ZAGROŻENIA W INTERNECIE

Zapobieganie – reagowanie

CYBERPRZEMOC

część 1

NASK

ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Czy wiesz, że...?

21,5% młodych użytkowników doświadczyło przemocy w internecie (a)

50,1% nastolatków, którzy doświadczyli przemocy w internecie, twierdzi, że było to dla nich nieprzyjemne lub wprawiło ich to w zaniepokojenie (a)

19,6% gimnazjalistów było sprawcami cyberbullyingu, 6,6% – jego ofiarami (b), 5,9% pełniło obydwie role: byli zarówno sprawcami, jak i ofiarami (b). Ponad 35% ofiar wskazuje jako sprawców agresji rówieśników znanych ze świata offline (b)

a) „EU NET ADB – Badanie nadużywania internetu, przez młodzież w Polsce i Europie", Warszawa: FDN, 2012.
b) J. Pyżalski, „Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży", Kraków: Impuls, 2012.

Agresja w sieci (cyberprzemoc) – zachowanie agresywne mające na celu (s)krzywdzenie innej osoby przy użyciu nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (internet, telefon komórkowy). Agresja w sieci przybiera różnorodne formy i nazwy:

nękanie internetowe

cyberdręczenie (cyberstalking)

prześladowanie (cyberharassment)

mobbing elektroniczny (cyberbulling)

agresja elektroniczna (cyberprzemoc)

Cyberprzemoc może być przestępstwem!

Najczęściej w przypadkach cyberprzemocy dochodzi do naruszeń:
art. 190 kk – groźba karalna, art. 190a kk – uporczywe nękanie (stalking), podszywanie się, 191 kk – zmuszenie do określonego działania, 191a kk – naruszenie intymności seksualnej, utrwalenie wizerunku nagiej osoby bez jej zgody, 212 kk – zniesławienie, 216 kk – zniewaga, 267 kk – bezprawne uzyskanie informacji, 268 kk – utrudnianie zapoznania się z informacją, 268a kk – niszczenie danych informatycznych, 269 kk – uszkodzenie danych informatycznych, 269a kk – zakłócanie systemu komputerowego, art. 287 kk – oszustwo komputerowe, art.107 kodeksu wykroczeń – dokuczenia lub złośliwe wprowadzanie w błąd.

Wybrane przejawy cyberprzemocy:

- Przerabianie i publikowanie ośmieszających zdjęć, filmów
- Ujawnianie sekretów
- Zamieszczanie danych personalnych i zdjęć na portalach randkowych
- Wulgarne i złośliwe komentowanie zdjęć i wpisów
- Celowe ignorowanie działalności w sieci
- Straszenie i szantażowanie oraz wymuszenie konkretnego działania
- Nagminne zgłaszanie fikcyjnych nadużyć do moderatorów
- Przechwycenie profilu, poczty i telefonu, podszywanie się
- Kradzież i przejęcie zasobów (np. w grze)

Do cyberprzemocy dochodzi najczęściej w serwisach społecznościowych, ale sprawcy wykorzystują również maile, komunikatory, czaty, blogi i SMS-y.

KTO MOŻE UDZIELIĆ POMOCY?

- Szkoła
- Policja – 997
- Zespoły pomocowe np. helpline.org.pl

Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w internecie

www.dyżurnet.pl
www.ore.edu.pl
www.akademia.nask.pl

www.kursor.edukator.pl
www.saferinternet.pl
www.plikifolder.pl

Szkolna procedura postępowania w przypadku ujawnienia cyberprzemocy

Ujawnienie przypadku cyberprzemocy

↓

Ustalenie okoliczności zdarzenia (rodzaj materiału, sposób rozpowszechniania, ustalenie sprawcy, świadków zdarzenia)

↓

Powiadomienie dyrektora lub pedagoga szkolnego → **Zabezpieczenie dowodów**

↓

Analiza zdarzenia przy współudziale wychowawcy, pedagoga i dyrektora

↓

Gdy sprawca jest nieznany

- **Przerwanie aktu cyberprzemocy (zawiadomienie administratora serwisu w celu usunięcia materiału)**
- **Powiadomienie policji/prokuratury**

