

Raport dotyczący zjawiska cyberprzemocy z ankiet przeprowadzonych

w Zespole Szkół nr 1 w Humniskach

marzec 2017

Dziecko siedzące w domu przed ekranem komputera to dla wielu osób synonim rodzinnego szczęścia i spokoju. Nie upomina się o uwagę, nie biega, nie poobija się, nie złapie przeziębienia, rodzice mają je stale na oku. Tym bardziej nastolatek - spędzając czas w swoim pokoju przed komputerem, nie włóczy się, nie wpada w złe towarzystwo, nie pakuje się w narkotyki.

Tylko 10 proc. polskich rodziców dopuszcza do siebie myśl, że ich dziecko mogło paść ofiarą cyberbullyingu- agresji rówieśniczej przeniesionej w świat mediów elektronicznych.

Cyberprzemoc to przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Technologie te to głównie Internet oraz telefony komórkowe. Specyfika Internetu i telefonów komórkowych powoduje, że nawet pozornie błahe akty cyberprzemocy stanowią dla ich ofiar poważny problem, z którym często nie potrafią sobie poradzić.

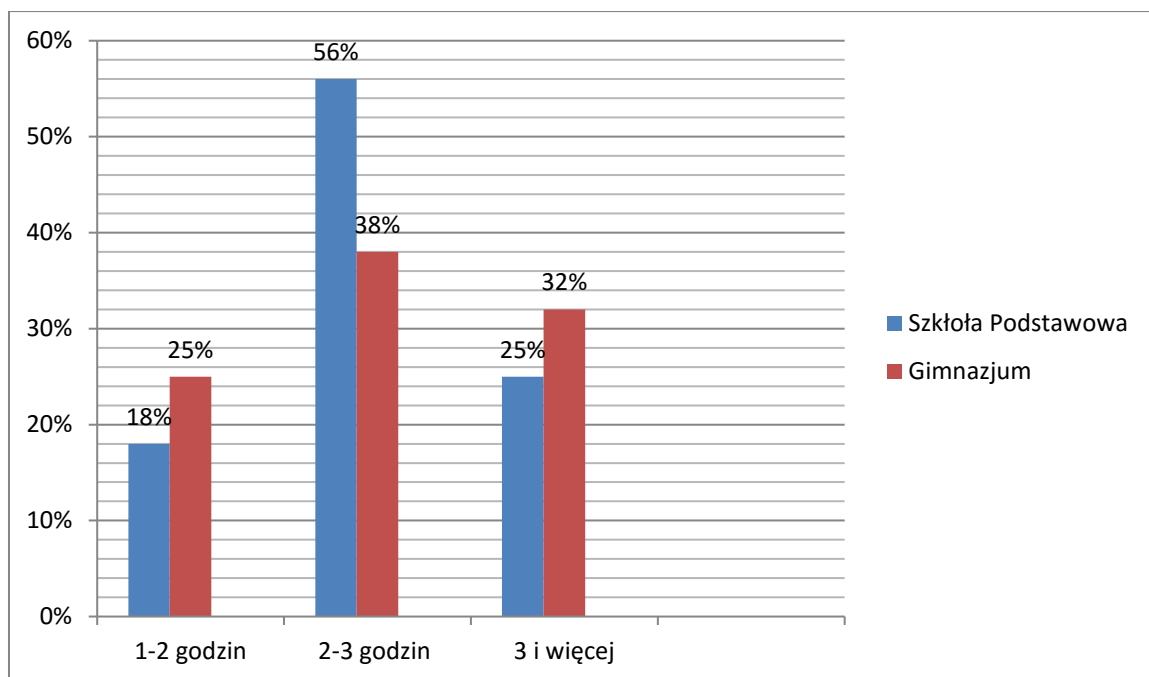
Cyberprzemoc jest efektem trwającej od dłuższego czasu niewłaściwej relacji rówieśniczej, nie rodzi się z dnia na dzień . Może być jednak również oznaką żartu lub ośmieszenia wymierzonego w drugą osobę.

Nadużywanie Internetu, które często nazywane jest uzależnieniem, w wielu przypadkach jest po prostu symptomem, za którym stoją trudności wychowawcze, zaburzone relacje rodzinne lub po prostu samotność . Często słyszymy, że rodzice są za granicą, opieką w głównej mierze zajmuje się babcia, mama ma swoje sprawy.

W marcu 2017 roku przeprowadzono wśród uczniów klas IV-VI w szkole podstawowej i I-III gimnazjum anonimowe ankiety dotyczące zjawiska cyberprzemocy. Badaniu poddano 36 dziewcząt i 35 chłopców ze szkoły podstawowej oraz 39 dziewcząt i 45 chłopców z gimnazjum. W sumie przebadano 155 osób.

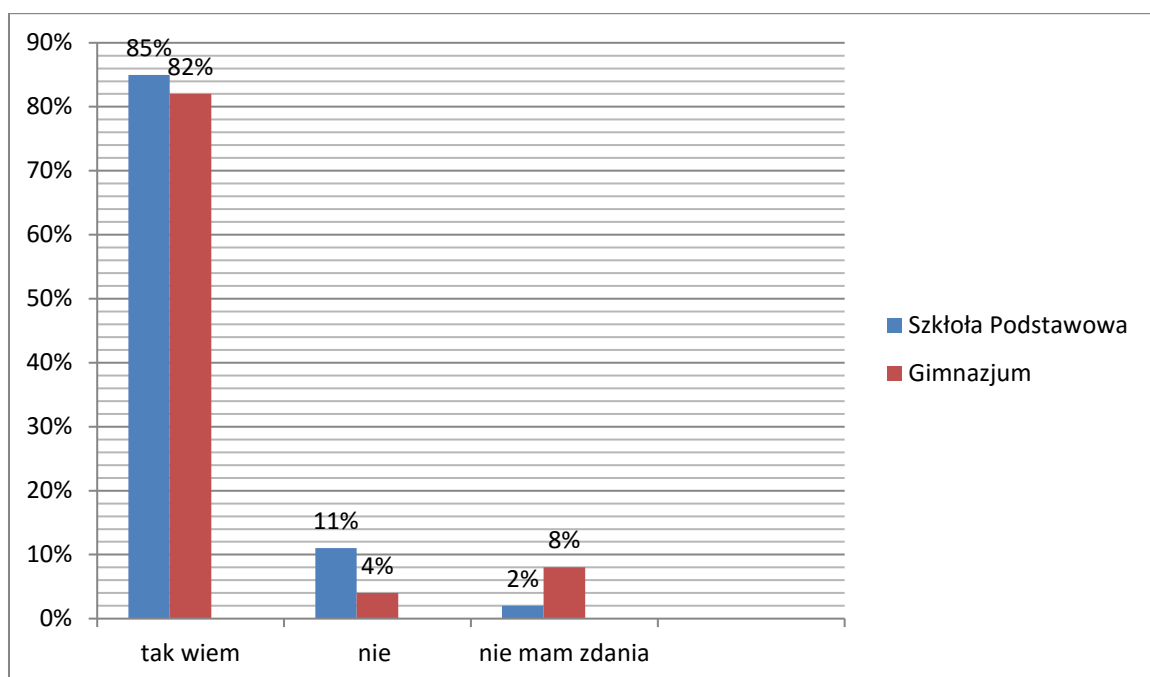
Poniżej przedstawiam analizę badań.

1. W pierwszym pytaniu zapytano uczniów ile czasu dziennie spędzają korzystając z Internetu?

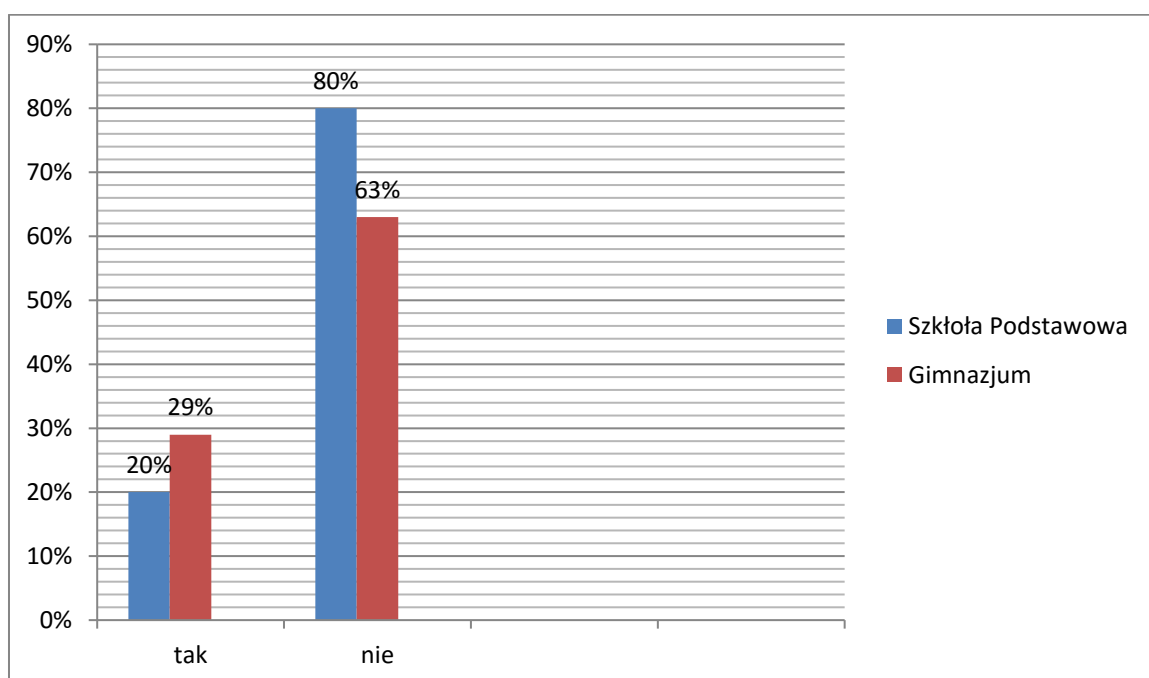


Jak wynika z prezentowanych danych więcej niż 50% uczniów spędza 2-3 godzin przed komputerem. 25% uczniów szkoły podstawowej oraz 32% uczniów gimnazjum korzysta przez większość swojego czasu wolnego (3 godz. i więcej) z komputerów.

