



Cyberbullying jako forma przemocy elektronicznej


Dr Robert Sarnecki

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Piła, w dniu 23 sierpnia 2017 roku

Plan wystąpienia

1. Pojęcie bullyingu
2. Tendencje obejmujące ofiary bullyingu
3. Ofiary bullyingu
4. Sprawcy bullyingu
5. Kto bullyinguje kogo?
6. Cyberbullying jako forma elektronicznej agresji
7. Mobbing elektroniczny
8. Mobbing elektroniczny a tradycyjne jego formy
9. Konsekwencje doświadczania cyberbuyllingu
10. Działania szkoły w zakresie minimalizacji skutków cyberbuyllingu



**Dopóki nie skorzystałem z Internetu,
nie wiedziałem, że na świecie
jest tylu idiotów.**

(Stanisław Lem)



”

Warto nauczyć się wstydzić i rumienić za samego siebie. Internet mnie pod tym względem przeraża. Kiedyś ogłoszono, że **wokalistka duetu Roxette ma raka mózgu**. Zrobiło mi się przykro, bo to straszne. Potem czytałam komentarze internautów i oczywiście 80% życzyło jej zdrowia, **ale byli tacy, którzy pisali: dobrze jej tak**. Ktoś, kto to napisał, powinien umrzeć przy klawiaturze po postawieniu kropki za tym zdaniem. Nie mieści mi się to w głowie (Kasia Nosowska)

” Urodziłem się w latach 80-tych, wychowywałem się w latach 90-tych.

Jesteśmy ostatnim pokoleniem, które grało na podwórku, jako pierwsze w gry wideo i jako ostatnie, które nagrywało piosenki z radia na kasetę, jesteśmy pionierami ery Walkman. Nauczyliśmy się, jak obsługiwać magnetowid, grać z Atari, Super Nintendo oraz Game Boy. Jesteśmy generacją Koty Thunder, Power Rangers, Żółwie Ninja, Transformers, Super Mario, Looney Tunes...



” Urodziłem się w latach 80-tych, wychowywałem się w latach 90-tych.

Żyliśmy bez telefonu komórkowego, jeździliśmy na rowerze. Nasza matka nie była naszym szoferem. Nie mieliśmy 99 stacji telewizyjnych, płaskich ekranów, dźwięków przestrzennych, MP3, iPod, Facebook czy Twitter ... ale świetnie się bawiliśmy! Wklej to, jeśli jesteś szczęśliwym dzieckiem lat 80-tych!

(anonimowy wpis na Facebook'u)



Nowa jakość?

Publikowanie

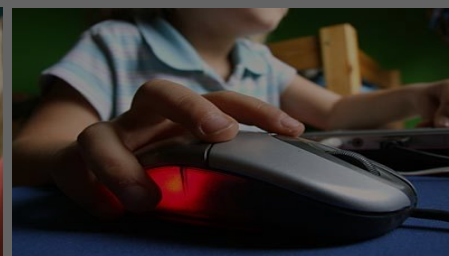
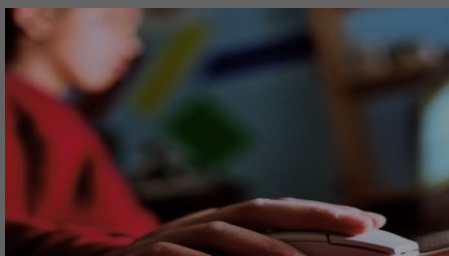
Nieskończona/
niewidoczna
publiczność
(D. Boyd)

Trwałość

Mechanizmy:
związane
z komunikacją
zapośredniczoną,
np. rozhamowanie



**Kolega jest knajtem i wali z aksa a ja
jestem druidem i walę z różdżki.**

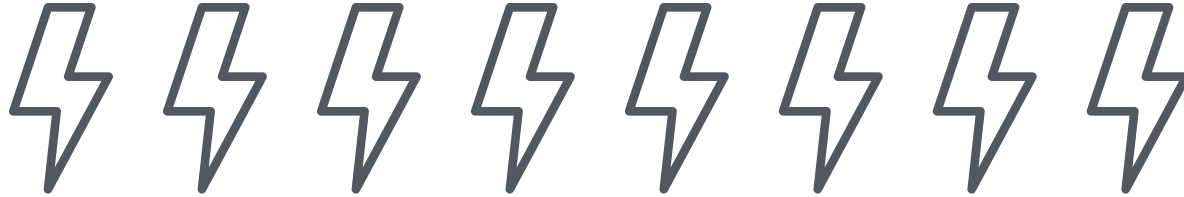




Przez bullying określa się psychiczne i/lub fizyczne wykorzystywanie ofiary przez osobę lub grupę.

Bullying zakłada nierównowagę sił pomiędzy ofiarą i sprawcą oraz powtarzalność wrogich działań na przestrzeni czasu.

(Olweus & Roland, 1983; Rigby, Smith & Pepler, 2004; Roland, 1989)



Dla celów badawczych uznaje się, że aby móc zostać zakwalifikowanym jako bullying, dany przypadek agresji musi powtórzyć się kilkakrotnie.

Uznaje się zatem, że częstotliwość działań agresywnych powinna być nie mniejsza niż jeden przypadek na tydzień lub też 2-3 razy w miesiącu.