↓

Podjęcie czynności przez policję/sąd

Gdy sprawcą jest uczeń szkoły

- **Powiadomienie policji i/lub sądu rodzinnego w sytuacji naruszenia prawa**
- **Przeprowadzenie rozmowy wyjaśniającej ze sprawcą**
- **Powiadomienie rodziców lub opiekuna prawnego sprawcy**

↓

- **Zobowiązanie ucznia do zaprzestania takiego postępowania i usunięcia materiału z sieci**
- **Poinformowanie o dalszym postępowaniu i konsekwencjach wobec ich dziecka**

↓

- **Zapewnienie pomocy psychologiczno-pedagogicznej sprawcy**
- **Zastosowanie konsekwencji regulaminowych**
- **Zawarcie kontraktu**

↓

Monitorowanie zachowania ucznia

Grafiki pochodzą z fotolia.com

NASK KURSOR ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Czy wiesz, że...?

Jedynie ok. 9% ofiar cyberprzemocy zgłasza problem nauczycielom, a 29% – rodzicom (a)

Aż 66% ofiar cyberprzemocy zna swoich prześladowców (a)

**6,8% młodzieży to jednocześnie sprawcy i ofiary (bully-victim).
Są oni szczególnie narażeni na problemy w obszarze zdrowia psychicznego (b)**

Skutki bycia ofiarą cyberprzemocy

Dzieci będące ofiarami cyberprzemocy doświadczają wielu negatywnych konsekwencji, które utrzymują się długo po zakończeniu prześladowania, nawet w życiu dosrosłym. Są to m.in.:

- **depresja i lęk, wzmożone napięcie, niepokój, poczucie osamotnienia, obniżony nastrój, utrata zainteresowań, ograniczenie aktywności, które wcześniej sprawiały przyjemność;**
- **problemy zdrowotne, takie jak bóle głowy, problemy ze snem, bóle brzucha;**
- **niska samoocena i trudności w budowaniu opartych na zaufaniu relacji z innymi ludźmi;**
- **obniżenie osiągnięć szkolnych. Ofiary przemocy postrzegają szkołę jako miejsce niebezpieczne i opuszczają więcej lekcji niż ich rówieśnicy, co przekłada się w efekcie na gorsze wyniki w nauce.**

(a) Pyżalski J. *Cyberbullying jako nowa forma agresji rówieśniczej wśród gimnazjalistów* 2011.
(b) C. Salmivalli, E. Nieminen, *Proactive and reactive aggression among school bullies, victims, and bully victims, Aggressive Behavior*, 2001, 28, 30-44.

Dowody cyberprzemocy

Wszelkie dowody cyberprzemocy powinny zostać zabezpieczone. Należy zanotować datę i czas otrzymania materiału, treść wiadomości oraz – jeśli to możliwe – dane nadawcy (nazwę użytkownika, adres e-mailowy, numer telefonu komórkowego itp.) lub adres strony WWW, na której pojawiły się szkodliwe treści czy profil w serwisie społecznościowym.

Dowodem cyberprzemocy mogą być:

- wiadomości e-mailowe
- zdjęcia, grafiki
- wiadomości nagrane na pocztę głosową telefonu komórkowego
- komentarze do wpisów lub zdjęć w serwisach społecznościowych, na blogach, w fotogaleriach itp.
- treści rozmów prowadzonych przy użyciu czatów lub komunikatorów
- wpisy na stronach internetowych
- SMS-y i MMS-y
- historia połączeń w telefonie komórkowym

SZKOLNA PROCEDURA REAGOWANIA WOBEC OFIARY CYBERPRZEMOCY

Ujawnienie przypadku cyberprzemocy

↓

Rozmowa z ofiarą cyberprzemocy (wsparcie, porada)

↓

Ujawnienie okoliczności zdarzenia (rodzaj materiału, sposób rozpowszechniania, ustalenie sprawców, świadków zdarzenia)

↓

Powiadomienie dyrektora, pedagoga szkolnego

↓

Analiza zdarzenia

↓

Poinformowanie rodziców poszkodowanego ucznia o zdarzeniu, o działaniach szkoły, porada i pomoc

← Zapewnienie pomocy pszychologiczno-pedagogicznej poszkodowanemu uczniowi

↓

Monitorowanie sytuacji ucznia

→ Powiadomienie policji i/lub sądu rodzinnego

↓

Wykonanie czynności procesowych z udziałem poszkodowanego

Szkoła jest zobowiązana do powiadomienia policji lub/i sądu rodzinnego w przypadku przestępstw ściganych z urzędu

Grafiki pochodzą z fotolia.com

NASK KURSOR ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

ZAGROŻENIA W INTERNECIE

Zapobieganie – reagowanie

NASK

ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Czy wiesz, że...?

