małżeństwie¹⁰. Z kolei wyniki badań kanadyjskich i australijskich wskazują, że najbar-

8) S. Bogusławski, T. Roźniatowski, *Mała Encyklopedia Medycyny*, Wyd. PWN, Warszawa 1979, s.1424.

9) A. Jankoski, L. Stachowiak, K. Romaniuk, *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Wyd. Pallotinum, Poznań-Warszawa 1971, s. 25.

10) D. M. Buss, *Zazdrość-niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 108.

dzień narażone na zabójstwo w związkach są kobiety żyjące w odizolowaniu bądź separacji od partnera¹¹.

Ludzie zabijali jednak z różnych pobudek. Często można się spotkać z morderstwami dla zysku, władzy, sławy, z zazdrości lub strachu, a także zabójstwa rytualne i na tle seksualnym. Przyczynami i motywami zabójstw, jak i ich różnymi konsekwencjami zajmuje się dziś wiele nauk, w tym medycyna, psychologia, dydaktyka, etyka, filozofia, resocjalizacja i wiele innych. Szerzej problematyką motywów zabójstw zajmuje się także prawo i kryminalistyka. Kryminalistyka szukając i analizując właśnie motywy czynów przestępczych, a zwłaszcza zabójstw, determinuje kierunek poszukiwań grup operacyjno-śledczych. Policja szukając sprawcy zabójstwa, zawsze zaczyna od szukania i analizy motywu zbrodni. W prawie karnym natomiast wpływ motywu na działanie przestępcze wyznacza wysokość kary. Ustalenie stanu umysłu sprawcy odgrywa w systemie prawnym zasadniczą rolę. Ten sam czyn, tj. odebranie ludzkiego życia, uznawany jest za morderstwo, gdy jest zamierzony, lub za mniej ciężką zbrodnię, tj. zabójstwo, gdy był niezamierzony¹². Generalnie prawo dzieli zabójstwa na dwa typy: popełnione w afekcie i z premedytacją.

Istnieje hipoteza, która dowodzi, że najwięcej zabójstw ma miejsce w rodzinie, ale i że największa ich liczba jest niezamierzona. Jest efektem tzw. potknięć, czyli przysłowiowym „przeciągnięciem struny” i katastrofą¹³. Zabójstwo w afekcie to zabójstwo nieplanowane, dokonane pod wpływem silnych emocji, które mogły mieć wpływ na zaburzoną ocenę sytuacji i na utratę panowania nad sobą. Afekt to silne wzruszenie i wzburzenie, nagłe wyzwolenie emocji, często połączone z osłabieniem krytycyzmu. Działanie w afekcie, ze względu na ograniczenie zdolności do rozpoznania czynu, może być przyjmowane przez prawo jako okoliczność łagodząca¹⁴. Najwięcej zabójstw tego typu ma miejsce w rodzinach (i związkach nieformalnych), bo tam są największe emocje. Jedną z podstawowych zasad prowadzenia śledztwa jest szukanie zabójcy w pierwszej kolejności w kręgu rodziny lub znajomych ofiary. Badania przeprowadzone w Kanadzie w latach 1974-90 ujawniły np., że prawdopodobieństwo dokonania zabójstwa dokonanego na kobietach przez ich partnerów było trzy razy większe niż zabicie ich przez osoby obce. Gdyby to porównanie ograniczyć tylko do oficjalnie zawartych małżeństw, to wynosi ono dziewięć do jednego¹⁵.

Badania wskazują, że kobiety również zabijają swoich partnerów. Robią to jednak rzadziej i zwykle nieosobiście. Częściej natomiast nakłania-

11) Tamże, s.128.

12) P. G. Zimbardo, F. L. Ruch, *Psychologia i życie*, Wyd. PWN, Warszawa 1988, s. 315.

13) D. M. Buss, *Zazdrość niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 125-128.

14) S. Bogusławski, T. Roźniatowski, *Mała Encyklopedia Medycyny*, Wyd. PWN, Warszawa 1979, s. 18.

15) D. M. Buss, *Zazdrość niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 122.

ją do zabójstwa osoby trzeciej i zabijają niepartnera, ale np. jego kochankę. Liczne badania wskazują wspomnianą wcześniej zazdrość jako jedną z głównych przyczyn zabójstw w rodzinie (badania w Kanadzie 85%, wśród plemion Afrykańskich 91% badanych zabójców współmałżonków na powód zabójstwa wskazywało zazdrość seksualną, niewierność lub próby odejścia żony od męża)¹⁶.

Kolejnym uczuciem, częstą przyczyną zabójstw w afekcie jest lęk. Zdarza się, że ludzie zabijają ze strachu. Znajdujący się w bardzo trudnej, traumatycznej sytuacji zagrażającej ich życiu lub zdrowiu albo życiu ich bliskich mogą mieć tendencje do zaburzonej oceny sytuacji i być bardziej podatni na utratę panowania nad swoim zachowaniem. Czasem to reakcja na przewlekły stres jest przyczyną zabójstw w afekcie, np. kobieta, która od wielu lat była ofiarą przemocy domowej, po jakiejś przykrew uwadze męża zabiła go. Ofiarami przewlekłego stresu wymagającymi nierzadko profesjonalnej pomocy psychologicznej są też żołnierze wracający z wojny. Innymi rodzajami lęku, mogącymi prowadzić do tragedii, są trudności adaptacyjne czy lęk przed zmianą. Najbardziej człowiek może się bać tego, czego nie zna. Przykładem może być całkowicie nowa sytuacja życiowa, taka jak strata partnera, dziecka, pracy, majątku, wolności czy utrata zdrowia. Człowiek boi się zmiany nawet wtedy, kiedy ma świadomość, że będą to zmiany na lepsze bądź pożądane, np. ślubu, rodzicielstwa, awansu, zmiany miejsca zamieszkania, nowej pracy czy rozpoczęcia współżycia seksualnego. Nowościom naturalnie towarzyszy lęk. Ma on psychologicznie mobilizować do lepszego przygotowania się do zmiany. Natomiast problem zaczyna się w momencie, kiedy człowiek odczuwa nie niepokój, ale przerażenie. Wówczas poziom lęku jest na tyle wysoki, że wpływa na trudności w koncentracji, myśleniu, właściwej ocenie i zaburzeniu kontroli nad impulsami. Jednakowo trudny jak lęk przed zmianą jest lęk przed znanym, ale wyjątkowo przykrym i traumatycznym doświadczeniem.

Lęk jest ściśle powiązany z procesem uczenia się i zdobywania wiedzy i doświadczenia. Na przykład po dotknięciu płomienia człowiek rozumie, że ogień parzy i pamiętając to bolesne doświadczenie, w następnym kontakcie z ogniem odczuwa lęk przed ponownym poparzeniem. Lęk ma chronić. Im silniejsze było poparzenie, tym silniejszy lęk przed kolejnym. Choroobowy lęk jest konsekwencją traumatycznego przeżycia i dotyka np. ofiary wypadków, kataklizmów lub gwałtownej napaści i brutalnej przemocy.

Kolejnym uczuciem, będącym przyczyną zabójstw w afekcie jest gniew. Złość w dużym natężeniu (szał, furia) podobnie jak lęk i zazdrość może zakłócać zdolność oceny i możliwości kontroli. Ma również ważne funkcje w życiu człowieka. Podstawową funkcją złości jest ukierunkowanie działania i przez to skuteczniejsze zaspokajanie potrzeb. To właśnie na bazie

16) Tamże, s. 122-125.

buntu i gniewu ludzie walczyli o wolność, sprawiedliwość w różnego rodzaju powstaniach czy rewolucjach. W gniewie łatwiej zareagować na dziejącą się krzywdę czy łatwiej się obronić w razie napaści. Istnieje przysłowie „Polak głodny to zły”. Tak więc w razie np. głodu czy zmęczenia pojawi się złość sygnalizująca, że któraś z potrzeb jest niezaspokojona. Można nadal ignorować potrzebę (zjem, odpoczne później), ale złość będzie narastać do momentu, w którym zmusi człowieka do podjęcia działania.

Niektórzy ludzie, mający mniejszą odporność na przeżywanie uczuć, w tym złości, ukierunkowują swoje działanie na doświadczenie ulgi w napięciu, a nie na zaspokojeniu swoich potrzeb. Niezaspokojenie rodzi frustrację. Frustracja to z definicji zablokowanie skierowanej na cel aktywności organizmu bądź stan wynikający z napotkania takiej przeszkody¹⁷. Tak więc koncentrując się na doświadczeniu ulgi związanej z przeżywaniem złości, niektórzy popadają w uzależnienia lub uciekają się do agresji. Oba sposoby przynoszą ulgę w przeżywaniu złości, natomiast potrzeba pozostaje nadal niezaspokojona. Przykładem może być, że upicie się czy rozładowanie na innym człowieku nadal nie zaspokoilo potrzeby zjedzenia czy wypoczynku. Złość powraca wówczas i ponownie zaczyna narastać.

Ważne jest tu rozróżnienie uczucia złości od zachowania, jakim jest agresja. Uczucia nie są ani dobre, ani złe, są potrzebne do tego, aby sprawnie funkcjonować i przetrwać w procesie ewolucji. Agresja nie jest uczuciem, a wyuczonym sposobem reagowania na silne emocje. Czasem agresję może wywołać konkretne zdarzenie, powodujące szybkie natężenie złości, np. oglądanie ataku na bliskich lub czegoś bardzo gorszącego. Może ją również sprowokować tłumiona latami złość i frustracja będąca efektem licznych niezaspokojonych potrzeb (np. akceptacji, szacunku czy bezpieczeństwa).

Praktycznie wszystkie popędy pełnią rolę mechanizmów regulacyjnych, które pomagają człowiekowi utrzymać równowagę fizjologiczną. Organizm reguluje się, aby utrzymać stałość swego normalnego środowiska wewnętrznego – jest to proces zwany homeostazą. W przypadku gdy stan wewnętrzny zostanie zaburzony, powstają warunki, które motywują organizm do aktywności poszukiwawczej. Taka aktywność wygasa dopiero wtedy, gdy zostaje osiągnięty cel i zostaje przywrócona równowaga biologiczna lub gdy zacznie dominować jakiś silniejszy motyw¹⁸.

3. Zabójstwa w afekcie

Analizując zabójstwo w afekcie, należy rozpatrzyć właśnie afekt, a więc emocje, które były motorem zabójstwa. W prawie jednak nie wystarczy, aby czyn był popełniony pod wpływem silnego wzburzenia. Uczu-

17) G. Mendecka, *Agresywna bieda*, „Niebieska Linia”, nr 4/39/2005, s. 19-21.

18) P. G. Zimbardo, F. L. Ruch, *Psychologia i życie*, Wyd. PWN, Warszawa 1988. s. 317.

cie to musi być dodatkowo usprawiedliwione odpowiednimi okolicznościami i zasługiwać na pewne zrozumienie z punktu widzenia funkcjonujących w społeczeństwie zasad moralnych. Takie uczucia muszą być współmierną reakcją do wywołującej je przyczyny¹⁹. Wyjątkiem od tej zasady mogą być zaburzenia emocjonalne, tzw. zaburzenia afektywne, które powodują niepoczytalność sprawcy. Są one również przyczyną innego rodzaju zabójstw, w tym samobójstw. Zaburzenia afektywne towarzyszą często chorobom psychicznym, takim jak np.: depresja, mania, schizofrenia, jak też wszelkiego typu zaburzenia lękowe, od stresu pourazowego do napadów paniki. Generalnie przyczyny zaburzeń psychicznych można podzielić na:

- egzogenne (tj. przyczyny są poza chorym, np. przyczyną depresji jest utrata pracy czy zdrada żony, lęku, np. przeżycie traumatycznego wydarzenia), te leczy się głównie za pomocą psychoterapii;

- endogenne (przyczyny zaburzeń emocji są wewnątrz chorego i są efektem np. zaburzonej pracy mózgu, niedoboru hormonów, infekcji), te leczy się głównie za pomocą farmakoterapii.

Zaburzenia emocjonalne to z definicji subiektywne i nieprzyjemne odczucia, trwające tygodniami, miesiącami, a czasami latami przeszkadzające człowiekowi w efektywnym funkcjonowaniu²⁰. Zaburzenia i choroby psychiczne nie są wbrew powszechnej opinii zjawiskiem marginalnym, podobnie zresztą jak choroby somatyczne. Mają ponadto bezpośredni wpływ na zaburzenie kontroli popędów u chorych oraz na agresywne zachowania. Zaburzenia kontroli impulsów, jak i zachowania agresywne stanowią dziś zarówno istotny problem społeczny, jak i kliniczny. Sama agresja zaś manifestuje się w bardzo wielu różnych formach przemocy psychicznej i fizycznej pomiędzy ludźmi, ale też w agresywnym rozwiązywaniu konfliktów społecznych lub religijnych. Zaniedbanie leczenia ludzi psychicznie chorych ma bezpośredni wpływ na wzrost ilości przestępstw, w tym zabójstw. Nie trzeba mieć szczególnie bogatej wyobraźni, aby wiedzieć, że człowiek psychicznie chory i nie zrównoważony może być niebezpieczny zarówno dla innych, jak i siebie.

Warto zauważyć, że próby samobójcze powtarzają głównie osoby chore psychicznie. Z mojej praktyki zawodowej wynika, że ci spośród pacjentów, którzy mieli kilka prób samobójczych, co jakiś czas leczą się psychiatrycznie. Zdarzało się, że niektórzy nawet o tych samych porach roku zgłaszali się po poradę i deklarowali niechęć do wykonywania codziennych czynności i znacząco obniżony nastrój. Jaskrawym przykładem może być przypadek pacjentów, którzy znali się nawzajem i 3 lata z rzędu, nie umawiając się wcale, zgłaszali się do mnie w tym samym dniu z powodu depresji. W obu przypadkach niezbędna okazała się pomoc psychiatry, do którego zostali przeze mnie skierowani.

19) Tamże, s. 222.

20) J. Strelau, *Psychologia – psychologia ogólna*, t. 2, Wyd. GWP, Gdańsk 2004, s. 346.

Przykładem choroby psychicznej, najczęściej przyczyniającej się do odbierania sobie życia, jest depresja. 15% chorych na depresję popełnia samobójstwo, co jest wskaźnikiem 25 razy wyższym niż w całej populacji. Depresja jest utratą radości życia. Ludzie generalnie chcą być szczęśliwi. W różny sposób próbują jednak to szczęście realizować. Próbuje swoje szczęście i swoje życie kontrolować. Coraz częściej starają się kontrolować nie tylko widoczne efekty swoich działań, takich jak pozycja zawodowa, zarobki, wygląd, ale także usiłują zapanować nad światem uczuć i emocji, kontrolować sposób doświadczania własnego życia.

Nadmierna próba kontrolowania uczuć może prowadzić do uzależnień, będących jedną z głównych przyczyn agresji i zabójstw w społeczeństwach. Uzależnienia sprowadzają się do utraty zdolności autoregulacji i według coraz większej liczby obserwacji i analiz stają się one dominującym schorzeniem naszych czasów²¹.

Sposób postępowania z osobami psychicznie chorymi reguluje prawo, które określa również poziom odpowiedzialności karnej chorych psychicznie w przypadku popełnienia przez nich przestępstwa, w tym zabójstwa, określając ich poczytalność. Tak więc niektóre zaburzenia i choroby psychiczne zwalniają całkowicie z odpowiedzialności karnej. Natomiast sąd, opierając się na opinii biegłych, może nakazać przymus leczenia w trybie ambulatoryjnym - dochodzącym lub stacjonarnym - leczenie w zamkniętym oddziale (np. przypadku zdiagnozowanych alkoholików), bądź ubezwłasnowolnić całkowicie lub częściowo np. schizofrenika, który zagraża sobie i innym.

Nie tylko zaburzenia psychiczne, ale wspomniane wcześniej silnie przeżywane stany emocjonalne mogą być także przyczyną ograniczonej poczytalności i być rozpatrywane jako okoliczność łagodząca w sytuacji dokonania zabójstwa w afekcie. Ich ocena zależy od obowiązującego systemu wartości, prawa i oceny biegłych. Stwierdzenie niepoczytalności oznacza brak winy z powodu braku możliwości dokonania właściwej oceny. Na przykład psychoza to utrata kontaktu z rzeczywistością. Silny i usprawiedliwiony okolicznościami afekt mogący obniżyć zdolności oceny i kontroli może być również okolicznością łagodzącą i tzw. przestępstwem uprzywilejowanym.

4. Zabójstwa dokonane z premedytacją

Czym innym jest jednak dokonanie zabójstwa świadomie, przez osobę, która miała pełną możliwość oceny dobra i zła, nie zaślepiły ją żadne emocje i dokonała zbrodni z premedytacją. Z jednej strony rozdzielanie

21) J. Mellibruda, Z. Sobolewska-Mellibruda, *Integracyjna terapia uzależnień*, Wyd. Instytut Psychologii Zdrowia, Warszawa 2006, s. 9-19.

zabójstwa na usprawiedliwione i potępione może budzić różne emocje (zwłaszcza w przypadku, gdy jakaś forma pozbawiania życia oceniana i karana jest w sposób różny od odmiennego systemu wartości i poczucia sprawiedliwości), z drugiej natomiast analiza zjawiska zabijania, jak i przyczyn jego powstawania w sposób oczywisty różnicuje zabójstwo, zwłaszcza właśnie ze względu na jego motyw (czym się kierował sprawca i czy w ogóle chciał zabić) oraz zdolności do oceny sytuacji i kontroli (poczytalność bądź poczytalność ograniczona).

W systemie prawnym konieczne jest rozróżnianie zachowania nieumyślnego od dobrowolnego, zbrodni dokonanych pod wpływem namiętności od tych, które zostały dokonane z premedytacją, zdarzeń przypadkowych od zamierzonych. U podłoża takich ustaleń znajdują się zjawiska z dziedziny motywacji²². Stanowisko prawa jest w pewnym sensie kwestią umowną, zależną w dużej mierze od przyjętego światopoglądu, wyznawanej religii i obowiązującego systemu wartości²³, czyli od tego, co ogół społeczeństwa uważa za słuszne, ważne lub dopuszczalne. Zależy również od tego, jak ocenia ono motywację zabójcy, czym się kierował.

Zabójstwo z premedytacją oznacza, że zabójca dopuścił się swojego czynu w pełni świadomie. Zdecydował się zabić i zrealizował plan zabójstwa. Prawo reguluje karanie za zabójstwo umyślne w art. 148 § 1 kodeksu karnego, określając zabójstwo z premedytacją mianem zabójstwa umyślnego typu podstawowego przy użyciu lakonicznego zwrotu „kto zabija człowieka”²⁴. Świadome zabójstwo to inaczej morderstwo. Słowo świadome oznacza, że zabójca miał możliwość oceny dobra i zła i dobrowolnie wybrał zło. Oczywiście kierował się jakąś motywacją, którą też determinuje jakiś system wartości. Ocena moralna danej społeczności zależy jednak od tego, na ile system wartości zabójcy jest zbieżny z ogólnie przyjętym. Dla zabójcy jego motywacją mogą być np. pieniądze, władza czy zemsta i nie widzi powodu, by nie zabijać, jeśli w jego systemie wartości ludzkie życie znajdzie się niżej w hierarchii ważności. Powstrzymać go może strach przed ewentualnymi konsekwencjami. Psychiatria i psychologia diagnozuje takie osobowości jako tzw. zaburzone osobowości. Do specyficznych zaburzeń osobowości zalicza się głęboko zakorzenione i utrwalone wzorce zachowań, odmiennie od danej kultury. Odmienność ta przejawia się w wielu wymiarach funkcjonowania jednostki: w odmiennym spostrzeganiu, myśleniu, przeżywaniu emocji, a przede wszystkim odnoszeniu się do innych ludzi²⁵.

Spśród wszystkich typów zaburzeń osobowości wyróżnia się tzw. oso-

22) P. G. Zimbardo, F. L. Ruch, *Psychologia i życie*, Wyd. PWN, Warszawa 1988, s. 315.

23) L. Gardocki, *Prawo Karne*, Wyd. C.H. Beck, Warszawa 2004, s. 220.

24) Tamże, s. 219.

25) J. Strelau, *Psychologia – jednostka w społeczeństwie i elementy psychologii stosowanej*, t.3, Wyd. GWP, Gdańsk 2005, s. 588-592.

bowość dyssocjalna (antyspołeczna). Przejawia się ona nieliczeniem się z normami społecznymi, a przede wszystkim: nieliczeniem się z uczuciami innych, lekceważeniem norm i zobowiązań społecznych, trudnością w utrzymaniu stałych związków z innymi, łatwością reagowania agresją i zachowaniami gwałtownymi nieadekwatnymi do sytuacji, brakiem zdolności do przeżywania poczucia winy i niewrażliwością na stosowanie kary²⁶. Takich ludzi społecznie niezaadaptowanych określa się powszechnie mianem psychopatów. Osobowość dyssocjalna charakteryzuje się ponadto niskim progiem odporności na cierpienie psychiczne, zaniżoną samooceną, niską odpornością na krytykę, ale i niską empatią i współczuciem. Zauważalny jest też patologiczny sposób przeżywania uczuć. Psychopaci przeformułują poczucie winy na poczucie krzywdy. Sprawca przemocy, który maltretuje żonę, oskarża ją, że to ona go zmusza i prowokuje do tego, aby ją bił. To ona jest winna temu, że on ją musi krzywdzić.

W mojej praktyce zawodowej spotkałem się z przypadkiem pacjenta, który niedługo po opuszczeniu zakładu karnego zgłosił się na psychoterapię (taki też był warunek sądu wcześniejszego zwolnienia go z więzienia). Był to człowiek o miłej powierzchowności, sympatyczny i uprzejmy w kontakcie do momentu, kiedy padło pytanie, czy czuje się winny. Na twarzy pojawił się grymas złości i pogardy. Pacjent zaczął krzyczeć, że ci ludzie, których okrada, to źli ludzie, bo przecież tyle jest biedy na świecie, a oni opływają w dostatki, podczas gdy tak wielu żyje w nędzy. Na zadane pytanie, dlaczego kradnie, odpowiedział ze zdumiewającą szczerością, że to oczywiste: „bo on ma, a ja nie, a ja potrzebuję”. Widoczny był brak jakichkolwiek wyrzutów sumienia.