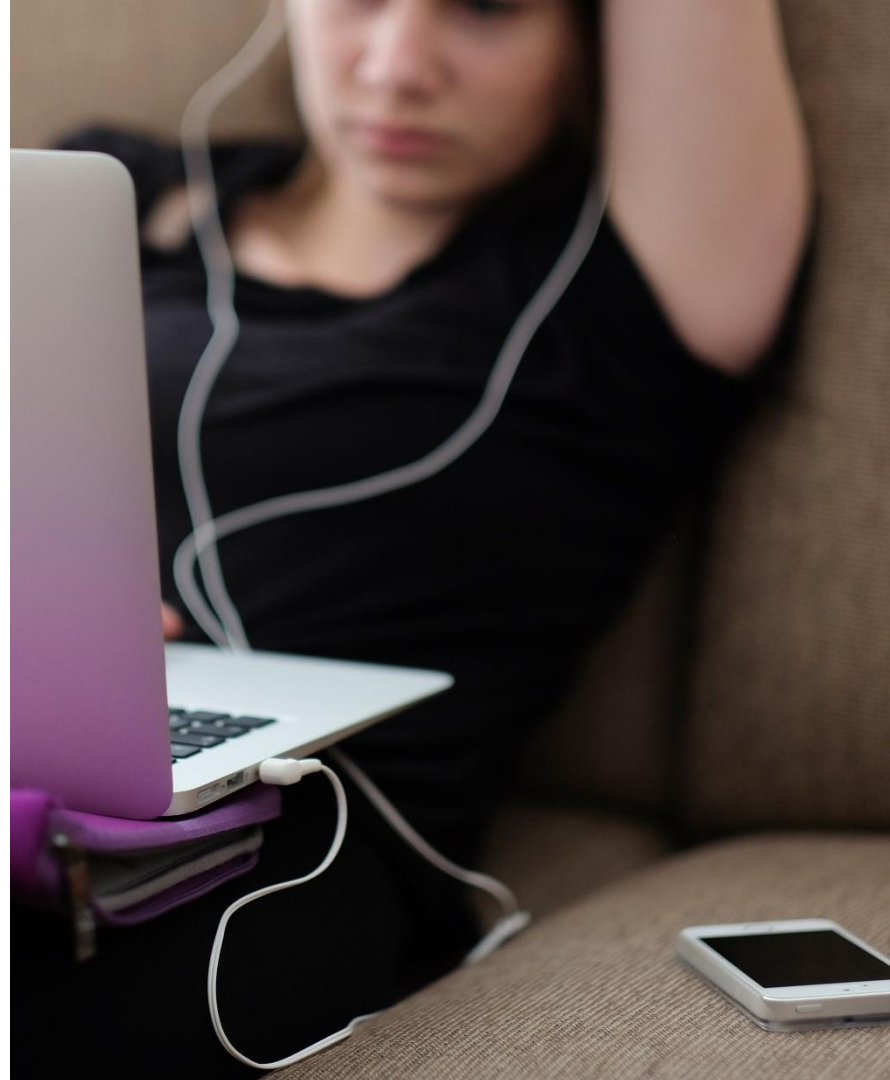
W przypadku dziecka, które padło ofiarą bullyingu, nawet sporadyczne przypadki agresji mogą stanowić wielkie obciążenie, dlatego również one powinny spotkać się z odpowiednią reakcją ze strony osób dorosłych w szkole.

Najpowszechniejszymi przejawami bullyingu są: agresja fizyczna, wykluczanie dziecka i wyszydzanie go.

**Powyższa definicja zakłada,
że bullying opiera się na
wielokrotnie powtarzanych
aktach agresji, to nawet
pojedyncze epizody mogą
nosić znamiona bullyingu.**



**W ciągu ostatnich lat
jesteśmy świadkami
upowszechniania się
nowej formy bullyingu, tj.
bullyingu elektronicznego
(cyberbullyingu)
popelnianego za pomocą
telefonu komórkowego,
komputera i Internetu.**

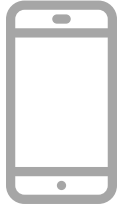




Technologia cyfrowa staje się także instrumentem wykorzystywanym przeciwko innym ludziom, np. jako narzędzie bullyingu.

Może on przybierać postać przykrej potyczki słownej, wiadomości SMS, zdjęć i filmików przedstawiających akty bullyingu lub polegać na wykluczeniu danej osoby na portalach internetowych etc.





**Bullying elektroniczny
różni się od tradycyjnego
bullyingu, gdyż sprawca
i ofiara nie pozostają
w bezpośrednim kontakcie
w momencie agresji,
a ofiara bullyingu ma
trudności ze znalezieniem
miejsca, w którym czułaby
się bezpiecznie.**

(Shariff, 2009)



Od 5 do 10% uczniów (do 16 roku życia) staje się ofiarami bullyingu popełnianego przez rówieśników częściej niż raz na tydzień.

Ściślej, można tu mówić o 10% najmłodszych uczniów i 5% uczniów w najstarszej grupie.

(Olweus, 2014; Roland, 2015; Smith i in., 2015)



LOL24.COM

Główne tendencje obejmujące ofiary bullyingu:



Chłopcy w niewielkim stopniu częściej padają ofiarami bullyingu niż dziewczyny;



Występowanie bullyingu maleje wraz z wiekiem, ale spadek jest wyraźniejszy w przypadku dziewcząt niż chłopców;



Bullying werbalny jest najczęstszą formą bullyingu doświadczaną przez chłopców i dziewczęta;

Główne tendencje obejmujące ofiary bullyingu:



Chłopcy częściej padają ofiarą bullyingu fizycznego, dziewczęta natomiast są częstszymi ofiarami wykluczenia;



Na podstawie licznych badań możemy stwierdzić, że co najmniej 5% uczniów szkół podstawowych i średnich uczestniczy w bullyingu skierowanym wobec kolegów co najmniej raz na tydzień.

Ofiary bullingu

Częściej ofiarami stają się **słabsi fizycznie chłopcy**, ale prawidłowość ta nie odnosi się do dziewcząt.

Ofiary bullingu często odznaczają się **mniejszą popularnością** wśród rówieśników, w większym stopniu niż inne dzieci odczuwają osamotnienie zarówno w szkole, jak i w czasie wolnym od zajęć.

Często zaprzyjaźniają się z młodszymi dziećmi.

(Olweus, 1993; Roland, 1999; Smith & Sharp, 1994)



Ofiary bullingingu

Większość ofiar bullingingu **odczuwa lęk** i często okazuje **oznaki bezradności**, np. strach i płaczliwość w stresowych sytuacjach społecznych, w których napotykają na przeszkody.

Ofiary mogą także uzyskiwać niższe niż przeciętna **wyniki w nauce** i mieć nieadekwatnie **krytyczny obraz własnej osoby**.

(Olweus, 1993; O'Moore & Kirkham, 2001)





Sprawcy bullingingu

U sprawców bullingingu często odnotowuje się **wyższe wskaźniki depresji i myśli samobójczych** w porównaniu z dziećmi niezaangażowanymi w bulling;

sprawcy bullingingu jako grupa odznaczają się **wyższym niż przeciętny poziomem agresji.**

(Roland, 2002)



Sprawcy bullingu

Popularność społeczna sprawców bullingu jest bliska przeciętnej, ale źródłem uznania, jakim się cieszą, są głównie inne dzieci uczestniczące w bullingu, tzw. „wtórujący” (co-runners) w klasie i poza nią.

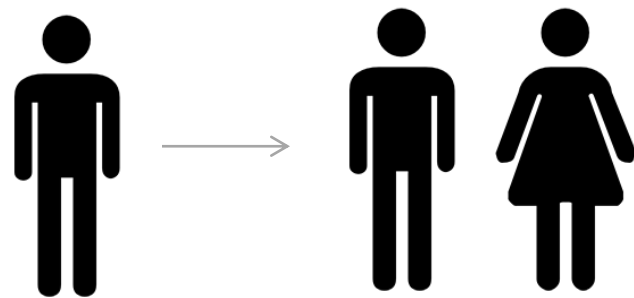
Schemat ten może stać się **negatywnym czynnikiem społecznym** przyczyniającym się do trwania bullingu.

Także wpływ **pozaszkolnych** negatywnych wzorców zachowania może prowadzić do jego utrzymywania się.

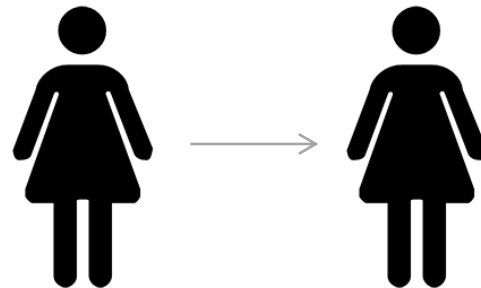
(Olweus, 1993; Roland, 1999; Svensson, 1999)

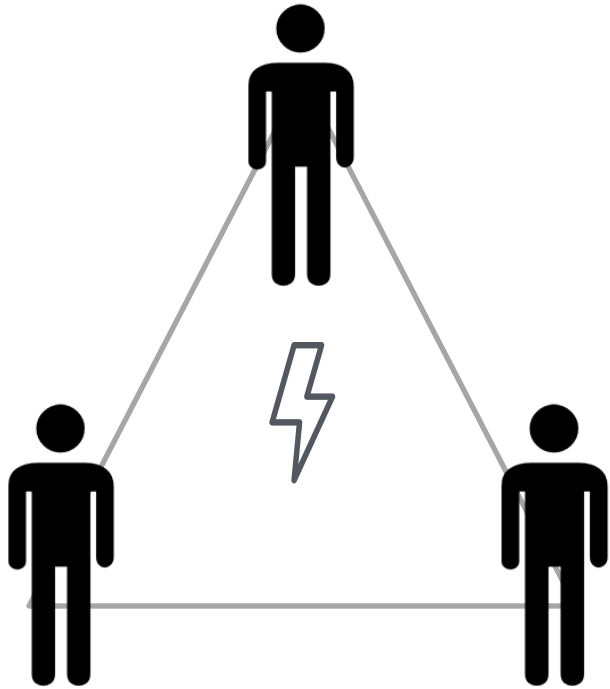
Kto bullinguje kogo?

Chłopcy są sprawcami bullingu w stosunku do chłopców i dziewcząt, uczniów w ich własnej grupie wiekowej i poza nią.