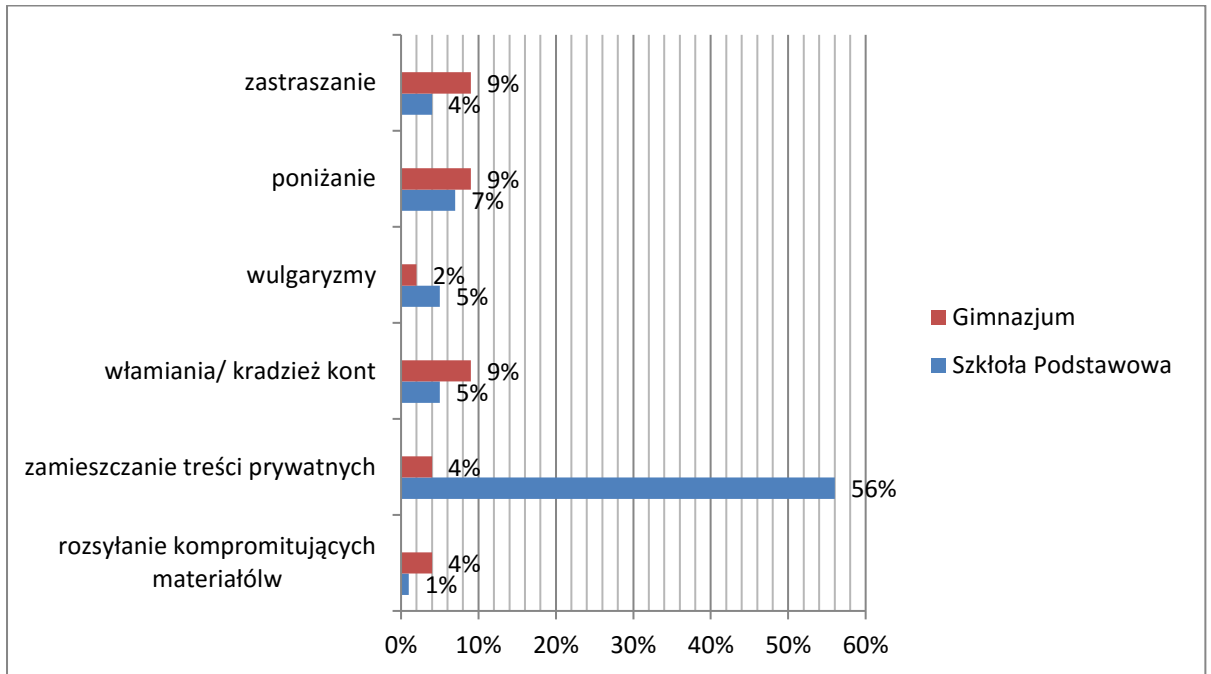
2. Drugie pytanie dotyczyło zjawiska cyberprzemocy oraz znajomości tego pojęcia wśród młodzieży. Jak wynika z prezentowanych danych ponad 80% badanych zna i rozumie czym jest zjawisko cyberprzemocy oraz z jakimi sytuacjami jest ono związane.



3. Pytanie trzecie brzmiało „Czy doświadczyłeś przemocy w Internecie?”. Z poniższej analizy wynika, że działania naszej szkoły skutecznie eliminują cyberprzemoc wśród uczniów, choć w dalszym ciągu trzeba, a wręcz należy je kontynuować. Zdarzają się bowiem sytuacje, gdzie poprzez wystawienie komentarza na portalu społecznościowym, bądź prywatnego zdjęcia lub nagrania, wynikają poważne problemy, które dla nas dorosłych są błahe, jednak dla tego młodego, dorastającego człowieka są końcem świata.

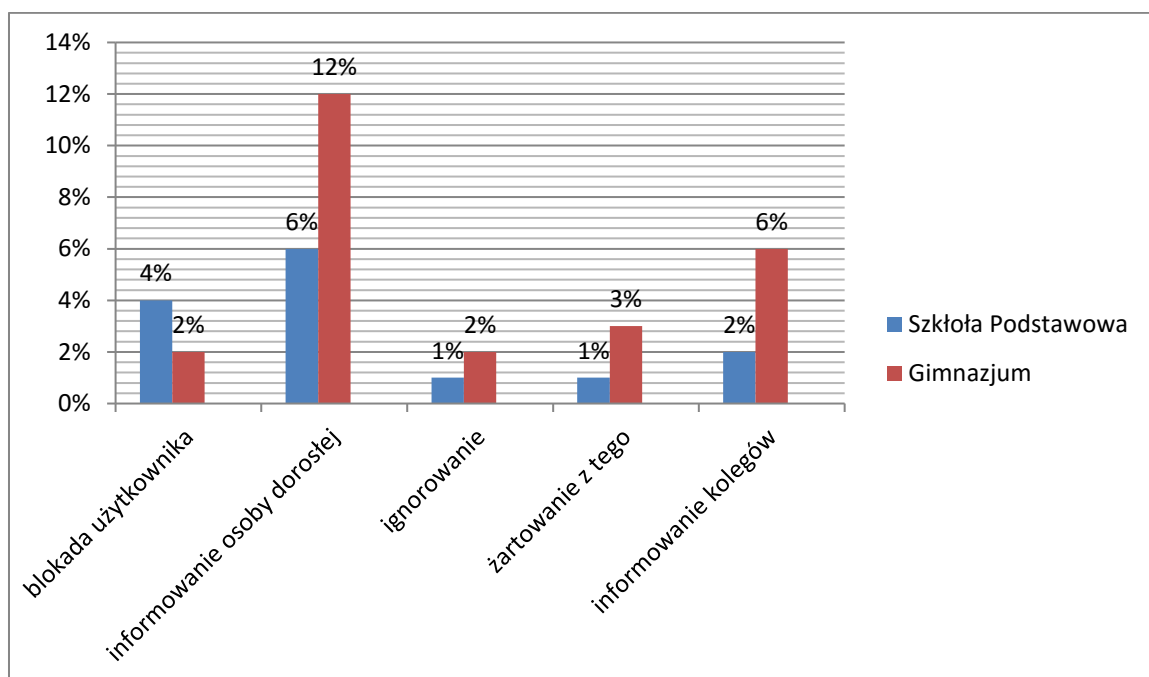


4. Jakiego rodzaju była to przemoc? (pytanie otwarte, możliwość udzielenia swobodnej wypowiedzi lub kilku wypowiedzi).



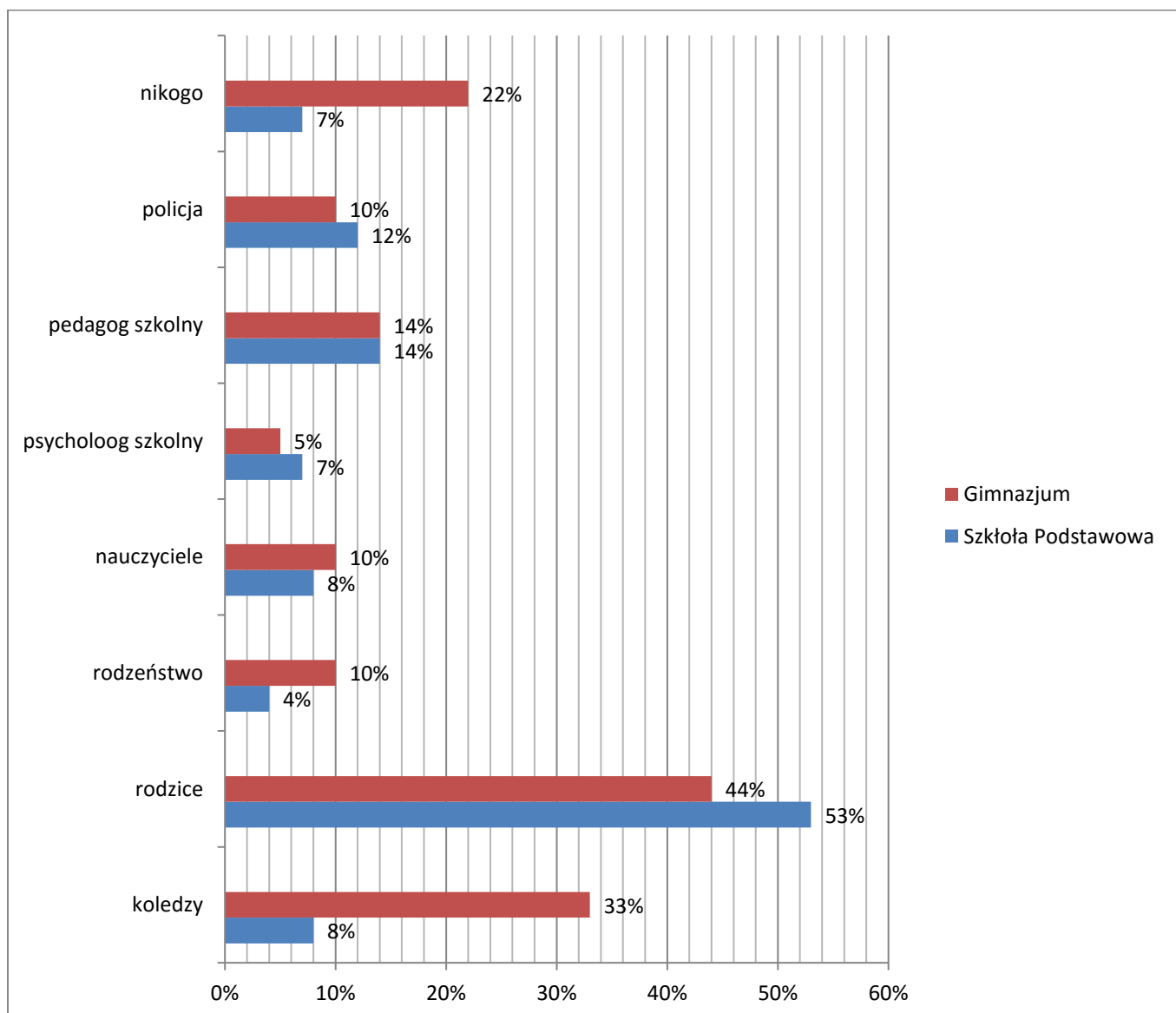
Z prezentowanych wyników wynika, że najczęstszym rodzajem przemocy jest zamieszczanie treści prywatnych w szkole podstawowej, natomiast w gimnazjum zastraszanie i włamania kont.

5. Jeżeli spotykasz się z cyberprzemocą jak na nią reagujesz?(możliwość swobodnej wypowiedzi uczniów)



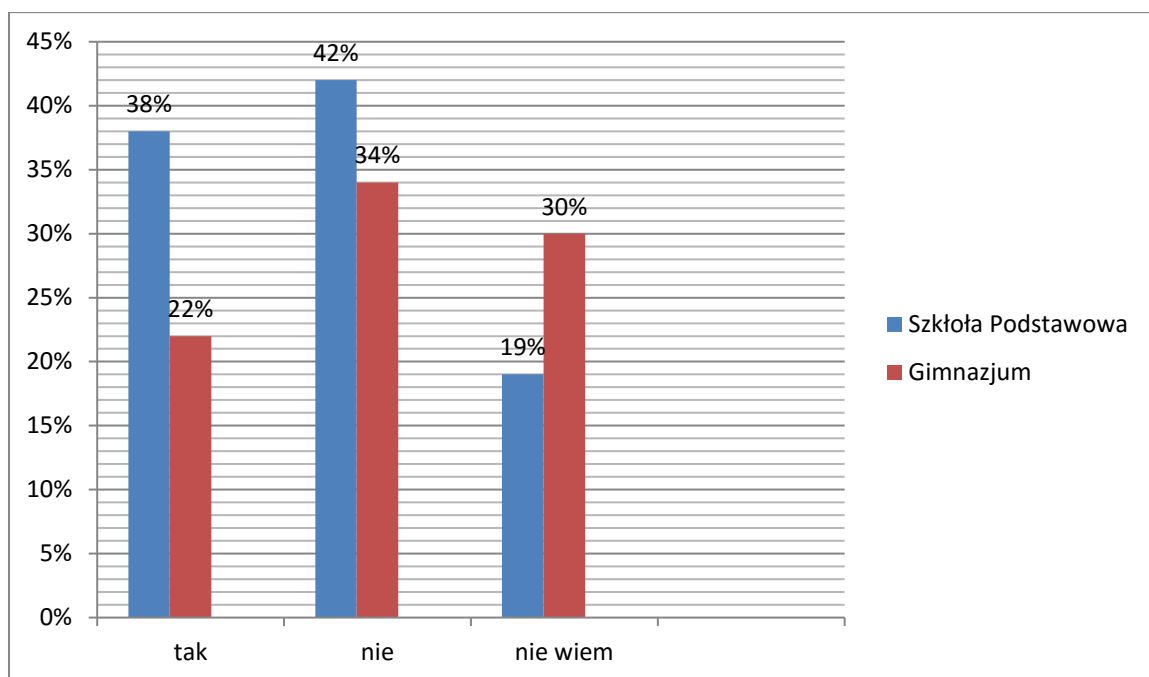
Najczęściej uczniowie gimnazjum informują osobę dorosłą lub rozmawiają z kolegami na ten temat. Nie wszyscy uczniowie udzielili odpowiedzi na to pytanie. Może to wynikać z wstydu lub strachu mówienia o problemie. Jeżeli młody człowiek nie mówi o swoich emocjach i niepokojących go informacjach, powoduje to w nim kumulację napięcia, które może znaleźć ujście, w negatywnych reakcjach wobec rówieśników lub samego siebie.

6. Kolejne pytanie dotyczyło zwrócenia się o pomoc w razie bycia ofiarą cyberprzemocy.



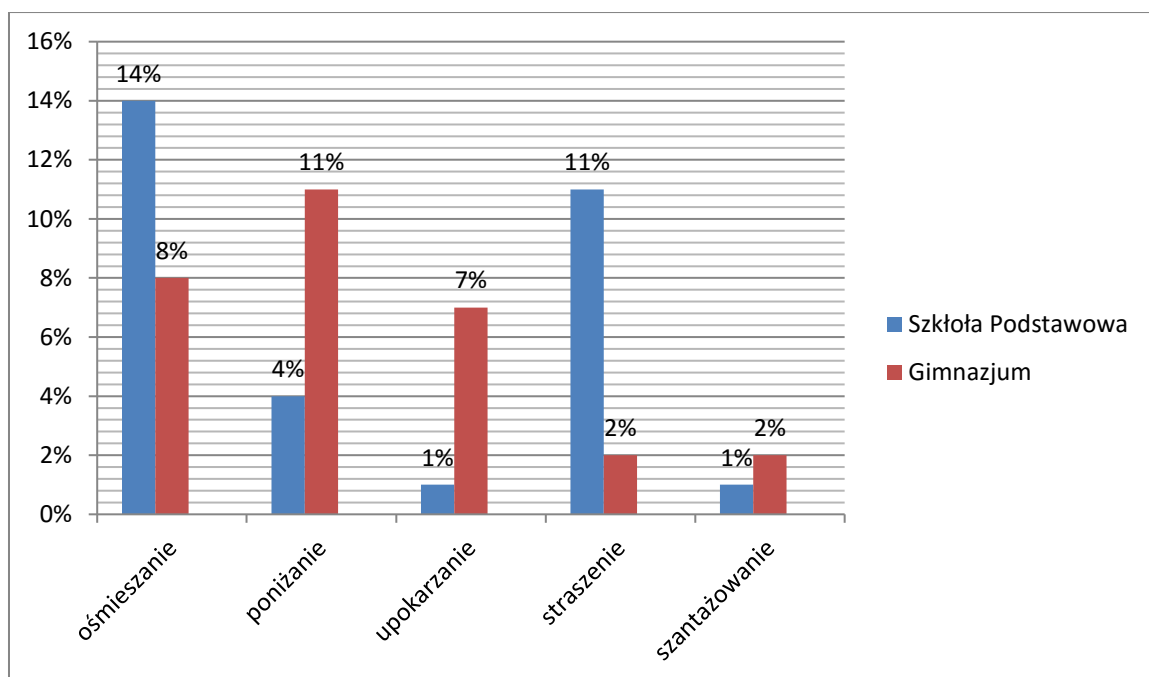
Najwięcej uczniów zarówno gimnazjum (44%) jak i szkoły podstawowej (53%) zwróciło, by się z pomocą do swoich rodziców. To właśnie rodzice są najważniejszymi osobami w życiu dorastającego człowieka, choć mogłoby się wydawać, że właśnie wtedy grupa rówieśnicza przejmuje władze. Jeżeli od początku będą utrzymane prawidłowe relacje z dzieckiem, rodzic będzie wtajemniczony w świat syna lub córki, tym trudniej będzie grupie rówieśniczej wywrzeć negatywny wpływ na kolegę i koleżankę.

7. Czy wbrew Twojej woli wykonano Tobie zdjęcie lub film?



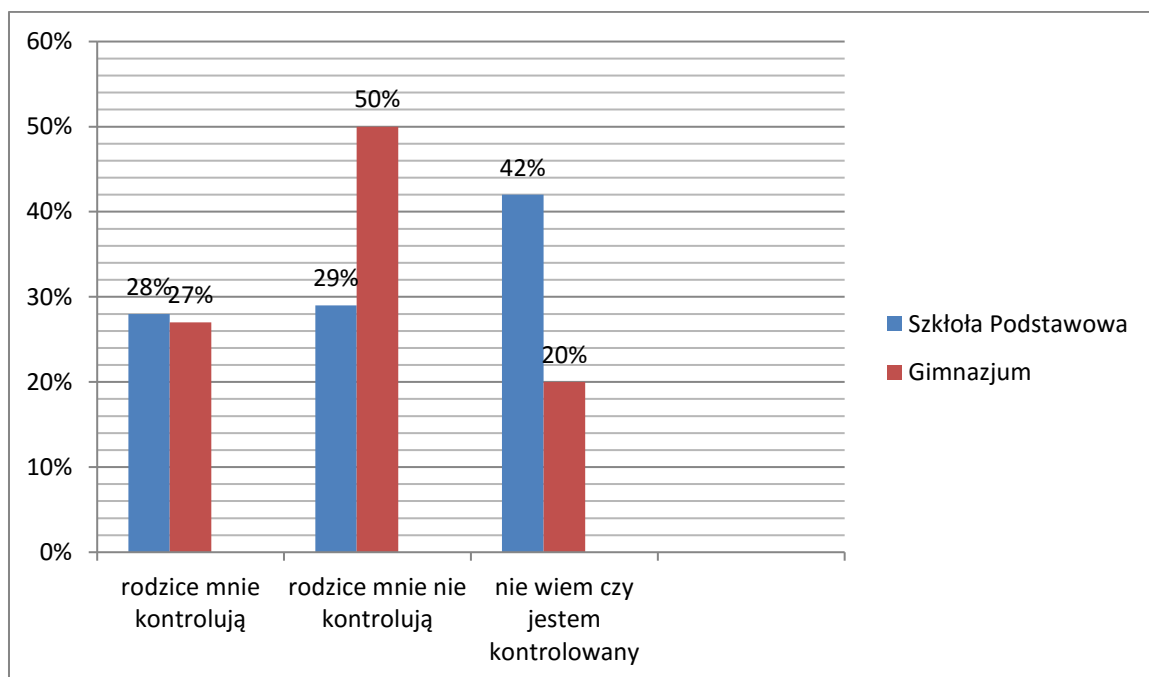
U 38% uczniów szkoły podstawowej i 22% gimnazjalistów wykonano zdjęcie lub film wbrew ich woli. Dlatego też między innymi w szkole jest zakaz używania telefonów komórkowych. Niechciane zdjęcia, filmy mogą powodować reakcje obronne u ofiar takie jak izolacja, depresja, autodestrukcja (samookaleczanie).

8. Spytano uczniów z jakiego rodzaju formami cyberprzemocy spotykają się w Internecie.



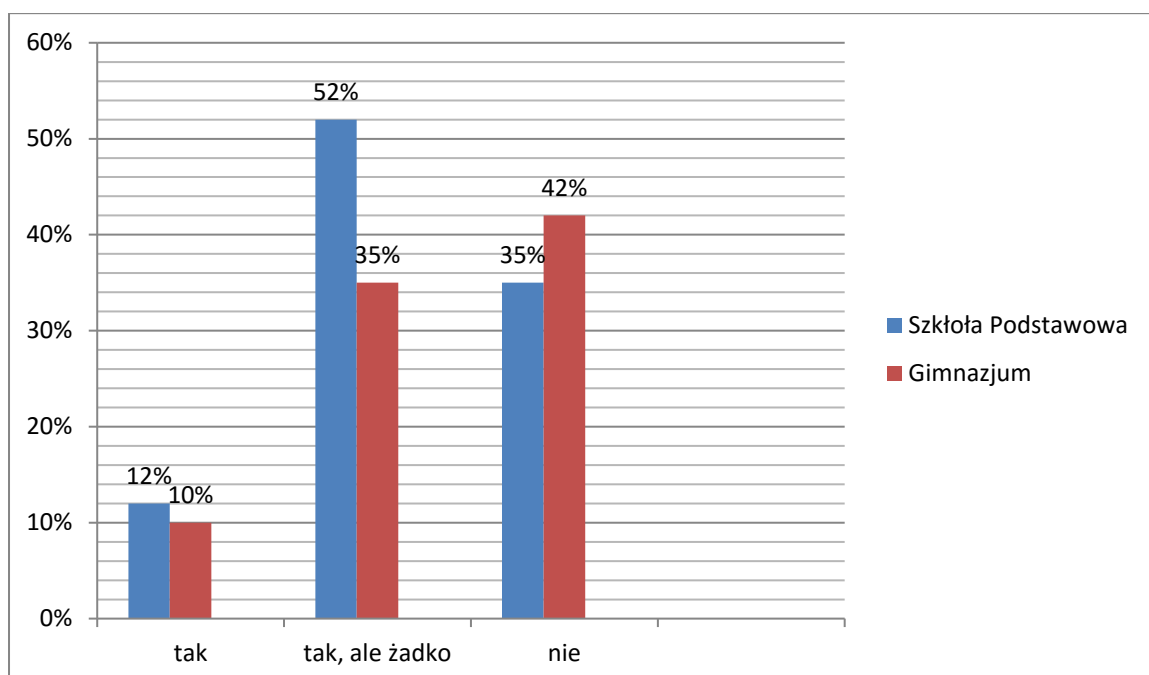
Dane wskazują na to, że młodzież najczęściej spotyka się w Internecie z takimi formami przemocy jak ośmieszanie, poniżanie i straszenie. Jak widać na wykresie wymienione formy przemocy są najczęściej stosowane w Szkole Podstawowej. Jest to niepokojący sygnał dla nas wychowawców jak i dla rodziców. Utrwalone nawyki z dzieciństwa, mogą zostać przeniesione w późniejszy okres dorostania, co może skutkować poważniejszymi problemami.

9. Kolejne pytanie w ankiecie brzmiało: „Czy rodzice kontrolują Twój czas spędzony w Internecie?”.



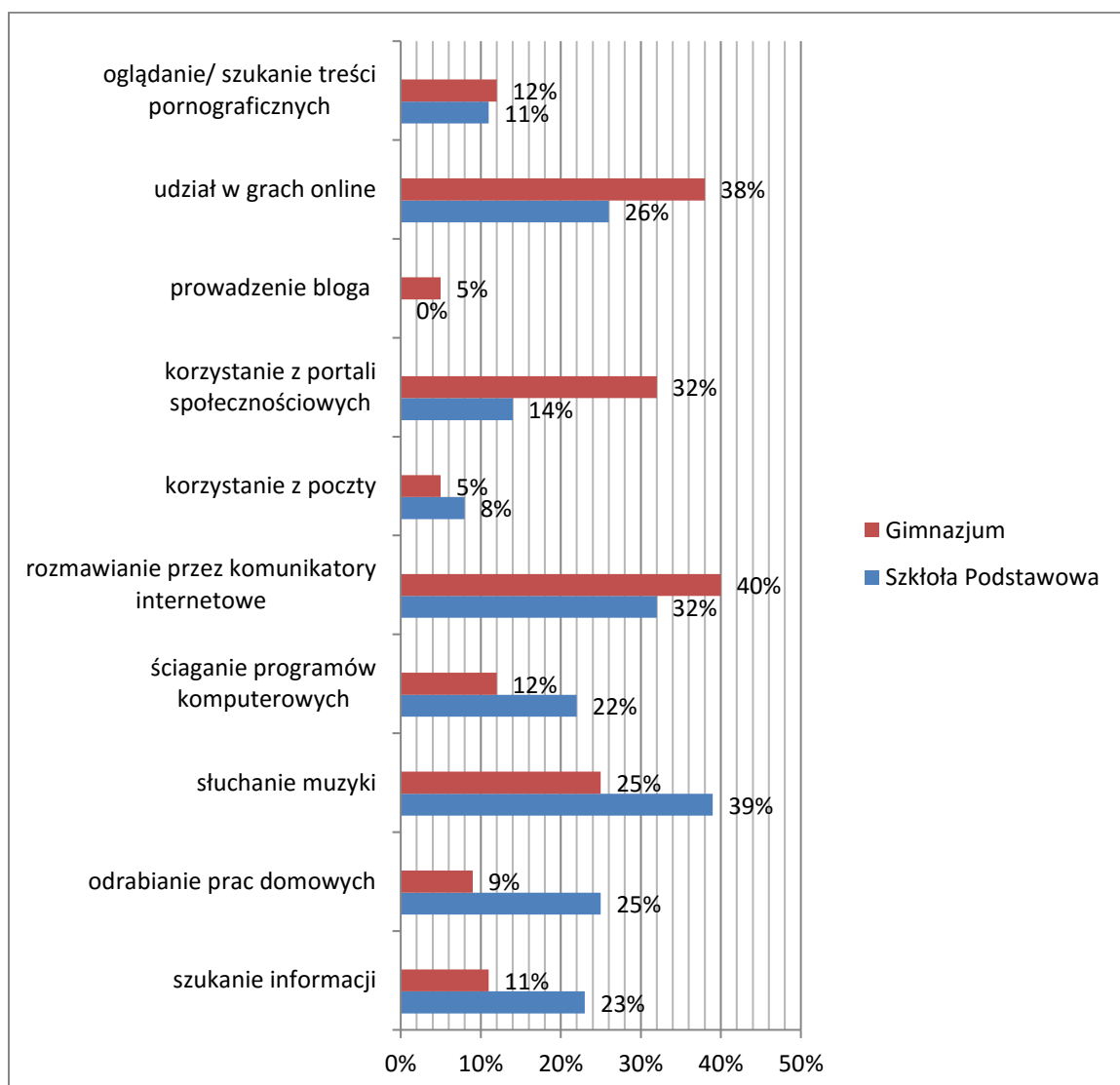
Jak widać na wynikach młodzież gimnazjum(50%) najczęściej korzysta z komputera samemu kontrolując swój czas spędzony w ten sposób. Uczniowie uważają, że rodzice ich nie kontrolują. U 28% uczniów szkoły podstawowej i 27% uczniów gimnazjum rodzice sprawdzają, to co ich dzieci robią w czasie wolnym.