Aż 41,4% uczniów deklaruje, że nikt nie był ich przewodnikiem po internecie

Aż 79,6% uczniów deklaruje, że ich rodzice nie interesują się tym, jak dzieci korzystają z komputera

Aż 30,9% uczniów bez wiedzy i zgody rodziców spotykało się z ludźmi poznanymi w sieci

Tylko 51,2% uczniów korzystających z serwisów społecznościowych ustawia swój profil tak, aby był widoczny tylko dla ich znajomych

Badanie: PEDAGOGIUM Wyższa Szkoła Nauk Społecznych we współpracy z instytutem badawczym NASK, przeprowadzone na próbie uczniów z gimnazjów oraz szkół średnich w siedmiu szkołach na terenie województwa mazowieckiego w 2013 r.

Treści nielegalne

Pornografia dziecięca	art. 202 k.k.
Rasizm i ksenofobia	art. 256 k.k., art. 257 k.k.

Inne treści mające szkodliwy wpływ na dzieci i młodzież

TREŚCI SZKODLIWE

- ZACHĘCAJĄCE DO AUTODESTRUKCJI
- OBRAZUJĄCE PRZEMOC
- OBRAZUJĄCE OBRAŻENIA FIZYCZNE, ŚMIERĆ
- NAWOŁUJĄCE DO NIETOLERANCJI
- PORNOGRAFICZNE

Gdzie zgłaszać nielegalne treści?

Policja	Administratorzy/ moderatorzy	Zespół reagujący Dyżurnet.pl

Jak zgłaszać nielegalne treści?

Dyżurnet.pl przyjmuje anonimowe zgłoszenia za pomocą:

- formularza na stronie: www.dyzurnet.pl
- e-mail: dyzurnet@dyzurnet.pl
- infolinii : 801 615 005
- aplikacji mobilnej: dyzurnet.pl

Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w internecie

www.dyżurnet.pl
www.ore.edu.pl
www.akademia.nask.pl

www.kursor.edukator.pl
www.saferinternet.pl
www.plikifolder.pl

ZAGROŻENIA W INTERNECIE

Zapobieganie – reagowanie

GRY KOMPUTEROWE

NASK

ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Czy wiesz, że...?

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania (b), a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo (a)

Chłopcy zdecydowanie częściej korzystają z gier komputerowych niż dziewczęta. Gra prawie 90% chłopców, ale tylko 40% dziewcząt. (b)

Ponad połowa (52,40%) chłopców gra codziennie (c)

62% dzieci poniżej 7 roku życia korzysta z gier na smartfonie lub tablecie (d)

Prawie 85% gier wideo dostępnych na rynku zawiera treści przemocowe (a)

(a) The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015
(b) Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014
(c) Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce, EU-NET-ADB, 2012
(d) Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce, FDN, 2015

Gry – dobre czy złe?

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.

Nadmierne granie może spowodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, prowadzić do zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami, rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet do zaniedbywania czynności takich jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach może prowadzić 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.

Gry komputerowe – oznaczenia

W naszym kraju gry komputerowe oznaczone są według 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 i 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.

Przemoc
Gra zawiera elementy przemocy.

Wulgarny język
W grze jest używany wulgarny język.

Strach
Gra może przestraszyć młodsze dzieci.

Online
W grę można grać online.

Hazard
Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.

Narkotyki
W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.

Dyskryminacja
Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.

Seks
W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.

Przed zakupem gry zapoznajmy się z jej klasyfikacją i podejmijmy przemyślaną decyzję.

Fotolia.com

NASK
KURSOR
ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji