

ZDZISŁAW MAJCHRZYK

dr hab. Zdzisław Majchrzyk, prof. UKSW¹

**REALNA I WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ – AGRESYWNE ZABAWY
I PRZESTĘPSTWA NIELETNICH W ŚWIECIE WIRTUALNYM**

**REAL AND VIRTUAL REALITY - AGGRESSIVE GAMES
AND JUVENILE CRIME IN THE VIRTUAL WORLD**

STRESZCZENIE

W artykule omówiono zagadnienie agresji i przemocy w multimediach, koncentrując się na niektórych jej formach. Cyberprzestrzeń stwarza możliwość budowania wirtualnej rzeczywistości, w której panuje agresja w zróżnicowanej postaci. Są nimi obraźliwe obelgi *web – rage*, kłótnie internetowe *flaming* i inne formy agresji słownej.

Cyberbullying to zachowanie oznaczające: terroryzowanie, nękanie, znęcanie się nad słabszym. W szkole oznacza długotrwałe i negatywne działanie uczniów lub grupy uczniów, zmierzające do wykluczenia ofiary z grupy rówieśniczej. Psychologiczne uwarunkowania i motywy tego rodzaju zachowań oraz ich negatywne skutki autor przedstawia w niniejszym artykule.

Słowa kluczowe: nieletni, agresja, cyberprzestrzeń, cyberbullying, realna i wirtualna rzeczywistość

Abstract

The paper discusses the problems of aggression and violence in the media, concentrating on some of its forms. Cyberspace allows creating virtual reality in which various modes of aggression are present. They are web-rage, flaming and other forms of verbal aggression.

Cyberbullying means terrorizing, stalking, maltreatment of the weaker. In schools it means long term and negative activities of a student or group of students, aiming at exclusion from the peer group. The author describes psychological conditions and motivations and negative conse-

¹ prof. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie,
e-mail: z.majchrzyk@neostrada.pl

quences of such behavior.

Key words: adolescents, aggression cyberspace, cyberbullying, real and virtual reality

REALNA RZECZYWISTOŚĆ

Psychologia podejmuje problematykę społeczną analizy zachowania się ludzi w relacjach indywidualnych i szerszym kontekście społecznym. Z konieczności zajmuje się naszą potocznością, światem, który nas bezpośrednio otacza. Analizując różne i złożone zjawiska, pokazuje znaczenie poszukiwania tożsamości i zakotwiczenia w świecie najbliższym i oddalonym (globalnym).

Akcentowana dziś wielokulturowość zmusza każdego obserwatora i komentatora do wielce ostrożnego szacowania wartości, różniących się stylów życia, norm i zasad postępowania. Łatwiej było pluralistyczny pogląd propagować wówczas, gdy społeczeństwa były w większym stopniu odseparowane, żyły 'same dla siebie', dzieliły je granice przestrzeni, których nie można było pokonać w sposób, jaki czynimy to obecnie. Jak stwierdza Geertz (1988, s. 11), „świat nadal ma przedziały, jak pociąg, jest jednak więcej przejść między nimi i już mniej są strzeżone”.

Świat, także miejsca zamieszkania ludzi, zmieniają się błyskawicznie. Niekiedy tak szybko, że nie ma sensu kreślić portretów tych miejsc w ogóle. One już nie istnieją. Opisując miasta, można kreślić ich portrety w danym czasie. Podobnie jak społeczności, które je zamieszkiwały, bo tych ludzi bardzo często w tym miejscu już nie ma (Bursza, 1998).

Psychologowie stwierdzają, że w okresie kryzysów istotnym czynnikiem w pomocy drugiej osobie jest bezpośredni, realny kontakt z ofiarą, często – zwłaszcza w sytuacjach kryzysu - oznacza to bycie z drugim człowiekiem. Wówczas konfrontujemy się z prawdą, że technologie umożliwiające nieustający kontakt i komunikację międzyludzką, niezbędne w takich momentach, schodzą na plan drugi, nie 'załatwiają sprawy'. Jawi się przed nami problem, o czym rozmawiać, jak się porozumieć, jak traktować osoby, które doznały urazu. Czasami nasza bezradność przyjmuje postać milczenia, ale i obecności, na wzór przyjaciół Hioba przynosi pocieszenie. I często tylko o to chodzi – wypełnienie niebezpiecznego czasu.

W dobie wielokulturowości powracają zasadnicze etyczne pytania o godność osoby postawę wobec świata i innych ludzi. Są to pewne, niezienne ideały nakazujące doceniać i próbować zrozumieć uderzającą inność każdego człowieka, społeczeństwa, reguł społecznego porządku i przyjętych wartości.

Potrzeba nieustannego konfrontowania własnej kultury z innymi kulturami stała się źródłem kanonów widzenia człowieka przez pryzmat jego kulturowych zachowań. Stąd ciągle żywa dyskusja nad zagadnieniem relatywizmu kulturowego, racjonalnością społeczeństw, niewspółmiernością językową, rolą rytuału, mitem, religią i rodziną. Na to zróżnicowanie zwracają uwagę nauki społeczne, studia kulturowe, wreszcie antropologia. Każda jednostkowa kultura to jedynie przypadek w morzu innych przypadków, lokalność wzorów i norm, które współistnieją w globalizującym się i homogenizującym świecie. Eco proponuje kanon widzenia globalnego człowieka: „Trzeba zacząć od tego, że różnice istnieją; jeśli z jednej strony ludzie mają jednakowy układ sercowo-naczyniowy, to nie tylko mają skórę różnego koloru, ale nawet, kiedy jest ona tego samego koloru, zachowują się w odmienny sposób, zależnie od obyczajów i norm, a pierwszy problem polega na wyjaśnieniu im, jak można i jak należy tolerować odmiennosc” (Eco 1997, s. 86).

ANTROPOLOGICZNE DOŚWIADCZENIE KULTUROWE A TELEOBECNOŚĆ

Antropologowie posługują się pojęciem „doświadczenie kulturowe”, oznacza ono, że w różnych społeczeństwach jednostki są przyuczane do odmiennego widzenia, charakteryzowania i oceniania rzeczywistości przyrodniczej i społecznej, a ta z kolei ma prowadzić do tworzenia się różnych wizji świata. Nawet jednak skrajni zwolennicy opcji relatywistycznej nie przeczą, że istnieje coś takiego, jak naturalna percepcja przez jednostkę otaczającego ją środowiska, rodzaj „postawy naturalnej”, dzięki której nie rozniosły nas niegdyś mamuty, a obecnie unikamy spotkania z rozpędzonym samochodem. Doświadczenie kulturowe jest specyficzną obróbką owego naturalnego nastawienia: w tym momencie ingeruje już „środek przekazu”, jakim jest enkulturacja, względnie socjalizacja, obie polegające na uczeniu i wychowaniu „do” określonej społecznej tradycji (wartości).

Otóż kultura nowożytna wprowadza tutaj istotne *novum*, polegające

na zapośredniczeniu naszej naturalnej percepcji przez różnorakie systemy komunikacyjne, czego krańcowym wyrazem jest ‘teleobecność’. Dzięki przekazowi medialnemu środowisko może być zarówno czasoprzestrzenie „realne” (np. obraz jakiegoś kraju widzianego dzięki kamerze wideo), jak i światem wprowadzonym, ale nieistniejącym, powstałym przy użyciu techniki komputerowej (żywy świat gier wideo).

Dzięki podobnemu zapośredniczeniu, a więc swoistej medialnej enkulturacji, uczymy się „być tam”, czyli w świecie, który nasze zmysły odbierają dzięki przekazowi medialnemu. W tym momencie mniej istotne są różnice pomiędzy filmem, telewizją a RW, jako że wszystkie te dziedziny tworzą realne bądź symulowane środowisko, w którym uczestnik doświadcza teleobecności – bycia ‘tam’, bycia ‘na odległość’. Różnica, jaka pojawia się, gdy skonfrontujemy tradycyjne media elektroniczne z RW, polega jedynie na tym, że w tym ostatnim przypadku gra idzie o całkowite zanurzenie się w świat wirtualny, o zatracenie ograniczeń własnej cielesności oraz odczuwania barier czasoprzestrzennych.

Ponowoczesna kultura, tak jak ujmuje ją D. Rushkoff (1966, s. 5), „jest jedną wielką przestrzenią medialną, a same media proponują nam niekończące się doświadczenie interaktywne”. Posuwa się nawet do stwierdzenia, że dzisiejsi Amerykanie czują się wolni, rozmawiając z własnymi telewizorami – za pomocą słów, pilotów, joysticków, telefonów, a nawet dolarów. Proceder ten nie jest obcy i naszym rodakom (choćby prowadzenie konkursów audiotele) i upowszechnia się lawinowo. Znak to oczywisty, że zjawisko teleobecności wchodzi w kolejną fazę, że stało się powszechnym typem doświadczenia świata. Jest to świat zapośredniczony technologicznie, ale – dzięki temu – i świat, na który można ‘oddziaływać’. To, co rozumie się pod technologią *do-it-yourself*, umożliwia uczestnikom kultury maksymalne sprzężenie zwrotne pomiędzy danym środowiskiem przekazu a jego odbiorcą. Do przeszłości zdaje się należeć nie tak przecież odległy czas, gdy wierzono, iż zadaniem mediów jest opis rzeczywistości: współcześnie raczej utrwała się przekonanie, iż najłatwiejszym sposobem zmiany świata jest zmiana wyobrażenia o nim, liczy się przede wszystkim wszechobecny *image*.

VIRTUAL REALITY (RW)

Rzeczywistość wirtualna interesuje nas z dwóch powodów. Po pier-

wsze, RW sama w sobie stanowi swoistą soczewkę skupiającą najważniejsze argumenty debaty o obecnym kształcie kultury, wszechwładzy mediów i przyszłości międzyludzkiej poznawczej i emocjonalnej komunikacji, w tym także rozmiaru i skali zachowań agresywnych.