10. Czy rozmawiasz z rodzicami na temat zagrożeń płynących z Internetu:



52% uczniów szkoły podstawowej i 35% uczniów gimnazjum rzadko rozmawia z rodzicami na temat zagrożeń płynących z Internetu. Niepokojącym zjawiskiem jest fakt, że 42% gimnazjalistów i 35% uczniów szkoły podstawowej nie rozmawia z rodzicami na temat niebezpieczeństw w Internecie.

11. Celowość korzystania z Internetu przez badanych respondentów: (możliwość udzielenia dwóch odpowiedzi).



38% gimnazjalistów gra w gry online. Komunikatory internetowe także cieszą się dużą popularnością. Korzysta z nich 40% gimnazjalistów oraz 32% uczniów szkoły podstawowej. Portale społecznościowe stanowią również duży odsetek w częstotliwości korzystania z nich 32% gimnazjalistów i 14% uczniów szkoły podstawowej. Niestety szukanie i oglądanie treści pornograficznych również wchodzi w zainteresowania naszych podopiecznych 12% gimnazjalistów i 11% uczniów szkoły podstawowej szuka i ogląda te treści.

Gry komputerowe

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania, a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo (opracowanie: The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015).

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie.

Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może ono prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadzić nawet do uzależnienia.

Gry zawierające agresję i brutalną przemoc powodują wzrost poziomu agresji u dzieci, uczą wrogich zachowań wobec innych ludzi oraz tego, że jedynym sposobem na rozwiązywanie problemów jest używanie siły.

Wskazówki dla rodziców

Poniżej zamieszczam również kilka wskazówek dla rodziców, dotyczących zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych:

- Określ zasady dotyczące czasu, jaki twoje dziecko może przeznaczać na gry komputerowe.
- Zadbaj o to, aby dziecko nie grało codziennie, ale też nie rób tradycji z tej formy spędzania czasu. Jeśli ustalisz, że w waszym domu gra się w określone dni, np. w piątki i niedziele, dziecko przez cały tydzień będzie żyło oczekiwaniem na włączenie komputera.
- Zainteresuj się, w co gra twoje dziecko i czy gra jest dla niego odpowiednia. Porozmawiaj z dzieckiem o grach, z których korzysta, sprawdź, czego może się z nich nauczyć.
- Zanim kupisz swojemu dziecku grę, upewnij się, że jest odpowiednia do jego wieku. Może ci w tym pomóc system oceny gier PEGI.
- Upewnij się, że twoje dziecko z powodu grania nie zaniedbuje obowiązków domowych i szkolnych.

- Pamiętaj, że istnieją mini gry, które nie wymagają instalacji, a zawierają treści nieodpowiednie dla dzieci.
- Zwróć uwagę na to, czy w grze można kontaktować się z innymi graczami.

Gdzie można uzyskać pomoc

W celu uzyskania porad i wskazówek rodzice mogą dzwonić pod nr telefonu 800 100 100, oferujący bezpłatną i anonimową pomoc dla dorosłych (rodziców, nauczycieli, pedagogów).

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information). Jest to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Symbole PEGI znajdują się na opakowaniu gry. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat, nadane zgodnie z zawartością gry z poziomem rozwoju młodego użytkownika. Na stronie internetowej www.pegi.info można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard. Przed zakupem gry warto zapoznać się z jej klasyfikacją, aby podjąć przemyślaną decyzję.

DZIEKUJĘ ZA UWAGĘ