Kolejnym przypadkiem wartym przytoczenia jest pacjent, który w trakcie psychoterapii ujawnił, że popełnił własnoręcznie dwa morderstwa, za które nigdy nie odpowiedział. Po warsztacie na temat wstydu i poczucia winy przyszedł na rozmowę indywidualną z pretensją, dlaczego on nie ma poczucia winy. Przyczyn szukał w brakach psychologa, który prowadził zajęcia i który go nie rozumiał. Jego autentyczne rozdrażnienie nie dotyczyło chęci zadośćuczynienia czy nawrócenia, ale poczucia braku czegoś, co inni mają. Spytał, czy coś z nim jest nie w porządku. Odpowiedziałem, że moim zdaniem zdecydowanie tak, skoro nie ma wyrzutów sumienia z powodu dokonania zabójstwa. Na pytanie, co on sam o tym myśli, jakie towarzyszą temu uczucia, opowiadał, że w przypadku pierwszego zabójstwa to w zasadzie czuje złość na tego człowieka, że go zaczepił w chwili, gdy ten był pijany. Dodał również, że kiedyś, jak wypił, to mu „odbijało”. Zapytany o drugie zabójstwo odpowiedział, że tamten człowiek był mu winien pieniądze i nie oddawał, więc przejechał go samochodem. Zapytany po raz kolejny o poczucie winny stwierdził, że może i przesadził, ale

26) Tamże, s. 596.

„tamten tak naprawdę sam był sobie winny, bo gdyby oddał mu pieniądze, to przecież by go nie zabił”.

Zaburzenia osobowości nie są w żaden sposób usprawiedliwieniem jakichkolwiek zachowań agresywnych, ponieważ człowiek, który ma możliwość rozpoznania kryteriów moralnych, świadomie i dobrowolnie popełnia swój czyn. Oczywiście zawsze towarzyszą temu różne emocje (zazdrość, lęk, gniew), natomiast zachowanie człowieka, który dokonuje morderstwa planowanego, determinują jego priorytety (dobra materialne, władza, przekonania, prestiż itd.), czyli motywacja. Tyle że jego system wartości jest odmienny od powszechnie przyjętego i obowiązującego, a jego motywy zabójstwa są ogólnie źle oceniane moralnie i generalnie potępiane.

Zdarza się, że zabójca doświadcza wewnętrznego konfliktu wartości. Może przejawiać wtedy tzw. zachowania ambiwalentne²⁷. Manifestują się np. tym, że zabójca chorej matki opiekuje się nią i jednocześnie planuje zabicie jej. U zwierząt również obserwujemy zachowania ambiwalentne, np. szczur, który bada nowy obiekt, jest ciekawy i jednocześnie boi się. W zachowaniu wyciąga głowę w kierunku obiektu, przywierając jednocześnie tylną częścią ciała do podłoża. Zachowanie takie odzwierciedla przeciwstawne popędy: ucieczki i eksploracji. Podobne zachowania widać np. u dzieci, które próbują pogłaskać psa. Stają daleko najczęściej bokiem i jednocześnie próbują dosięgnąć psa. Wewnętrznego konfliktu i ambiwalentnych zachowań doświadczają ludzie, którzy zabijają na żądanie ofiary i pod wpływem współczucia dla niej. Za przykład mogą posłużyć żołnierze dobijający swojego śmiertelnie rannego kolegę czy pozbawienie życia osoby bardzo cierpiącej fizycznie i nieuleczalnie chorej. Prawo w tym przypadku podobnie jak w innych dopuszcza nadzwyczajne złagodzenie kary lub nawet odstąpienie od jej wymierzenia, ze względu właśnie na motyw zabójstwa (w tym przypadku współczucie i żądanie ofiary) dla sprawcy zabójstwa autentycznego²⁸.

5. Teorie powstawania agresji

Zabójstwo jest najwyższym stopniem agresji. Agresja w dosłownym tłumaczeniu, z łaciny *agressio*, oznacza napaść, a agresor rozbójnika. Istnieje kilka różnych teorii agresji:

- instynktu,
- popędu,
- uczenia się.

Teoria instynktu - zakłada istnienie instynktu właśnie jako zachowania wrodzonego, zdeterminowanego biologiczną koniecznością rozładowa-

27) J. Strelau, *Psychologia – podstawy psychologii*, t. 1, Wyd. GWP, Gdańsk 2003, s. 190.

28) L. Gardocki, *Prawo Karne*, Wyd. C. H. Beck, Warszawa 2004, s. 223.

nia agresywnej energii. Za głównych twórców tej teorii uważa się Zygmunta Freuda i Konrada Lorenza. Freud uważał, że w człowieku istnieją dwa instynkty: życia (*eros*) i śmierci (*thanatos*), którego istotą jest dążenie do śmierci i powrót do istnienia człowieka w postaci nieorganicznej. Aby człowiek uniknął autodestrukcji, kieruje ów instynkt zniszczenia i agresję na inne niż on sam obiekty.

Zwolennicy tej koncepcji przywołują przykłady zwierząt, niektórych gatunków ptaków i ryb, które mają prawdopodobnie instynkt agresji wrodzony (porównanie np. gołębia i sokoła czy wilka i baranka). Chociaż u ludzi agresja śmiertelna w skutkach jest często obserwowana, to u zwierząt agresja wewnątrzgatunkowa rzadko prowadzi do śmierci. Teoria instynktu tłumaczy to tym, że człowiek w procesie ewolucji zastąpił pierwotną agresję, jako zbyt niebezpieczną, agresją zrytualizowaną. Agresja rytualna nie prowadzi do tragicznych konsekwencji, ponieważ jest wrodzonym wzorcem zachowań umożliwiającym rozstrzygnięcie sporów o samice czy terytorium, w sposób nieprowadzący do śmierci osoby przegranej. Na przykład na wyspach na północ od Australii mieszka plemię Tiwi. Ze względu na izolację od współczesnej cywilizacji jego ludność zachowuje odwieczne rytuały, tradycje i obyczaje. Rządy są tam oparte na władzy starszyny. Obowiązuje poligamia. Młodzi mężczyźni nie mają żon. Wszystkie kobiety natomiast muszą kogoś poślubić. Zdarzają się więc zdrady małżeńskie, które skutkują zwykle przemocą fizyczną wobec żony, jak i publicznym oskarżeniem kochanka o łamanie prawa. Rytuał wymaga, aby oskarżony o cudzołóstwo kochanek stanął pośrodku wioski otoczony przez mężczyzn, a znieważony mąż strzelał do niego z łuku. Jeżeli nie trafi, stojący naokoło mężczyźni, sprzymierzeńcy zdradzonego męża, mogą go również zranić. W rytuale tym chodzi o to, aby spektakularnie zranić i ukarać czyn zmywając hańbę z męża, a nie o to, aby zabić²⁹.

U niektórych zwierząt też można obserwować agresję zrytualizowaną, np. jadowite grzechotniki, które walcząc, „toczą zapasy”, a nie kąsają się śmiertelnie, podobnie przegrany pies kładzie się na plecach pokazując poddanie, czym przerywa walkę.

Teoria popędu – zakłada, że agresja jest wynikiem rozładowania popędu będącego rezultatem oddziaływania czynników sytuacyjnych. Głosi, że wszelka agresja wywodzi się z frustracji, a wszelka frustracja prowadzi do agresji. Frustracja występuje tu jako niemożność zaspokojenia potrzeby bądź osiągnięcia celu. Według tych założeń frustracja zawsze prowadzi do agresji, natomiast ponieważ jest hamowana przez lęk przed karą i konsekwencjami, jest czasami nieujawniana i nieświadomie przemieszczana na inny obiekt.

Przykładem może być mąż, który został zdyscyplinowany przez kierownika w pracy i kieruje w domu swoją złość nie na niego, lecz na żonę. Ponadto lęk przed karą hamuje jedynie wyrażanie agresji, a nie sam po-

29) D. M. Buss, *Zazdrość niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 116-117.

pęd i pobudzenie do jej wyrażania. Jeśli strach przed karą jest wystarczająco duży, to następuje albo przemieszczenie, albo zmiana postaci agresji. Zmiana postaci agresji polega na jej zastąpieniu inną reakcją agresywną, słabiej zagrożoną karą, np. mąż zamiast otwarcie atakować żonę, opowiada dowcipy o blondynkach.

Teoria uczenia się – zakłada, że agresja jest nabytym przez doświadczenie życiowe człowieka rezultatem uczenia się. Według tej teorii organizm uczy się znaczenia pierwotnie obojętnej reakcji. Uczy się tego, że agresja jest instrumentem osiągnięcia pożądanych stanów rzeczy. Kiedy po jakimś zachowaniu następuje gratyfikacja, szansa na jego powtarzanie w przyszłości rośnie. Jeśli więc agresja prowadzi do nagrody (pieniędzy, zwycięstwa w rywalizacji, uznania innych), to będzie się jednocześnie utrwałać i narastać u danej jednostki.

Teoria ta zakłada, że wszystkich zachowań, w tym także agresywnych ludzie się uczą i to nie tylko na podstawie własnych doświadczeń, ale i obserwując innych, jak i skutki, do jakich to zachowanie prowadzi³⁰. Niektóre zachowania zwierząt również zdają się potwierdzać teorię uczenia się i podważać teorię instynktu, jakoby u wszystkich zwierząt wzorce zachowań agresywnych były wrodzone i mało podatne na wpływy doświadczenia. Dowodzi tego obserwacja np. zabijania szczurów przez koty. Badania wskazują, że 87% kotów zabija szczury, jeśli wychowywały się w środowisku, gdzie matka na nie polowała. Jeśli dorastają w całkowitej izolacji od szczurów, liczba kotów zabójców spada do 45%, a jeśli są wychowywane w stałej obecności szczurów, nie obserwując jednak nigdy ich zabijania, odsetek ten spada jeszcze bardziej, bo do 17%³¹.

6. Rola kształtowania postaw i przekonań w etiologii agresji

Podsumowując, duża liczba danych dowodzi, że zachowania agresywne są nabywane, wywoływane, podtrzymywane i wygaszane stosownie do naszych przekonań o karach i nagrodach będących konsekwencją takich zachowań. Przekonania te są wynikiem naszych doświadczeń i obserwacji cudzych³².

Przekonania, które nabywamy w procesie zdobywania doświadczenia, wydają się również mieć duży wpływ na zachowania agresywne i dokonywanie zabójstw. Można założyć, że np. dyskryminacja czarnoskórych w Stanach Zjednoczonych miała bezpośredni wpływ na ilość dokonywanych na nich linczów.

30) J. Strelau, *Psychologia – jednostka w społeczeństwie i elementy psychologii stosowanej*, t.3, Wyd. GWP, Gdańsk 2005, s. 150-155.

31) Tamże, s. 149.

32) Tamże, s. 150.

Jedną z powszechnie akceptowanych teorii wyjaśniających zjawisko przemocy w związkach wskazuje jako jedną z głównych przyczyn na patriachacie obowiązujący w kulturze zachodu³³. Interesujący eksperyment, obserwujący wpływ przekonań i stereotypów na zachowania agresywne i patologiczną siłę uprzedzeń, opisuje Zimbardo³⁴. Podzielono jedną z klas w szkole na dwie grupy: uprzywilejowaną i dyskryminowaną. Przyjęto całkowicie arbitralną postawę zaliczania danego dziecka do grupy przywódczej, a właściwie kolor oczu (17 dzieci niebieskookich, 11 brązowookich). Poinformowano dzieci, że osoby, które mają oczy brązowego koloru są lepsze, bystrzejsze, bardziej kulturalne, schludniejsze. Następnie dzieci niebieskookie wskazywano w każdej możliwej sytuacji, kiedy się np. garbiły, zapomniały okularów lub nie uważały. Z drugiej strony podawano na bieżąco przykłady dobrych, uprzejmych sprawnych i bystrych brązowookich malców. Po wprowadzeniu szeregu arbitralnych reguł, zgodnych z tą arbitralną klasyfikacją, dzieci zaczęły reagować w nietypowy sposób. Dzieci „gorsze” zmieniły postawę ciała, poziom ich zaradności w szkole znacząco się pogorszył. Zadawane zadania zajmowały im znacznie więcej czasu. Przy zapytaniu np. dlaczego się ociągają, jedna z dziewczynek wybuchła, że przecież i tak tego nie robią. Dzieci „lepsze” zaczęły być natomiast złośliwe i dyskryminujące. Zaczęło dochodzić do bójek po zasłyszanych przezwiskach „ty błękitnooki”. Jasnookie dziewczynki zostały wykluczone z zabaw swych dawniejszych przyjaciółek. Kiedy nauczycielka niechcący oberwała zasłonę, jedno z dzieci krzyknęło: „czego chcecie, ona jest niebieskooka”. Bronił jej wówczas brązowooki chłopiec: „czego od niej chcecie, ona nigdy nie mogła zaciągnąć zasłony”. Następnie odwrócono role. Poinformowano dzieci, że zaszła pomyłka, że to błękitnookie dzieci są lepsze. Praktycznie tego samego dnia zauważalnie zaczęły odnosić lepsze wyniki i wzrosła ich samoocena. Ubocznym skutkiem tego eksperymentu było doświadczenie, że każde dziecko może być lepsze i może uzyskiwać lepsze rezultaty, kiedy tylko uwierzy, że jest szczególne i godne uwagi.

Eksperyment powtórzono z udziałem ponad stu dorosłych przystosowanych, wykształconych i świadomych ludzi na konferencji w Białym Domu. Wieczorem tego samego dnia napięcie było tak duże, że osoby niebieskookie, którym polecono pozostać na sali, siłą się z niej wydostali. Krzyczano, aby zastrzelić niebieskookich, jeden starszy pan, że niebieskooki był dla niego zawsze mili.

Powtórzono eksperyment z grupą nauczycieli. Eksperyment skończył się jeszcze tego samego dnia dewastacją mebli uniwersyteckich („gorsi” zbudowali barykadę) i eksperyment zakończył się interwencją policji. Powielono podobny eksperyment, gdzie podzielono grupę wyselekcjo-

33) D. M. Buss, *Zazdrość niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002, s. 115-117.

34) P. G. Zimbardo, F. L. Ruch, *Psychologia i życie*, PWN, Warszawa 1988, s. 577-580.

nowanych studentów (pod kątem poukładania emocjonalnego - w eksperymencie nie było osób zaburzonych osobowościowo). Podzielono ich na więźniów i strażników. Więźniowie nie mieli imion, tylko numery. Po kilku dniach eksperyment przerwano, ponieważ uczestnicy zbyt głęboko weszli w rolę. Strażnicy dopuszczali się dyskryminacji i aktów przemocy, a więźniowie stali się w zachowaniu wycofani, konformistyczni, ulegli.

Eksperyment dowiódł, że nie tylko dyskryminacja jest wynikiem uprzedzeń, ale też uprzedzenia są efektem dyskryminacji. Z obserwacji wynika, że zachowania agresywne wzmacnia tzw. dehumanizacja (np. więźniowie nie mają imion, mają numery, wszyscy wyglądają tak samo- noszą takie same ubrania i np. są jednakowo ogoleni itd.). Dehumanizacja stwarza warunki zachęcające ludzi do traktowania innych jak przedmioty.

7. Predyspozycje biologiczne do popełnienia zabójstw

Istnieje jeszcze tzw. teoria neosocjacji kognitywnej, próbująca interpretować zachowania agresywne jako efekt określonej aktywności pracy mózgu i przypisująca szczególne znaczenie predyspozycjom biologicznym. Teoria ta zakłada, że stresory, jak frustracja, hałas, prowokacja, nieprzyjemne zapachy czy niekomfortowa temperatura, stanowią źródło negatywnych emocji. Emocje te są z kolei powodem powstawania niemiłych doświadczeń, które z kolei warunkują automatycznie pojawiające się myśli, ekspresyjne reakcje motoryczne i fizjologiczne związane z atakiem lub ucieczką³⁵.

Według niektórych obserwacji zachowania agresywne powiązane są z określonym stanem mózgowych ośrodków korowych i podkorowych. Wykonanie np. leukotomii przedczołowej, polegającej na odcięciu kory przedczołowej od innych struktur mózgu, powoduje wyciszenie zachowań agresywnych i kompulsywnych. Wiele badań zwraca uwagę na istotną rolę uszkodzeń kory przedczołowej orbitofrontalnej w kształtowaniu się zachowań agresywnych i antyspołecznych oraz na zaburzenia impulsywno-agresywne³⁶. Badania wykazały, że osoby te miały wyraźne trudności w rozpoznawaniu mimiki twarzy i rozpoznawaniem uczuć u innych, różnicowania zapachów przy jednocześnie nieupośledzonej pamięci. Inne badania neuroobrazowe wykonane metodą rezonansu magnetycznego u dzieci z ADHD przejawiające nasilone zachowania impulsywne i agresję wykazały uszkodzenia niektórych struktur mózgu, w tym między innymi w obrębie kory przedczołowej. Badania osób, które podjęły próbę samobójczą, wskazują u nich na osłabienie funkcji kory przedczołowej.

35) J. Meder, *Zachowania agresywne przeciwdziałanie, leczenie*, Wyd. Polskie Towarzystwo Psychiatryczne, Kraków 2007, s. 63-64

36) Tamże, s. 67-73.

Zakończenie

Jak widać, wiele jest teorii powstawania agresji i pomysłów na przyczyny zabijania. Wydaje się, że trudno uznać słuszność tylko jednej, a prawda jest w pewnym sensie wypadkową ich wszystkich. Być może prawdą jest, że zachowanie człowieka jest warunkowane potencjałem biologicznym (spadkiem genetycznym). Może też prawdą jest, że zgodnie z teorią instynktu człowiek ma w sobie destrukcyjny pierwiastek determinujący jego agresywne zachowania i popychający do zabijania. Wiarygodna jest też w pewnym sensie teoria popędu, zakładająca, że uczucia, popędy nastawione są na skuteczniejsze zaspakajanie różnych potrzeb fizjologicznych i emocjonalnych. Niepewna się wydaje jedynie hipoteza, że agresja zawsze musi być rozładowana i że frustracja zawsze rodzi agresję. Bardzo prawdopodobna jest teoria uczenia się. Uczymy się poprzez zdobywanie doświadczenia. To doświadczenie kreuje człowieka. Tak naprawdę rodzimy się z pewnym potencjałem, a to, co nas ukształtowało, co zdecydowało, jacy jesteśmy i kim jesteśmy, to właśnie to, co przeżyliśmy i w jaki sposób. W pewnym sensie człowiek jest po prostu zbiorem doświadczeń. Mając tego świadomość, możemy kreować siebie, planując odpowiednie doświadczenia. Możemy także wpływać na zmianę innych ludzi, na przykład na wychowanie dzieci czy psychoterapię osób zaburzonych, poszerzając ich świadomość, pomagając z jednej strony im zrozumieć siebie i to, co się z nimi dzieje i z drugiej strony kreować odpowiednie doświadczenia mające ich uczyć nowych umiejętności (np. panowania nad impulsami). Gdyby spojrzeć szerzej, w skali makro, można by kreować odpowiednie postawy prospołeczne i proлюдzkie w mediach, urozmaicać programy nauczania poprzez wzbudzanie określonych emocji, zwiększając tym samym atrakcyjność i skuteczność nauczania, zwiększać skuteczność programów resocjalizacyjnych czy zwiększać skuteczność pomocy psychologicznej.

Można mieć nadzieję, że nowe badania, obserwacje, analizy czy opracowania na temat etiologii agresji i zabójstwa wniosą wiele nowych informacji, nowych aspektów, odkryją wiele zjawisk, narodzą się nowe dziedziny nowych nauk bądź powstaną nowe specjalizacje starych. Może poznamy jasne odpowiedzi na niektóre pytania: Dlaczego niektóre uczucia wywołują brutalne zachowanie? Jak można wyjaśnić paradoks krzywdzenia osób, które najbardziej kochamy? Jak wytłumaczyć, czemu ludzie zabijają jedni drugich? Być może analizując wszystkie teorie i wyniki badań czy zjawisk, przekonamy się kiedyś, że poznaliśmy dziś jedynie wierzchołek góry lodowej wiedzy na temat fenomenu zabijania. Może też warto ze spokojem przyjąć tezę o naturze ludzkiej, spróbować poznać i zrozumieć umysły zabójców, którzy mogą być wśród nas, po to, aby zapobiegać dalszemu zabójstwom. Wydaje się, że jedynie zrozumienie przyczyn popełniania zabójstw pozwoli nam mieć nadzieję na zmniejszenie ich występowania w przyszłości.

Bibliografia

Druki zwarte:

Bogusławski S., Rożniatowski T., *Mała Encyklopedia Medycyny*, Wyd. PWN, Warszawa 1979.

Braun – Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Krupski i s-ka, Lublin 2000.

Buss D.M., *Zazdrość – niebezpieczna namiętność*, Wyd. GWP, Gdańsk 2002.

Gardocki L., *Prawo Karne*, Wyd. C.H. Beck, Warszawa 2004.

Jankoski A., Stachowiak L., Romaniuk K., *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Wyd. Pallotinum, Poznań-Warszawa 1971.

Meder J., *Zachowania agresywne przeciwdziałanie, leczenie*, Wyd. Polskie Towarzystwo Psychiatryczne, Kraków 2007.

Mellibruda J., Sobolewska – Mellibruda Z., *Integracyjna terapia uzależnień*, Wyd. Instytut Psychologii Zdrowia, Warszawa 2006.

Strelau J., *Psychologia – jednostka w społeczeństwie i elementy psychologii stosowanej*, t.3, Wyd. GWP, Gdańsk 2005.

Strelau J., *Psychologia – psychologia ogólna*, t. 2, GWP, Gdańsk 2004.

Zimbardo P. G., Ruch F. L., *Psychologia i życie*, PWN, Warszawa 1988.

Czasopisma:

Mendecka G., *Agresywna bieda*, „Niebieska Linia”, nr 4/39/2005.

Potulski J., *Dzieciobójstwo – kwestie prawne i społeczne*, „Niebieska Linia”, nr 6/53/2007.

Katarzyna Bakalarczyk-Burakowska

**SPECYFIKA ZABIJANIA
POD WPLYWEM MEDIÓW**

Wstęp

Ubiegłe stulecie to bardzo gwałtowny rozwój mediów elektronicznych. Nieunikniony postęp w sferze naukowo-technicznej miał i ma na celu ułatwienie człowiekowi poruszania się w nowej rzeczywistości. Jakikolwiek granice czy bariery przestrzenne zostały zredukowane do minimum. W ciągu kilku sekund można się skontaktować z osobą na drugiej półkuli, innym kontynencie. Media elektroniczne pozwalają na szybsze przyswajanie wiedzy, lepszą percepcję świata, zwłaszcza przez zmysł wzroku. Słowo mówione i pisane, które do tej pory spełniało swoją funkcję bez zarzutów, zostało zastąpione obrazem. Można powiedzieć, że dzisiejsza kultura to kultura obrazu, doznań wzrokowych, która ewoluuje i zwiększa terytorium swojej ekspansji. Środowiska naukowe już zainteresowały się tą tematyką i prowadzone są badania i analizy, które dotyczą zmian jakich doświadcza człowiek, zwłaszcza młody, pod wpływem współczesnych środków audiowizualnych.

Współczesny świat to świat opanowany przez komputery. Każdego dnia rośnie liczba ich użytkowników, a także liczba użytkowników sieci internetowej. Obecnie liczba wszystkich internautów wynosi 1,5 mld. A już w 2013 roku było ich ponad 2 mld. Oznacza to, że w ciągu trzech lat liczba użytkowników Internetu na ziemi wzrośnie o 45 proc. Takie dane podaje firma badawcza Forrester Research¹. Społeczeństwa bardzo dużą część swojego czasu spędzają właśnie w sieci. Życie przenosi się do cyberświata, ponieważ daje on już możliwość robienia zakupów, kontaktów audiowizualnych ze znajomymi, grania w gry, oglądania filmów czy słuchania muzyki. Komputery mają tę przewagę w stosunku do telewizji, że dają możliwość symulowania i kreowania obrazu oraz uczestniczenia w oglądanych wydarzeniach, a także kierowania nimi. Ma to zastosowanie w sposób szczególnie w grach komputerowych, co zwiększa ich popularność wśród dzieci i młodzieży.

Szczególnie młode pokolenie swój wolny czas przeznaczają na kontakt z mediami. Najpopularniejsze wśród nich rozrywki opiewają w liczne sceny przemocy, setki morderstw zwłaszcza w grach komputerowych. Analiza ich treści pokazuje, że większość (ok. 80-85%) angażuje gracza w akty przemocy oraz zawiera sceny destrukcji. W zestawieniu 50 najpopularniejszych gier komputerowych Nintendo jedynie 8 z nich (16%) nie zawiera aktów agresji². „Pół tysiąca trupów, ponad dwa tysiące scen przemocy, ponad sześćdziesiąt ostrych scen erotycznych, pół tysiąca słów powszechnie uważanych za obraźliwe - zarejestrowano podczas tygodniowego monitoringu

1) <http://www.verivox.pl/wiadomosci/internet-bedzie-wzrost-liczby-internautow-44876.aspx>, [dostęp: 7.01.2010].

2) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001, s. 9-10.

największych polskich stacji telewizyjnych”³. Warto więc zastanowić się, na czym polega fenomen zabijania nie tylko w środowisku młodzieży, ale również i dorosłych. Dlaczego brutalne sceny morderstw działają na ludzi jak wabik i tak dobrze się sprzedają, że przeciętny widz czy użytkownik Internetu ciągle poszukuje nowych i mocniejszych doznań?

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze- argumenty za i przeciw.
2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach.
3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę.

1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze - argumenty za i przeciw

Zabójstwo jest świadomym, zamierzonym zachowaniem skutkującym śmiercią innej osoby. W zależności od religii, wyznania, światopoglądu inaczej jest pojmowane w danej grupie społeczności. Dla chrześcijan na przykład zabójstwo traktowane jest jako grzech, ale też przejaw nienawiści do bliźniego, w przypadku zupełnego braku skruchy trwającej na wieczność. W kulturze ludzkości czyn ten towarzyszy jej od samego początku. Już w Biblii człowiek był naznaczony piętnem morderstwa: Kain zabił własnego brata Abla, w mitologii greckiej Edyp zabił swojego ojca. Cała literatura obfituje w liczne dzieła poruszające tematykę zabójstw: „Zbrodnia i kara” F. Dostojewskiego, „Makbet” W. Szekspira czy też „Lilie” A. Mickiewicza, a także wiele, wiele innych. Śmierć w wyniku zabójstwa to swego rodzaju tabu kulturowe. W starożytności uważano, że oglądanie pełnych przemocy walk gladiatorów czy innych widowisk kończących się śmiercią uczestników miało spełniać funkcje *katharsis*, czyli oczyszczenia poprzez wzbudzenie u widza uczuć litości i trwogi, aby przez to następnie oczyścić jego umysł z tych doznań. Do dzisiaj funkcjonują hipotezy, które oglądanie przemocy, pośrednie uczestnictwo w zabijaniu w formie np. gier komputerowych bądź filmów, traktują jako element wspomagający funkcjonowanie jednostki. Jedną z tych hipotez jest właśnie *katharsis*.

Najczęściej hipoteza ta przytaczana jest przy spornej problematyce dotyczącej właśnie przemocy w mediach. Wywodzi się ona z psychoanalitycznej koncepcji redukcji popędów za pośrednictwem wyobraźni. Założeniem tej hipotezy jest, że poprzez wysiłek fizyczny, obserwacje zachowań agresywnych czy też dokonanie przemocy uwalnia się agresywna energia.

3) „Rzeczpospolita” 09.12.1999 r., *Przemoc, seks i audiotele*, Raport „Rzeczpospolitej”, 25 dziennikarzy przez siedem dni oglądało wszystko, co oferują największe polskie telewizje - prywatne i publiczne.

Oglądanie brutalnych scen i mordów ma powodować u widzów zredukowanie agresywnych popędów⁴. Mają się oni wyzwolić od tkwiących w nich głęboko pokładów agresji, ponieważ te obrazy, którymi są karmieni, stanowią substytut tych czynów, które byliby zdolni popełnić w świecie realnym, rozładowują ich własną agresywność. Istnieje jeszcze inna, bardziej zmodyfikowana wersja hipotezy *katharsis*, a mianowicie „(...) jeśli dana osoba jest dostatecznie często nagradzana za swoje agresywne fantazje, przyzwyczajają się do tego, by odreagować swoje uczucia agresywne, korzystając z wyobraźni i w związku z tym zachowuje się w sposób mniej nacechowany przemocą”⁵. Bardzo ważne jest tutaj nie samo oglądanie agresywności, zabójstw, co przyglądanie się cierpieniu i bólowi ofiary. Wywołuje to właśnie efekt oczyszczenia i zahamowania tendencji agresywnych.

Jednak rzeczywistość skutecznie weryfikuje tę teorię, gdyż nie ma żadnych wiarygodnych wyników badań, które by ją potwierdzały. Wykazały one natomiast związek pomiędzy oglądaniem przemocy a późniejszym wyładowywaniem agresji. To niestety zaprzecza teorii *katharsis*. Osoby preferujące programy telewizyjne eksponujące przemoc okazały się bardziej agresywne, a obecnie podobne cechy ujawniły się u dzieci korzystających z przepełnionych mordem gier komputerowych⁶.

Inna hipoteza, *zastępowania rzeczywistości*, skłania się ku tezie, która mówi, że „(...) zamiast uczestniczyć w realnych aktach przemocy, lepiej brać udział w przemocy *na niby*, a więc przemocy obecnej w świecie wirtualnym, w którym można zabić, zgwałcić i upokorzyć, a także lepiej bawić się seksem wirtualnym niż realnym”⁷. To, na co w tej teorii należy zwrócić szczególną uwagę - postępowanie przeczące moralności osłabia poczucie winy. Morderstwo w cyberprzestrzeni popełnione kilkakrotnie bez poczucia za nie winy, przynosi satysfakcję, gdyż jest nagradzane, np. poprzez wygraną w grze. Takie zachowanie może doprowadzić do zatarcia granic między dobrem a złem, a nawet do przekonania o normalności takiego zachowania. W konsekwencji uczestnik wirtualnych potyczek w życiu codziennym może być całkowicie obojętny w stosunku do przemocy i być jej sprawcą bez jakiegokolwiek poczucia skruchy.

Trzecia hipoteza *socjocentryczności* zakłada, że osoba, która posiada gry bądź filmy nasycone scenami przemocy, a także wysokiej klasy sprzęt i oprogramowania komputerowe, czuje się bardziej popularna i atrakcyjna w społeczeństwie. Osoby, które preferują podobne zain-

4) H.J. Schneider, *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, „Pediatrics 95”, Warszawa 1992, s. 949-951.

5) Tamże, s. 949-951.

6) A. Gała, I Ulfik (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wyd. Artom, Lublin 2000, s. 51.

7) W. Poznaniak, *Przemoc w grach komputerowych*, [w:] M. Bińczycka-Anholcer (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Wyd. UAM, Warszawa 2003, s. 86.

teresowania wchodzą z nią w interakcje społeczne, a także nawiązują głębsze więzi społeczne i emocjonalne. Są zwolennicy tej hipotezy, którzy widzą w niej korzyści w postaci lepszych relacji rodzinnych. Gdyż przed ekranem komputera bądź telewizora gromadzi się nieraz cała rodzina zachęcona mocnym „atrakcyjnym” filmem, grą czy sprzętem komputerowym. Idąc dalej, teoria ta dotyczy również gier sieciowych, które gromadzą wiele osób i umożliwiają zawieranie nowych znajomości. Jak twierdzą adepci tej teorii, krwawe gry mogą zbliżać ludzi do siebie „(...) chociaż na co dzień w tej grze strzelamy do siebie i rywalizujemy ze sobą, to jednak jesteśmy małą społecznością. Pomagamy sobie w rozwiązywaniu problemów, piszemy do siebie e-maile”⁸.

Jest jednak druga strona medalu tej teorii. Nie można pominąć faktu, że zachowanie młodego człowieka często uczestniczącego w grach bądź filmach z przemocą w tle, przy aprobacie środowiska rodzinnego czy grupy znajomych, nabiera cech społecznego przyzwolenia. Ta nadprezentacja agresji może prowadzić do błędnego postrzegania rzeczywistości. Może się tutaj uruchomić mechanizm, który psycholodzy określają mianem „społecznej słuszności”. Polega on na tym, że ludzie, przekonani o jakimś postępowaniu, że „wszyscy tak robią”, dochodzą do wniosku o słuszności takiego zachowania⁹.

Ostatnia z bardziej znanych hipotez odnośnie wpływu oglądania scen przemocy i mordów - *hipoteza adaptacji* kładzie nacisk na adaptowanie młodych ludzi do funkcjonowania w coraz bardziej elektronicznym świecie realnym poprzez gry komputerowe. To właśnie one, nawet te „agresywne” pozwalają młodym do zapoznania się ze skomplikowanymi technologiami elektronicznymi, co w przypadku osób starszych jest znacznie trudniejsze do przyswojenia.

Jednak zwolennicy tej teorii pomijają fakt, że oglądanie a zwłaszcza stosowanie brutalnych praktyk na monitorze komputera zwiększa tolerancję wobec agresji i może prowadzić do „znieczulicy” emocjonalnej. Prezentowana wizja świata wszechobecnej przemocy i agresji sprzyja zobojętnieniu na nią. W ten sposób w młodych osobnikach kształtuje się pogląd, że otaczający świat jest niebezpieczny, a stosowanie przemocy jest jedynym słusznym sposobem rozwiązywania sporów i nieporozumień.

Literatura naukowa omawiająca liczne badania wpływów oglądanych obrazów przemocy na życie jednostki ukazuje jej negatywny aspekt społeczny. Naukowcy podkreślają, że w szczególności młodzi, którzy oglądają sceny bicia i zabijania, są bardziej agresywni niż ich koledzy, którzy oglądają je rzadziej.

8) Tamże, s. 86.

9) M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] A. Gała, I. Ulfik (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002, s. 51.

Negatywne konsekwencje fascynacji „zabawą w zabijanie”, związanej z odbiorem oraz stosowaniem agresji i przemocy w mediach elektronicznych przez dzieci i młodzież¹⁰, zawarte są w wielu argumentach. Jeden z nich, *hipoteza desensytyzacji (znieczulenia)* wskazuje, że oglądanie oraz branie udziału w grach o przemocy zubożają ich uczestnika oraz przekonuje go o normalności obserwowanych sytuacji. Ten moment nazywany jest właśnie zubożeniem na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję¹¹. To oczywiście nie oznacza, że osoba taka automatycznie będzie stosowała przemoc w rzeczywistości. Ma to swoje uwarunkowania tylko i wyłącznie w procesie decyzyjnym danego osobnika i jego reakcji na obejrzone sceny. Nie wyklucza to jednak stopniowego przyzwyczajania się do przemocy i zmniejszenia zahamowań wobec agresji u nieagresywnych widzów.

Powtarzalność bodźców, a w przypadku mediów elektronicznych częstotliwość oglądalności, powoduje, że reakcja fizjologiczna, która powinna im normalnie towarzyszyć, zanika. To, co trzeba mocno zaakcentować, to fakt, że np. zabójstwo w świecie filmu, nie mówiąc już o „agresywnych” grach komputerowych, stało się zjawiskiem powszechnym, które nie wywołuje wyrzutów sumienia, bólu czy przerażenia. Przeciwnie - śmierć na ekranie należy do największych atrakcji, a gdy jej w filmie brakuje, telewidzowie narzekają na nudę i monotonię.

Oprócz tego, że oglądanie przemocy może wywoływać desensytyzację, to osoby oglądające mogą identyfikować się z bohaterami występującymi na ekranach i monitorach, a także naśladować ich. O tym właśnie traktuje hipoteza *społecznego uczenia się*. Pogląd, że człowiek uczy się zachowań m.in. w wyniku obserwacji, a następnie naśladowania modeli, jest charakterystyczny dla paradygmatu behawioralnego. Badania prowadzone przez Albert Bandura wykazały, że dzieci mogą się uczyć nowych reakcji w wyniku obserwowania innych i jest to niezależne od tego, czy obserwują żywego modela, czy też jego zachowania na ekranie¹². Identyfikacja z bohaterem zależna jest od podobieństwa płci. Dużo silniejsza jest ona w grach komputerowych niż przy oglądaniu telewizji. Gracz nie tylko ogląda akcję, lecz również sam ją planuje. Literatura przedmiotu potwierdza, że jeżeli dziecko w wieku dorastania ogląda w telewizji kilka tysięcy morderstw, taką samą liczbę morderstw dokonuje osobiście w przypadku gier komputerowych. Można więc zakładać, że skoro przemoc w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o takiej

10) W. Poznaniak, *Przemoc w grach elektronicznych*, Wyd. PSPN, Poznań 2003, s. 86-88.

11) M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] A. Gała, I Ulfik (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002, s. 52.

12) A. Bandura, *Social Learning through Imitation*, [w:] M.R. Jones (red.), *Nebraska Symposium on Motivation*, University of Nebraska Press, Lincoln 1962.

treści ma wpływ jeszcze silniejszy¹³. Osoba identyfikująca się z agresorem, kimś, kto jest silny, nieugięty - doświadcza poczucia mocy, ale jednocześnie nabywa cechy zachowania agresywnego, nie liczy się ze skutkami własnego działania¹⁴.

Obraz przestępcy i ofiary często ulega zafałszowaniu przez przekazy medialne. Uczenie się agresji od agresywnego bohatera nosi miano *efektu zachęty* i polega na powtórzeniu agresji w rzeczywistości. Bohater staje się często wzorem osobowym, zwłaszcza gdy posiada powszechnie cenione cechy i gdy jego zachowania są czytelne, klarowne i łatwe do przyswojenia i powielania. Sugestywne przedstawienie takiego bohatera wywołuje sympatię i solidarność wobec jego przestępczych zachowań¹⁵. To, co niepokoi, to fakt, że przemoc ukazywana w tej postaci może skłonić do wiernego jej naśladowania i identyfikowania się z włamywaczami, gangsterami czy innymi przestępcami.

Gry komputerowe dostarczają bodźców, które w pierwszej kolejności wywołują stan pobudzenia organizmu gracza, następnie staje się ono przedmiotem interpretacji poznawczej, czyli nadaje mu się określone znaczenie. Hipoteza ta ma nazwę *dwuczynnikowej teorii emocji*. Według niej stan pobudzenia wywołują nie tyle elementy treściowe gier, co ich cechy formalne, czyli dźwięk, kolor, pozycja ciała czy napięcie mięśniowe.

Z kolei hipoteza *kompas* zwraca uwagę, że gry mogą pełnić rolę swobodnego narzędzia umożliwiającego ich użytkownikom orientację w terenie i wyznaczenie określonego kierunku działań. "Kompas" jest tutaj metaforą, która wyznacza strategię postępowania w zależności od bagażu doświadczeń gracza związanych z agresją. Więc jednego gracza może on zachęcać do czynienia w świecie realnym tego, co dzieje się na ekranie lub monitorze, a innego powstrzymać przed takim postępowaniem¹⁶.

Wzrastająca fascynacja brutalizmem, przemocą, zabijaniem dostarczanym użytkownikom za pośrednictwem Internetu, gier komputerowych, telewizji czy innych mediów elektronicznych wynika z zachodzących w kulturze przewartościowań, związanych ze zmierzchem dominacji słowa na rzecz kultury obrazu. Korzystanie z mediów elektronicznych jest bardzo ważnym faktem społecznym, na co wskazuje postęp techniczny w dziedzinie komunikacji. Świat nieustannie się zmienia, rozwija, a nowoczesne multimedia elektroniczne wpisały się już jako stały element kultury życia współczesnych społeczeństw i wpływają na kształtowanie się

13) M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, Wyd. Gaudum, Lublin 1999, s. 11.

14) Tamże, s. 11.

15) M. Chymuk, *Przestępczość i patologie społeczne wśród młodzieży*, [w:] J. Papież, A. Płukis (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej transformacji ustrojowej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2000, s. 223.

16) Tamże, s. 223.

nowej epoki cywilizacyjnej w dziejach ludzkości¹⁷. Media stają się potężną i wpływową siłą w życiu jednostek i społeczeństw, wywierając zarówno ogromny wpływ na mentalność i postawy współczesnego człowieka, jak i na procesy społeczne, polityczne, gospodarcze i kulturowe¹⁸.

2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach

W każdym społeczeństwie morderstwo jest czynem karygodnym, jednak cyberprzestrzeń zmienia jego status jako zbrodni niegodnej człowieka. Twórcy gier komputerowych wymyślają coraz to nowsze fabuły, efekty, stymulatory np. żołnierzy, którzy posiadając najnowsze modele broni, mogą bezkarnie i bez żadnych konsekwencji mordować całe wirtualne wioski. „Stań się demonicznym strażnikiem lochu, który ma na usługach armię przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zbuduj potężne imperium zła - norę w ziemi przekształć w sieć podziemnych komnat i korytarzy. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na twe bogactwa lub zastaw na nich pułapki i uwięź w przerażających salach tortur”. Tego typu zachęcające zapisy widnieją na opakowaniach gier komputerowych. Przeprowadzone analizy oraz literatura naukowa potwierdzają, że treścią około 95% gier jest przemoc, agresja, śmierć. Poniższe zdjęcia ukazują typowe sceny z najpopularniejszych gier komputerowych, pełne krwi, drastycznych obrazów, martwych ciał.

Rysunek 1.



Źródło: http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image002.jpg.

17) A. Lewek, *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wyd. Uniwersytetu Kard. Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2004, s. 15.

18) Tamże, s. 118.

Rysunek 2.



Źródło: http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image006.jpg.

Rysunek 3.



Źródło: http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image008.jpg.

Zabijanie w cyberświecie nie wywołuje żadnych konsekwencji. Czyn ten można zawsze cofnąć, odczytać wcześniej zapisany stan gry, wskrzesić zabity postać, jeżeli okaże się, że była ona jednak do czegoś potrzebna. Gry dają pewną ilość żyć, jeżeli nie uda się spełnić ważnej misji, to zawsze są jeszcze szanse przy drugim, trzecim, czy dziesiątym życiu. To powoduje, że śmierć traci swój nieodwołalny charakter. Spirala mordów może być nieskończenie powtarzalna ku radości gracza. „Gra w zabijanie” jest co prawda tylko symulacją, która do niczego nie zobowiązuje, jednak powoduje pewien brak wyrzutów sumienia, brak uczucia straty przy elimino-

waniu komputerowego przeciwnika. Naciśnięcie wirtualnego spustu jest tylko pustym gestem, a w dodatku atrakcyjną rozrywką. Bo czy może być coś bardziej emocjonującego niż gra o życie?

Zabijanie jest ciekawe, zabijanie bawi, jest ekscytującą rozrywką do tego stopnia, że twórcy filmów czy gier prześcigają się w wymyślaniu interesujących fabuł. Pomysły podsyła samo życie. Twórcy w swej kreatywności potrafią być czasem bardzo bezwzględni. Za przykład może posłużyć kontrowersyjny film krążący na popularnym serwisie Youtube.com. Filmik utrzymany w konwencji gry komputerowej parodiuje śmierć Polaka zabitego w październiku 2007 na lotnisku w Vancouver¹⁹. W pierwszym kadrze filmu pojawia się napis „Airport Police Vancouver” (Policja lotniska w Vancouver), gracz ma możliwość wybrania dwóch poziomów trudności. Następnie przybiera postać „megamana” i w niebieskim kombinezonie pokonuje przeszkody w poszukiwaniu chodzącego po lotnisku „polskiego imigranta”. Gdy już go znajdzie, ma możliwość wyboru spośród trzech opcji narzędzia do spacyfikowania go. Jednym z narzędzi jest paralizator. Rażony imigrant pada na ziemię, a „megaman” jeszcze go dobija²⁰. Najwięcej kontrowersji wzbudził fakt, że autor filmu użył w postaci „polskiego imigranta” autentycznego zdjęcia Roberta Dziekońskiego, który zmarł w październiku od rażenia paralizatorem przez policję na kanadyjskim lotnisku. Autor wykazał się tutaj kompletnym brakiem szacunku do śmierci. „Zabawa w zabijanie” pokonała wszelkie możliwe granice zarówno wycucia sytuacji, jak również szacunku do ofiary, która była jak najbardziej autentyczna. Trwający niewiele ponad minutę filmik obejrzało już przeszło 50 tys. ludzi.

Śmierć jest pożywką dla mediów zarówno tych tradycyjnych, jak i nowych, elektronicznych. Przykuwa uwagę, wzrusza, bulwersuje. Media skutecznie podsuwają społeczeństwu te obrazy. A dlaczego? Bo ludzie sami tego chcą. Tragedie, morderstwa, zbrodnie, bez tego jest nudno. To z czym mamy w tym wypadku do czynienia, to kult ofiar, albo inaczej - medialny kult śmierci. „Kultura popularna” upodobała sobie w szczególności śmierć tragiczną, zabójstwa. W przeważającej większości programów telewizyjnych, grach komputerowych, Internecie śmierć zazwyczaj traktowana jest instrumentalnie, zostaje uprzedmiotowiona, pozbawiona wymiaru eschatologicznego i jest podporządkowana komercyjnym interesom nadawcy. Niestety oglądana przemoc zwykle pokazuje, że zabicie kogoś nie wiąże się z konsekwencjami prawnymi, nie wspominając już nawet rozterkach natury moralnej. Media, w mniejszym bądź większym stopniu, kształtują postawy społeczne i mają istotny wpływ na poglądy i zachowania.

19) Pasażer z Polski zmarł na lotnisku w Vancouver po tym, jak został obezwładniony elektrycznym paralizatorem. Źródło: <http://www.tvn24.pl/0,1525081,wiadomosc.html>, [dostęp 09.01.2010].

20) <http://wyborcza.pl/1,86710,4810521.html>, [dostęp: 09.01.2010].

3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę

Destrukcja i przemoc wykorzystywana w grach przybiera bardzo różne formy. Są one zróżnicowane pod względem drastyczności i stopnia realizmu. Najbardziej brutalne określane są przez graczy jako doomopodobne. Są to wszelkie strzelaniny i bijatyki, których jedynym celem jest przemoc i destrukcja. Gracz musi niszczyć, zabijać i okaleczać ciała przeciwników dostępnymi środkami (noże, miecze, pistolety itp.). Najpopularniejsze są te, gdzie gracz wciela się w bohatera i ogląda świat jego oczami (np. *Doom*, *Quake*, *Blood*). Dokładnie widoczni są atakujący przeciwnicy, akt zabijania oraz ich zakrwawione szczątki. Fragment recenzji jednej z tego typu gier: „Rzeź na polu bitwy przedstawiona jest w całej glorii swej okropności, z fontannami krwi zalewającymi połacie terenu, głowami staczającymi się po zboczach wzgórz i fragmentami ciał latającymi w powietrzu, rozsiewając czerwoną mgiełkę - wszystko to w oparciu o najbardziej realistyczne modele dostępne na rynku”, „poruszająca się kamera pozwala na oglądanie zbliżeń najbardziej krwistych fragmentów bitew”²¹.

To, co jest istotne w przypadku scen przemocy i morderstw, to towarzysząca im muzyka, która jest sugestywna i efektowna. Buduje nastrój, potęguje przeżywane przez widza emocje, ponieważ nadaje obrazowi więcej realizmu. „Warte uwagi są odgłosy wydawane przez konające potwory” (*Gambler* 7/97), „bardzo realistyczne odgłosy łamanych kości” (*Gry Komputerowe* 11/98), „Odgłosy, co tu mówić, trzeba po prostu usłyszeć. Warkot karabinów maszynowych, odgłosy ginących żołnierzy, syk miotaczy płomieni, nawet chrzęst gniecionych kości piechura pod gąsienicami czołgu”²².

Takie fragmenty recenzji mogą wywoływać niepokój, jednak bardziej przerażający jest fakt, że tego typu filmy czy gry, w których można się wcielać w postaci sadystycznych morderców, psychopatów, przestępców, są ulubioną rozrywką i zabawą dla dzieci i młodzieży.

Prze wiele lat prowadzi się badania nad oddziaływaniem gier pokazujących przemoc na wzrost zaangażowania w tego rodzaju gry i podwyższenie poziomu agresywności graczy. Prezentowane wyniki potwierdzają niejako, że dzieci korzystające z gier zawierających destrukcję i przemoc stają się bardziej agresywne wobec innych osób.

W Polsce takie badania prowadzone były w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL. Badana była grupa chłopców w wieku 12-14 lat, którzy korzystali z gier angażujących gracza w akty destrukcji. Wyniki pokazały, że ci chłopcy „byli bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazywali większą kon-

21) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001, s. 9-10.

22) Tamże, s. 9-10

centrację na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm) oraz niższy poziom empatii niż chłopcy, którzy zupełnie nie bawili się grami komputerowymi. Inne badania pokazały, że chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważnie trudności w kontaktach społecznych - są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Chłopcy ci również częściej mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej, prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego”²³.

Z kolei badacze amerykańscy dowodzą, że takie zmiany osobowości, wywołane wpływem regularnego obcowania z obrazami przemocy, mogą mieć charakter trwały”. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc, jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych, i częściej wchodził w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań”²⁴.

Przemoc widziana na ekranie może rodzić przemoc w świecie rzeczywistym. Jest to związek przyczynowo-skutkowy, który ujawnia się najczęściej w obliczu różnych tragedii. Znanych jest wiele przypadków, kiedy to brutalny film bądź gra stały się inspiracją do zbrodni popełnionej w świecie realnym. Tak też było w przypadku 11 letniego chłopca ze stanu Pensylwania. Ofiarą stała się narzeczona jego ojca. Kobieta leżała w łóżku (była ciężarna), chłopiec wszedł do pokoju, w rękach miał owiniętą w koc broń. Z gry komputerowej wiedział, że gdy pojawia się jakiś problem, wystarczy strzelić komuś w głowę, aby go rozwiązać i tak też zrobił. Kobieta po strzale w głowę zginęła w jednej chwili. Prowadząca śledztwo policja potwierdziła, że chłopiec był fanem krwawych strzelanek komputerowych i konsolowych, jednak sprytnie ukrywał je przed ojcem i grał w nie, gdy ojca nie było przy nim. Miał również swoją strzelnicę, gdzie uczył się strzelać i chodził na polowania. Można powiedzieć, że zachował się jak zawodowy zabójca, po strzale zabrał łuskę i wyrzucił ją, jadąc do szkoły, co ciekawe, po morderstwie zabrał plecak i udał się na autobus, który zabrał go do szkoły, jakby nic się nie stało²⁵. Jak podają media również 17 letni zamachowiec z Winnenden w Niemczech, który zastrzelił kilkanaście osób, miał rzekomo regularnie grać w gry typu *Counter Strike*. Po tej tragedii w Niemczech sieć domów towarowych Kau-

23) Tamże, s.9-10.

24) Tamże, s.9-10.

25) http://www.codjumper.pl/nk391_gry_komputerowe_potrafi%C4%85_zabija%C4%87.html [dostęp: 09.01.2010].

fland wycofała z oferty gry zawierające sceny przemocy²⁶. Co do teorii, czy istnieje związek pomiędzy przemocą w wirtualnym i realnym świecie, eksperci nie są jednoznacznie zgodni. Zarówno przeciwnicy, jak i zwolennicy strzelanek by poprzeć swoje tezy, powołują się wybiórczo na te badania, których wyniki są zbieżne z ich poglądami.

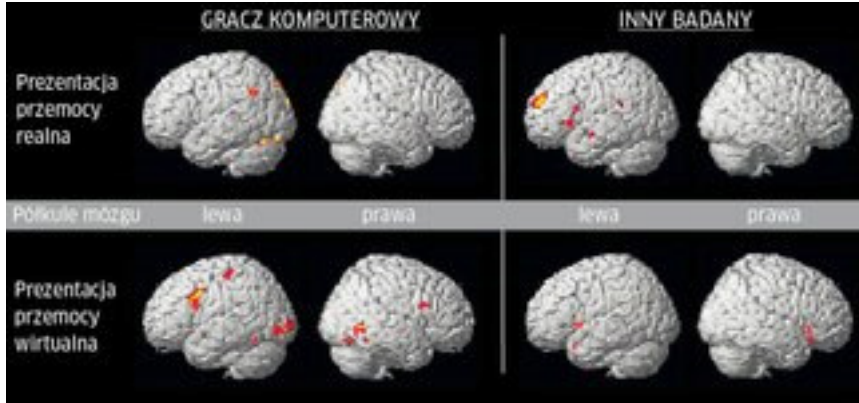
Związki pomiędzy przemocą w świecie wirtualnym a ewentualnym tego wpływie na funkcjonowanie w życiu realnym cały czas podlegają przedmiotom badań. Naukowcy z Uniwersytetu Medycznego w Hanowerze poddają osoby nałogowo grające w gry badaniom zmian mózgowych za pomocą rezonansu magnetycznego. Psychiatra i zarówno kierownik tego projektu Bert te Wildt jest zdania, że same gry nie są w stanie z nikogo zrobić mordercy²⁷. To, że osoba jest zdolna do popełniania najgorszych przestępstw, jest wynikiem oddziaływania wielu czynników. Inna grupa naukowców z Bremen poddała badaniu grupę 22 mężczyzn. Pokazywano im sytuacje zawierające brutalne sceny przemocy z gier typu FPP²⁸ oraz sekwencje wideo z udziałem prawdziwych ludzi. Wyniki doświadczenia pokazały, że sceny realne wywołują całkiem inne modele aktywności mózgu niż sceny wirtualne. Aktywność mózgu wzrastała w tych obszarach mózgu, które nie są łączone z reakcjami na emocje spowodowane stanem pobudzenia. To znaczy, że nałogowi gracze na poziomie neurologicznym są w stanie odróżnić zdarzenia rzeczywiste od wirtualnych. A więc wyniki przeprowadzonych badań nie potwierdziły słuszności zależności pomiędzy przemocą rzeczywistą a brutalnością w przestrzeni wirtualnej. To, co należy podkreślić, to fakt, że naukowcy, abstrahując od wyników badań, w żaden sposób nie usprawiedliwiają przemysłu rozrywkowego i są przeciwni tak swobodnemu jak do tej pory dostępowi do brutalnych gier.

26) A. Pająk, *Strzelanie na ekranie a zabijanie kolegów*, źródło: http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C= [dostęp: 09.01.2010].

27) A. Pająk, *Strzelanie na ekranie a zabijanie kolegów*, źródło: http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C= [dostęp: 09.01.2010].

28) FPP (ang. *First Person Perspective*) – gry komputerowe, w których gracz ogląda świat gry z perspektywy pierwszej osoby, czyli oczami bohatera-źródło wikipedia.pl, [dostęp: 09.01.2010].

Rysunek 4. Aktywność mózgu podczas oglądania brutalnych scen*



Źródło: http://www.chip.pl/images/2009/05/15/mozg.jpg/image_mini

*Zdjęcia obrazujące zmiany w mózgu podczas oglądania scen przemocy. Widać zupełnie różne wzorce aktywności mózgu w reakcji na prezentacje realne i wirtualne. Wyniki nie potwierdzają tezy, aby mentalne projekcje wirtualnej rzeczywistości rzutowały na realne konteksty.

Zakończenie

O fenomienie zabijania mówi się i pisze bardzo wiele. Niezależnie jakie są wyniki badań, czy „zabawa w zabijanie” ma negatywny, czy obojętny wpływ na psychikę człowieka, to obrazy przemocy i mordów będą się pojawiały w grach, filmach czy innych produkcjach. A to tylko i wyłącznie dlatego, że wewnętrzna podświadomość człowieka czerpie niezwykłą przyjemność z gier, w których należy eliminować przeciwników, aby móc przedostać się do następnego poziomu i zdobyć wirtualną nagrodę. W grach często nagradzane są *headshots*, które polegają na zabiciu przeciwnika jednym celnym strzałem w głowę. Wszędzie jest pełno krwi, zabitych ciał, jak np. w najpopularniejszej bijatyce na świecie *Mortal Kombat*. Ale nawet w takiej niewinnej z pozoru grze jak *Mario* trzeba skakać po potworkach, aby odebrać im życie. Jak to jest, że społeczeństwo teoretycznie dalekie od agresji czerpie niezwykłą przyjemność z zabijania? Co takiego zawierają gry, że potrafią tak zaabsorbować przeciętnego widza, że ten zapomina o dotychczasowych obowiązkach czy podstawowych funkcjach życiowych jak jedzenie czy czasem nawet spanie?

Pierwsza i podstawowa odpowiedź na te pytania to bardzo proste w swej formie stwierdzenie, że gry czy filmy z mocną akcją dostarczają rozrywki. Jednak rozrywka dla każdej jednostki przyjmuje swoją indywidualną formę. Według słownika PWN rozrywka jest to coś, co służy wy-

poczynkowi i odprężeniu²⁹. A więc rozrywka może mieć charakter ucieczki od rzeczywistości jako sposób izolowania się przed problemami dnia powszedniego, może być też wewnętrznym zadowoleniem uzyskanym w wyniku kulturalnego, estetycznego bądź seksualnego pobudzenia. Teoretycznie np. kino czy tradycyjne media są dobrym sposobem na osiągnięcie stanu odprężenia, jednak jest coś, że w starciu z mediami elektronicznymi przegrywają swoją walkę o popularność. A mianowicie gry komputerowe i tego typu symulacje posiadają jedyną i niespotykaną w innych mediach cechę- interaktywność. Pojęcie to oznacza zdolność do wzajemnych oddziaływań na siebie przez komunikujące się strony. Czyli gracz nie jest już biernym odbiorcą, ale aktywnym uczestnikiem zabawy i to bez zbędnego angażowania osób trzecich. Nie jest jednak tak, że człowiek wybiera ten rodzaj rozrywki ze względu na to, że może uniknąć zbędnych kontaktów z innymi ludźmi. Wręcz przeciwnie, potrzeba interakcji społecznych jest naturalną potrzebą każdego człowieka, a gry i symulacje w sieci internetowej dają możliwość kontaktów z innymi uczestnikami zabawy. Jest to o wiele ciekawsze niż starcia ze „sztuczna inteligencją” komputera.

Oprócz tego, że interaktywność to najmocniejszy z wabików multimedialnych „zabaw w zabijanie”, istnieje jeszcze coś, co przemawia za ich sukcesem. Gry komputerowe są uosobieniem kultury postmodernistycznej. Człowiek uczestniczy w czymś, co zaciera granice pomiędzy światem fantazji i nauki, pomiędzy prawdziwym życiem a mirażem, dostępuje pewnego rodzaju barbarzyństwa budzącego pierwotne instynkty i nie musi się obawiać konsekwencji. Gry dają możliwość nieskończonego trenowania, aż do osiągnięcia perfekcji i poczucia się absolutnym mistrzem. W ten sposób podsyłają iluzję poczucia sukcesu i spełnienia, do którego człowiek dąży każdego dnia i stanowią namiastkę niespełnionych pragnień. To sprawia, że osoba może na długie godziny uciec w świat fikcji pełen emocjonujących przeżyć jednocześnie rekompensujący brak towarzystwa innych.

Gry zawsze będą stanowić pewien rodzaj substytutu jakiegoś przedmiotu czy nawet uczucia. Element zastępowania będzie pojawiał się zawsze, aczkolwiek niekoniecznie w takim samym stopniu natężenia. Wymagane jest sprzężenie zwrotne pomiędzy uczestnikiem a światem wirtualnym, gdyż jest to gwarantem aktywnego zaangażowania w zabawę zarówno ciała, jak i umysłu. Nawet najlepsze, najbardziej fascynujące dzieło filmowe nie daje takiej samej percepcji. W grach można się utożsamiać z prezentowanym bohaterem, mieć wpływ na jego decyzje, poczynania i otaczająca go rzeczywistość.

29) S. Dubisz (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Kolejną sprawą, która wyjaśnia fenomen zabijania, jest to, że zabawy komputerowe dają swoim uczestnikom pewne poczucie bezpieczeństwa. Nie ma presji, że przegrana może grozić jakimiś konsekwencjami. Zawsze można zacząć od nowa, powrócić do zapisanego stanu gry, zmienić opcje. Gracz może doświadczać niezwykle ryzykownych sytuacji, nowych miejsc bez wychodzenia z domu, nawet bez ruszania się z wygodnego fotela. A choćby i został zabity, przecież zawsze może spróbować innej taktyki jeszcze raz.

Możliwości, jakie oferują gry, to nic innego jak kolejna gałąź rozrywki tak jak muzyka, film czy literatura. Ani lepsza, ani gorsza - zwyczajnie inna, a przez to tak bardzo absorbująca i wzbudzająca wiele zarówno pozytywnych, jak i negatywnych emocji. Wystarczy tylko odpowiednie spojrzenie i podejście, a można czerpać z niej mnóstwo przyjemności i satysfakcji – jak z każdej ze sztuk.

Bibliografia

Druki zwarte:

Braun-Gałkowska M., *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] Gała A., Ulfik I. (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002.

Braun-Gałkowska M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, Wyd. Gaudum, Lublin 1999.

Chymuk M., *Przestępczość i patologie społeczne wśród młodzieży*, [w:] Papież J., Płukis A. (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej transformacji ustrojowej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2000.

Dubisz S. (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Gała A., Ulfik I. (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wyd. Artom, Lublin 2000.

Lewek A., *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wyd. Uniwersytetu Kard. Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2004.

Poznaniak W., *Przemoc w grach elektronicznych*, Wyd. PSPN, Poznań 2003.

Poznaniak W., *Przemoc w grach komputerowych*, [w:] Bińczycka-Anholcer M. (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Wyd. UAM, Warszawa 2003.

Schneider H.J., *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, „Pediatrics 95” Warszawa 1992.

Czasopisma:

Bandura A., *Socjal Learning through Imitation*, [w:] Jones M. R. (red), *Nebraska Symposium on Motivation*, University of Nebraska Press, Lincoln 1962.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001.

„Rzeczpospolita” 09.12.1999 r., *Przemoc, seks i audiotele*.

Netografia:

<http://www.tvn24.pl>

<http://wyborcza.pl/1,86710,4810521.html>

http://www.codjumper.pl/nk391_gry_komputerowe_potrafi%C4%85_zabija%C4%87.html<http://www.verivox.pl/wiadomosci/internet-bedzie-wzrost-liczby-internautow-44876.aspx>

http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C=

Piotr Deputowski

**INTERNETOWE KLUBY
SAMOBÓJCÓW W ŚWIETLE BADAŃ
(wybrane fragmenty badań)**

Wstęp

Świat wirtualny od początków swojego istnienia był obiektem badań, analiz i dociekań. Badacze znaleźli w tym nowym medium pole badań zachowań indywidualnych i społecznych. Śledzili przemiany w społeczeństwie, na które wpływał i nadal wpływa Internet. Wiele badań dotyczyło konkretnych zachowań użytkowników społeczności internautów. W przestrzeni wirtualnej powstają strony i witryny internetowe dotyczące praktycznie każdej możliwej dziedziny życia człowieka. W Internecie można znaleźć prawie każdą potrzebną danemu użytkownikowi informację. Można odszukać informacje, które mogą się okazać bardzo przydatne, ale również można natrafić na witryny internetowe z informacjami, które, jeżeli zostaną przyjęte bezkrytycznie, mogą stanowić dla ich odbiorcy poważne zagrożenie dla zdrowia a nawet życia. Przy odrobinie cierpliwości możemy w zasobach przestrzeni wirtualnej odnaleźć treści pornograficzne, informacje propagujące zażywanie narkotyków, możemy przeczytać strony o charakterze skrajnie prawicowym lub rasistowskim, nietrudno jest też odszukać witryny sekt, pseudomedyczne informacje żywieniowe bądź zdrowotne. Jednakże do tej pory nikt nie pokusił się o sprawdzenie, czy w polskojęzycznym Internecie znajdują się informacje o charakterze samobójczym. A jeżeli tak, to jakie są to informacje, na jakiego rodzaju stronach internetowych można je znaleźć, a także jak łatwo można je odnaleźć.

W celu udzielenia odpowiedzi na tak ogólnie postawione pytanie, przeprowadzono badania polskojęzycznego Internetu pod kątem dostępności w nim informacji o charakterze typowo samobójczym. Wybrane fragmenty wyników badań zostały przedstawione poniżej.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Dostępność do informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa w polskojęzycznym Internecie.
2. Dostępność informacji samobójczych w Internecie w opinii rodziców uczniów szkół gimnazjalnych.
3. Wnioski.

1. Dostępność do informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa w polskojęzycznym Internecie

O skali tego najnowszego zagrożenia niech świadczą wyniki badań przeprowadzone przez autora w pierwszej połowie 2010 roku. Okazuje się, że informację o metodzie i sposobie popełnienia samobójstwa znaleźć jest bardzo łatwo, jak również żadnego problemu nie stwarza znale-

zienie żyjącego „specjalisty od samobójstw”, który poinformuje, jak zrobić to szybko, bezboleśnie i tak, żeby nie było możliwości odratowania.

Wpisując w wyszukiwarki internetowe odpowiedni ciąg wyrazów, można bez większego problemu natrafić na informacje tego typu.

W celu stwierdzenia, jak często problematyka samobójstwa w znaczeniu ogólnym występuje w polskojęzycznym Internecie, w wyszukiwarki internetowe *Google*, *Szukacz.pl* oraz *AltaVista* wpisano następujące słowa kluczowe:

- „samobójstwo”,
- „jak się zabić”,
- „jak popełnić samobójstwo”,
- „sposoby popełnienia samobójstwa”,
- „jak najłatwiej popełnić samobójstwo”.

Rezultaty wyszukiwania przedstawiały się następująco:

Tabela 1: Rezultaty wyszukiwania stron z informacjami samobójczymi w wyszukiwarkach *Google*, *Szukacz.pl* oraz *AltaVista*

	Słowa kluczowe				
wyszukiwarka	Samobójstwo	Jak popełnić samobójstwo	Jak się zabić	Sposoby popełnienia samobójstwa	Jak najłatwiej się zabić
<i>Google</i>	787 tys.	237 tys.	1,750 tys.	17,5 tys.	4 tys.
<i>Szukacz.pl</i>	242 tys.	29 tys.	333 tys.	656	3,5 tys.
<i>AltaVista</i>	1,520 tys.	161 tys.	1,951 tys.	1,5 tys.	17 tys.

Źródło: Dane wyszukiwań z dnia 30.03.2010.

Po wpisaniu słów kluczowych odnajdywane są strony, na których zamieszczone są informacje dotyczące samobójstw w sensie ogólnym – tj. artykuły prasowe dotyczące popełnienia samobójstwa, hasła w różnego rodzaju encyklopediach internetowych, tytuły i opisy książek mówiących o samobójstwie. Aby jednakże sprawdzić dostępność informacji i stron, w których opisywane są metody i sposoby popełnienia samobójstwa, oraz w celu sprawdzenia trafności wyszukiwań według poszczególnych słów kluczowych, przeprowadzono losowy wybór rezultatów wyszukiwania w wymienionych wyszukiwarkach internetowych. W każdej z kategorii i w każdej z trzech wyszukiwarek wybrano metodą losową 180 spośród wszystkich trafień.

Tabela 2: Losowy wybór rezultatów wyszukiwania stron z informacjami samobójczymi w wyszukiwarkach internetowych (w tys.)

Słowa kluczowe	Google		Szukacz.pl		AltaVista	
	Ogólna ilość stron (w tys.)	Ilość trafień na informacje o charakterze samobójczym w %	Ogólna ilość stron (w tys.)	Ilość trafień na informacje o charakterze samobójczym w %	Ogólna ilość stron (w tys.)	Ilość trafień na informacje o charakterze samobójczym w %
samobójstwo	787	46	242	13	1,520	14
jak się zabić	1,750	72	29	43	161	18
jak popełnić samobójstwo	237	63	333	35	1,951	21
sposoby popełnienia samobójstwa	17,5	43	0,656	21	1,5	13
jak najłatwiej popełnić samobójstwo	4	36	3,5	14	17	12

Źródło: badania własne.

Jak daje się zauważyć, największą ilość „trafień” według słów kluczowych w każdej kategorii wykazuje wyszukiwarka *Google*. Dzięki tej właśnie wyszukiwarce najłatwiej dotrzeć do informacji o metodach i sposobach popełnienia samobójstwa, które są umieszczone w sieci Internet. Pozostałymi informacjami zawierającymi omawiane słowa kluczowe są informacje prasowe, strony zawierające tylko jedno lub kilka z wpisanych słów kluczowych, niemające nic wspólnego z przedmiotem badań, żarty, słowa wyrwane z kontekstu itp. Badanie przeprowadzono w dniu 30. 03. 2010 roku, jednakże z powodu specyfiki wyszukiwanych informacji a także specyfiki samego Internetu dane te ulegają ciągłym zmianom.

Spośród wszystkich rezultatów wyszukiwania wybrano metodą losową 180 stron internetowych, które usystematyzowano w następujących kategoriach:

- blogi,
- witryny internetowe,
- fora dyskusyjne,
- czaty,
- strony mówiące o samobójstwie jako o zjawisku społecznym (artykuły, opracowania itp.).

Z uwagi na charakter artykułu ostatnia kategoria nie będzie omawiana.

Liczba stron w poszczególnych kategoriach przedstawia się następująco:

Tabela 3: Liczba stron zawierających informacje samobójcze z podziałem na kategorie

kategoria strony	Liczba stron z informacjami samobójczymi	
	f	%
blog	30	16,66
witryna www	10	5,55
forum internetowe	130	72,22
czat internetowy	10	5,55
razem	180	100

Źródło: badania własne.

Z powyższej tabeli wynika, że najwięcej informacji (72,22%) związanych z samobójstwami znajduje się na forach internetowych, w następnej kolejności są to blogi internetowe (16,66%).

2. Dostępność informacji samobójczych w Internecie w opinii rodziców uczniów szkół gimnazjalnych

Jednym z istotniejszych zagadnień było zbadanie opinii rodziców uczniów klas gimnazjalnych na temat informacji samobójczych dostępnych w Internecie. W tym celu opracowano stworzoną specjalnie na potrzeby niniejszych badań ankietę, którą wypełniło 170 rodziców. Jednym z punktów ankiety było pytanie o osobisty kontakt ankietowanych z informacjami samobójczymi publikowanymi w Internecie. Odpowiedzi przedstawiały się w sposób następujący:

Tabela 4: Osobisty kontakt ankietowanych z treściami samobójczymi zamieszczanymi w Internecie

Osobisty kontakt z informacjami na temat stron internetowych dla samobójców	f	%
Był taki kontakt	0	0,0%
Nie było takiego kontaktu	132	77,64
Nie pamiętam	32	18,82
razem	170	100

Źródło: badania własne.

Z ankiety zamieszczonej powyżej wynika, że nikt z ankietowanych nigdy nie zetknął się z informacjami samobójczymi zamieszczanymi w Internecie. Z tego wniosek, że żaden z ankietowanych takimi informacjami nie był zainteresowany. Można z tego wysnuć kolejny wniosek, że informacje te nie są aż tak powszechne, żeby można było natknąć się na nie przez przypadek. Tym niemniej, jak zostało to wykazane wcześniej, osoba zainteresowana i celowo wyszukująca takich informacji znajdzie je bez większego trudu.

Kolejnym zagadnieniem spośród całego szeregu pytań zawartych w ankiecie było pytanie o konkretne zagrożenia osobowe i społeczne, jakie w opinii rodziców może stanowić istnienie stron z informacjami samobójczymi.

Miało ono na celu poznanie opinii ankietowanych na temat rodzaju zagrożeń, jakie może wywoływać istnienie przedmiotowych stron.

Otrzymane wyniki przedstawiały się w sposób następujący:

Tabela 5: Rodzaj zagrożeń osobowych i społecznych, które może stanowić istnienie stron internetowych z informacjami samobójczymi

Opinia o rodzaju zagrożeń osobowych i społecznych, które może stanowić istnienie stron internetowych z informacjami samobójczymi.	f	%
Poczucie osamotnienia	90	20,68
Ułatwianie decyzji dotyczącej popełnienia samobójstwa dla osoby rozważającej taką możliwość	156	35,86
Zobojętnienie na problemy związane z samobójstwami	96	22,06
Zobojętnienie na inne patologie	83	19,08
Inne, jakie	10	2,29
razem	435	100

Źródło: badania własne.

Ponieważ respondenci mieli możliwość wybrania więcej niż jednej z podanych odpowiedzi, dlatego ogólna suma odpowiedzi na poszczególne pytania jest większa niż liczba respondentów.

Z tabeli wynika, że respondenci uważają istnienie stron internetowych z informacjami samobójczymi za stanowiące poważne zagrożenie społeczne. W opinii ankietowanych mogą one ułatwiać podjęcie decyzji o samobójstwie

dla osoby rozważającej taką możliwość (35,86%), a poza tym mogą one powodować inne zagrożenia, takie jak obojętnienie na problemy związane z samobójstwami, wg ankietowanych działa tutaj zjawisko desensytyzacji (22,06%), a także poczucie osamotnienia (20,68%) i zubożenie na inne patologie (19,08%). Wśród innych zagrożeń respondenci wymienili zwiększenie zagrożenie internetowego handlu narkotykami (2 odpowiedzi), pornografię (1 odpowiedź), nawiązywanie niebezpiecznych kontaktów za pośrednictwem Internetu (5 odpowiedzi) oraz uzależnienie od Internetu (2 odpowiedzi).

Reasumując powyższe zagadnienie, respondenci, pomimo iż wcześniej w większości nie wiedzieli o istnieniu stron z informacjami samobójczymi, uważają, że istnienie takich stron w Internecie stanowi poważne zagrożenie osobowe i społeczne.

Jedno z ostatnich zawartych w kwestionariuszu ankiety pytań było na temat opinii respondentów odnośnie zmian w prawie, które nakładałyby odpowiedzialność karną już za samo zamieszczanie informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa.

Tabela 6: Wprowadzenie regulacji prawnych nakładających odpowiedzialność karną za zamieszczanie w Internecie informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa

Opinia o wprowadzeniu regulacji prawnych nakładających odpowiedzialność karną za zamieszczanie w Internecie informacji na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa	f	%
Nie należy wprowadzać odpowiedzialności karnej	2	1,17
Należy wprowadzić odpowiedzialność karną	160	94,11
Brak opinii	8	4,7
razem	170	100

Źródło: badania własne.

Praktycznie wszyscy ankietowani opowiedzieli się za nałożeniem odpowiedzialności karnej na autorów informacji zamieszczanych w Internecie a dotyczących metod i sposobów popełniania samobójstwa lub na administratorów takich stron (94,11%). Jedynie 1,17% ankietowanych twierdziło, że żadne tego typu regulacje prawne nie powinny zostać wprowadzone, ponieważ byłoby to cenzurowaniem Internetu. Z powyższej tabeli moż-

na wywnioskować, że respondenci zdają sobie sprawę z powagi problemu i wyrażają zgodę na karanie osób zamieszczających informacje tego typu.

3. Wnioski

Badania przeprowadzone wśród rodziców uczniów klas gimnazjalnych wykazały bardzo niski poziom poinformowania na temat jednego z najnowszych zagrożeń, jakim są samobójstwa dokonywane za pośrednictwem Internetu lub też z jego inspiracji. Rodzice nie zdawali sobie sprawy z istnienia takich stron. Z moich obserwacji rodziców wypełniających ankiety wynika, że dla wielu z nich było szokiem, że w Internecie można bez problemu znaleźć informacje na temat metod i sposobów popełnienia samobójstwa. W jednej ze szkół jeden z rodziców przed wypełnieniem ankiety spytał się mnie wręcz, czy to, co on ma wypełnić, jest jakimś ponurym żartem. Jednakże pomimo nikłej wiedzy na powyższy temat prawie wszyscy rodzice niezależnie od wykształcenia i wykonywanego zawodu są zgodni w jednej kwestii. Powinno się wprowadzić przepisy prawne, które będą nakładały odpowiedzialność karną na autorów przepisów na samobójczą śmierć, a także na administratorów stron, które takie informacje publikują. Rodzice obawiają się, że istnienie takich stron może wywołać znieczulicę na problem śmierci samobójczej, jak również na inne patologie występujące w Internecie. Z tego można wywnioskować, że jeżeli z powodu rzeczonyj znieczulicy osoba mająca zamiar popełnić samobójstwo, wysyłająca sygnały presuicydalne nie zostanie zauważona, lecz zachęcona wręcz przez „anonimowych specjalistów od samobójstw” może wykonać ten tragiczny krok.

Jednakże można skutecznie przeciwdziałać samobójstwom dokonywanym za pośrednictwem Internetu. W naszym kraju na chwilę obecną są śladowe ilości takich zdarzeń. Ale nawet jedna śmierć samobójcza jest o jedną śmierć za dużo. Dlatego, póki jeszcze ta tragiczna moda nie zawitała do nas w takim wymiarze, w jakim jest obecna w Japonii i krajach Europy Zachodniej, należy podjąć szereg działań zmierzających do niedopuszczenia do zaistnienia takich zdarzeń na szerszą skalę. Do przedsięwzięć tych powinny należeć:

1. Utworzenie sieci wolontariuszy z różnych dziedzin nauk społecznych lub psychologicznych, którzy będą przeszukiwać sieć pod kątem odszukiwania informacji od potencjalnych samobójców. Po znalezieniu takiej informacji będą starali się nawiązać kontakt z tą osobą, aby następnie uzyskać na jej temat jak najwięcej informacji i przekazać sprawę do psychologa lub pedagoga szkolnego w celu podjęcia przez niego dalszych działań. W ostateczności powiadamiana będzie odpowiednia jednostka policji w celu podjęcia natychmiastowych działań interwencyjnych

2. Utworzenie takich zmian w prawie, które będą nakładać odpowiedzialność karną już za samo zamieszczenie informacji na temat metod

i sposobów popełnienia samobójstwa. Autorów internetowych przepisów na śmierć prawo powinno ścigać z całą surowością¹.

Zaprezentowany tutaj problem dowodzi, że tematyka samobójstw w Internecie jest bardzo szeroka. Zdecydowanie dominują tutaj fora internetowe, na których ludzie, którzy przeżywają kryzys psychiczny lub depresję, komunikują pozostałym użytkownikom forum o zamiarze popełnienia samobójstwa. Jak zostało to wykazane wcześniej, jest to wołaniem o pomoc i często się zdarza, że osoby, które jeszcze niedawno mówiły o takiej możliwości, włączają się do pomocy dla innych, którzy również komunikują taką możliwość. Bardzo cenne są samorzutnie tworzące się na różnych forach internetowych swoiste grupy wsparcia, w których niedoszli samobójcy, rozumiejąc skomplikowaną sytuację osób rozważających możliwość samobójstwa, udzielają rad, co zrobić, aby zmienić decyzję i uniknąć tego ostatecznego kroku.

Niestety, na stronach samobójczych i forach internetowych bardzo łatwo można znaleźć „żyjących specjalistów od samobójstw”, którzy deklarują, że o samobójstwach wiedzą wszystko i gotowi są w każdej chwili udzielić rady, jak to zrobić. Zastanawiający jest w tym zdaniu swoisty, tragicznie wręcz groteskowy oksymoron: żyjący specjalista od samobójstw. Ten, kto o samobójstwach wie wszystko, powinien już dawno nie żyć. Po prostu nie można wiedzieć, jak popełnić samobójstwo i jeszcze znajdować się w świecie żywych. Rady udzielane przez takich „specjalistów” są moralnym gwałtem i totalną bzdurą. Ciężka sytuacja życiowa potencjalnych samobójców bardzo często powoduje, że rady od takich specjalistów przyjmowane są bezkrytycznie, co może mieć realnie tragiczne konsekwencje.

Przeprowadzone badania potwierdziły konieczność powołania specjalnej grupy monitorującej sieć pod kątem takich właśnie informacji a następnie przekazywania ich do odpowiednich instytucji. Autorów zawartych na stronach internetowych przepisów na samobójstwa, zgodnie z wynikami badań uzyskanych w poprzednim punkcie, powinno się karać za ułatwianie i nakłanianie do popełnienia samobójstwa niezależnie od tego, czy ktoś na podstawie konkretnego przepisu dokonał tego czynu, czy też nikt niczego takiego jeszcze nie zrobił.

W celu dokładnego rozpoznania problemu przeprowadzono również rozmowy ze specjalistami w zakresie informatyki, bezpieczeństwa, psychologii, pedagogiki. Wykazały i potwierdziły jednoznacznie, że z powodu dotychczasowej sporadyczności tego zjawiska nawet specjaliści nie potrafili konkretnie i rzeczowo ustosunkować się do badanego zagadnienia. Jednak pomimo braku konkretnych informacji na ten temat

1) P. Deputowski, *Media a przemoc... dz.cyt.*, s. 62 oraz <http://www.nto.pl/apps/pbcs.dll/article?AID=/20091022/POWIAT10/170257467>, [dostęp: 05.01.2010].

wszyscy rozmówcy byli zgodni, że istnienie takich stron jest według nich w mniejszym lub większym stopniu niebezpieczne, ponieważ może stanowić zagrożenie zwiększenia ilości samobójstw w Polsce.

Samobójstwa dokonywane za pośrednictwem i z inspiracji Internetu są jednym z nowszych zagrożeń. Nic więc dziwnego, że osoby, z którymi przeprowadzono wywiad, nie mają w tej dziedzinie wystarczających wiadomości. Dlatego po przeprowadzeniu badań wśród specjalistów, można stwierdzić, że aby zmienić ten stan rzeczy, konieczne jest przeprowadzenie całej akcji informacyjno – promocyjnej informującej o tym zagrożeniu i możliwościach oraz sposobami przeciwdziałania. Dlatego po raz kolejny pojawia się tutaj potrzeba edukowania wszystkich osób, które są odpowiedzialne za nauczanie, wychowanie i bezpieczeństwo – w tym również bezpieczeństwo internetowe.

Zakończenie

Podczas moich zajęć, które są przeprowadzane na terenie całej Polski² z uczniami szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, spotkałem kiedyś uczennicę, która była ofiarą agresywnej formy cyberprzemocy. Jeden z kolegów nakręcił telefonem komórkowym film, w którym uczennica została pokazana w sytuacji poniżającej i ośmieszającej, a następnie umieścił ten film na jednym z portali internetowych. Uczennica stała się obiektem drwin ze strony całej zbiorowości szkolnej. Nie mogła sobie z tym poradzić psychicznie, próbowała popełnić samobójstwo. Na szczęście rodzice byli obecni we właściwym miejscu i czasie, wezwali pogotowie, dziewczyna została uratowana. Na moje pytanie dlaczego nie poszła z tym problemem do pedagoga szkolnej, uczennica odpowiedziała mi, że mijało się to z celem. Ponieważ pedagog szkolna była osobą w podeszłym wieku, nic nie wiedzącą o Internecie, uczennica powiedziała mi, że aby wyjaśnić Pani Pedagog co to jest cyberprzemoc, musiałaby najpierw wyjaśnić, co to jest Internet, komunikatory internetowe, czaty, portale społecznościowe, fora internetowe, strony www, poczta mailowa i dziesiątki innych rzeczy. Pójście więc i mówienie o cyberprzemocy nie miało zdaniem tej uczennicy z jakiegokolwiek sensu.

Słowa wspomnianej uczennicy w połączeniu z niniejszymi badaniami wykazały konieczność edukacji wszystkich osób odpowiedzialnych za bezpieczeństwo i edukację dzieci. Zarówno nauczycieli, policjantów, jak i rodziców. Tylko osoba znająca zagrożenia internetowe, będzie mogła przekazać młodym ludziom wiedzę, jak ich unikać, co zrobić, aby rozpoznać wszelkie pułapki, albo je unieszkodliwić, albo ominąć. W tym również pułapki związane z zagrożeniami samobójczymi. W tym miejscu ukazuje się

2) Autor pracy jest wykładowcą Fundacji Dzieci Niczyje realizującym program profilaktyczny „Dziecko w sieci”.

ogrom pracy, jaka jest jeszcze do zrobienia w tym zakresie. Stan wiedzy społecznej w zakresie samobójstw internetowych, jak wykazały badania, jest bliski zeru lub nawet równy zeru. Osoba dorosła nieprzygotowana na takie zagrożenia, nieuzbrojona w wiedzę nie będzie mogła w nawet najmniejszym stopniu przeciwdziałać tym bardzo niebezpiecznym patologiom. Ale pedagog, rodzic, nauczyciel, nawet najlepiej wyedukowany nie będzie w stanie nic zrobić sam. Potrzebne będzie mu wsparcie ze strony różnego rodzaju fundacji, instytucji, które po otrzymaniu przez niego informacji o ujawnieniu takich stron zadziałają szybko i skutecznie, powodując zamknięcie takiej strony. Tylko odpowiednie narzędzia prawne oraz szybki i skuteczny obieg informacji pozwoli na skuteczne przeciwdziałanie tym zagrożeniom.

Dlatego w tym miejscu powtórzę, że jest konieczne stworzenie instytucji, działającej na zasadzie fundacji lub innej podobnej, której wolontariusze będą prowadzić obserwację sieci pod kątem takich właśnie informacji, a następnie po ich ujawnieniu będą wiedzieli, jak nawiązać kontakt, poprowadzić rozmowę, aby pomóc takiej osobie. Bo przecież osoby piszące samobójcze posty na forach internetowych tak naprawdę nie chcą popełnić samobójstwa. One poszukują tylko kogoś, kto im pomoże, kto ich wysłucha. Pisanie o śmierci samobójczej, jak to wykazały badania, są wołaniem o pomoc. Momentem krytycznym, i jeżeli w tym momencie do takiej osoby dotrze pomoc, jest duża szansa, że zostanie uratowana. Ale jeżeli dotrze jako pierwszy „internetowy ekspert od samobójstw”, wtedy skutki tego mogą być tragiczne. Jednakże działania takie nie będą miały najmniejszego sensu, jeżeli nie zostaną wsparte ze strony obowiązującego prawa.

W chwili obecnej policja i prokuratura nie posiadają żadnych narzędzi prawnych pozwalających zamykać strony internetowe, na których są metody i sposoby popełnienia samobójstwa. Konieczne jest stworzenie takich narzędzi prawnych, które pozwolą skutecznie zamykać portale internetowe, do których logują się „specjaliści od samobójstw”, aby udzielać rad, jak wykonać ten ostateczny krok osobom znajdującym się w stanie załamania psychicznego. Konieczne jest również stworzenie regulacji prawnych, które pozwolą skutecznie ścigać autorów takich wpisów lub administratorów stron i serwisów, na których takie informacje są zamieszczane.

Wszystko to będzie skuteczne pod jednym warunkiem. Że działania te będą prowadzone szybko i z całą stanowczością oraz surowością, a także przy możliwie najmniejszym rozgłosie i szumie medialnym. Każda reklama, nawet negatywna takich stron internetowych spowoduje, że zaczną ich wyszukiwać tysiące osób, nawet takich, które na ten temat do tej pory nie miały żadnych informacji. A informację, jak popełnić samobójstwo, znaleźć w Internecie jest bardzo łatwo. Trudniej będzie zapobiec, gdy tragiczna „moda na samobójstwa internetowe”, jaka obecnie ma miejsce w krajach wysoko rozwiniętych, zawita do Polski.

Bibliografia

Druki zwarte:

Aftab P., *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Wyd. Prószyński i S-ka, Warszawa 2003.

Andrzejewska A., Bednarek J. (red.), *Cyberswiat – możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2009.

Andrzejewska A., *Dziecko w cyberprzestrzeni*, Wyd. Fundacja Pedagogium, Warszawa 2007.

Andrzejewska A., Bednarek J., Sarzała D., *Cyberprzestrzeń – szanse, zagrożenia, uzależnienia*, Wyd. Fundacja Pedagogium, Warszawa 2007.

Anthony T. M., *Dlaczego? Czyli samobójstwo i inne zagrożenia wieku dorastania*, Oficyna Wydawnicza Vocatio, Warszawa 1994.

Bednarek J., *Media w Nauczaniu*, Wyd. Mikom, Warszawa 2002.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2005.

Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., *Zabawa w zabijanie, oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002.

Darczewska K., *Religia i wychowanie w świadomości społecznej Polaków*, „Przegląd religioznawczy” 1994, nr 3.

Durkheim E., *Samobójstwo. Studium z socjologii*, Oficyna Naukowa 2006.

Epiktet, *Diatryby, Encheiridion*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1961.

Goethe J.W., *Cierpienia młodego Wertera*, Wyd. Zielona Sowa, Warszawa 1999.

Hołyst B., *Samobójstwo. Przypadek czy konieczność*, PWN, Warszawa 1983.

Hopfinger M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Wyd. Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.

Jarosz M., *Samobójstwa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997.

Jędrzejko J., *Dziecko w cyberprzestrzeni. Streszczenie badań*, Wyd. Akademia Humanistyczna, Pułtusk 2007.

Jędrzejko M., *Patologie społeczne*, Wyd. Wyższa Szkoła Humanistyczna im. A. Gieysztora, Pułtusk 2006.

Juszczyk S., *Podstawy informatyki dla pedagogów*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 1999.

- King A., Shneider B., *Pierwsza rewolucja globalna. Jak przetrwać?*, Raport rady Klubu Rzymskiego, Warszawa 1992.
- Kowal J., *Wstęp do Internetu*, Wyd. „Edukacja” Wyższa Szkoła Zarządzania, Wrocław 2000.
- Kwaśniewski J., Kojder A., *Mieszkańcy Warszawy wobec zjawisk i zachowań dewiacyjnych*, „Studia Psychologiczne” 1979 nr. 1.
- Kwiecinski Z., Witkowski L., *Ku pedagogii pogranicza*, Wyd. UMK, Toruń 1990.
- Łobocki M., *Metody i techniki badań pedagogicznych*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2000.
- Łobocki M., *Teoria wychowania*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2005.
- Malicka-Gorzelańczyk H., *Opinie młodzieży o samobójstwie*, Akademia Bydgoska im. Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2002.
- Malinowski B., *Zwyczaj i zbrodnia w społeczności dzikich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1984.
- Marszałek -Kawa J. (red.), *Edukacja Medialna*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2004.
- Mayor F., *Przyszłość świata*, Fundacja Studiów i Badań Edukacyjnych, Warszawa 2001.
- Mencwel A. (red.), *Antropologia widowisk, zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2005.
- Mende W. (red.), *Media a przemoc*, materiały pokonferencyjne międzynarodowej konferencji Góra Św. Anny 21-22.09.2009, Wydawnictwo Drukarnia Świętego Krzyża, Strzelce Opolskie 2009.
- Negroponte N., *Cyfrowe życie. Jak odnaleźć się w świecie komputerów*, Książka i Wiedza, Warszawa 1997.
- Paradowski K., *Internet – korzyści i zagrożenia*, Wyd. Centrum Edukacji Społeczeństwa, Warszawa 2000.
- Pilch T., Bauman T., *Zasady badań pedagogicznych*, Wyd. Żak Warszawa 2001.
- Rodziewicz-Ghrunn J., *Problemy rozwoju zdrowia, edukacji zdrowotnej i ekologicznej*, M. Pyzie, Częstochowa 1996.
- Ringel E., *Nerwica a samozniszczenie*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1992.
- Siemieniecki B., *Manipulacja, media, edukacja*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2007.
- Siemieniecki B., *Technologia informacyjna w polskiej szkole: stan i zadania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2003.

- Steinbrink B., *Multimedia u progu XXI wieku*, Wrocław 1993.
- Sztumski J., *Wstęp do metod i technik badań społecznych*, Wyd. Śląsk, Katowice 1999.
- Tadusiewicz T., *Spoleczność Internetu*, Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, Warszawa 2002.
- Tanaś M., *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wyd. Żak, Warszawa 1997.
- Tanaś M. (red.), *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Warszawa – Kraków 2004.
- Tanaś M., *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, Wyd. Mi-kom, Warszawa 2005.
- Tofler A., *Trzecia fala*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, wyd. Rebis, Poznań 2003.
- Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa.
- Zaczyński W. P., *Media-kształtowanie rzeczywistości? Człowiek w obliczu zagrożeń cywilizacyjnych*, WSiP, Kraków 2000.
- Zasępa T. (red.), *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, Wyd. Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2003.

Czasopisma:

- Boroń J., Zyss T., *Komputerowy świat iluzji*, „Charaktery”, 02/1998.
- Melosik M., *Komputery w edukacji: eksperyment czy przeznaczenie?*, „Dydaktyka Szkoły Wyższej”, 1989, nr 2.
- Okoń W., *Wielostronne kształcenie się a problem aktywności uczniów*, „Nowa Szkoła”, 1965, nr 7/8.
- Sajkowska M., *Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, nr 13/2005: „Zagrożenia dzieci w Internecie”, Wyd. Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2005.
- Tanaś M., *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomaganego komputerowo*, Toruńskie Studia Dydaktyczne 1993.
- Tanaś M., *Źródła inspiracji pedagogicznych u progu XXI wieku*, „Edukacja Otwarta” 2002, nr 1-2.
- Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?*, „Wychowawca” 01/2002
- Widzyk A., *Szukam kogoś, kto zabije się razem ze mną*, „Rzeczpospolita”, 25.01.2008.

Dokumenty:

Ustawa z dnia 06.06.1997 roku Kodeks karny, Dz.U. z 1997r. Nr 88, poz. 553, Nr128, poz. 840, z późniejszymi zmianami.

Netografia:

Wojtasik Ł., *Charakterystyka zagrożeń dla dzieci w Internecie*, raport Fundacji Dzieci Niczyje, <http://www.dzieckowsieci.pl/strona.php?p=233>, 02. 01. 2010.

Damian Kołomyjski

**FENOMEN ZABIJANIA W GRACH
KOMPUTEROWYCH**

Wstęp

Popularność gier komputerowych przerosła wszelkie oczekiwania ekspertów i klasyfikowana jest jako prawdziwy unikat socjologiczny. Jest swoistym zjawiskiem kulturowym, a spowodowane przez nie skutki destruktywne stają się ważnym problemem społecznym i zdrowotnym. Pierwszy kontakt dziecka z komputerem rozpoczyna się w coraz wcześniejszym wieku. Zamiast uczyć podstawowych funkcji, zazwyczaj ogranicza się do gier. Na początku są to proste gry, z czasem jednak przechodzą do bardziej wymagających, skomplikowanych i wymuszających umiejętne planowanie.

„Gry komputerowe pozwalają poszerzyć wiedzę z różnych dziedzin, kształtują różne umiejętności i rozwijają zdolności. Przyczyniają się również do pobudzania ciekawości i w ten sposób rozwijają zainteresowania. Pełnią również funkcję socjalizacyjną i wychowawczą, oddziałując na osobowość dziecka, kształtując jego poglądy o postawy wobec życia”¹.

Warto podkreślić fakt, iż większość gier na polskim rynku jest nasycona przemocą i brutalnością w niewyobrażalnym stopniu. Są tytuły, gdzie przemoc to główny motyw i nierozłączna reguła w „zabawie”. Gry komputerowe aplikują w głowach graczy ogromny ładunek przemocy i agresji, który budzi przekonanie, iż przedstawione na ekranie zachowanie jest normalne i tolerowane przez społeczeństwo.

Głównym celem pracy jest analiza wybranych teoretycznych aspektów związanych z grami komputerowymi. Konkretyzując, oparto się na fenomenie zabijania w grach komputerowych, jak również zasygnalizowano pewien obszar warty uwagi i komentarza.

Problemy wynikające z niezwykle dynamicznego rozwoju gier skupiają się głównie na młodych odbiorcach. Wynikają one przede wszystkim ze specyfikacji i możliwości interakcji.

Celem pośrednim pracy jest zwrócenie uwagi na coraz większy problem, jakim jest możliwość zabijania w grach komputerowych. W tym celu scharakteryzowano kilka aspektów, które mają znaczny wpływ na to zjawisko.

Kwestie, które poruszono w pracy to zagadnienia zarówno teoretyczne, jak i praktyczne. Struktura podjętych rozważań zawiera:

1. Gry komputerowe – inny świat.
2. Niezwykłość zjawiska, jakim jest zabijanie w grach komputerowych.
3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach.

1) J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Wyd. MIKOM, Warszawa 2002, s. 147-148.

1. Gry komputerowe – inny świat

Człowiek, jako istota społeczna, od początku procesu wychowania ma bezpośredni kontakt z innymi osobami – rodzicami, nauczycielami czy rówieśnikami, którzy mają duży wpływ na kształtowanie jego charakteru. W sposób pośredni wpływają również środki masowego przekazu. Codzienna obserwacja młodych ludzi daje wyraźne powody, by twierdzić, iż niemożliwe jest, aby wielokrotne powtarzanie jakiejś czynności nie miało dla dziecka żadnego znaczenia. Wielokrotne powielanie jednakowych zachowań z czasem pozwala wykonywać je automatycznie. Dane praktyki wykonywane są sprawniej i stają się o wiele łatwiejsze. Taki trening daje człowiekowi utrwalenie i przyzwyczajenie do pewnych operacji, co z kolei pozwala udoskonalać pewne umiejętności.

Co jednak stoi za motywacją ciągłego grania? Co jest takiego w grach, co pozwala wynagrodzić zmęczenie i zastąpić bezpośrednie kontakty z innymi ludźmi? Jak to możliwe, że odczuwa się taką potencjalnie chorą przyjemność z zabijania w teoretycznie dalekim od agresji społeczeństwie? Podobne pytania postawili sobie T. Zyss i J. Boroń z Collegium Medicum UJ. Naukowcy przedstawiają następujące cechy komputera jako partnera świadczące o jego atrakcyjności:

1. Wirtualny partner jest zawsze gotowy do współpracy. Cyberprzeciwnik nigdy nie jest zmęczony, nie daje żadnych wymówek, nie ma obojętności pozwalających zakłócić współpracę z graczem.

2. Gra komputerowa daje szansę powracania do ulubionych rozdziałów gry i powtarzania ich w nieskończoność. Można wielokrotnie przeżywać przyjemność związaną z uzyskiwaniem gratyfikacji.

3. Uczestnictwo w wirtualnym świecie zapewnia najmniej szkodliwy sposób uczenia się. Błędy są oceniane sprawiedliwie, przy czym nie jest okazywana złość i rozczarowanie.

4. Gry komputerowe pozwalają poczuć się wszechpotężnym panem sytuacji. Gry umożliwiają projekcję marzeń gracza. Pozwalają osiągnąć najgłębsze pragnienia, trudno bądź wcale niedostępne w realnym życiu.

5. Zarówno wygrana, jak i przegrana jest interpretowana pozytywnie. W czasie rozgrywki z komputerem przegrana nie oznacza porażki. Nie wstyd jest przegrać z komputerem, bo przecież jest to „mądrzejsza maszyna”. A wygrana oznacza podwójny sukces.

6. Gracz, inaczej jak to jest w przypadku oglądania filmu czy czytania, nie ogranicza się do roli biernego obserwatora. Staje się aktywnym uczestnikiem rozrywki.

7. Obecność w wirtualnym świecie pozwala czynnie rozładować emocje. Daje możliwość doświadczyć ryzyka w sposób kontrolowany i bezpieczny.

2) <http://www.psychologia.edu.pl/index.php?dz=czytelnia&op=opis&id=151>, [dostęp: 16. 10.2009].

8. Obecność w takim nierealnym świecie otwiera perspektywy nasyce-
nia potrzeb i popędów niedających się zrealizować w otaczającym świecie.

Analizując, wysuwa się stwierdzenie, że fascynacja grami komputerowymi u dzieci i młodzieży jest oparta o pewne argumenty:

- Kontakty z realnymi osobami nie dają analogicznego poczucia bezpieczeństwa i satysfakcji. Na co dzień ludzie są obraźliwi, aroganccy, mogą powodować poczucie inności. Kontakt z wirtualną istotą poprzez możliwość interakcji daje złudzenie prawdziwych kontaktów interpersonalnych.

- Gry komputerowe dają możliwość zrobienia czy zdobycia tego, czego w prawdziwym świecie zrobić, uzyskać się nie da albo nie wolno. Gracze jeżdżą samochodami z ogromną prędkością, hamują z piskiem opon, nurkują na kilkaset metrów w głąb oceanu, z precyzją pilotują samoloty, a nawet podróżują w kosmos. Nie mają litości dla terrorystów, pokonują wyćwiczonych i wytrenowanych żołnierzy, walczą z duchami, posługują się całym arsenałem broni. Innymi słowy - ratują świat.

Wirtualny świat gier komputerowych jest łakomym kąskiem szczególnie dla osób zagubionych. Żyjących w świecie wyobraźni i pociągających za sobą problemy z oceną własnej wartości. Jest to wyjątkowo atrakcyjny sposób spędzania wolnego czasu dla osób sfrustrowanych i szukających dowartościowania.

Dzisiejsze gry demonstrują doskonale możliwości kreowania własnej osobowości w wirtualnym świecie. Rzesza, zwłaszcza młodych graczy, ma możliwość przeniesienia się w cyberświat, który pozwala na przeniesienie się w dowolne miejsce. Mogą odwiedzić wymarzoną lokalizację, być w miejscach dotąd niedostępnych. Za pośrednictwem gier komputerowych mogą poczuć smak zupełnie innego życia niż to, oferowane przez świat rzeczywisty. Ponadprzeciętnym przeżyciem jest uczestnictwo w takim „second life”. Gracz ma również nieograniczone możliwości współudziału w tworzeniu świata. Może budować swoje miasta, tworzyć nowe przedmioty i na nie oddziaływać, kupować je i sprzedawać³. Grający ma niczym nieskrępowane możliwości zmiany w kogoś wymarzonego. Istnieje możliwość spróbowania swoich sił w dowolnej dziedzinie. Są to niezliczone, często niebezpieczne, wzmocnienia dla młodej osoby. Uczeń przestaje myśleć o tym, że siedzi przed komputerem. Gra często daje złudzenie aktywnego uczestnictwa w innym świecie. Nie ma nic dziwnego w stwierdzeniu, że dzieci często uciekają do takiego świata. Jest on zdecydowanie lepszy od codziennego. Poza tym, podczas gry obecność drugiego człowieka staje się zbędna. Komputer staje się partnerem do zabawy, przez co zanika możliwość budowania relacji międzyludzkich.

3) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000, s. 13-14.

Żywą istotę zastępuje algorytm. Tym samym dziecku nie są dostarczane bodźce o ogromnym znaczeniu dla uspołecznienia. Wirtualny świat staje się specyficzną alternatywą życia społecznego, zastępuje bowiem kontakty z bliskimi.

Wymienione cechy dostarczają młodej osobie niezwykle silnych doznań i charakterystycznych emocji. Dzięki temu gracze rzadko kiedy odczuwają znudzenie⁴. W rezultacie w tym środowisku szerzej rozwija się komunikacja pośrednia. Kontakty poza szkołą ograniczają się do czatów i komunikatorów.

Niezwykle ważnym zjawiskiem jest różnorodność zachowań graczy. Często jest ono inne w świecie wirtualnym i rzeczywistym. Ogólnie znane w psychologii jest zjawisko przybierania masek przez społeczeństwo w różnych sytuacjach. W tym przypadku jest to wyjątkowo wyraziste. W świecie rzeczywistym człowiek bardziej kontroluje swoje zachowanie, częściej zwraca uwagę na wypowiedane słowa. Człowiek z racji, iż jest rozpoznawany, staje się ostrożniejszy. Zupełnie inaczej jest w momencie przekroczenia granic rzeczywistości. Stajemy się bowiem niezależni, mniej skrępowani. Świadomość, jaką daje anonimowość, sprawia, że w człowieku budzą się uczucia dotąd niespotykane.

Można stwierdzić, iż gry komputerowe są niezwykle zjawiskiem w znacznym stopniu oddziałującym na czas wolny nie tylko młodych ludzi. Gry dają możliwość spełnienia marzeń, posiadania rzeczy, odbywania wycieczek, spotykania idealnych ludzi w niedostępnych i niesamowitych światach. Zagubieni ludzie często zatracają się w cyberprzestrzeni. Gry pozwalają przenieść się w lepsze miejsca. Dają schronienie od niesprawiedliwości tego świata. Ludzie mogą uciec od swoich problemów. Nie każdy zdaje sobie sprawę, że to tylko pozorne uczucie dowartościowania i bezpieczeństwa.

Nie sposób w zupełności zgodzić się ze stwierdzeniem, że przeniesienie w świat gier uczy zabijania. Bowiemy gracze nie naciskają spustu, nie celują i nie zmagają się ciężarem broni. Opozycyjną kwestią jest oglądanie morderstw i samo zjawisko uczestniczenia w nich. Te jak najbardziej mogą prowadzić do desentytywizacji (odwrażliwienia). Silnym mechanizmem jest kojarzenie zachowań agresywnych z przyjemnością i gratyfikacją. Daje to odczucie, że takie zachowanie przez swoją skuteczność może być odpowiednie.

Niewątpliwie ważną kwestią przy wycieczkach do wirtualnego świata jest zachowanie umiaru. Trzeba być nieustannie czujnym na powolne izolowanie się od bliskich i przyjaciół. Niezwykle ważna jest współpraca młodego gracza z rodzicami. Oni bowiem pełnią rolę przewodników w tych wyprawach.

4) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?*, „Wychowawca”, 01/2002, s. 12.

2. Niezwykłość zjawiska jakim jest zabijanie w grach komputerowych

Działanie treści prezentowanych w grach na umysł młodego gracza jest zjawiskiem jedynym w swoim rodzaju. Zarazem od strony socjologicznej, jak i kulturowej. Istnieją szeroko postawione granice, co do jakości, kierunku i siły oddziaływania gier komputerowych.

W wielu grach komputerowych gracz jako bohater występuje w roli agresora działającego w imię wyższych celów. Młodemu człowiekowi wydaje się, że wykonuje ważne dla ludzkości zadania. Ratuje świat, pokonuje obcych, odbija zakładników itp. Realizując często sadystyczne i bestialskie akty uśmiercania, gracz dostaje nagrody w postaci materialnej (pancerz, broń, amunicja) i nierzeczywistej (dodatkowe życie lub umiejętności). W grach mogą występować inne gratyfikacje w postaci awansu na wyższy stopień wojskowy. Brutalne zachowanie w grach jest uzasadniane poprzez odczłowieczenie konkurentów. Dzięki pokazywaniu postaci jako zbędnych, nikomu niepotrzebnych, takie zachowanie wydaje się atrakcyjne i warte naśladowania. Dodatkowym aspektem może być fakt, iż przeciwnicy w grach przedstawiani są jako wymyślne stwory o niższym statusie życia. Są to mutanty, potwory, zombie, względem których przemoc jest jak najbardziej uzasadniona. Innym ważnym przypadkiem jest ukazywanie morderstw w humorystyczny sposób – pozwala to w znacznym stopniu zahamować empatię.

I. Ulfik-Jaworska w następujący sposób przedstawia cechy gier komputerowych, które w znaczny stopniu potęgują oddziaływanie na gracza⁵.

1. Silna identyfikacja z agresorem. Właściwość występująca przede wszystkim w grach typu FPP (*first person perspective*). Gracz prowadząc postać, widzi obraz oczami bohatera. Jest wielce prawdopodobne, że młoda osoba dzięki tej perspektywie bardziej utożsamia się z istniejącą sytuacją i bohaterem. Młody gracz silnie identyfikujący się z agresorem jest podatniejszy na bodźce płynące z ekranu monitora.

2. Aktywny udział w grze. Gracz ma możliwość materializowania w grze wszelakich sposobów agresywnego zachowania. W wirtualnym świecie nie ma granic etycznych i moralnych. A jedyne bariery może stawić tylko gracz. Młody niedoświadczony człowiek nie zdaje sobie sprawy z uczestniczenia w „niby świecie”, gdzie jego negatywne zachowanie zamiast być potępiane jest wręcz przeciwnie - premiowane.

3. Doświadczenie pozytywnych wzmocnień. Jest wiele przeprowadzonych badań, gdzie jasno potwierdzają się hipotezy o negatywnym oddziaływaniu brutalnych treści w grach komputerowych na młodych gra-

5) I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005, s. 115.

czy⁶. Dzięki interakcji z otoczeniem gry mają znacznie większy wpływ na gracza aniżeli telewizja na widza czy biernego obserwatora⁷.

4. Możliwość powtarzania gry. Gry dzięki możliwości zapisania akcji w dowolnym momencie dają możliwość kopiowania tych samych momentów gry. Wystarczy wczytać grę, by ożywić bohatera i powtórzyć etap gry. Takie możliwości wynikające z zabawy mogą dać podwaliny postrzegania jednostki jako nieśmiertelnej. A przedstawionego świata jako dającego się na okrągło powtarzać. Gracz ma możliwość wielokrotnego powtarzania scen, a co za tym idzie, również zachowań brutalnych. Agresywne zachowanie przekształca się dla gracza w fakt zwyczajny i tolerowany.

Wyjątkiem dla takich możliwości są niedawno stworzone gry sieciowe MMO (*massively multiplayer online*).

Akcja gier toczy się w świecie rzeczywistym, nie ma możliwości powtarzania etapów gry. Inną ważną rzeczą jest porównywanie uzależnień od tych gier do nałogu papierosowego⁸.

Gry komputerowe dając możliwość uczestniczenia w wirtualnym świecie, pozwalają również robić rzeczy niemożliwe lub zabronione w świecie realnym. W grach można wcielić się w wojownika, żołnierza, płatnego zabójcę czy złodzieja. Badacze szacują, że na rynku jest około 80% gier, w których dokonuje się takich aktów. W czasie godzinnej rozgrywki w „strzelankę” młody gracz unicestwia kilkaset istnień. Walczy nie tylko z wymyślnymi potworami, niespotykanymi mutantami czy strasznymi zombie. Często ofiarami padają niewinni przechodnie. Dzieje się tak między innymi w arcypopularnej grze „GTA”. Gra wielokrotnie stawiała na podium najpopularniejszych gier na świecie. Nic dziwnego, gracz bowiem wciela się w bandytę, drobnego złodzieja, który z czasem dostaje coraz większe zlecenia. Gra daje niespotykane w innych pozycjach możliwości interakcji z otoczeniem. Bez żadnych przeszkód można pobić i okraść przechodzącego ulicą człowieka. Żeby uciec przed policją gracz może wyrzucić kierowcę i odjechać jego autem. Bez wątplenia gra wciąga. Potrafi zawiązać czasem na długie godziny. Dzięki temu zdobyła największą popularność wśród dzieci i młodzieży. Jest cudowną rozrywką i możliwością wypoczynku. Dla niektórych stanowi pewien styl życia.

Ciekawym zjawiskiem może być fakt, przyciągania przez „strzelanki” młodych graczy. Jest to jeden z najpopularniejszych gatunków gier. Gry tego gatunku określane są również mianem FPP (*first person perspective*) i FPS (*first person perspective*). Młodzi gracze zafascynowani szybką akcją i nastrojową muzyką spędzają na grze wszystkie wolne chwile.

6) M. Braun-Galkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000, s. 15.

7) B. Reeves i C. Nass, *Media i ludzie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 293-294.