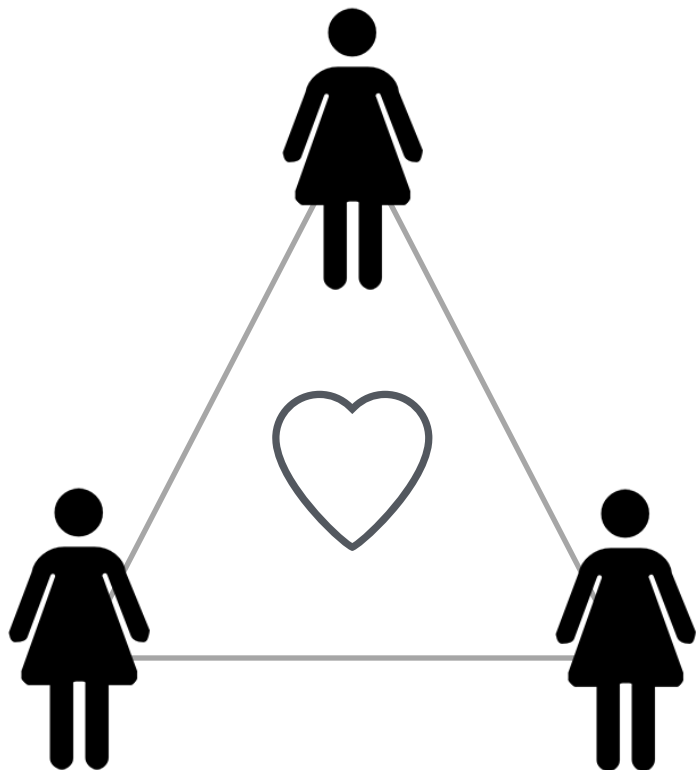
Ofiarami dziewcząt są natomiast zazwyczaj rówieśniczki z ich własnej grupy





Koleżeństwo chłopców często wiąże się z aktywnością, tzn. towarzyszy się komuś ze względu na to, że razem robi się te same rzeczy.

Niekoniecznie oznacza to, że uczestników łączą bliższe relacje. W takim modelu koleżeństwa, ofiarą bullingu ze strony chłopców może stać się osoba bliżej nieznaną, a sam bullying pełni wtedy rolę działania spajającego grupę.



W przypadku dziewcząt, przyjaźń i związki między nimi odgrywają także znaczącą rolę: towarzyszy się koleżance, gdyż uważa się ją za przyjaciółkę.

Angażowanie się w jakąś czynność wynika z potrzeby bycia z przyjaciółmi, a sama czynność w pewnym sensie odgrywa rolę drugorzędną.

Cyberbullying jako forma elektronicznej agresji

Badania wskazują, iż to właśnie populacja dzieci i młodzieży stanowi grupę najczęściej korzystającą z Internetu. W Polsce aż 97% populacji uczniów w wieku 10-16 lat przyznaje, że korzysta z Internetu.

Dzieci poświęcają na korzystanie z technologii sporo czasu - polscy uczniowie w wieku 13-16 lat spędzają średnio online 17,5 godziny tygodniowo.





Dla rodziców i wychowawców istotnym pytaniem jest nie tylko to, czy dzieci i młodzież dużo korzystają z nowych mediów, ale też pytanie o to, na czym to korzystanie polega?



Uczniowie korzystają z tzw. komunikacji zapośredniczonej (portale społecznościowe, komunikatory internetowe, czaty itp.) głównie po to, by utrzymywać i pogłębiać relacje z innymi rówieśnikami, których znają z tradycyjnych relacji w świecie rzeczywistym.



Ciągłość tych kontaktów osiągnięta przez używanie nowych technologii powoduje, że część młodych ludzi jest *always-on* („ciągle podłączona”) i właściwie prawie nigdy nie przerywa kontaktu z gronem swoich znajomych.

Mniej liczna grupa dzieci i młodzieży poszukuje w sieci społeczności, w których może rozwijać swoje zainteresowania - muzyczne, artystyczne czy hobbystyczne.

Mobbing elektroniczny (cyberbullying)

Agresja rówieśnicza nie pojawiła się wraz z masowym wykorzystaniem nowoczesnych technologii komunikacyjnych. Była także obecna wcześniej, gdy Internet i telefony komórkowe nie istniały (lub nie były powszechnie wykorzystywane) i nie miały takiego znaczenia dla życia dzieci i młodzieży.