Po drugie, wokół pojęcia RW narosło wiele nieporozumień, dlatego warto z pozycji psychologicznego namysłu nad współczesnością powiedzieć nieco nie tyle na temat technologii z nią związanej, jej możliwościami rozwoju, ile zastanowić się nad 'typem człowieka medialnego', zmuszonego balansować pomiędzy RW, a tym co, zwykliśmy intuicyjnie pod pojęciem 'właściwej' rzeczywistości rozumieć. Czy kultura XXI wieku będzie produkowała medialnych psychopatów? Wiele wskazuje na to, że tak. Taki scenariusz kultury współczesnej przewiduje Baudrillard (1966).

Ivan Sutherlan (1965), jeden z pionierów grafiki komputerowej stwierdza, że obraz związany z komputerem cyfrowym dostarcza nam szansy powiązania tego, co znane z pojęciami niemożliwymi do pomyślenia w świecie fizycznym. Znaczący przedmiot, podziwiając intuicję Sutherlanda i śmiałość jego wizji, zauważają jednocześnie, że wyraża on jedynie obsesyjne ludzkie marzenie, znane już czasom starożytnym, a mające za swój cel ostateczne przedstawienie rzeczywistości. Dzisiejsze próby budowania idealnej RW posiadają dwa aspekty wspólne z innymi, znacznie starszymi sztukami ikonicznymi – malarstwem, fotografią, filmem i telewizją. To, co wszystkie te dziedziny łączy, zawiera się w: [1] poszukiwaniu idealnej kopii rzeczywistości oraz [2] pragnieniu fizycznej transcendencji – ucieczki od ograniczeń rzeczywistości fizycznej (Biocca, Kim, Levy, 1995, s. 7).

W pierwszym przypadku chodzi o oszukanie zmysłów dzięki stworzeniu idealnej iluzji, czyli właśnie kopii rzeczywistości. Dzisiejsze pojęcie 'wirtualny' wywodzi się z łacińskiego słowa *virtus* - moc, cnota, które w łacinie średniowiecznej uległo przekształceniu w *virtualis* - skuteczny; oba słowa składają się na pojęcie czegoś, co może zaistnieć, co jest (teoretycznie) możliwe.

Wraz z rozwojem filmu i przekazu telewizyjnego fizyczna transcendencja stała się faktem, a narodziny rewolucji komputerowej stanowią jak dotąd finalny etap dążenia ludzkości do punktów [1] (poszukiwania idealnej rzeczywistości) i [2] (pragnienia fizycznej transcendencji - przekroczenia ograniczeń rzeczywistości fizycznej), dodatkowo wprowadzają trzeci element, którym staje się marzenie o 'manipulowaniu ideami' w ramach połączonej sieci cyberprzestrzennej rozmaitych form informacji.

Za Jonathanem Steurem (1995, s. 3-5) warto także dodać, że percepcja dzisiejszego człowieka w coraz rozleglejszym zakresie jest zapośredniczona przez technologię komunikacyjną. Jednostka jest zmuszona doświadczać odmiennych środowisk jednocześnie: środowiska fizycznego, w którym się w danym momencie znajduje oraz środowiska przekazywanego i kształtowanego przez media. To drugie doświadczenie zwie się ‘teleobecnością’.

Przy zrozumieniu różnicy między zwykłą obecnością ‘tu i teraz’ a teleobecnością i samym pojęciem RW, warto przytoczyć dyskurs myślowy K. Poppera (1974, 1977). W ramach swej filozofii Popper interesował się problemem narodzin i rozwoju świadomości. Jego zdaniem można wyróżnić: [1] ‘świat 1’, czyli świat fizyczny, na który składają się materia, energia, pola, siły, a także ciało i mózg; [2] ‘świat 2’, czyli świat procesów myślenia, świadomości i podświadomości oraz [3] ‘świat 3’- świat wytworów świadomości, treść myśli, język artykułowany, pismo, mitologie i religie, teorie naukowe i świat sztuki. Popper przyjmuje, że przedmioty fizyczne składające się na ‘świat 1’ mogą się zmieniać w zależności od treści myślenia (‘świat 3’) poprzez procesy ich rozumienia (stany umysłowe (‘świat 2’)). W konsekwencji jest tak, że pod wpływem obiektów ‘świata 3’ mogą ulegać zmianie obiekty ‘świata 1’, co znaczy, że ten pierwszy jest równie realny jak drugi, a ponadto cechuje go daleko idąca autonomia.

Jeśli spojrzymy na koncepcję Poppera z punktu widzenia naszego problemu – a więc uwzględniając istnienie i rozwój RW – można powiedzieć (na razie jeszcze zasadniczo hipotetycznie), że w tym momencie ‘świat 3’ zaczyna przenikać, ‘wślizgiwać się’, bezpośrednio do ‘świata 1’. Wraz z rozwojem RW rozszerzeniu ulega właśnie ‘świat 3’, który ‘kradnie’ autonomię ludzkiej istoty jako bytu fizycznego (jego ciało i mózg); stłumieniu, swoistemu zawieszeniu ulega wtedy ‘świat 1’. Celem RW jest bowiem to, aby ludzki system percepcyjny, nasze zmysły całkowicie zanurzyły się i uległy tworom naszych umysłów, abyśmy manipulując ideami, zapominali o realnym świecie. Co zatem ze ‘światem 2’, owym pośrednikiem pomiędzy tym, co fizyczne, a tym, co jest wytworem czystej świadomości? Jak RW może wpłynąć na stan naszego umysłu? Tego nikt dzisiaj tak naprawdę nie wie, tym bardziej, że pod pojęciem RW kryje się wiele różnych treści i jej rozumienie jest dość zróżnicowane.

Michael Heim (1994, s.160) w pracy *The Metaphysics of Virtual Reality* podaje obszerny słownik głównych pojęć z zakresu filozofii i ‘wirtualologii’, wśród których znajdujemy pojęcie RW. Podaje on, że „w RW chodzi

o przekonanie danej osoby, iż rzeczywiście znajduje się ona w innym miejscu poprzez zastąpienie jej zwykłych reakcji sensorycznych informacją wytworzoną przez komputer. Dokonuje się tego zwykle poprzez grafikę trójwymiarową i środki działające na zasadzie wejście-wyjście, które bardzo przypominają normalny kontakt człowieka ze światem fizycznym”.

W XXI wieku istnieje więcej możliwości zaspokojenia tajonych pragnień bez konieczności zasypiania, można udać się bardzo łatwo w inne wymiary ‘rzeczywistości’ w sposób jawny, nieskrępowany i bezpieczny. A wszystko to dzięki rzeczywistości wirtualnej, w której wszystko zdaje się być bezkarnie odwracalne. Żonę można wirtualnie zamordować, wskrzesić, zabić ponownie w inny sposób, wyłączyć komputer, zamknąć drzwi do gabinetu i spokojnie zjeść kolację z realną towarzyszką małżeńskiego życia.

ELEKTRONICZNE MEDIA - POMIĘDZY ŚWIATEM REALNYM A WIRTUALNYM

Właściwie w latach siedemdziesiątych dorastało pokolenie dzisiejszych programistów komputerowych i speców od cyberprzestrzeni: „Cokolwiek sądzilibyśmy o realności istnienia “pokolenia X”, na pewno – i tak ujmuje się tę sprawę w USA – jego członków wyróżnia ufność w potęgę świata obrazowego i odpowiednia ufność w stosunku do “ramoty”, którą jest słowo pisane i drukowane w książkach. Świat jest do pokazania, do zabawy, do zmieniania, a nie do bezproduktywnej kontemplacji (Burszta, Kuligowski, 1999). Tak więc medialne pokolenie stało się faktem.

Gdy na rynku pokazała się gra komputerowa o nazwie PONG, była to pierwsza gra wideo, której można było używać dzięki ekranowi telewizyjnemu, Timothy Leary ogłosił ten wynalazek punktem zwrotnym kultury współczesnej: „była to pierwsza gra dziecięca, w której mogłeś sam poruszać przedmiotami na ekranie. Masz tutaj nowe pokolenie dzieci wzrastających w przekonaniu, że mogą zmieniać rzeczywistość ekranową” (Rushkoff, 1966, s. 30). Zamiast pasywnego odbioru programu telewizyjnego, świat w ruchu, o którego kształcie można decydować, jakoś go projektować. Nikogo dzisiaj już nie dziwi krzyk w pokoju zniecierpliwionego dziecka ”dlaczego ten kościotrup nie wstaje”?, wiemy, że ta jawna dezaprobatą wyraża gniew i zniecierpliwienie naszej pociechy, że nie może kształtować rzeczywistości na własną modłę (Burszta, Kuligowski 1999, s. 76).

Dla tego dziecka jest oczywiste, iż bez trudu powinno tego dokonać, znajduje się wszak w świecie wirtualnym, odwracalnym, zatem i pełnym możliwości. Jest to świat 'do manipulowania', nie tylko do oglądania, a już na pewno nie do kontemplowania. Świat dla geniuszy, psychopatów i przeciętniaków w równym stopniu.

Prawda naszych czasów, to prawda ekranu (monitora komputerowego), oznacza ona zamianę rzeczywistości naocznie doświadczanej w hiperrzeczywisty świat medialnych symboli i ikon. W mini powieści *Wystarczy być* K. Kosińskiego Los O`Grodnick: „zmieniając kanały, Los zmieniał i siebie. (...) Toteż nic dziwnego, że uwierzył, iż swoje istnienie również zawdzięcza tylko sobie; sobie i nikomu więcej” (Burszta, Kuligowski, 1999, s. 79). Stąd już niewielki krok, abyśmy stali się medialnymi psychopatami, zbrodniarzami wraz z koszmarem, który tym zachowaniom towarzyszy.

Problematyka znaczącego wpływu mediów na zachowanie ludzkie, a zwłaszcza agresję od dawna budziła zainteresowanie. J. Baudrillard to nie tylko krytyk kultury postmodernistycznej. Jego nazwisko kojarzy się z pojęciami *simulacrum* i *hiperrzeczywistością*. Ten wybitny myśliciel francuski wypowiada się także na temat świata wirtualnego, traktując go z wielkim pesymizmem - w odniesieniu do kultury ponowoczesnej *en bloc*. Już sam tytuł jego interesującej pracy – *The perfect crime* - mówi za siebie. O jaką zbrodnię doskonałą chodzi? Kto kogo zamordował lub nieustannie morduje? A oto jego odpowiedź:

„Zbrodnia doskonała jest bezwarunkową świadomością świata wszelkich możliwych danych, przemianą całości działań i zdarzeń w czystą informację; krótko mówiąc, jest to ostateczne rozłożenie świata w czasie za pomocą klonowania rzeczywistości i eksterminacji tego, co realne poprzez proces dublowania (...). W pewnym sensie historia świata została rzeczywiście dokończona dzięki technologii wirtualnej. Niestety, oznacza to także faktyczne zniknięcie świata. Istotą wirtualności jest przetworzenie obrazu świata w jego zapis technologiczny – „zawsze jest gdzieś jakaś ukryta kamera. Nie ulega wątpliwości, że wirtualna kamera tkwi także w naszych głowach, nie potrzeba nawet jakiegoś konkretnego środka przekazu do odzwierciedlenia naszych problemów w czasie rzeczywistym: każda egzystencja jest teleobecnością dla samej siebie” (J. Baudrillard cyt. za Baursta, Kuligowski, 1999 s. 78).

I dalej:

„Wirtualność nie jest wszakże – spektaklem, widowiskiem, jako że to

ostatnie ciągle zostawia miejsce na krytyczną świadomość i demistyfikację; mając dostęp do wszelkiej informacji, człowiek przestaje być widzem, a zaczyna brać w nim udział, staje się wykonawcą; tyle tylko, że aktorzy włączeni w przebieg przedstawienia tracą tym samym doń dystans, są „wewnątrz”, bez możliwości osądu z boku. Świat wirtualny kieruje się hasłem, iż proponuje nam „więcej rzeczywistości”, oferuje bowiem wirtualną perfekcję (wszystko da się przetworzyć w obraz i informację). Gra idzie zatem o to, aby sam środek przekazu stał się przezroczysty, tylko wtedy iluzja rzeczywistości staje się w pełni osiągalna. (...) Dzisiejsza kultura jest kulturą mediów, a te ostatnie są samoreferencyjne – nie potrzebują w ogóle pojęcia rzeczywistości, aby funkcjonować >jako rzeczywistość< albo >zamiast< niej. Świat owych symulaków, nieustannie klonownych kopii rzeczywistości, sprawia, iż grozi nam całkowite roztopienie TV w życiu i rozpuszczenie się życia w TV”. (Burszta, Kuligowski, 1999, s. 78).

Pytanie o agresję w świecie i jej rozmiary pozostaje otwarte. Tak jak i następne, kto będzie strzegł ładu na świecie. I chyba nie zależy to od demokracji, stosunku USA do Organizacji Narodów Zjednoczonych. Wątpliwe na ile obecna wojna w Iraku poprawi te relacje. Na horyzoncie jawią się nowe konflikty.

Czy świat informacji medialnej może wyrzucić pozytywny skutek? Istnieją bowiem wspólne XXI wieczne doświadczenia międzynarodowe, w których obywatele i politycy muszą uczestniczyć razem z resztą globu w świecie, w którym agresja jest codziennością. To uczestnictwo ich i nas ma niewielki związek z wiedzą o zewnętrznym świecie. To zawsze dzieje się gdzieś indziej, nie dotyczy nas, możemy spokojnie pić coca colę i oglądać następny program w TV.

I nie ma to większego związku z tym, jak bardzo zasklepienie i pełne uprzedzeń są nasze poglądy na świat globalny, wirtualny czy ten realny. Tak już było w okresie poprzednich wojen, masowych mordów i eksterminacji.

Mamy świadomość, że jeszcze za naszego życia świat zacznie coraz szybciej staczać się w otchłań katastrofy ekologicznej. Media donoszą, że niedługo będziemy mieli do czynienia z suszami, klęskami głodu, powodziami, wojnami surowcowymi, przemieszczeniami ludności, kryzysami ekonomicznymi i pandemiami na nieznaną skalę.

Jak stwierdzają politolodzy, pojedyncze państwa nie będą miały ani środków, ani praktycznych instrumentów do ograniczenia i naprawienia

szkód. Podmioty pozarządowe, takie jak: Czerwony Krzyż czy Lekarze bez Granic, w najlepszym razie będą w stanie zalepić rany plastrem. „Działanie razem z innymi” – absolutnie nie wystarczy: koalicję chętnych (albo uległych) będą bezsilne. Będziemy zmuszeni podporządkować się autorytetowi, przewodnictwu tych, którzy wiedzą, co należy robić (Judt 2007).

Tymczasem mamy wojny w Afganistanie, Ugandzie, w Czeczeni, Gruzji i w wielu innych miejscach „globalnego świata”. W wojnach tych, w rozmaitych partyzanckich oddziałach walczą wyborowi dobrani żołnierze. Po nieudanych doświadczeniach wojny leczą objawy, „syndromy” itp., zwykle wymagają ‘natychmiast’ pomocy psychologa. Ale to są ich wybory. Inaczej ma się sprawa tam, gdzie w wojnie uczestniczą chłopcy, jeszcze dzieci. Jak donoszą korespondenci (Jagielski, 2006), dzieci łatwo zabijają. „Samuel miał trzynaście lat i właśnie powiedział mi, że w swoim życiu zabił bardzo wielu ludzi. Dziesięciu, a może więcej, dużo, dużo więcej. Zbyt wielu, by spamiętać... wyglądał na starszego niż był. Miał dużą, ogoloną głowę, spracowane żylaste ręce, pełne blizn dłonie i zniszczone, wielkie jak u dorosłego człowieka... miał dziewięć lat, gdy dostał się do niewoli partyzantów Samuel miał dziewięć lat, gdy zabił po raz pierwszy. Było to tej samej nocy, gdy dostał się do niewoli partyzantów. Znał chłopaka, którego kazali mu zatłuc wielką drewnianą pałką... Kazali mu go zabić, bo płakał, zapowiedzieli, że ci, którzy nie posłuchają rozkazu, zginą razem z nim. Albo zamiast niego... Po kolejnych egzekucjach nauczył się, że najlepiej uderzyć raz, w głowę, jak najmocniej, oszczędzając ofierze cierpień. Gdyby musiał, tak właśnie zabiłby swoich najbliższych” (s. 1-3).

W partyzanckich oddziałach odnotowuje Jagodziński (s. 5) „panuje przekonanie, że dzieci są doskonałymi żołnierzami, bo po jakimś czasie i odpowiednim przyuczeniu uważają wojnę za rozrywkę, za grę, w którą bawiły się lub bawiłyby się – na podwórkach i szkolnych dziedzińcach. Nie czują strachu przed śmiercią – własną ani cudzą – bo inaczej niż dorośli nie myślą o niej. Nie boją się, bo zdążyły przeżyć tak niewiele, tak niewiele poznały, tak niewiele mają do stracenia. Nie mają żadnych doświadczeń, zamierzeń i marzeń, zobowiązań i obowiązków”. No tak, powiemy, to dzieje się w Ugandzie, gdzie przyucza się do tego rodzaju agresji. Ale to naprawdę jest świat „realu”.

Na razie w Europie jest to tylko zabawa, to możliwe tylko w świecie ‘wirtualnym’. Rzeczywiście tak jest. *Happy slapping* – to nic innego, jak nagrywanie aktów przemocy dla rozrywki. Na uczniowskich komórkach codziennie inscenizuje się i ogląda przemoc. Dzieci biły się i biją na wszyst-

kich podwórkach świata. Co się zmieniło? Scenariusz, bójka przypomina kręcenie filmu, rzucają się na siebie po umówionym sygnale, gapie krzyczą, a reszta nagrywa całe zdarzenie. W zapisach na telefonach komórkowych są różne 'filmiki', wyjątkowo obrzydliwego gatunku, jakie dzieci w Niemczech masowo wysyłają i wymieniają między sobą. Na jednym z nich podaje nauczyciel WF Marcus Lüpke „widać było żołnierza, prawdopodobnie rosyjskiego. Leży na ziemi, twarz skierowana na bok. Ktoś wyciąga wielki nóż i z kamiennym spokojem podrzyna mu gardło. Film trwa około dwóch i pół minuty” (*Ciosy przed kamerą*, Kahlweit, 2007 s. 1-3).

Tego rodzaju filmy noszą nazwę *snuff-video*, horror z prawdziwego życia. Krąży lista przebojów z 20-30 najpopularniejszymi filmami tego typu. Młodociani zawodowcy nie mają problemu ze ściąganiem ich z sieci. Uczniowie kręcą film z bezdomnym w roli głównej, przepędzają go między sobą tak długo, aż w panice ukrył się w budce telefonicznej.

Na zwróconą uwagę dzieci reagują wzruszeniem ramion. Morderstwo na wideo nie jest czymś szczególnie podniecającym – „to normalne, że ogląda się coś takiego, tak się po prostu robi”. *Happy slapping* - tak nazywa się w żargonie moda na nagrywanie komórką aktów przemocy, których się samemu dokonuje, nie jest postrzegane jako akt przemocy. Ofiary traktowane są jako epizodyczni aktorzy, którzy znaleźli się w niewłaściwym miejscu i w niewłaściwym czasie. Można przeczytać w zapisie internetowych czatów: to fajnie, jak się kogoś walnie, jest śmiesznie, jakby oglądało się skecz w telewizji. Atrakcją jest zrobić film samemu. Świat dorosłych nie przypuszczał, że dzieci wezmą się za casting, poszukają lokalizacji w szkole, poza nią i same będą reżyserować. Rozmiary zjawiska trudno oszacować. Nie należy już do wyjątku, że dziewczyna jest bita przez kolegów ze szkoły a wszystko jest filmowane. Wcześniej niż u nas miały miejsce gwałcenia koleżanek i filmowanie kamerą z komórki.

Gdzie leży punkt przecięcia między agresją młodzieży a wykorzystaniem mediów. Nie wystarczy przypatrywać się temu zjawisku z odrazą, obrzydzeniem. *Happy-slapping* ukazuje nam, co roi się w głowach coraz większej liczby młodych i nie chodzi tu o żadne trudne dzieci, które rzuciły szkołę. Filmy tego rodzaju wymieniają uczniowie zamożnych rodzin, uczący się w renomowanych gimnazjach. Wymieniają między sobą, co kto ma i co już widział. Zasadą jest w dobie *World Wide Web*: prawdziwe jest tylko to, co można zobaczyć w Internecie. Liczy się jedynie ten, kto może zaprezentować się swoim wirtualnym wielbicielom w wirtualnym świecie.

Mogą dotrzeć do zapisów podglądania, filmowania, molestowania

innych - nosi to nazwę „wideo o dziwkach”, mogą je również tworzyć. W filmie z komórki nie da się odróżnić wymuszonego seksu od dobrowolnego. Kto umie takie filmy nakręcać, jest ‘cool’. Zasadą jest spryt, filmowanie w taki sposób, aby nie można było rozpoznać filmującego. Rozsyła się je do znajomych, o konkretnej godzinie kasuje kilka minut po obejrzeniu, sprawca znika z sieci, ale zdobywa punkty w środowisku.

Molestowanie za pomocą zdjęć lub filmów wideo jest określane przez policję mianem „cyberbullying”. Jest to szczególna forma okrucieństwa i przemocy, przed którą nie ma ucieczki. Obrazy mogą być publikowane, można je obejrzeć i zapisać na twardej dyskach.

Psycholodzy odnotowują, że rośnie brutalność sprawców pobić, że bije się więcej, mocniej i bardziej bezlitośnie. Dzisiaj, jak wynika z analizy motywów działania nieletnich, ofiara to zwykle obca dla nich osoba. W świadomości sprawców jest człowiekiem z rzeczywistości medialnej, telewizyjnej, wreszcie wirtualnej (Majchrzyk, 2003).

W wielu krajach stawało już pytanie, jak walczyć z agresją w szkole, szczególnie tą medialną? Czy pomogą zakazy używania telefonów komórkowych w szkole? Stawia się raczej na wychowanie medialne, tłumaczenie i uwrażliwianie, zatrudnianie w szkołach psychologów.

Moda na niosących wszędzie pomoc psychologów w części załatwi sprawę. Ostatecznie nie jest bez znaczenia pomoc, jaką otrzyma konkretna osoba, czy to wracający z Iraku czy Afganistanu, wyselekcjonowany, także przez psychologów „żołnierz z misji” albo jak kto woli „najemnik”, natychmiast w świetle reflektorów kierowany do psychologa, a później do Kliniki Stresu Bojowego. Cóż, życie ze stresem jest ciężkie, nawet na wojnie. Tyle, że wiele z nich (stresów) sami sobie fundujemy. My, psycholodzy, nadal będziemy zajmować się objawami, a nie przyczyną choroby. To tylko tyle i aż tyle.

Póki co, w codziennym życiu, tak w rodzinie, jak i w innych grupach społecznych, na podwórku czy korytarzu szkolnym nie wiemy, jak poradzić sobie z agresją. Z dnia na dzień docierają do nas wiadomości prasowe o coraz to nowych, „wymyślonych spektaklach szkolnej agresji”, brutalnych formach znęcania się nad dziećmi przez dzieci. U młodych służą temu rozbudzone chcenia, lansowane przez media, wszystko po to, aby jak najszybciej zaistnieć, szokować kolegów. Ale co powoduje agresję dorosłych wobec siebie? – czy podobne motywy?

Nie wiemy całej prawdy o rodzinie, szkole, środowiskach pozaszkol-

nych, może tyle, że utwierdzamy się w przekonaniu. Szkoły są niebezpieczne, porównywane do koszar. Nie są miejscami, w których dzieci mają bezpiecznie i pożytecznie spędzić czas. Ich zabawy przypominają więzienne cwelowanie albo wojskową fałę. Uczniowie polskich gimnazjów, gdy przekraczają drzwi szkół, przestają być mili, sympatyczni, uczynni. Zwłaszcza dla rówieśników. Nagrywanie bójki w szkole na telefonie komórkowym, przy interweniującym nauczycielu to nic szokującego dla uczniów. Młodzi ludzie tym okresie przeżywają najtrudniejszy emocjonalny okres, dojrzewanie. Dla niektórych może być to za trudne. Jeżeli w szkole nie funkcjonuje dobra opieka psychologiczna i pedagogiczna, uczeń z takim doświadczeniem nie może sobie poradzić. Inne zdanie co do rangi i znaczenia psychologa w szkole ma Minister Oświaty. Skoro nie ma recepty, to pozostaje doraźne działanie.

Nie dziwny się kolejnym doniesieniom prasowym o aktach agresji nieletnich: Wielka Brytania żyła w 2007 r. tragedią państwa Jonem z Liverpoolu. Ich 11-letni syn został zastrzelony przez rówieśnika. W tym roku to już osiemnaste dziecko zamordowane na Wyspach. „Kula dosięgnęła chłopca na ulicy, kiedy wracał z treningu piłki nożnej. Morderca miał 13 lat i poruszał się rowerem typu BMX, strzelał z rewolweru... Zastrzelony chłopiec naraził się jednemu z lokalnych dziecięcych gangów... W miejscu zdarzenia wyrosła góra kwiatów i pluszowych misiów. Odprawiono msze, piłkarze miejscowego klubu, których 11 letni chłopiec był fanem grali z czarnymi opaskami... Zjawisko to wywołało panikę wśród rodziców. Do sprzedaży wprowadzono specjalne, chroniące dzieci przed ciosami noża i kulami kamizelki (podobnych używają żołnierze w Iraku)” (*Rzeczpospolita*, 27 sierpnia 2007).

A my w szkołach, na zebraniach rodziców, w parlamencie ciągle o mundurkach szkolnych. Wygląda na to, że trzeba przyjąć narzucony przez rzeczywistość inny strój, chroniący dzieci przed agresją – i jego ceny nikt nie będzie kontestował.

Oczywiście rodzi się pytanie o źródła tych nowych form agresji, czy w nadchodzącej perspektywie, za kilka lat nie będziemy tworzyć nowej listy motywów zabójstw?

Czy zatem źródeł agresji/przemocy nie przyjdzie nam szukać m.in. po stronie tych kulturowych nośników informacji, w których świat rozrywki, zabawy z agresją i okrucieństwem zlewa się w jedno? Czy kultura „info-rozrywki” – zlaknienie zabawy, szoku, sensacji, krwi nie stanowi już częściowo odpowiedzi na współczesne formy agresji i zabijania w życiu in-

dywidualnym i zbiorowym?

Historia ludzkiej przemocy wskazuje na panujące w naszej świadomości przekonanie, iż przemoc/agresja są wszechobecne w każdej epoce historycznej. Z drugiej strony patrząc na zjawisko agresji i przemocy, wzrastające liczby zabójstw, wojen, narastający terroryzm w ostatnich latach, można mieć wątpliwości czy współczesny człowiek z „globalnej wioski” umie czerpać z zasobu przekazywanych mu norm kulturowych. Na ile jesteśmy w stanie przekazać takie ujęcie kultury, które ogarniałoby swoiste napięcie, jakie istnieje dziś między globalnością i homogenicznością a lokalnością i tradycją, między światem hiperrzeczywistości, kultury popularnej i zróżnicowanymi próbami tworzenia niezliczonej ilości wspólnot i groźnej aktywności niektórych wielkich ideologii, także religijnych.

W nich wszystkich współczesny człowiek poszukuje jakiejś formy zakorzenienia, potwierdzenia swojej tożsamości w osobowej relacji z drugim człowiekiem. Rzecz w tym, że narastające: marginalizacja, separacja innych, nieustanna komunikacja w „drodze”, migracja, rozpad tradycyjnej więzi rodzinnej - istotnie negatywnie rzutują na stosunki międzyludzkie, które nazbyt często przybierają niepokojące formy skrajnej agresji (przemocy domowej, wojen, terroru, czystek etnicznych, dyskryminacji, wreszcie pospolitych mordów). Przystaje istnieć ‘tabu’ zabijania, zaczyna liczyć się ‘złecenie’.

Czy zatem fascynujący świat współczesny jest także światem agresji i zabijania, w którym nic się nie zmienia, może tylko bardziej osobiste motywy zbrodni?

A może jest tak, że nie zwiększa się częstość występowania tego rodzaju zjawisk, lecz częściej docierają informacje o nich?

Może wpływowe media tworzą „sensacyjną” aurę wokół współczesnego pokolenia, prezentując je w sposób stereotypowy, wybiórczo korzystając z badań psychologów i pedagogów albo po prostu poszukują za wszelką cenę tak zwanych *newsów*, stosując w przekazach swego rodzaju przemoc symboliczną? Odpowiedź na te pytania ma istotne znaczenie.

W przypadku pierwszych dwu pytań musielibyśmy dojść do wniosku, że coś w rozwoju cywilizacji stymuluje wzrost okrucieństwa i to coś wyraźnie zidentyfikować i na miarę naszej postępującej wiedzy psychologicznej: nazwać – określić, choćby przybliżając motywy zbrodni i sytuacje, jakie je tworzą.

Odpowiadając na kolejne pytania - (o rolę mediów), mielibyśmy pra-

wo sądzić, że problemy dotyczą raczej obiegu informacji albo że to nie ilość agresji/przemocy i okrucieństwa wzrasta, lecz nasza wrażliwość na nie. Oby tak było.

Zajmujący się problematyką agresji wymieniają jej zróżnicowane rodzaje (formy), przejawy: obronna, instrumentalna (zadaniowa), immanentna itp. Agresji i zabójstwu przypisuje się funkcje adaptacyjno-obronne (Kubacka, Jasiocka 2006). Jest więc lub miałyby być reakcją na zagrożenie żywotnych potrzeb lub istnienia istoty żywej, w tym człowieka. Ale co grozi grupom młodych ludzi organizujących bójkę na stadionach? Przecież przygotowują się do tego fachowo, czasami wyprowadzając w pole służby porządkowe. Jeśli przemoc wzrasta istotnie, to bezpieczeństwo człowieka w świecie konsumpcji staje się wątpliwe.

Od wieków wśród ludzi istnieje przyzwolenie na agresję obronną. Większość kultur dopuszcza 'obronę konieczną'. Ale czy wojny obronne sprzedają się lepiej niż wojny zdobywcze, podobnie jak wszelka agresja w mediach – to już nie jest tak pewne. Zysk z przestępstwa (ogłędalność) jest oczywisty na różnych jego poziomach.

Ale jak w świecie rosnącego dobrobytu wytłumaczyć agresję samoistną (immanentną), stanowiącą cel sam w sobie. Ten rodzaj agresji nazywa się niekiedy nawet okrucieństwem i on także w zachowaniu pojedynczych osób wydaje się największym problemem nie tylko pojedynczych, brutalnych (lub łagodnych terrorystów). Brutalność staje się widoczna w zachowaniu zabójców dorosłych, ale jeszcze znacznie częściej u nieletnich. Dzieci, które zabijają inne dzieci „dla zabawy”, to coś, co musi szokować, zmuszać do określenia przyczyn drastycznych motywów. Czy to tylko zabawa w zabijanie? Jaki będzie dalszy rozwój osobowości tych sprawców?

Częściej, zwłaszcza ostatnio, mówi się o związku, jaki istnieje pomiędzy wrodzoną predyspozycją do tworzenia kulturowych form agresji a systemem wartości, podkreślając, że system wartości zostaje odseparowany od zakodowanych w genach procesów biologicznych. To „odseparowanie” jest autonomizowaniem się kultury od biologii. Innymi słowy, jest to wskazanie na przewagę kultury. Może więc rację miał Forom (1998)?

Ale codzienność to nieustanny powrót do pytań o źródła agresji, gdzie się znajdują, gdzie ich szukać? Czy stronie tych kulturowych uwarunkowań, a zwłaszcza nośników informacji, w których świat rozrywki, zabawy z agresją i okrucieństwem, zlewa się w jedno?

Czy kultura „info-rozrywki” – złaknienie zabawy, szoku, sensacji, krwi

nie stanowi częściowo odpowiedzi na współczesne formy agresji i zabijania?

A może raczej mają ci, którzy podkreślają znaczenie biologicznych predyktorów agresji i wymieniają ich całe listy z modnymi jak ADHD i inne sezonowe stresorodne uwarunkowania?

AGRESJA I PRZEMOC W CYBERPRZESTRZENI

Ostatnie lata to intensywny wzrost agresji w środkach masowego przekazu, a zwłaszcza mediach elektronicznych, które stały się nieodłącznym atrybutem naszej rzeczywistości. Ich potęga jest tak wielka, że wpływają one nie tylko na to, jak ludzie myślą, ale także o czym myślą. Dla wielu ludzi rzeczywistością jest to, co środki przekazu uznają za rzeczywiste: wszystko inne, czemu środki masowego przekazu nie poświęcają uwagi, wydaje się być pozbawione znaczenia.

Natłok informacji medialnych powoduje swoistego rodzaju dezorientację informacyjną. Jest ona nazywana „szokiem medialnym”. „Szok” ten to rozbieżność między codziennym życiem większości, a obrazem życia w mediach. Jeśli chodzi o treść przekazu, to panuje przekonanie, że w coraz większym stopniu w środkach masowego przekazu dominuje agresja.

Obraz brutalizacji przekazu medialnego potwierdzają liczne badania, między innymi dotyczące emitowanych programów telewizyjnych. To jest powodem poszukiwania zależności między treściami emitowanymi przez media a agresywnym zachowaniem ludzi, (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, 2002).

Zagadnienie wpływu treści przemocowych w multimediami na eskalację agresji i innych zachowań dysfunkcyjnych i aspołecznych w życiu codziennym, nie jest wystarczająco rozpoznane i wymaga dalszych badań. Potrzeba ta wiąże się również z ciągłym postępem technologicznym i nowymi formami „wirtualnej komunikacji” za pomocą sms-ów, poczty elektronicznej, tzw. blogów i innych form, w których szczególnie narasta werbalna agresja.

PRZEMOC W GRACH KOMPUTEROWYCH

Z badań CBOS z 1997 r. wynika, że przeciętny użytkownik gier kom-

puterowych to zwykle młody człowiek, uczeń lub student (Poznaniak, 2003). Wśród gier komputerowych zawierających komponent agresji wymieniamy się m.in. gry symulacyjne, gry przygodowe, wyścigi, strzelanki, gry strategiczno-wojenne lub ekonomiczne. Ich zawartość nie jest obojętna dla gracza, zwłaszcza dla myślenia, odczuwania, systemu wartości, decyzji i podejmowanych zachowań. Nie ma jednoznacznej odpowiedzi, czy przemoc obecna w grach komputerowych czyni użytkowników tych gier osobami bardziej agresywnymi, czy jest tak, że po takie gry sięgają osoby o ponadprzeciętnej agresywności rozumianej jako cecha osobowości.

Zajmująca się problematyką gier komputerowych D. Sarzała (2004) zwraca uwagę na trudności definicji gry komputerowej, ponieważ często trudno określić, co właściwie stanowi grę komputerową, a co program edukacyjny, a gdzie zaczyna się interaktywny program telewizyjny. Emocje, jakie wywołuje zjawisko gier, są zróżnicowane. Z jednej strony gry te odbierane są jako nowoczesne oraz niezwykle atrakcyjna forma edukacji i zabawy, która pozwala na przeżycie wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie, a z drugiej, gry te budzą niepokój, przerażają niejednokrotnie ogromnym ładunkiem agresji i wyrafinowanego okrucieństwa. Zdecydowana większość używanych przez dzieci i młodzież gier stanowią gry agresywne, w których występuje nadreprezentacja agresji.

Znawcy przedmiotu podają, że zaangażowanie się dziecka w grę komputerową nie polega jedynie na biernej percepcji treści wizualnych, lecz uruchamia różne obszary jego aktywności. Młody gracz nie tylko **obserwuje**, ale także osobiście **dokonuje** aktów brutalnej agresji. Gry oddziałują na wszystkie elementy postaw, czyli: aspekt intelektualny, emocjonalny i behawioralny.

Niezależnie od faktu, że jest to agresja wirtualna, osoba grająca oswaja się z nią i nabiera sprawności. Przed wszystkim, żeby grać i wygrywać, musi identyfikować się z bohaterem-agresorem, który zarówno zabija, jak też dokonuje wielu innych czynów wyrafinowanej przemoc i okrucieństwa.

Agresja obecna w grach komputerowych wbudowana jest w ich reguły oraz każdorazowo nagradzana poczuciem sukcesu. Niepodejmowanie przemocy uniemożliwia kontynuowanie gry i prowadzi do porażki. Natomiast zabijając przeciwników, grający zyskuje „nowe życie”, co umożliwi mu dalszą grę i ponowne zabijanie, za które nie otrzymuje żadnych kar, lecz atrakcyjne premie.

„Wirtualna śmierć” wprowadza jednocześnie w podświadomość gracza poczucie swej relatywności, bezbolesności, a nawet odwracalności, w związku z czym traci nie tylko swą naturalną groźbę (majestat śmierci), lecz staje się widowiskowo atrakcyjna i nabiera wymiaru przygodowego.

Uzależnienie osiągnięcia sukcesu od stosowania przemocy i zabijania przeciwników sprawia, że akty brutalnej agresji stają się warunkiem skutecznego działania i tym samym zyskują pozytywne znaczenie.

Wędrując po sieci, spotykamy się z różnymi przejawami agresji, częściej niż w realnym życiu. Kto korzysta z sieci? Czy są to ludzie wyjątkowo napastliwi? Zdaniem P. Czacholskiej (2004), w rozmowach internetowych pojawia się nieporównanie więcej obelg, wyzwisk i przekleństw niż ma to miejsce twarzą w twarz. Częściej też broni się swego zdania do upadłego. W odróżnieniu od kontaktów bezpośrednich, w których istotną rolę odgrywają komunikaty niewerbalne (gesty, mimika twarzy), w Internecie porozumiewamy się wyłącznie słowem pisanym. Jest to więc kontakt zubożony i może być źle doczytany. W ten sposób dochodzi do eskalacji agresji, która w kontakcie twarzą w twarz dawno już zostałaby zażegnana lub konflikt wcale nie rozpocząłby się. W sieci pozwalamy sobie na więcej. Brak hamulców wzmacnia anonimowość oraz trudny do ustalenia fizyczny dystans między dyskutantami. Rzadko towarzyszy konfliktowi świadomość, iż wzajemne wyzywanie się ludzi służy tylko nakręcaniu spirali agresji, a nie poprawie komunikacji między ludźmi.

Multimedia w odróżnieniu od pasywnego odbioru programu TV stwarzają możliwość czynnego angażowania się. Pozostając we własnym przekonaniu – anonimowymi, można włączyć się w dyskusję na różnorodne tematy i wyrażać swoje poglądy. Ale problem stanowią te zachowania, które są wyrazem mniej lub bardziej świadomej prowokacji, agresji i na ile internauci czują się zwolnieni z odpowiedzialności za swoje wypowiedzi.

Panuje przekonanie, że społeczeństwa zachodnie przywiązują mniej wagi do tych wartości i emocji, które wymagają społecznego zaangażowania i obywatelskiej odpowiedzialności (Futredi, 2006). Jest niewątpliwym, że znaczący wpływ mediów, zwłaszcza opartych na technologiach informatycznych, ma wpływ na kształtowanie się świadomości społecznej. Specjaliści różnych dziedzin społecznych są zaniepokojeni faktem promowania w coraz większym stopniu kultury strachu, polegającej na epatowaniu różnego rodzaju formami agresji i przemocy i prezentowaniu negatywnej wizji świata. Przemoc pojawia się we wszystkich formach komunikacji ma-

sowej. Dotyczy telewizji, prasy, książek, komiksów, Internetu, kaset video, reklamy, filmów, bajek dla dzieci (Bałandynowicz, 2006).

Z uwagi na temat konferencji ograniczę się do niektórych aspektów negatywnych skutków pokazywania przemocy w mediach, są nimi te, które mają wpływ na kreowanie przestępczości.

Jest nim przede wszystkim naśladownictwo zachowań przestępczych, wzorowanych na oglądanych w mediach. Szczegółowo związek przemocy w mediach z przestępczością omawia A. Bałandynowicz (2006). Autor uważa, że przerysowany, niezgodny z rzeczywistością obraz przestępczości wywołuje lęk przed przestępczością, wpływa na powstanie błędnego nastawienia opinii publicznej wobec polityki karnej. Zdaniem badacza, prokurowane przez mass media „fale przestępczości” wpływają na ustawodawstwo karne oraz politykę stosowania prawa (...). Prawodawstwo karne (...) ma ścisły związek z fantazją wykreowaną przez środki masowego przekazu.

Problem wpływu, różnorodność czynników warunkujący akty przemocy, trudności metodologiczne czynią problem otwartym na dalsze badania, zwłaszcza w kwestii określenia wpływu przemocy w mediach na odbiorców; czy zachęcają do naśladownictwa, czy też odstrasza, czy dokonują *katharsis* agresji, czy ją wzmacniają (Beier, 2006).

Niewątpliwie związek przemocy i agresji przekazywanej w mediach wyzwała podobne reakcje i zachowania wśród młodzieży w okresie dojrzewania. Badania psychologiczne potwierdzają podwyższenie poziomu agresji u dzieci oglądających przemoc i korzystających z gier komputerowych (Braun- Gałkowska, Uflik-Jaworska, 2002).

Duża skala pokazywania przemocy coraz częściej kieruje uwagę naukowców w kierunku poszukiwania zależności między treściami emitowanymi przez media a agresywnym zachowaniem ludzi. Także inne skutki wiążące się z nadmiarem przemocy w mediach budzą zaniepokojenie i próby określenia zjawiska. Określenie „telewizjowładzy”, jako żywiącej się zbiorowymi emocjami, które sama wznieca i nimi manipuluje, jest takim przykładem narracji (Sobolewski, 2006). Inne zaniepokojenie wyraża T. Pilch, (1999), który sądzi, że mamy do czynienia z syndromem zagrożenia i zanikiem poczucia bezpieczeństwa.

B. Gujska (2005) stawia tezę, że banalizacja problemu śmierci i brutalności powoduje, że zjawiska te przestają być dla większości widzów odrażające. Brutalne sceny oglądane w telewizji mogą u bardziej wrażliwych

zwiększyć poczucie lęku i zagrożenia bądź wywołać „Telewizyjny Zespół Odwrażliwienia”, polegający na stopniowym zaniku reakcji emocjonalnych, zubożenia, a w konsekwencji ukształtowania się postawy psychopatycznej.

CYBERPRZESTRZEŃ – ŚWIAT WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI PRYZYWAJĄCY NA AGRESJĘ

Od kilku lat, wraz nadejściem „ery komputera” obserwujemy głębokie zmiany społeczne, spowodowane przede wszystkim dynamicznym wzrostem informacji. Komputer stał się narzędziem pracy, także i rozrywki. Internet, kluczowa technologia w zakresie zmian informacyjnych, stał się medium otwierającym drzwi do świata. Każdy ma dostęp prawie do każdej informacji. Ma niespotykaną dotąd wolność wyrażania swoich poglądów, opinii, dialogu z innymi. Internet zastępuje telefon, fax, tradycyjną pocztę, książkę, gazetę, radio, także telewizję. Daje tym mediom, które wchłonął, interaktywność i możliwość komunikacji zwrotnej.

Cyberprzestrzeń stała się codziennością. W niej mamy możliwości budowania nowego rodzaju wirtualnej rzeczywistości. To współczesne okno na świat, szeroko rozumiana technologia informacyjno-komunikacyjna stwarza ogromne możliwości. Jedną z nich jest budowanie wirtualnej rzeczywistości-społeczności, do której przynależymy razem z ludźmi z różnych zakątków świata. Możemy w każdej chwili zbliżyć się do nich, przekroczyć barierę wieku, płci, rasy, wyznania, wreszcie szerokości geograficznej. Możemy także ich od siebie oddalić, ma to miejsce wówczas, kiedy internauta tak bardzo zamknie się w wirtualnym świecie, że nie dostrzeże obok siebie realnych ludzi i realnych problemów.

Chciałbym zająć się „ciemnymi” stronami Internetu. Zwłaszcza tymi, w których dochodzi do utraty kontroli nad jego używaniem (pierwotnym przeznaczeniem), a także takim zaangażowaniem się, które wskazuje na zależność i nieopanowanie. Cyberzależność (określa się często jako *siecioholizm* lub *infoholizm*), inne określenia to pornografia, *spam* (niechciana poczta) *phishing* (oszukańcze pozyskanie poufnej informacji osobistej), *pharming* (fałszowanie witryn bankowości internetowej w celu pozyskania poufnych danych klientów, np. numerów kont bankowych), wyłudzenia i oszustwa podczas aukcji internetowych, *flaming* (kłótnia internetowa lub czasami wręcz wojna na obelgi, polegająca na wysyłaniu do innych

osób wiadomości odbieranych jako obraźliwe, przekształcające się często w *web-rage* – internetowy odpowiednik *road-rage*, czyli agresji na drodze².

W wielu filmach dla dzieci skrajnie agresywny sposób postępowania w sytuacjach trudnych (miażdżenie kończyn, spalenie przeciwnika itp.) uczy najmłodszego widza, w jaki sposób można odnieść sukces, zachowując się agresywnie. Horror, brutalne bajki z gatunku science fiction, seriale animowane uczą najmłodszych, jak osiągnąć sukces w szkole, domu czy na boisku, jak pokonać przeciwnika: trzeba go uderzyć, kopnąć, a najlepiej zabić. Horror pełne są scen wydlubowania oczu, grzebania w ludzkim mózgu itp. Jest także najprostszym sposobem na wywoływanie nocnych koszmarów. Zwykle silne emocje i uczucia, jakich doświadczają młodzi odbiorcy, przekształcają się w długotrwałe stany ogólnego zmęczenia i rozdrażnienia, powodują zniechęcenie i agresję (Bałandynowicz, 2006).

Problem zagrożenia szczególnie dzieci ze strony mediów podnoszony jest przez prawników. A. Zoll (2002, s. 1), odnosząc się do obywatelskiego projektu ustawy o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu, podaje, że „stan, jaki mamy obecnie, stanowi zagrożenie dla prawidłowego rozwoju przyszłego pokolenia (...). Ochrona dziecka przed przemocą, okrucieństwem, wyzyskiem i demoralizacją jest wartością Konstytucyjną (...). Przekazywane przez media treści mają bezpośredni wpływ na rozwój i osobowość młodych ludzi w sytuacji, gdy z braku innych propozycji telewizja, gry komputerowe są często jedynym źródłem doznań (...). Bardzo rzadko przedstawia się wzorce postępowania szlachetnego, wywodzące się z zakorzenionych w europejskiej cywilizacji norm moralnych i z ducha odpowiedzialności za własne postępowanie”.

Nie sposób przytoczyć agresywnych przekazów zawartych w mediach. Jak podaje R. Sankowski (2006), dzisiejszy widz kanałów muzycznych żyje w innej niż przed 10 laty rzeczywistości, płytkiej, jednowymiarowej. Po silne bodźce sięgają MTV i VIVA – muzyka nie jest ważna, jest jednym z elementów rozrywki. Coraz częstszy problem stanowią filmy, w których pokazuje się egzekucje i tortury. Ukazują się one w serialach telewizyjnych, w Internecie. Nagrania egzekucji zakładników stają internetowym „przebojem” terrorystów (Beier, 2006).

² W październiku 2006 roku brytyjski „The Times” opisał wydarzenie, które nazwał „pierwszym atakiem *web-rage* w Wielkiej Brytanii”. Czterdziestosiemioletni londyńczyk został oskarżony o czynną napaść na mężczyznę, z którym wymienił obelgi na jednym z czatów internetowych. Wraz z przyjacielem namierzili adwersarza i złożyli mu wizytę osobiście, zaopatrzwszy się uprzednio w trzonek od kilofa i nóż. Zob. F.Yeoman, *Man Has Throat Slashed in web rage* – http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/article604307.ece.

Na portalach internetowych pojawiają się nakręcane kamerami amatorskimi filmy dręczenia zwierząt, pełne sadystycznych scen, traktowanych jako zabawa (Siedlecka, 2006.).

Współczesne filmy z torturami, jak np. powstała w 2003 r. readaptacja krwawej orgii Hoppera, zdaniem L. O. Beiera (2006), próbują wynieść okrucieństwo do rangi dzieła sztuki, kusząc widzów do zmiany frontów i przekraczania granic. Skłaniają widza do mniejszego współczucia wobec ofiar, a większego podziwu dla pomysłowych zbrodniarzy.

Problem przyzwolenia na pokazywanie torturowania pojawił się w już amerykańskich serialach telewizyjnych. Eksperymenty myślowe serialu „24 godziny” wobec tortur terrorysty, który nie chce ujawnić tajemnicy, dopuszczają możliwość torturowania jego żony. A gdy jeszcze milczy, czy powinno się torturować ich dziecko? Czy powinno się włożyć dziecko do pięknej, czystej amerykańskiej kuchenki mikrofalowej i nastawić minutnik?

W USA można słyszeć opinie, że należy zainstalować wideokamery pozwalające kontrolować katów podczas sankcjonowanych przez państwo tortur. Później zdjęcia te mogłyby być pokazywane w telewizji, aby obywatele mieli szansę zobaczyć, jak w ich imieniu torturuje się w dobrej sprawie - na żywo i w kolorach.

Odnosząc się do epatowania takich form okrucieństwa, L. O. Beier (2006) zajmuje dość jednoznaczne stanowisko. Wyraża on pogląd, że filmy ze scenami tortur unieważniają zasady etyczne, gwizdzą na godność człowieka, gloryfikują ideologię bezwzględności i odbierają ludziom sumienie, które uniemożliwia czerpanie radości z cierpienia innych.

CYBERBULLYING SZCZEGÓLNA POSTAĆ AGRESJI WIRTUALNEJ

Niepokój budzi szczególna postać wirtualnej agresji skierowana na dzieci i młodzież. Zachowania agresywne przejawiane za pomocą Internetu noszą nazwę – *cyberbullying*.

Brak jest jednoznacznego polskiego odpowiednika nazwy zjawiska cyberbullyingu. Termin ten powstał w oparciu o pochodzące z języka angielskiego wyrażenie *bully*, oznaczające „terroryzowanie, nękanie, znęcanie się nad słabszym”. W literaturze przedmiotu *bullying* (długotrwałe i negatyw-

ne działanie uczniów lub grupy uczniów skierowane na innego ucznia lub grupę uczniów, zmierzające do wykluczenia ofiary z grupy rówieśniczej), często określany jest jako lobbing szkolny, stąd też określenie *cyberbullying* zastąpić można także wyrażeniami: cyberprzemoc, cybermobbing lub e-mobbing. Analogicznie – wirtualnego napastnika określić można mianem *cybermobbera*, zaś jego ofiarę nazwać *cyberoutsiderem*.

Cyberbullying obejmuje więc takie zachowania, jak oczernianie, szykanowanie, tyranizowanie i wyszydzanie (innych osób) za pośrednictwem sieci. Zjawisko to zaczęło się kilka lat temu w Europie Zachodniej oraz za oceanem (w USA i Kanadzie). Wirtualna przemoc przybrała najpierw formę złośliwych i obraźliwych sms-ów, później e-maili.

Pierwotna definicja określała *cyberbullying* jako „umyślną i powtarzającą się (wielokrotną) krzywdę spowodowaną przy pomocy tekstu elektronicznego” Patchin, Hinduja, 2006). Jego zasięg jest obecnie szerszy, obejmuje pocztę elektroniczną i wiadomości tekstowe przesyłane za pomocą telefonów komórkowych, *ceberbullying* dotyczy także stron internetowych, wpisów na forach dyskusyjnych, dręczenia i nękania przez komunikaty sieciowe, obelżywe komentarze na czatach, blogach, w biuletynach internetowych, a także umieszczanie w sieci zdjęć lub filmów zrobionych przy użyciu telefonów komórkowych.

MOTYWACJA DO TEGO RODZAJU ZACHOWAŃ

Najczęściej celem tych ataków, spełniających znamiona zawarte w definicji agresji, jest chęć wyrządzenia szkody, towarzyszy jej przeżywanie radości ze zwyciężania (agresja instrumentalna), wynikające z potrzeby potwierdzenia swojej pozycji w grupie bądź zbudowania swego wizerunku. Celem wirtualnej agresji może być także chęć „wyrównania krzywd”, odwet za doznane upokorzenie podejmowany dla odreagowania frustracji spowodowanych np. zakłóceniami funkcjonowania w rodzinie lub trudnościami i krzywdami doznanymi w środowisku szkolnym. Celem cyberagresorów może być wreszcie pozyskanie uwagi otoczenia (np. zdobycie pozycji w grupie itp.). Wydaje się, analizując treść komunikatów, że główny cel wirtualnych *mobberów* to dążenie do zdyskredytowania konkretnej osoby lub grupy, a nawet całej społeczności i związane z tym odreagowanie negatywnych emocji.

Wirtualna agresja stanowi poniekąd formę agresji ukrytej. Poczucie

anonimowości, którą daje Internet, sprawia, że jego użytkownicy pozwalają sobie na więcej niż w rzeczywistym świecie, tym bardziej, że swoją tożsamość najczęściej ukrywają używając tzw. anonimizerów³.

Ukrywanie, skrywanie się zawsze łączone było z nieszczerymi intencjami, brakiem odwagi i honoru, gdy ich nie starczało, aby stanąć do walki z otwartą przyłbicą. Nie dziwi, że ukrywanie prawdziwej tożsamości stało się stałym elementem komunikacji *online*, która tę anonimowość czyni bezpieczną. Nie trzeba patrzeć ofiarom prosto w oczy, łatwo ukryć się za parawanem internetowego pseudonimu, mając świadomość, że „wszyscy tak robią”, wszak maska to dziś stały element komunikacji międzyosobowej.

Potrzeba określenia swojej tożsamości „wizerunku” za pomocą interakcji *online* jest silna, wynika z naśladowania i potrzeby komunikacji, także emocjonalnej, czasami podbudowania własnej wartości. Wielu młodych, uczniów szkół, dokonując daleko idącej rekonstrukcji własnej tożsamości, czyni to mniej lub bardziej świadomie. Zwykle zaczyna się od zabawy, fantazji, poruszania się w obszarze, w którym dominują: potrzeba wrażeń, sensacji, wydarzeń niezwykłych, wreszcie i kłamstwa.

Internetowe interakcje sprzyjają anonimowości, deindywidualizacji, a ta wiąże się z mechanizmami rozmycia odpowiedzialności, facylitacji i innymi tendencjami osłabiającymi samokontrolę i autoregulację. Wzrasta prawdopodobieństwo dzielenia się zróżnicowanymi informacjami, także dalekimi od prawdy, interakcji nonkonformistycznych i agresywnych.

Anonimowość, złudzenie bezpieczeństwa, jakie daje możliwość ukrycia się za ekranem, zmniejsza powinność dostosowania się do zachowań powszechnie uznawanych za przyzwoite. Cyberprzestrzeń – to obszar szczególnie pojętej wolności, w którym zwłaszcza nieletni czują się woli od wpływu oczekiwań społecznych i mogą ujawniać dotychczas niezgłębione (lub ukrywane) aspekty własnego „ja”.

Panuje przekonanie, że internetowe interakcje (podobnie jak reklama) oparte są na świadomym manipulowaniu, charakterystycznym dla kultury kłamstwa. Sieć stwarza możliwości przekraczania barier czasowych, w tym samym czasie można być kilkoma osobami. W lokalnej społeczności człowiekiem nieśmiałym, „nikim”, po kilku chwilach w sieci można być herosem, kimś ważnym. Anonimowość pozwala na wybranie sobie własnego

³ Anonimizery to programy przełączające dane połączenie przez jeden lub kilka serwerów proxy, których zadaniem jest utrudnienie lub uniemożliwienie zidentyfikowania tożsamości oryginalnego użytkownika.

wyobrażenia samego siebie i wprowadzenia go w życie. W sieci jest się postrzeganym tylko przez pryzmat skonstruowanej na doraźne potrzeby własnej autoprezentacji. Tych autoprezentacji może być wiele, w każdym miejscu cyberprzestrzeni można mieć inną osobowość - w jednej z grup prezentować się jako twardy macho, w drugiej – jako potrzebująca pomocy dziewczyna.

Zapotrzebowanie na agresję, widoczne w szkole w ostatnich latach, a przejawiające się poprzez wzajemne dokuczanie sobie, agresję słowną lub obsceniczne rozmowy na tematy seksualne jest powielane także, a może jeszcze bardziej w sieci. Tu, w e-mailach i na czatach nastolatki obrażają się wzajemnie, wymieniają wulgarne dowcipy o tematyce seksualnej, podrywają innym opinie. Wirtualni napastnicy ujawniają prymitywną agresję, ekscytują się prymitywnymi formami ataku, jest im obojętne czy agresja ta skierowana jest na dziecko, czy osobę dorosłą. Traktują wszystko nierealnie, udają, że są starsi, mądrzejsi, silniejsi, mają większe powodzenie i są bardziej doświadczeni niż w realnym życiu. „Dziewczęta udają chłopców, chłopcy udają dziewczęta. W końcu komputer nie widzi, że się czerwienisz, kiedy wkraczasz w świat fantazji, gdzie niewiniątka mogą być seksowne, grzeczne dzieci mogą przestać być grzeczne, a nawet najbardziej potulne mogą kłąć nie gorzej niż stare wygi” (Berson, 2000, s. 152-157).

W świecie „realu”, w „tradycyjnym” *bullyingu* agresor posiada rzeczywistą przewagę nad ofiarą. So to: siła fizyczna, wzrost, inne kompetencje społeczne i grupowe. Przewaga tyranów cybernetycznych pochodzi najczęściej z ich umiejętności (biegłości) poruszania się w świecie cyberprzestrzeni oraz umiejętności wykorzystywania technologii informatycznej. W większości przypadków w relacji z ofiarą stoją na wygranej pozycji.

Akty agresji, np. nękanie, są groźniejsze od tradycyjnych pomówień czy plotek z kilku powodów: materiały w krótkim odstępie czasu mogą być dostępne dla wielu osób; często pozostają w sieci na zawsze, nawet po rozwiązaniu samego konfliktu czy ustaleniu i zdyscyplinowaniu agresora; informacje w świecie Internetu rozszerzają się szybko; nadzór nad nimi jest praktycznie niemożliwy. Istniejące kontrole (administratorzy, moderatorzy, blokady, usuwanie niepożądanych osób z forów dyskusyjnych) nie obejmują zawartości całej cyberprzestrzeni, także cenzura nie obejmuje niepożądanego treści w poczcie elektronicznej i wiadomościach wysyłanych z telefonów komórkowych. W wyjątkowych wypadkach, np. rozpowszechniania pornografii z udziałem dzieci, pedofilii lub propagowania treści o charakterze przestępczym, rasistowskim, ksenofobicznym, czynione są

próby usunięcia niepożądanych treści lub zamknięcia serwisu internetowego. Często jednak okazuje się, że można zablokować czy usunąć jedną lub kilka stron, ale nie sposób dotrzeć do wszystkich. Sytuacja taka przypomina reguły McLuchanowskiej globalnej wioski, gdzie każdy otrzymuje taką samą informację w tym samym czasie, ale nadal obowiązują reguły globalnego bulwaru, którego nie da się już w żaden sposób kontrolować.

Obecne pokolenie – wyrosło w nowym, powszechnym sposobie komunikacji. Komórka, pozyskiwanie informacji, to niezbędna dawka, spełniająca rolę, jaką obserwujemy w uzależnieniach. Kontakty poprzez sieć to codzienność w szkole, w domu, w przerwie między zajęciami. W domu młodzież unika kontaktu z dorosłymi, najchętniej zamyka się w swoim pokoju, przenosi się do Internetu.

Komunikacja międzyosobowa to także intrygi, wszechobecne kłamstwo, w którym podawanie się za kolegę czy koleżankę jest powszechne. Pozyskiwanie różnych kompromitujących informacji i przekazywanie ich innym jest celem, zabawą, potwierdzeniem swojego miejsca w tym świecie anonimowych zwykle osób.

INTERNET A PRZESTĘPSTWO

Powszechność korzystania z Internetu, jego atrakcyjność, zwłaszcza wśród młodych ludzi powoduje, że medium to stanowi dla nich atrakcyjne narzędzie zwiększające komunikację, z drugiej strony zaś manipulowanie odbiorcami. Manipulatorzy i oszuści internetowi stanowią poważny problem przestępczy. Grupę dominującą internautów stanowią osobnicy płci męskiej ok. 95%. Jak powiada K. Wilber (1997 s. 353), sieć „zajęta jest prawie wyłącznie przez mężczyzn i podsycana anarchiczną i egocentryczną aktywnością mężczyzn”.

W czatach internetowych popularne stają się rozmówki na tematy intymne (tzw. *sex chats*) pomiędzy partnerami, którzy znają się tylko z połączenia internetowego, prawdopodobnie w realnym świecie nie prowadziliby tego typu dialogów. Zdarzają się też kobiety, podejmujące tematykę seksualną. Jako przykład podawany jest przypadek skrajnej maniaczki komputerowego seksu, Sharon Lopatki. Jej przypadek świadczy o możliwości powstawania przestępstw na podłożu takich rozmów. Jej fantazyjne dialogi skupiały się na seksualnych torturach prowadzących do śmierci. Internetowa znajomość Sharon zakończyła się jej zamordowaniem (Bałan-

dynowicz, 2002, s. 111).

Poruszając problem pedofilii, B. Hołyst (2005) podkreśla, że anonimowość sieci utrudnia ściganie już popełnionych przestępstw, jak i zapobiegania przyszłym. Pomieszczenia do rozmów *chat rooms* szczególnie nadają się do utajnionych kontaktów, nowych rozwiązań, np. z ofertami dzieci, i są wykorzystywane przez pedofilów. Przestępstwa przez Internet popełniane są w ciągu kilku sekund i tak samo szybko zostaje stracona informacja o sprawcy czynu. Nowe technologie pozwalające łączyć telewizję z komputerem stwarzają możliwości korzystania z wielu ofert, które można przenieść na domowy ekran. Dostęp do treści o charakterze przemocowym będzie większy, kontrola trudniejsza.

Odbiorcami Internetu są młodzi ludzie i dzieci. Kontakt ludzi młodych i dzieci, niedojrzałych emocjonalnie, intelektualnie i społecznie, z drastycznymi scenami agresji w Internecie ma niszczący wpływ na ich psychikę, ponieważ stawia te osoby wobec doświadczeń przerastających ich zdolności adaptacyjne i poznawcze oraz dostarcza wzorów patologicznych zachowań.

PODSUMOWANIE

W sieci spotykamy się z różnymi przejawami agresji – wyjątkowo brutalnej, której towarzyszy intencja wyrządzenia szkody lub krzywdy drugiej osobie. W nośnikach informacji multimedialnych i elektronicznych pojawiają się trudne do uchwycenia manipulacje mentalne, łamiące dotychczasowe kody etyczne odbiorców. Są to zagrożenia, które winny być brane pod uwagę w strategii ochrony nieletnich narażonych na agresję, ofiar *cyberbullyingu* i nie tylko.

Pokazywanie przemocy w mediach jest kreowaniem zachowań przestępczych. Prawnicy choć nie kwestionują przemocy w mediach, wskazują na trudności regulacji prawnych wynikające m.in. z zastosowania w prawie odpowiedniej definicji takich pojęć, jak: przemoc, obsceniczność, które ich zdaniem są nieostre i ocenne.

Pozostaje problem cenzury. Ten jest kwestionowany przez dziennikarzy i nie tylko „jako zamach na wolność mediów”. Brak jest jednoznacznego stanowiska, ambiwalentne postawy to swoisty konformizm, a może stan dyskomfortu – ostatecznie w każdej sytuacji kryzysowej możemy udać się do psychologa.

Pozostaje jeszcze odpowiedzialność moralna za słowo – ale jaką do tego można przywiązywać wagę, jeśli *cybermobber* do osoba nieletnia, nie-dojrzała, która nie ma wykształconej swoistej autocenzury, a *cyberbullying* traktuje jako swego rodzaju rozrywkę i zabawę?

BIBLIOGRAFIA

1. Bałandynowicz B. (2006), *Przemoc w środkach masowego przekazu*, PTHP, Warszawa.
2. Baudrillard J. (1966, *The perfect crime*, London & New York.
3. Beier L.O. (2006), *Rzeźnia w kinie*, *Der Spiegel*, 24 lipca 2006., za Forum 2006, nr 32/33.
4. Berson M. J. (2000), *The computer can't see you Bush*, "Kappa Delta Pi Record" nr 36/2000 (4), s. 157-162.
5. Biocca F., Kim T., Levy M. R. (1995), *The vision of virtual reality*, [w:] F.Biocca, M. R. Levy (red.), *Communication in the Age of Virtual Reality*, Hillsdale.
6. Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I. (2002), *Zabawa w zabijanie*, Lublin.
7. Burszta W. J., Kuligowski W. (1999), *Dlaczego kościotrup nie wstaje. Ponowoczesne pejzaże kultury*, Warszawa.
8. Czacholska P. (2006), *Agresja i przemoc w multimediamiach elektronicznych*, [w:] Kowalski D., Kwiatkowski M., Zduniak A. (red nauk.), *Edukacja dla bezpieczeństwa*, Lublin.
9. Eco U. (1997), *Trzecie zapiski na pudełku od zapalek. Historia i sztuka*, Poznań.
10. Fromm E.(1998), *Anatomia ludzkiej destrukcyjności*, Rebis, Poznań.
11. Furedi F. (2006), *Do rajy na skrót*, *Spoked*, 23 maja 2006., za Forum 2006, nr 32/33.
12. Gujska B. (2005), *Media i ich wpływ na zdrowie psychiczne*, *Zdrowie Psychiczne* 2005, nr 1.
13. Heim M. (1994), *The Methaphysic of Virtual Reality*, New York & Oxford.
14. Hołyst B. (2005), *Psychologiczne i kryminalistyczne aspekty pedofilii*, [w:] *Przemoc i agresja jako problem zdrowia publicznego*, Binczycka-Anholcer M. (red.), Warszawa.

15. Jagielski W. (2006), *Uganda. Dziecko łatwiej zabija*, (30.052006), <http://serwisy.gazeta.pl>, (acc.106.2006).
16. Judt T. (2006), *Pożyteczni idioci Busha. Zmierzch liberalnych intelektualistów*, „Dziennik” nr 49, 9.12.2006.
17. Kahlweit C. (2007), *Ciosy przed kamerą* (19.02.2007), <http://wiadomości.onet.pl> (acc.21.02.2007).
18. Kubacka-Jasiecka D. (2004), *Agresja i autoagresja z perspektywy obronno-adaptacyjnych dążeń* Ja, UJ, Kraków.
19. Majchrzyk Z. (2003), *Niezrozumiałe motywy zabójstw dokonanych przez nieletnich*, [w:] W. Ambrozik, F. Zieliński (red.), *Młodociani mordercy. Studia nad agresją i zbrodnią*, Poznań.
20. Pilch T. (1996), *Agresja i nietolerancja wśród dzieci i młodzieży jako zjawisko społeczne*, [w:] A. Fronczek., I. Pufal-Struzik (red.), *Agresja dzieci i młodzieży, Perspektywa psychoedukacyjna*, Kielce.
21. Popper K. R., Eccles J. C. (1977), *The self and its brain: An argument for interactionism*, Boston.
22. Popper R. K. (1974), *Scientific reduction and the incompleteness of all science*, [w:] F. Ayala, T. Dobzansky, (red.), *Studies in the Philosophy and Biology*, Berkeley.
23. Poznaniak W. (2003), *Przemoc w grach elektronicznych*, [w:] Binczycka-Anholcer M. (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Warszawa.
24. Rushkoff D. (1966), *Media Virus! Hidden agendas in popular culture*, New York.
25. Sankowski R. (2006), *Muzyka podszyta seksem*, *Gazeta Wyborcza*, 11-12 marca 2006.
26. Siedlecka E. (2006), *Policja namierzyła dręczyciela zwierząt*, *Gazeta Wyborcza*, 4 września 2006.
27. Sobolewski T. (2006), *Królowa wśród tabloidów*, *Gazeta Wyborcza*, 4 września 2006.
28. Steuer J.(1995), *Telepresence. Defining virtual reality*, [w:] F. Biocca, M. R. Levy (red.), *Communication in the Age of Virtual Realit*, Hillsdale.
29. Sutherland I. (1965), *The ultimate display*, „Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress” 1965, nr 2.

30. Wilber K. (1997), *Krótką historia wszystkiego*, Warszawa.
31. Zoll A. (2002), *Dobre media*; <http://www.Dobremedia.org.pl/ustawa.php>, 9stycznia 2002.