8) Z. Miłoszowski, *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

Fenomen zabijania w grach ma odpowiedni związek przyczynowo – skutkowy. Jest wielce prawdopodobne, że fascynacja opisywanym gatunkiem gier ma swoje podłoże we wstępnej fazie uzależnienia. Pierwszy stopień prowadzący do nałogu jest określany jako zaangażowanie⁹. Gracz poznaje możliwości gry, nawiązuje z nią pierwszy kontakt. Nowoczesna technologia wykorzystana w grze, doskonale dobrane efekty dźwiękowe potęgują uczucie euforii. W umyśle dziecka rysuje się coraz większa chęć korzystania z gry. W czasie przerwy od grania uczeń nie może przestać myśleć o kolejnych etapach. Są nawet zagorzali gracze ciągle obmyślający nową strategię i możliwości przechodzenia następnych części.

Uczestnictwo gracza w wirtualnym świecie gry komputerowej nie polega tylko na biernym postrzeganiu treści przedstawianych na ekranie. Ta sytuacja włącza różne strefy aktywności młodej osoby. Akcja rozgrywająca się na ekranie w pewien sposób zmusza w czynne zaangażowanie i identyfikację z pojedynczymi lub wieloma bohaterami. Gracz wobec tego musi brać udział w różnych, bardzo często dramatycznych sytuacjach. Powinien przewidzieć możliwe wyjścia i strategie przeciwnika. Grająca osoba musi opanować takie algorytmy rozgrywki, które poprowadzą go do zwycięstwa.

Nie jest istotne, jak bardzo destrukcyjna jest budowa akcji rozgrywającej się na ekranie, a tym bardziej jak wielce odbiegające od norm moralnych i etycznych są zachowania komputerowych bohaterów.

Gracz, przenosząc się do wirtualnego świata, staje się aktywnym zawodnikiem istniejącej sytuacji. Zdarza się, że często utożsamia się z mocnym, silnym i niezwykłym bohaterem. Z logicznego punktu widzenia jest to wygodniejsze, aniżeli identyfikowanie się ze słabym i przegrywającym uczestnikiem rozgrywki. Niewątpliwie oba wzorce zachowań oddziałują w negatywny sposób na psychikę dziecka. Określając się w roli nieugiętego napastnika, gracz doświadcza poczucia niezwyklej siły, jednocześnie nie liczy się ze skutkami własnego zachowania. W ten sposób nabywa cechy agresora. Natomiast identyfikując się z kimś słabym, doznaje poczucia niemocy, bezradności i słabości. Brutalne treści przedstawiane w grach mogą w znacznym stopniu zaburzyć strukturę osobowości. Młodzi gracze ujawniają silną potrzebę niezależności, wyrazu siebie, przy okazji emanują dużą pewnością siebie, uciekając od odpowiedzialności. Uzupełnieniem jest ujawnianie cech narcystycznych wyrażających się odczuciem własnej wyjątkowości i doskonałości. Cechy te prezentowane są z małą potrzebą rozumienia siebie i innych. Można wnioskować o braku empatii, jak i niechęci poznawania siebie i innych.

U wielu osób silnie zaangażowanych w brutalne gry komputerowe występuje mocny dynamizm życiowy, potrzeba niezwyklej doznań, słabo rozwinięta inteligencja emocjonalna. Kształtowanie istniejącego poten-

9) H. Ginowicz, *Zagrożenia płynące z sieci*, „Terapia”, nr 1/2003, s. 3.

cjału rozwojowego nie obiera kierunku ku dojrzałej osobowości. Raczej kieruje się w stronę jej patologizacji. Takie zachowanie zmierza ku dominacji, posiadania bezwzględnej władzy. Ten typ gracza w realnym życiu dąży do bycia człowiekiem sukcesu o małej wrażliwości na potrzeby innych, który realizuje się w sadystycznych modelach zachowania¹⁰.

3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach

Nowoczesna technologia zastosowana w grach komputerowych sprawia, że gracze coraz bardziej mogą obcować z wirtualnym światem. Graficy komputerowi osiągają perfekcję w prezentowaniu miejsc i osób. Postacie nie mają już sztywnych i nieskoordynowanych ruchów. Realizm świata prezentowanego w grach może zwiększać zakres i siłę oddziaływania na młodych odbiorców. Świetna grafika i doskonale dobrane efekty dźwiękowe pomagają nie tylko poznać odległe krainy, ale również idealnie prezentują drastyczne i krwawe sceny. Ilustrowanie morderstwa w grach niewiele odbiegają od pokazywanych na ekranie telewizora. Doskonale przedstawione sceny walk, tryskająca krew na monitor gracza w dużym stopniu pobudzają wyobraźnię młodej osoby. Takie obrazy znacznie odbiegają od tych, prezentowanych w starszych grach. Grający już nie zobaczy symbolicznych dźwięków i pokaźnie odbiegających postaci od rzeczywistych.

Przez lata rozwój gier komputerowych opierał się na wprowadzaniu najnowszych osiągnięć grafiki, coraz lepszych efektów filmowych oraz szybkiej wizualizacji. Wiązało się to z wprowadzeniem na rynek coraz lepszych monitorów o wysokiej rozdzielczości, szybszych kart graficznych i wydajniejszych sterowników dźwięku. Wyjątkowo istotnym dla gier komputerowych faktem było wprowadzenie trójwymiarowej grafiki 3D. W ten sposób ożywiono wirtualny świat. Stosowano różne metody cieniowania, wygładzania czy rozmywania. Coraz popularniejsze staje się używanie w grach sztucznej inteligencji. Umożliwia to wypełnienie cyberświata postaciami mogącymi podejmować samodzielnie działania. W ten sposób ograniczane są odtwarzania gotowych scenariuszy. Twórcy gier komputerowych posiadają prototypy wirtualnych bohaterów, którzy potrafią okazywać emocje. Dzięki temu cyberpostać będzie mogła w odpowiednich sytuacjach np. zdenerwować się czy zakochać. Takie osiągnięcia sztucznej inteligencji, jak: algorytmy genetyczne, logika rozmyta, już się stosuje do tworzenia postaci w grach. Wbudowane systemy logiki i inteligencji decydują o zachowywaniu się cyberludzi. Dzięki tym praktykom grający ma

10) http://www.eduforum.pl/modules.php?name=Publikacje&d_op=getit&lid=2805, [dostęp: 19. 11.2009].

złudzenie uczestniczenia w prawdziwym świecie¹¹.

Najnowsze osiągnięcia w dziedzinie efektów specjalnych zastosowanych w grach, pozwalają na ukazywanie świata nie tylko takim, jaki jest w rzeczywistości, ale również dają możliwość upiększenia go w znacznym stopniu. Superszybkie komputery potrafią generować obraz zapierający dech w piersi gracza. Twórcy gier omijają wszelkie granice związane z prezentowaniem przebiegu gry. Do naturalnie pokazanych zdjęć dodają niezwykle efekty specjalne. Te tworzą realizm akcji a często superrealizm napinając zmysły do granic możliwości¹².

W magazynach dotyczących gier komputerowych często pojawiają się recenzje wypuszczanych na rynek gier. Oto fragment oceny gry *Call of Duty: World at War*: „W ogóle sporo tu drastyczności (...). Podrzynanie gardeł, wypalanie oczu papierosem, haratanie się nożami albo egzekucje jeńców pokazano boleśnie, wręcz dosłownie (...). Szczerze mówiąc, dużo większe od tego wszystkiego wrażenie zrobiło na mnie wycie załogi bunkra potraktowanego miotaczem ognia. Nawet ich nie widziałem – wystarczyło, że słyszałem, jak paskudnie umierają”¹³. Jest to część recenzji opisujący już nie tylko okropności wojny. Bez wątpienia stwierdza się, że gra epatuje przemocą. Inną kwestią wartą uwagi jest niedawno stworzona grupa gier MMO (*massively multiplayer online*). Recenzja jednej z gier tego rodzaju pojawiła się na łamach znanego czasopisma. „W gry MMO (...) się nie gra, w nich się żyje (...) Boją się MMO tak samo, jak boją się heroiny, ale podobno taka zabawa to najważniejsze przeżycie pokoleniowe naszych czasów”¹⁴. Obecnie gry MMO uznawane są za tak samo uzależniające, jak papierosy i alkohol czy narkotyki. Narkotyk do życia w nieistniejącym świecie.

Wymienione możliwości technologii składają się w całość i nadają grom komputerowym odpowiednie cechy. Tą właściwością jest grywalność. Termin określa ogół reguł i mechanizmów gry komputerowej wpływające na jakość i przyjemność płynącą z gry. Jest to główna cecha, na której skupiają się programiści. Na grywalność składają się przede wszystkim takie elementy, jak: fabuła, zasady rozgrywki i schemat logicznie powiązanych elementów. Na drugi plan brane są pod uwagę efekty, grafika, dźwięk itp.¹⁵ Krótko mówiąc, mianem grywalności określamy przyjemność, jaką gracz czerpie z rozgrywki. Jest sposobem mierzenia satysfakcji z gry, czyli jak najbardziej jest oceną obiektywną.

11) http://www.przegląd-techniczny.pl/arch/2005/26/swiat_gier.htm, [dostęp: 22.11.2009].

12) <http://www.open-mind.pl/Ideas/VFX.php>, [dostęp: 22.11.2009].

13) Magazyn komputerowy „CD-Action”, nr 12/2008 (159), s.101.

14) Z. Miłoszowski, *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

15) <http://click.pl/forum/topic249-grafika-czy-fabula-p2.html>, [dostęp: 22.11.2009].

Zakończenie

Reasumując, stwierdzenie powiązania przyczynowego, czyli przekonanie, że młody gracz zabił, bo nauczył się tego na komputerze, jest niezwykle trudne. Jeśli przyjrzeć się dokładniej sprawcy, często okazuje się, że problem leży głębiej w psychice młodzieńca. Symptodem są poważniejsze zaburzenia emocjonalne, jak brak ciepła i miłości. Z drugiej strony stoją badacze twierdzący, że nadmiar przemocy na monitorze prowadzi do obniżenia progu wrażliwości, czyli odwrażliwienia. Powtarzane kilkaset razy zabójstwa powszechniej i przestają już budzić emocje¹⁶.

Na pytanie: „czy należy zakazać sprzedawania gier szczególnie brutalnych?” w myśl zasady, że zakazany owoc smakuje lepiej, odpowiedź jest jednoznaczna. Młodzi zawsze znajdą sposób na uzyskanie dostępu do takich gier, choćby nielegalnie. Być może odpowiedź tkwi w zaangażowaniu rodziców. Ważne jest, by czuwali nad tym, co robią ich dzieci. Wielu rodziców posiada niedostateczną wiedzę na temat gier. Nie zadają sobie trudu sprawdzenia zawartości pudełka. A przecież to oni zaraz po Internecie są głównym źródłem pozyskiwania gier.

Niniejsza praca tylko w niewielkim stopniu pokazuje wybrane aspekty gier komputerowych i ich związku z fenomenem zabijania. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści. Przeniesienie się w dowolny świat i przeistoczenie się w dowolną postać traktowane są jako meritum pracy. Z dydaktycznego wyobrażenia ta znajomość jest pierwszoplanowa.

16) E. Bendyk, *Gra w dwa światy*, „Polityka” – nr 49 (2379), z dnia 07.12.2002, s. 3.

Bibliografia

Druki zwarte:

Bednarek J., *Media w nauczaniu*, MIKOM, Warszawa 2002.

Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000.

Laszkowska J., *Niebezpieczne gry z myszką*, „Edukacja i Dialog”, nr 4/2001.

Reeves B. i Nass C., *Media i ludzie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?*, „Wychowawca”, 01/2002.

Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.

Czasopisma:

Ginowicz H., *Zagrożenia płynące z sieci*, „Terapia” nr 1/2003.

Bendyk, E., *Gra w dwa światy*, Polityka – nr 49 (2379), z dnia 07.12.2002.

Miłoszowski Z., *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, numer 12, marzec 2009.

Magazyn komputerowy „CD-Action”, nr 12/2008 (159).

Miłoszowski Z., *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

Netografia:

http://www.eduforum.pl/modules.php?name=Publikacje&d_op=getit&lid=2805.

http://www.przeгляд-techniczny.pl/arch/2005/26/swiat_gier.htm.

<http://www.open-mind.pl/Ideas/VFX.php>.

<http://www.psychologia.edu.pl/index.php?dz=czytelnia&op=opis&id=151>.

<http://click.pl/forum/topic249-grafika-czy-fabula-p2.html>.

Joanna Zappendowska

**RZECZYWISTOŚĆ W NOWYCH
GRACH KOMPUTEROWYCH**

Wstęp

Pod koniec XX wieku nastąpił okres gwałtownego rozwoju nowych mediów. Stały się one integralną częścią naszej cyberprzestrzeni. Są one także ważnym elementem edukacji. Komputery coraz bardziej konkurują z radiem i telewizją. Stwarzają możliwości niedostępne radiu i telewizji. Z dnia na dzień rzeczywistość wirtualna rozszerza swoje granice. W nowym wirtualnym świecie gry komputerowe zajmują szczególne miejsce. Stały się samodzielnym zjawiskiem i są w czołówce przemysłu rozrywkowego.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Istotę i znaczenie gier komputerowych.
2. Rodzaje gier komputerowych.
3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych.
4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych.

1. Istota i znaczenie gier komputerowych

Szacuje się, że na świecie jest kilkadziesiąt milionów graczy, którzy kupują przynajmniej kilka gier w roku od oficjalnych dystrybutorów. Liczba pirackich kopii nie jest znana, wiadomo jednak, że stanowią znaczny procent rynku gier. Z socjologicznego punktu widzenia gry komputerowe przeznaczone są przede wszystkim dla ludzi młodych. Oprócz grających okresowo, okazjonalnie i dla zabawy są gracze spędzający przed monitorem komputera wiele godzin dziennie. Zaniebdują swoje obowiązki, opuszczają się w nauce szkolnej, stają zupełnie innymi ludźmi – i ten aspekt powinien zainteresować pedagogów i wychowawców¹.

Do Polski pierwsze gry komputerowe dotarły pod koniec lat osiemdziesiątych. Początkowo były bardzo proste i polegały np. na odbijaniu piłeczki na ekranie czy wędrowaniu po labiryntach. Obecnie są to bardzo skomplikowane narracje z animacją na najwyższym poziomie i trójwymiarowym obrazem. W ciągu ostatnich lat w Polsce i na całym świecie obserwuje się gwałtowny wzrost liczby graczy komputerowych i ilości czasu poświęcanego na granie. W gry komputerowe gra większość dzieci w wieku szkolnym. Czasami w swoim domu, u kolegi (koleżanki), w szkole czy w salonie gier albo też w różnych sklepach ze sprzętem komputerowym. Ponadto wyniki licznych badań dość zgodnie pokazują, że chłop-

1) M. Arciszewski, *Pedagogiczny aspekt programów i gier komputerowych*, „Edukacja”, nr 1(73)/2001, s. 68.

cy w większym stopniu są zaangażowani w gry niż dziewczęta².

S. Łukasz, w książce „Magia gier wirtualnych”, podaje własną definicję gry komputerowej, utożsamiając ją z grą video. Żeby zagrać w grę komputerową potrzebny jest komputer. Do zabawy w gry video służą urządzenia takie jak konsole, automaty itp., nie mające poza tym innych zastosowań. Gry video mają bardziej zręcznościowy charakter, natomiast gry komputerowe charakteryzują się większą różnorodnością. Przejdźmy zatem do definicji.

„Gra video jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.) zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami. W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej, umożliwiającej jakąkolwiek pracę twórczą”³.

Według S. Kwiatkowskiego „gry komputerowe liczą sobie około 20 lat i przez ten czas zadomowiły się we współczesnej kulturze popularnej. Z prostych programów pisanych na ZX Spectrum i Atari przeistoczyły się w skomplikowane i drogie przedsięwzięcia informatyczne – kinowe, zdobywając po „drodze rzesze zwolenników, szczególnie dzieci i młodzieży. Tak jak w przypadku każdego zjawiska kulturowego pojawiają się różne prądy, tak i gry komputerowe są różnorodne i często do siebie niepodobne. Do niedawna gry różniło także ich pochodzenie. Większość programów opracowano w Stanach Zjednoczonych i siłą rzeczy mogą one przeżywać amerykański styl życia i społeczne wartości, które w innych krajach nie muszą być uznawane. Także aspekt płci gracza odgrywa od niedawna ważną rolę w różnicowaniu gier”⁴.

Chłopcy częściej są zwolennikami gier typu bijatyki czy strzelaniny. Fenomen gier komputerowych wywołuje w różnych środowiskach skrajne emocje i spolaryzowane opinie. Z jednej strony podkreśla się ich wpływ edukacyjny i stymulujący rozwój, a z drugiej strony ta nowoczesna forma zabawy budzi wiele kontrowersji, przeważnie wśród wychowawców, psychologów i pedagogów wskazujących na negatywne oddziaływanie gier komputerowych na młodych ludzi. U wielu osób dominuje przekonanie, że gry komputerowe rozwijają sferę intelektualną młodego gracza, inni natomiast twierdzą, iż tego typu zabawa zmienia dzieci w zimnych i psychopatycznych morderców. Ta sprawa od pewnego czasu pochłania uwagę wielu osób, a na łamach rozmaitych czasopism pojawiają się artykuły o nawołujących

2) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 140-141.

3) S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, MIKOM, Warszawa 1998, s. 10.

4) S. Kwiatkowski, *Gry komputerowe- wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, „Pedagogika Mediów”, nr 1/2005, s. 53.

do ostrożności tytułach, ostrzegające nie tylko przed używaniem komputera do zabawy, ale także przed innymi zastosowaniami tego wszechstronnie przydatnego urządzenia. Poruszany jest także temat młodzieży spędzającej długie godziny przed monitorem, która nabiera skłonności do zachowań agresywnych. Od komputera można się uzależnić. Ludzie spędzający wiele czasu sam na sam z maszyną zatracają umiejętność poprawnego komunikowania się z otoczeniem i z innymi ludźmi.

2. Rodzaje gier komputerowych

Gry stają się coraz bardziej realistyczne dzięki ciągłemu doskonaleniu technologii komputerowej. Nad poprawnością gry czuwają programiści, scenarzyści, muzycy, graficy, specjaliści od efektów specjalnych oraz reżyser. Według Józefa Bednarka wyróżnia się następujące rodzaje gier komputerowych:

1. Gry strategiczne, które polegają na opracowaniu planu dotarcia do celu. Jest on określony regułami gry. Gry strategiczne zostały podzielone na:

- klasyczne strategie wojenne- gracz dysponuje mapą terenu i rozmieszczenia wojska, którymi gra przeciwko wojskom kierowanym przez innego gracza albo komputer. Rozrywka ma charakter intelektualny;
- strategie czasu rzeczywistego (tzw. RTS-y) - wymagają one więcej zręczności niż planowania taktycznego;
- strategie ekonomiczne.

2. Symulatory, które wywodzą się od stosowanych w wojsku symulatorów lotniczych. Polegają one wcieleniu się w kierowcę samochodu, pilota samolotu, kapitana sterującego statkiem lub pojazdem kosmicznym.

3. Role-playing games(RPG) polegają na odgrywaniu wybranej roli. Częstym miejscem, gdzie ta akcja się rozgrywa, jest świat fantazji. Gracz kieruje losem jednego lub kilku bohaterów. Przeżywa on różne przygody. Tylko od niego zależy, czy osiągną oni zamierzony cel.

4. Gry przygodowe, które odznaczają się znacznie rozbudowaną fabułą i skomplikowanym wątkiem detektywistycznym. Pokonywanie przeszkód na coraz wyższych i trudniejszych poziomach wymaga wytrwałości i zręczności.

5. Gry sportowe polegają na wpływaniu na przebieg rozrywki sortowej. Gracz może pełnić rolę trenera lub zawodnika. Na ekran komputera zostały przeniesione takie gry jak: hokej, piłka nożna i koszykówka.

6. Gry zręcznościowe zostały podzielone na:

- gry stymulujące walkę wręcz - są to zazwyczaj turnieje, w których gracz odbywa pojedynki z kolejnymi przeciwnikami w celu zdobycia tytułu mistrza; druga odmianą tych gier są tzw. gry chodzone, w których grający, wędrując w bliżej nieokreślonym celu, walczy w różnych przeciwnikami;

- strzelaniny - grający musi wydostać się z wrogiej bazy, eliminując przy tym za pomocą broni potwory lub innych przeciwników. W tych grach świat jest postrzegany z pozycji lufy karabinu;

- platformówki - polegają na skakaniu, bieganiu i strzelaniu a przede wszystkim strzelaniu do wrogów;

- flippery- stanowią stymulację automatów barowych.

7. Gry logiczne - są to różnego rodzaju łamigłówki wymagające wytężonego myślenia.

8. Gry tekstowe - brak jest w nich grafiki i dlatego wszystko jest w trybie tekstowym.

Innym rodzajem gier są gry sieciowe, w których zawodnik gra z graczem siedzącym przy drugim komputerze w tym samym pokoju albo innym mieście lub innym kraju. Można wyróżnić dwa rodzaje gier sieciowych:

1. Zwykle gry komputerowe dostosowane do gry wieloosobowej;

2. MUD-y – co oznacza „loch dla wielu użytkowników”- gry te rozgrywają się w podziemiach i są połączeniem tradycyjnych gier tekstowych ze stolikowymi systemami *role-laying-games*. Może brać w niej udział wielu graczy z całego świata. Najważniejsze jest to, że mogą się oni ze sobą porozumiewać.

Wśród młodych ludzi szczególnie popularne są gry komputerowe. Są one elementem młodzieżowego stylu życia. Gry komputerowe są dla ludzi relaksem i rozrywką. Wypełniają im wolny czas. Dzięki komputerowi człowiek może przeżyć satysfakcję ze zwycięstwa, a także wypróbować własne siły. Dzięki technice świat gier komputerowych jest dla nastolatka bardzo atrakcyjny, pełen dźwięków, emocji i akcji.

3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych

Z łatwością zauważa się, że dzieci i młodzież coraz częściej korzystają z telewizora, komputera czy Internetu. Narzędzia te zastąpiły dzieciom bezpośrednie kontakty z rodzicami. Ci ostatni nie mają czasu dla dzieci, ponieważ chcą zarobić potrzebne pieniądze lub zrealizować własne ambicje zawodowe. Dziecko w ten sposób narażone jest na odbiór różnych treści i obrazów, w tym także nasyconych brutalną przemocą. Często odbywa się to za cichym przyzwoleniem rodziców. Niekiedy jednak nie zdają sobie sprawy, że dzieci zamiast programów edukacyjnych oglądają filmy oiekające krwią albo z zimną krwią torturują bohaterów swoich gier komputerowych.