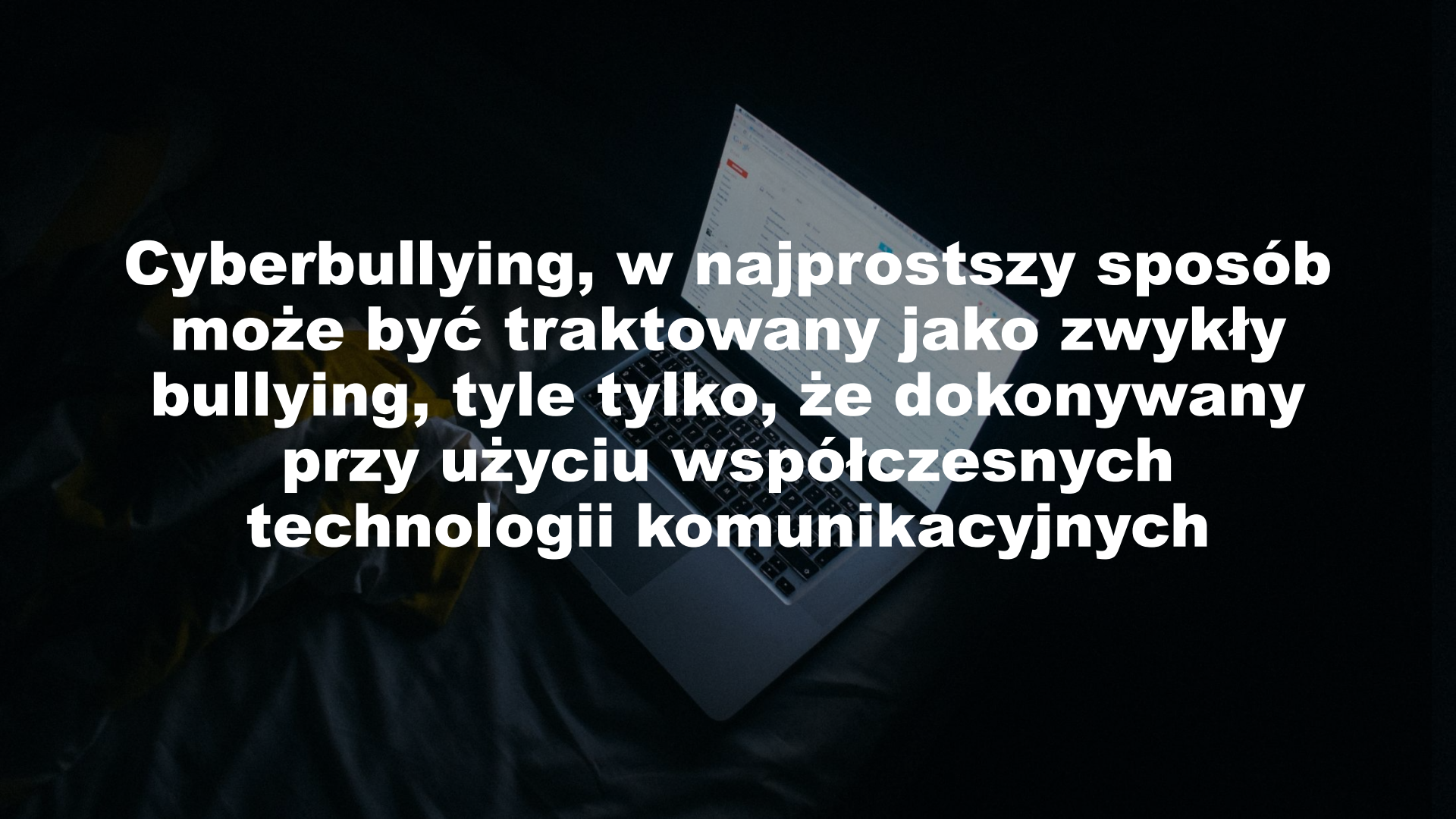
**Typem agresji rówieśniczej,
która jest związana z
najbardziej poważnymi
negatywnymi konsekwencjami
dla zaangażowanych młodych
ludzi - sprawców i ofiar - **był
i jest mobbing (bullying).****

Nie każda agresja rówieśnicza jest bullyingiem.

Zjawisko to powinniśmy definiować jako taką agresję, gdzie mamy do czynienia z negatywnymi intencjami sprawcy lub sprawców, którzy działają w sposób powtarzalny. Do tego, ze względu na psychologiczną lub fizyczną przewagę agresorów, ofiara ma poważne trudności z tym, aby się obronić.

(Stassen Berger, 2007)





**Cyberbullying, w najprostszy sposób
może być traktowany jako zwykły
bullying, tyle tylko, że dokonywany
przy użyciu współczesnych
technologii komunikacyjnych**

Pytania

Czy i jak bullying elektroniczny różni się, jeśli idzie o przyczyny, formy i konsekwencje od tradycyjnego bullingu?


Czy rozwiązania profilaktyczne i interwencyjne stosowane w przypadku tradycyjnej agresji rówieśniczej okażą się także przydatne i skuteczne w przypadku elektronicznej formy tego typu agresji?

Kochane dziecko,

W tym tygodniu mamy
codziennie inne hasło do WIFI!

Żeby dostać dalsze
musisz:

- posprzątać swój pokój
- pozmywać
- wynieść śmieci

MAMA I TATA 

Zaangażowanie w agresję elektroniczną w roli sprawcy wśród uczniów w wieku 12-15 lat		Nie zdarzyło mi się nigdy w życiu	Nie zdarzyło mi się w ostatnim roku, ale wcześniej w życiu tak	W ciągu ostatniego roku			
				Raz lub kilka razy w roku	Raz lub kilka razy w miesiącu	Raz lub kilka razy w tygodniu	Raz lub kilka razy dziennie
		%	%	%	%	%	%
1.	Wyzywałem/am inne osoby rozmawiając na czacie.	55,9	16,4	15,3	5,1	3,2	4,1
2.	Wysyłałem/am wiadomości przez komunikator, aby kogoś obrazić/wystraszyć.	60,3	16,9	13,7	4,8	1,9	2,3
3.	Komentowałem/am wypowiedzi na forum internetowym, żeby ośmieszyć/sprawić przykrość/wystraszyć inną osobę.	61,5	13,6	17,2	4	1,5	2,2
4.	Obrażałem/wyzywałem/am podczas gier <i>online</i> (np. Tibia, World of Warcraft, Counter Strike).	63,2	7,3	9,1	5,4	4,8	10,1
5.	Celowo wykluczyłem lub nie dopuściłem do grona „znajomych” w internecie innej osoby, żeby jej dokuczyć.	68,7	13,2	11,8	2,5	1,3	2,5
6.	Wysyłałem/am SMS, żeby dokuczyć/sprawić przykrość/wystraszyć inną osobę.	69,1	13,1	12,4	2,4	1,3	1,6
7.	Komentowałem/am w celu sprawienia przykrości profile w portalu typu fotka.pl lub blogi innych osób.	71,4	12	10,6	2,9	1,4	1,9
8.	Oklamywałem/am przez internet/telefon, żeby sprawić przykrość/ośmieszyć.	73	13,8	9,4	1,9	1	0,8
9.	Wysyłałem/am do innych osób nieprzyjemne treści lub linki do takich treści, mimo że tego nie chcieli.	77	10,5	7,4	2,4	1	1,7
10.	Założyłem/am fałszywe konto w portalu typu nasza-klasa.pl, fotka.pl lub podobnym, ośmieszające inną osobę.	84,3	6,4	5,7	1,1	0,6	1,8

Zaangażowanie w agresję elektroniczną w roli sprawcy wśród uczniów w wieku 12-15 lat		Nie zdarzyło mi się nigdy w życiu	Nie zdarzyło mi się w ostatnim roku, ale wcześniej w życiu tak	W ciągu ostatniego roku			
				Raz lub kilka razy w roku	Raz lub kilka razy w miesiącu	Raz lub kilka razy w tygodniu	Raz lub kilka razy dziennie
		%	%	%	%	%	%
11.	Rosyłałem/am, korzystając bez zgody właściciela z jego telefonu/konta internetowego/komunikatora, nieprzyjemne informacje do innych osób.	84,8	7,2	4,8	1,5	0,8	1
12.	Wysyłałem/am celowo materiał z wirusem komputerowym do innej osoby.	86,8	5,9	3,5	1,5	0,9	1,5
13.	Umieściłem/am w internecie lub rozesłałem/am znajomym zdjęcie innej osoby, które zrobiłem/am w nieprzyjemnej sytuacji.	87,8	5,9	4	1,1	0,2	0,9
14.	Dostałem/am się do poczty internetowej/komunikatora innej osoby i ujawniłem/am jej tajemnice.	88	5,7	3,4	1	0,6	1
15.	Ujawniłem/am w internecie czyjeś prywatne rozmowy/zdjęcia wbrew woli tych osób.	88,1	6,1	3,1	1,1	0,6	1
16.	Przerobiłem/am i umieściłem/am w internecie lub rozesłałem/am znajomym film lub zdjęcie przedstawiające źle inną osobę.	88,2	6,2	3,3	1,1	0,4	0,9
17.	Umieściłem/am w internecie lub rozesłałem/am znajomym film lub zdjęcia osoby, którą wcześniej sprowokowałem/am do dziwnego zachowania.	90,4	4,3	2,8	0,8	0,5	1,3
18.	Wysłałem/am na portal randkowy/towarzyski fałszywe ogłoszenie z danymi innych osób.	90,6	4	3	1,1	0,3	1
19.	Wysyłałem/am wiadomości przez pocztę internetową (e-mail), żeby obrazić/wystraszyć inną osobę.	91,1	4,5	1,8	1,1	0,5	1
20.	Założyłem/am stronę internetową w nieprzyjemny sposób przedstawiającą inną osobę.	94	2,6	1,8	0,5	0,3	0,8

Typologia agresji elektronicznej autorstwa Kowalski, Limber i Agatson (2008) /zmodyfikowana/

Flaming	Agresywna wymiana zdań pomiędzy uczestnikami kanałów komunikacji, które mają z reguły charakter publiczny, np. pokoje czatowe czy grupy dyskusyjne. W ten rodzaj agresji może zaangażować się dwójka użytkowników lub więcej osób.
Prześladowanie (<i>harassment</i>)	Regularne przesyłanie nieprzyjemnych (agresywnych, ośmieszających) wiadomości do ofiary za pomocą elektronicznych kanałów komunikacji (np. komunikatora internetowego lub krótkich wiadomości tekstowych wysyłanych za pomocą telefonu komórkowego). Ten rodzaj agresji realizowany jest także podczas gier <i>online</i> . Uznaje się także, że różni go od <i>flamingu</i> czas działania i fakt bezpośredniego zaangażowania jedynie dwóch osób.
Kradzież tożsamości (<i>impersonation</i>)	Kradzież tożsamości (którą można także nazwać podszywaniem się) polega na udawaniu przez sprawcę w cyberprzestrzeni, że jest inną osobą (tzn. ofiarą). Działania takie może podjąć dzięki uzyskaniu hasła użytkownika do jego profilu, komunikatora czy poczty elektronicznej (tego typu hasło może zostać wykradzione lub otrzymane od innego młodego człowieka, z którym sprawca się przyjaźnił). Czasami sprawca podszywając się pod ofiarę realizuje agresję elektroniczną wobec innych osób, np. wysyłając z profilu ofiary obraźliwe treści do innych uczniów lub nauczycieli.