Czasami, kiedy pisze się o sposobach korzystania z telewizji i gier komputerowych, przedstawione zostaje także zagadnienie wpływu obra-

zów przemocy i brutalności na agresywność dzieci. Dane statystyczne wykazują, że dzieci grają w gry komputerowe nawet po kilkadziesiąt godzin w ciągu tygodnia. Czas poświęcony grom jest zarazem czasem odbieranym innym zajęciom, takim jak: zabawy ruchowe lub czytanie książek. Dziecko poprzez programy telewizyjne zwiększa sumę informacji o świecie, jednak to bierny sposób ich przyjmowania. Czasami podejmowane są badania z zakresu wpływu scen przemocy, grozy i okrucieństwa na psychikę oglądających je dzieci. Problem ten ma duże znaczenie wychowawcze. Wyniki pochodzące z różnych krajów i przeprowadzone przy użyciu różnych metod i strategii badawczych są zgodne co do ostatecznego wniosku: oglądanie scen przemocy wpływa na zwiększenie agresywności u dzieci⁵.

„Z analizy sprzedaży gier elektronicznych wynika, że klienci najchętniej wybierają zabawy nawiązujące do filmów akcji/walki (25% gier na konsoli i 16% gier komputerowych) i przygodowych (10 i 25%), a bardzo popularne niegdyś wyścigi różnego rodzaju (25 i 12%) i typowe gry strategiczne (4 i 27%) powoli schodzą na dalszy plan. Stosunkowo niewielkim powodzeniem cieszą się symulacje pozwalające wcielić się w postać aktorów (nie dostępne na konsolach) oraz gry o charakterze historycznym”⁶.

M. Braun-Gałkowska zauważa, że obrazami destrukcji nasycone są również audycje dla dzieci, reklamy, a zwłaszcza tzw. zwiastuny filmów nadawanych w godzinach nocnych. Audycje telewizyjne są także pełne scen erotycznych niszczących pozytywne wzorce dziewczęce i chłopięce. Jest ich dużo w filmach, ale również i w reklamach, które są przez dzieci oglądane z przyjemnością. Ponieważ jest ich bardzo dużo, dzieci na same reklamy poświęcają średnio 3-4 godziny tygodniowo. Większość gier komputerowych jest ogromnie nasycona agresją, a można nawet powiedzieć, że najczęściej składają się z samej przemocy, gdyż jest ona regułą i zasadą, na której się opierają. Opisy gier zamieszczane w czasopiśmie poświęconych grom komputerowym ukazują ich charakter: ujrzenie komnaty, w której torturuje się ludzi, musi być szokiem. Dziecko korzystające z gier komputerowych jest nie tylko widzem, ale i sprawcą tej przemocy. Powtarzająca się przemoc zmniejsza wrażliwość moralną dziecka i osłabia hamulce kontrolujące jego agresję. Również czas spędzony przy takiej rozrywce ma bardzo istotne znaczenie. Im dłuższy - tym większa siła wpływu przemocy na dalszy rozwój dziecka. Istotnym jest także fakt, że dla dzieci z problemami emocjonalnymi gra z elementami przemocy ma relatywnie większe znaczenie niż dla pozostałych. Preferują one postacie zachowujące się agresywnie i bardziej wierzą w prawdziwość tego wymyślanego świata. Szczególnie narażone są

5) M. Braun-Gałkowska, *Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na psychikę dzieci*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6/1995, s. 10-16.

6) D. Monet, *Multimedia*, Wyd. „Książnica”, Katowice 2004, s. 62-63.

te dzieci, które są niepopularne w grupie rówieśniczej, gdy mają niskie zdolności intelektualne lub skłonne są do oddawania się agresywnym fantazjom. Atmosferę gry podkreśla jeszcze muzyka. Wyraźnie słyszymy jęki, westchnienia i szept⁷. Wraz z rozwojem techniki komputerowej przemoc jest przedstawiana coraz bardziej realistycznie, z dźwiękiem i ruchomym obrazem. Co więcej, przemoc można użyć nie tylko przeciw komputerowemu przeciwnikowi, ale i innemu graczowi – w grach wieloosobowych, sieciowych, można równie dobrze szukać się po korytarzach trójwymiarowego świata gry i zabijać z szerokiego asortymentu broni, od pięści po pistolet maszynowy. Jednak gracze nie widzą specjalnego związku pomiędzy przemocą w grze a przemocą w realnym świecie.

Problem gier komputerowych został także przedstawiony w publikacjach pedagogicznych, pojawia się coraz częściej, lecz publikacji takich jest wciąż za mało. Powinniśmy już dziś ostrzegać przed niebezpieczeństwami, jakie czyhają na użytkowników gier komputerowych. Zawsze jest jakaś szansa, że ktoś z tych rad wyciągnie dla siebie jakiś wniosek lub pomożemy konkretnemu rodzicowi lub nauczycielowi.

4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych

Jak w każdej dziedzinie życia, także w Internecie pojawiły się dość szybko różnego typu zagrożenia utrudniające użytkownikom korzystanie z poszczególnych usług. Użytkowników poczty i grup dyskusyjnych dotyka w coraz większym stopniu problem listów reklamowych, tzw. spamów, surowo zbaranianych przez wszelkie możliwe netykiety. Obecnie istnieją wyspecjalizowane serwisy internetowe, zajmujące się zbieraniem adresów przypadkowych użytkowników i rozsyłaniem do nich nikomu niepotrzebnych informacji. Warto również doksztalczyć się w kwestii zagrożeń powodowanych lekkomyślnym korzystaniem z niewiadomego pochodzenia serwisów WWW. Różnego rodzaju przestępcy i oszuści odnaleźli bowiem w Internecie wspaniałe źródło nielegalnego zarobku i wątpliwej satysfakcji. Znanym faktem jest także szerząca się w sieci twarda pornografia oraz doskonale funkcjonujące źródła nielegalnego oprogramowania. Mimo wysiłków administratorów serwerów zjawiskom tym nie da się w pełni zapobiec i tylko od nas, użytkowników tego medium zależy to, do jakich celów użyjemy ogromnych możliwości Internetu. Opisane mechanizmy powodują, że korzystanie z dobrodziejstw sieci staje się czasem mniej lub bardziej utrudnione. Różnorodność Internetu to trzy największe usługi: poczta elektroniczna, WWW i grupy dyskusyjne. Istnieje

7) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002, s. 238.

wiele innych znacznie starszych od wymienionych protokołów sieciowych i opartych na nich usług⁸.

Należy spodziewać się, iż ryzyko zagrożeń dla bezpieczeństwa dzieci i młodzieży będzie rostało w miarę popularyzacji medium, jakim jest Internet. Jeśli dziecko nie ma w domu komputera lub domowy komputer nie jest podłączony do Internetu, nie oznacza to wcale, że nie ma ono dostępu do sieci internetowej. Dzieci korzystają z Internetu również w szkole, kafejkach internetowych oraz u kolegów. Oparta na edukacji profilaktyka pomoże wyposażyć najmłodszych i ich rodziców w wiedzę i umiejętności pomocne w radzeniu sobie z internetowymi zagrożeniami. Z drugiej zaś strony rodzice muszą zrozumieć, że nic nie zastąpi ich bezpośredniego zaangażowania, rozmowy z dzieckiem i wspólnego odkrywania wirtualnego świata⁹.

W grach komputerowych, poza wspomnianą już wyżej przemocą, istnieją jeszcze inne treści zagrażające prawidłowemu rozwojowi dzieci. Jest to m.in. obecność w wielu grach obrazów i animacji erotycznych i pornograficznych. Są one zwykle dodatkiem do gry lub nagrodą za przejście do następnego etapu. Ale istnieją też gatunki gier erotycznych oraz pornograficznych opartych na zasadach „komputerowej randki”, a nawet strategie ekonomiczne, polegające na rozwijaniu biznesu pornograficznego. Niezwykle niepokojącym aspektem gier komputerowych jest także wykorzystywanie w ich scenariuszach satanistycznych elementów, np. pentagram, czaszka czterorogiego kozła, odwrócone krzyże, znak bestii – 666. W ten sposób dzieci oswajają się z symboliką satanistyczną i odbierają ją jako element pozytywny, ponieważ symbole satanistyczne często oznaczają miejsca, w których są np. tajne przejścia, schowki zawierające broń, i inne „dobra” przeznaczone dla gracza.

Uzależnienie od Internetu może przejawiać się ożywieniem na myśl o ostatniej lub następnej sesji z Internetem, potrzebą stałego zwiększania czasu spędzanego w sieci. Osoby uzależnione, które nie mają dostępu do komputera przez kilka dni, czują pustkę, frustrację, przygnębienie. Często nie potrafią sobie zorganizować czasu. Zdając sobie sprawę z faktu, że Internet zaczyna dominować w ich życiu - próbują kilkakrotnie i bez powodzenia wprowadzić samokontrolę, zmniejszyć lub w ogóle zaprzestać korzystania z Internetu. Podczas takich prób czują się poirytowane lub bliskie depresji. Może się zdarzyć, że z powodu Internetu narażają na szwank związki z innymi ludźmi, karierę, pracę lub szkołę. Osoby uzależnione w sposób obsesyjny myślą o tym medium. Internet pojawia się

8) B. Kosek-Nita, *Wybrane zjawiska powodujące zagrożenia społeczne*, Impuls, Kraków 2000, s. 147-156.

9) M. Skawińska, *Edukacja medialna w świecie globalnym: wpływ przemocy medialnej i wirtualnej rzeczywistości na zachowania przestępcze młodzieży*, [w:] J. Marszałek-Kawa (red.), *Współczesne oblicza mediów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005, s. 134-149.

w ich snach. Życie realne, poza sieciowe, zostaje na drugim planie, a osoba uzależniona, która akurat nie korzysta w danym momencie z sieci, w sposób nienaturalny interesuje się wszelkimi informacjami o Internecie, prowadzi dyskusje na ten jedyny temat, szuka towarzystwa podobnych sobie, nie potrafi myśleć o niczym innym. Człowiek uzależniony od Internetu może stanowić problem dla pracodawcy, nie wywiązując się z powierzonych mu zadań.

Uzależnienie od Internetu (*online addiction* czy też *Internet addiction*) jest takim samym problemem społecznym jak alkoholizm czy zażywanie narkotyków. Wydaje się, że uzależnienie od Internetu można rozpatrywać również w aspekcie szerszym - ochrony zdrowia psychicznego. W polskim systemie prawnym nie ma ustawy dedykowanej uzależnieniu od Internetu. Podobnie, jeśli chodzi o telewizję czy gry komputerowe. Należałoby potraktować ten problem zbiorczo. Wydaje się, że tematyka podlega uregulowaniom ustawy o ochronie zdrowia psychicznego. Wprowadzona ustawowo instytucja powinna zajmować się tego typu patologiami. Powinna być odpowiedzialna za kształtowanie polityki społecznej w tym zakresie (por. Ustawa o wychowaniu w trzeźwości i zapobieganiu alkoholizmowi, ustawa o ochronie zdrowia psychicznego). W pierwszej kolejności za prowadzenie prac badawczych nad wskazanymi problemami, następnie powinna prowadzić odpowiednie działania informacyjne i profilaktyczne. Zbyt długie i częste niekontrolowane korzystanie z gier komputerowych może grozić uzależnieniem. Zaczyna się dość niewinnie. Najpierw jest to ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza sporo czasu przy grze. Często dzieje się to za przyzwoleniem rodziców, którzy są przekonani, że dziecko rozwija swoje zainteresowania i z dumą patrzą, jak sprawnie obsługuje ono komputer. Jednak dziecko poświęca coraz więcej czasu na gry, a przy próbie oderwania od komputera reaguje wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice tracą kontakt z dzieckiem, a dziecko traci kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzony w wirtualnym świecie.

Uzależnienie od gier komputerowych z uwagi na istnienie wielu podobieństw porównuje się do innych uzależnień. W rozpoznawaniu uzależnienia od gier wyodrębnia się kilka etapów:

- graniu staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka;
- dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnując dotychczasowych aktywności (spotkania z rówieśnikami, nauka);
- objawy abstynencyjne - odizolowanie od komputera powoduje złe samopoczucie, rozdrażnienie, bezsenność, agresję, reakcje fizjologiczne, jak np. drżączka, depresja, a nawet próby samobójcze;
- konflikt - osoba z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej z rodzicami;

- drastyczne zmiany nastroju - przeżywanie albo dobrego nastroju albo też poczucie odrętwienia, niemocy;

- nawrót - po okresie samokontroli, a nawet zaprzestania zabawy grami komputerowymi pojawiają się powroty do patologicznego korzystania z gier¹⁰.

Według B. Sopera i M. Millera „uzależnienie od gier przypomina każdy inny nałóg i obejmuje:

- zachowania przymusowe (kompulsyjne);

- brak zainteresowania innymi czynnościami;

- kontakty głównie z innymi uzależnionymi osobami;

- objawy fizyczne i psychiczne podczas prób przerwania tego zachowania.”¹¹

Z obserwacji i praktyki psychologicznej wynika, że świat gier komputerowych może być szczególnie pociągający dla osób sfrustrowanych, o niskiej samoocenie, oraz dla tych, które nie mają dobrych relacji z rodzicami. W grach komputerowych mogą one doświadczyć poczucia władzy, siły, wpływu na losy innych, w wirtualnym świecie mogą zrealizować wiele marzeń, nie przeżywają zagrożenia, że zostaną odrzuceni czy upokorzeni. Jest to dla nich idealny świat ucieczki przed trudną rzeczywistością¹².

„Tymczasem, wobec rozwoju technik audiowizualnych, rozpowszechnienie komputerów wzrasta lawinowo i w niedługim czasie komputer będzie stanowił z telewizorem jedno urządzenie. Już obecnie liczba dzieci korzystających z gier komputerowych jest bardzo duża, a czas poświęcany na gry stale rośnie. Warto od razu dodać, że korzystanie z gier nie jest zazwyczaj przez nikogo kontrolowane, gdyż rodzice na ogół nie umieją się nimi posługiwać. Dorośli (także nauczyciele) najczęściej nie znają tego zagadnienia i nie wiedzą nawet na czym te gry polegają”¹³.

Wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze nie pozostaje bez wpływu na rozwój fizyczny. Korzystanie z gier komputerowych powoduje utrwalenie się siedzącego trybu życia, rezygnację z innych form spędzania wolnego czasu - uprawiania sportu, spacerów i zabaw na świeżym powietrzu¹⁴. Może to prowadzić do powstawania nadwagi, dolegliwości reumatologicznych wywołanych wielokrotnym naciskaniem przycisku joysticka, odrętwienia palców i dłoni, bólu ścięgien, nadmiernego pobudzenia objawiającego się podwyższonym ciśnieniem krwi, drżenia rąk, zaniku mięśni pasa biodrowego i kręgosłupa, wad postawy, skrzywienia kręgo-

10) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.

11) M. Griffiths, *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorostania*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2004, s. 53.

12) M. Braun-Galkowska, A. Galkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, „Scriptores Scholarum”, nr 1/(14)/1997, s. 113-121.

13) M. Braun – Galkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci. Wprowadzenie w tematykę sesji*, Michalineum 2004, s. 18.

14) I. Ulfik-Jaworska, *Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na psychikę*, [w:] A. Gała (red.), *Kręgi wychowania*, KUL, Lublin 2003, s. 139-151.

słupa, początków osteoporozy, wad wzroku. Józef Bednarek wymienia także „możliwość przejmowania przez niektórych odbiorców wzorów zachowań społecznie nieaprobowanych: agresja, przemoc, brutalność, nietolerancja, brutalności, bezczelności, wulgarnych zachowań seksualnych, obniżanie zdolności odbiorcy do okazywania i odbierania uczuć, a także obniżenie progu wrażliwości na cierpienie innych. Bardzo ważnym elementem jest ograniczenie kontaktów interpersonalnych w życiu rodzinnym i rówieśniczym”¹⁵.

Co powinno się robić, żeby uchronić dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych?

1. Rodzice powinni wiedzieć, w jakie gry grają ich dzieci. Kupując grę rodzice powinni żądać informacji na jej temat. Nieświadomy rodzic może kupić jedną z najbardziej brutalnych gier, kiedy dziecko powie, że są to tylko wyścigi samochodowe. Należy uważnie oglądać pudełka - czasem można znaleźć informacje wydrukowaną drobną czcionką w mało widocznym miejscu.

2. Rodzice powinni ustalić zasady, z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które z gier są dla nich niedozwolone i dlaczego. Sam zakaz nie wystarczy - trzeba rozmawiać z dziećmi o oddziaływaniu gier zawierających przemoc na ich psychikę. Należy również zaproponować dzieciom gry edukacyjne, logiczne, programy do nauki języków obcych itp.

3. Dziecko powinno korzystać z gier tylko wówczas, gdy rodzice są w domu.

4. Rodzice powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przez dziecko przy komputerze do 1-2 godzin, robiąc częste przerwy.

5. Konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki, potem komputer.

6. Pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu, więcej czasu spędzać z dzieckiem, zapraszać do domu kolegów i koleżanki dziecka.

Jeśli myślimy chronić nasze dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych, warto skorzystać z rad, jakie proponuje A. Gawkowska. Jej zdaniem należy:

1. Rozmawiać z dzieckiem na temat treści gier tak, by potrafiło odróżniać rzeczywistość od fikcji;

2. Pomagać rozwijać inne zainteresowania i wspierać kontakty z rówieśnikami w realnym świecie;

3. Kupować gry edukacyjne, twórcze, rozwijające, niezawierające scen przemocy;

4. Poznać chociaż w stopniu podstawowym świat gier komputerowych;

5. Stosować się do zaleceń producenta gry i czytać instrukcję oraz sprawdzić treść gier;

15) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 163.

6. postawić komputer we wspólnym pokoju;
7. ustalać granice czasowe grania;
8. sprawdzać czy dziecko stosuje się do umówionych reguł i zasad;
9. odebrać dostęp do komputera, gdy wcześniejsze wspólne ustalenia nie są przez dziecko respektowane¹⁶.

Należy mieć świadomość, że w Polsce nie obowiązują żadne przepisy zabraniające rozpowszechniania scen brutalnych. Polskie prawo nie wymaga też zamieszczania na pudełkach z grami żadnych ostrzeżeń. Dlatego przeciętnemu rodzicowi trudno zorientować się, które gry są szczególnie niebezpieczne dla rozwoju dziecka. Pozostaje więc uczyć dzieci rozsądnego i krytycznego korzystania z gier komputerowych, uświadamiać zagrożenia płynące z niektórych gier oraz w sposób przemyślany organizować dziecku zabawę z komputerem. Dość często świat gier komputerowych jest idealnym miejscem do ucieczki przed trudną rzeczywistością, dlatego może być szczególnie pociągający dla dzieci sfrustrowanych, o niskiej samoocenie oraz tych, którzy nie mają dobrych relacji z rodzicami. Osoby te mogą tutaj doświadczyć poczucia własnej siły, wpływu na losy innych, w wirtualnym świecie gier mogą zrealizować wiele marzeń i pragnień, nigdy nie zostaną odrzuceni czy upokorzeni. Jednak trzeba mieć świadomość, że dzieci nie potrzebują elektronicznych zabawek, aby być szczęśliwymi. Najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania ze strony dorosłych. To jest sposób, który uchroni dzieci przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych oraz innych mediów¹⁷.

Zakończenie

W ubiegłym stuleciu nastąpił wielki rozwój audiowizualnych mediów elektronicznych. Miejsce słowa zajął obraz. Wobec przemian i ekspansji kultury obrazu wiele środowisk zastanawia się i analizuje, jakie zmiany zachodzą w człowieku, zwłaszcza młodym, pod wpływem środków audiowizualnych. Autorzy książek skupiają uwagę na skutkach tylko dwóch z nich: telewizji i komputerów. W przypadku tych ostatnich chodzi o gry komputerowe. Do niedawna wydawało się, że urządzenie umożliwiające oglądanie czegoś na wielką odległość nie może mieścić się w wyobraźni pisarzy. Tymczasem takie aparaty znajdują się prawie w każdym polskim domu i skupiają na sobie uwagę ich domowników kilkadziesiąt godzin tygodniowo. Obecnie świat mediów opanowują komputery. Z dnia na dzień rośnie lawinowo liczba ich posiadaczy. Komputery w stosunku do telewizji dają możliwość symulowania i kreowania obrazem oraz uczest-

16) S. Taboń, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006, s. 124-125.

17) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.

niczenia w oglądanych wydarzeniach, a także kierowania nimi. Ma to zastosowanie w sposób szczególny w grach komputerowych, co zwiększa ich popularność wśród dzieci i młodzieży¹⁸. Wychowanie młodego człowieka dokonuje się w bezpośrednich kontaktach z rodzicami, nauczycielami i innymi sposobami z otoczenia. W sposób pośredni na wychowanie oddziałują środki masowego przekazu. Natomiast już codzienna obserwacja dziecka wskazuje, że niemożliwe jest, aby oddawanie się jakiejś czynności przez kilkanaście godzin tygodniowo nie miało dla młodego człowieka żadnego znaczenia.

18) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002, s. 238.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *(Nie)bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006.

Braun-Gałkowska M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci. Wprowadzenie w tematykę sesji*, Michalineum 2004.

Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002.

Griffiths M., *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2004.

Kosek-Nita B., *Wybrane zjawiska powodujące zagrożenia społeczne*, Impuls, Kraków 2000.

Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, MIKOM, Warszawa 1998.

Monet D., *Multimedia*, Wyd. „Książnica”, Katowice 2004.

Skawińska M., *Edukacja medialna w świecie globalnym: wpływ przemocy medialnej i wirtualnej rzeczywistości na zachowania przestępcze młodzieży*, [w:] Marszałek-Kawa J. (red.), *Współczesne oblicza mediów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005.

Ulfik-Jaworska I., *Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na psychikę*, [w:] Gała A. (red.), *Kręgi wychowania*, KUL, Lublin 2003.

Czasopisma:

Arciszewski M., *Pedagogiczny aspekt programów i gier komputerowych*, „Edukacja”, nr 1(73)/2001.

Braun-Gałkowska M., Gałkowska A., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, „Scriptores Scholarum”, nr 1(14)/1997.

Braun-Gałkowska M., *Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na psychikę dzieci*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6/1995.

Kwiatkowski S., *Gry komputerowe- wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, „Pedagogika Mediów”, nr 1/2005.

Taboń S., *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.