<p>Upublicznianie tajemnic (outing)</p>	<p>Upublicznianie prywatnych materiałów ofiary, w których posiadanie wszedł sprawca (zapisy rozmów, listy, zdjęcia). Agresor upublicznia je elektronicznie innym osobom, dla których te materiały nie były przeznaczone. Materiały tego typu mogły zostać wykradzione z komputera lub telefonu ofiary lub mogły wejść w posiadanie sprawcy, gdy przyjaźnił się z ofiarą, która mu ufała i zdradzała różne sekrety (np. rozmawiając za pomocą komunikatora).</p>
<p>Śledzenie (cyberstalking)</p>	<p>Śledzenie innej osoby elektronicznie i bombardowanie jej niechcianymi komunikatami. W szczególności agresja taka może dotyczyć osób, które wcześniej były w bliskiej relacji, np. byłego chłopaka lub dziewczyny (Spitzberg & Hoobler, 2002).</p>
<p>Happy slapping</p>	<p>Prowokowanie lub atakowanie innej osoby oraz dokumentowanie zdarzenia za pomocą filmu lub zdjęć. W następnym etapie sprawca rozpowszechnia kompromitujący materiał w internecie lub rozsyła go innym osobom.</p>
<p>Poniżenie (denigration)</p>	<p>Upublicznianie za pomocą elektronicznych narzędzi komunikacji poniżających i nieprawdziwych informacji lub materiałów na temat innych osób. Mogą to być na przykład przerobione zdjęcia sugerujące, że osoba wykonuje czynności seksualne lub kłamliwe informacje na temat wydarzeń, w których ofiara rzekomo miała brać udział.</p>
<p>Wykluczenie (exclusion)</p>	<p>Celowe usunięcie bądź niedopuszczenie danej osoby do listy kontaktów internetowych (np. do listy znajomych w portalu społecznościowym).</p>
<p>Agresja techniczna</p>	<p>Sprawca kieruje swoje działania nie tyle bezpośrednio przeciwko ofierze, co przeciwko należącemu do niej sprzętowi komputerowemu, oprogramowaniu lub infrastrukturze informatycznej (np. stronie internetowej). W grę wchodzi tutaj celowe rozsyłanie wirusów komputerowych lub włamywanie się do komputerów innych osób (hacking).</p>

Jak mobbing elektroniczny może różnić się od tradycyjnego?



Cyberbullying, który jest anonimowy, może powodować, że po stronie nieujawniającego swojej tożsamości agresora wystąpi rozhamowanie (disinhibition) i zaangażuje się on w agresywne działania, których nigdy nie zrealizowałby podczas bezpośredniego spotkania z ofiarą.

(Joinson, 2009)

Jak mobbing elektroniczny może różnić się od tradycyjnego?



Ciągłość oddziaływania polega z kolei na tym, iż ofiara cyberbullyingu dostępna jest dla sprawcy właściwie bez przerwy i nie posiada takiego miejsca, w którym może się ukryć.

(Slonje & Smith, 2008; Walrave & Heirman, 2009)

Jak mobbing elektroniczny może różnić się od tradycyjnego?



Dotyczy to wszystkich osób, które mogą mieć dostęp do materiału umieszczonego w sieci. W przypadku, gdy materiał jest w jakiś sposób dla ofiary wstydlivy czy obraźliwy, fakt takiego rozpowszechnienia znacząco może zwiększyć koszty psychologiczne, które ponosi ofiara.

(Dooley, Pyżalski & Cross, 2009)

Jak mobbing elektroniczny może różnić się od tradycyjnego?



Sprawca mobbingu elektronicznego komunikuje się w sposób zapośredniczony - ma kontakt z ekranem i klawiaturą komputera lub telefonu komórkowego i komunikuje się zwykle za pomocą tekstu pisanego.

Sprawcę agresji elektronicznej porównany jest do pilota bombowca, który mógł bombardować miasta, gdyż nie widział bezpośrednio cierpienia swoich ofiar.

Konsekwencje doświadczania cyberbullyingu

Nie ma żadnych wątpliwości, iż dzieci i młodzież doświadczający tradycyjnego bullyingu ponoszą poważne koszty psychologiczne w postaci obniżonego nastroju, depresji, problemów z koncentracją, lęku oraz poczucia bezradności.

(Griffin & Gross, 2004; Monks i in., 2009)

Ofiary agresji rówieśniczej w Internecie to te same osoby, które doświadczają agresji tradycyjnej w szkole.

Bardzo niewielu jest takich uczniów, którzy doświadczają bądź są sprawcami cyberbullyingu, a jednocześnie nie są ani sprawcami, ani ofiarami bullyingu tradycyjnego.

Agresja elektroniczna stanowi wzmocnienie i rozszerzenie wiktymizacyjnego charakteru tradycyjnego bullyingu, chociażby poprzez występowanie niektórych bądź wszystkich mechanizmów omówionych wcześniej.

Konsekwencje emocjonalne doświadczania przemocy w Internecie potwierdzają także polskie badania, które zrealizował Łukasz Wojtasik (2009).

Ofiary tego typu agresji wskazywały na całą gamę negatywnych emocji, które u nich wystąpiły. Prawie **60%** badanych, którzy doświadczyli w Internecie poniżania, ośmieszania lub upokarzania wskazało, iż w wyniku tych doświadczeń **zdenerwowało się**, **42%** oświadczyło, że **było im przykro**, **18%** przestraszyło się, a **13%** wstydziło się.

Co szkoła może zrobić w sprawie cyberbullyingu?



- ✓ Działania na rzecz pozytywnego wykorzystania nowych technologii komunikacyjnych w dydaktyce i szeroko rozumianej komunikacji w środowiskach edukacyjnych;
- ✓ Zajęcia nastawione na wiedzę o specyfice nowych mediów oraz bezpieczeństwo korzystania z nich;
- ✓ Współpraca z rodzicami uczniów;
- ✓ Rozwiązania techniczne;
- ✓ Uwzględnienie problematyki agresji elektronicznej w dokumentach, procedurach szkolnych oraz znajomość przepisów prawa w tym zakresie.

Kiedyś

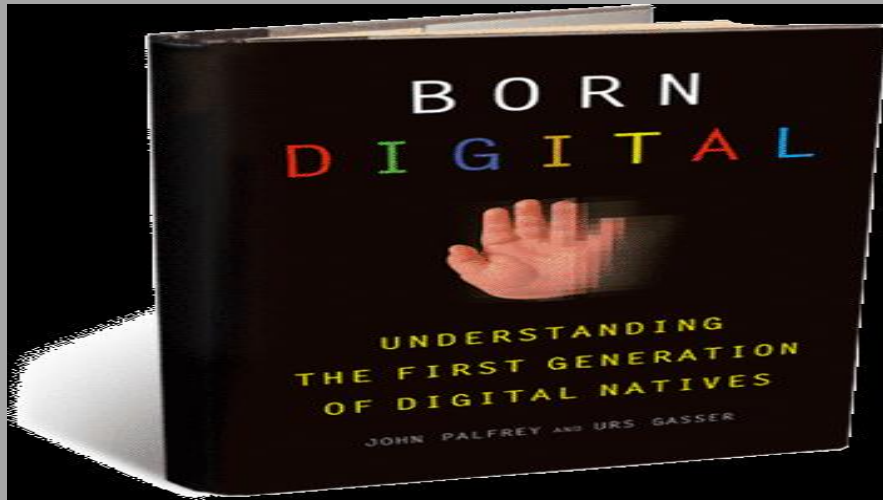


Przed laty

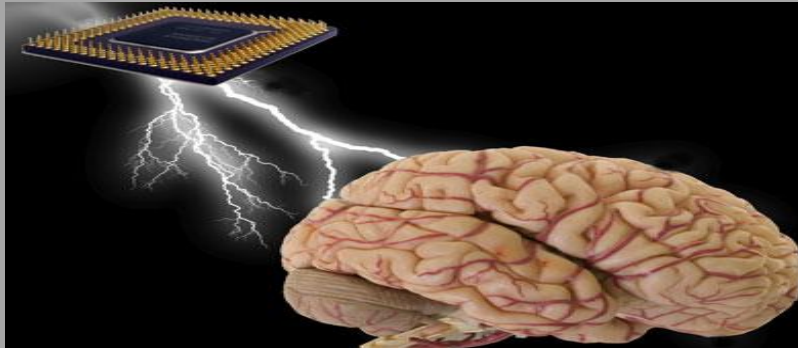


Niedawno





Teraz



"No, you weren't downloaded.
Your were born."

Lepiej komunikować się przez WhatsApp „bo się więcej dzieje” (...) „na przykład mi koleżanka mi pisze, że chłopak z nią zerwał a za pięć minut - pisze właśnie ten chłopak, który z nią zerwał”



Rozmowa czy SMS?

„No raczej bym SMS-ował, bo tak jak gadam i słyszę głos tak, to się krępuję trochę, no nie...

R: Wstydzę się, na przykład, a przez SMS-y to można pogadać normalnie, no nie, a tak to, to trzeba się śpieszyć, czy coś.”





„P: Czemu lepiej pisać niż rozmawiać?

R: Pisać to wiem co, ale gadać, nie to nie wiem”.

„Gadać to też trochę zabiera gadanie. Ale pisać to krótko można”.

**Kilkanaście do kilkudziesięciu SMS-ów dziennie – średnio.
Rekordzista – kilkaset**



Konteksty rodzinne

Rodzice nie mają pretensji, że tak długo siedzisz przy komputerze?

„Oni cały dzień siedzą przed telewizorem to ja nie mogę?”.

Przejawy uzależnienia od Internetu

- erotomanię internetową (cybersexual addiction) – np.: oglądanie filmów i zdjęć o charakterze pornograficznym, uczestniczenie w czatach o tematyce seksualnej itp. (zob. Cyberseks);
- socjomanię internetową, czyli uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych (cyber-relationship addiction) – np. korzystanie z chat-roomów i poczty elektronicznej, uczestniczenie w grupach dyskusyjnych, które zastępują kontakty z rodziną i przyjaciółmi, a nawet „wirtualne zdrady”;
- uzależnienie od sieci internetowej (net compulsions) – np.: uzależnienie od gier hazardowych (internetowy patologiczny hazard w kasynach sieciowych), od gier sieciowych (przeciwnik jest żywym człowiekiem, który również siedzi w tym momencie przy monitorze), od operacji giełdowych poprzez internet, od aukcji czy zakupów online;
- przeciążenie informacyjne – czyli przymus pobierania informacji (information overload) np.: poszukiwanie nowych informacji, przeszukiwanie baz danych;
- uzależnienie od komputera (computer addiction) – np. uzależnienie od gier komputerowych.

Rozwój uzależnienia od Internetu następuje szybko, bowiem:

25% internautów uzależnia się już w ciągu
pierwszych 6 miesięcy od rozpoczęcia wędrówek
po sieci,

58% w ciągu 6–12 miesięcy,

17% po ponad roku.

A photograph of a silver laptop open on a dark, wrinkled fabric surface. The laptop screen displays a webpage with text and a blue button. A white text overlay is centered over the laptop. To the left of the laptop, there is a crumpled piece of yellow paper.

Dziękuję za uwagę