

MACIEJ KRZEMIŃSKI

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych we Włocławku

Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci i młodzieży wobec zagrożeń cyberprzemocą w odniesieniu do opowiadań *Wieża ciśnień* i *Pstryk*

**Formation of social skills of children and adolescents
in the face of cyberbullying threats in relation to the
short stories *The Water Tower* and *Snap*.**

Abstrakt. Artykuł jest próbą opisu zjawisk rywalizacji rówieśniczej i związanej z nią cyberprzemocy obecnych w nowych mediach w odniesieniu do literatury dla dzieci i młodzieży. Analizowane opowiadania są ilustracją realnych zagrożeń, które niesie wirtualna rzeczywistość. Tego rodzaju literatura zarówno w formie i treści stanowi dla młodego odbiorcy ważne źródło wiedzy dotyczącej otaczającego go świata. Opowiadania te są zatem dobrą propozycją do lektury tak dla rodziców, nauczycieli a zwłaszcza młodzieży.

Słowa kluczowe: nowe media, komunikacja, cyberprzemoc, challenge, hejt, literatura, dzieci i młodzież

Abstract. The article is an attempt to describe the phenomena of peer rivalry and related cyberbullying present in new media in relation to literature for children and adolescents. The short stories analyzed illustrate the real threats posed by virtual reality. This type of literature, both in form and content, is an important source of knowledge for young people, knowledge related to the world around them. Therefore, these stories are a good reading selection for parents, teachers and especially young people.

Keywords: new media, communication, cyberbullying, challenge, hate speech, literature, children and adolescents

Artykuł podejmuje próbę opisu zagrożeń, jakie niesie ze sobą wirtualna rzeczywistość w odniesieniu do dzieci i młodzieży. Będący w trud-

nym okresie dojrzewania nie zawsze właściwie odczytują zło obecne w cyberprzestrzeni. Nie wystarczy konstatacja faktu istnienia tych niebezpieczeństw, konieczne jest ich rozpoznanie, zdefiniowanie i znalezienie skutecznych form obrony młodych ludzi przed szeroko pojętą cyberprzemocą. Obowiązkiem rodziców i nauczycieli jest zatem wyjaśnianie mechanizmów istniejących w świecie wirtualnym powodujących zagrożenie dla zdrowia i życia. Jedną z form dotarcia do dzieci i młodzieży z takim przekazem jest literatura. Dzięki niej dojrzewający człowiek może dostrzec liczne niebezpieczeństwa, zrozumieć je i nauczyć się skutecznie bronić. Przykładem mogą być analizowane w niniejszym artykule opowiadania.

Współczesna, szeroko rozumiana edukacja dzieci i młodzieży coraz bardziej związana jest z dynamicznie rozwijającymi się technologiami informatycznymi¹. Ta nowa sytuacja niewątpliwie wymaga weryfikacji stosowanych dotąd metod docierania do uczniów z merytoryczno-wychowawczym przekazem. Jednym z problemów stojących przed systemem edukacji jest silna konkurencja wirtualnej przestrzeni, która jest bardzo atrakcyjną alternatywą dla tradycyjnych metod nauczania i wychowywania. W tym kontekście ważny jest proces socjalizacji dzieci i młodzieży w zmienionych warunkach kulturowych wywołanych przez rozwój nowych technologii. Marek Kosewski o socjalizacji jednostki pisał, że „jest to powodowany wzmocnieniami społecznymi proces powstawania wewnętrznych regulatorów zachowania. W wyniku tego procesu człowiek z przedmiotu oddziaływań innych staje się stop-

¹ Terminy: „technologia informatyczna”, „wirtualna przestrzeń”, „rzeczywistość wirtualna”, „cyberprzestrzeń”, „cyfrowy wymiar”, „Sieć” oraz inne określenia związane z Internetem stosowane są wymiennie i traktowane jako określenia bliskoznaczne. Termin „nowe media” rozumiany jest zgodnie z następującą definicją: „środki przekazu, które istotnie różnią się od swoich poprzedników. W odróżnieniu od tzw. mediów tradycyjnych (prasa drukowana, radio, telewizja), nowe media są interaktywne. Znoszą podział na odbiorcę i nadawcę treści: treści za ich pomocą może tworzyć każdy użytkownik. Działanie nowych mediów umożliwia internet”, <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wartosci-w-mediach> (dostęp: 9.10.2022).

niowo podmiotem działania. Istotę procesu socjalizacji stanowi przeniesienie wartości kulturowych do osobowości człowieka poddanego nagradzającym i karzącym oddziaływaniom ze strony innych ludzi”². Kosewski zwraca zatem uwagę na mechanizm przyswajania wartości kulturowych przez ludzi, którzy w ten sposób stają się ich depozytariuszami. Przed nastaniem wszechobecnej cyfryzacji omawiany proces odbywał się w środowisku, w którym dorastało dziecko – w rodzinie, najbliższym otoczeniu czy szkole. Obecnie w procesie socjalizacji niebagatelną rolę odgrywają informatyczne technologie, które zmieniają tradycyjne pojęcia dotyczące rzeczywistości. Według Manuela Castellsa „nowy system komunikacyjny radykalnie przekształca przestrzeń i czas, fundamentalne wymiary ludzkiego życia. To, co lokalne, zostaje uwolnione od swych kulturowych, historycznych, geograficznych znaczeń i ponownie zintegrowane w funkcjonalne sieci lub kolaże obrazów, wytwarzając przestrzeń przepływów, która zastępuje przestrzeń miejsc. Czas zostaje wymazany w nowym systemie komunikacyjnym, gdyż przeszłość, teraźniejszość i przyszłość można zaprogramować tak, aby wchodziły ze sobą w interakcje w jednym przekazie”³. Coraz dynamiczniej rozwijająca się rzeczywistość wirtualna i jej konkurencyjność wobec świata rzeczywistego sprawiają, że najistotniejsze czynniki wpływające na życie społeczności ludzkich, takie jak choćby komunikacja, podlegają nieustannym zmianom, te zaś wymuszają ciągłą gotowość do ich przyswajania. Maria Nagajowa podkreśla, że w czasach globalizacji i rozwoju Internetu ważne są umiejętność skutecznego komunikowania oraz świadomość uczestnictwa w życiu społecznym: „Dzięki tej sprawności można, będąc odbiorcą, przyjąć z całym zrozumieniem płynące z mediów komunikaty, wyczuć ich intencję, ocenić wartość, oddzielić propagandę od informacji, rozpoznać manipulację językową, jednym słowem: odróżnić dobro od zła. A będąc nadawcą wypowiedzi, można w świadomy i zamierzony sposób posłużyć się językiem: nakłonić kogoś do uznania twoich racji, przyjęcia twojego

² M. Kosewski, *Ludzie w sytuacjach pokusy i upokorzenia*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1985, s. 12.

³ M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, red. nauk. M. Marody, PWN, Warszawa 2013, s. 404.

stanowiska, rozbudzić różne uczucia, oddziaływać na czyjąś wolę, zachęcać do działania”⁴.

Dobra i skuteczna komunikacja pozwala budować właściwe relacje międzyludzkie, a ich jakość stanowi podstawę dla właściwie funkcjonujących zarówno większych, jak i mniejszych społeczności. Wykorzystanie technologii informatycznych znacznie poszerza możliwości tworzenia nowych relacji, ale, jak to często bywa, to, co stanowi wyzwanie i poszerzenie dotychczasowych tradycyjnych sposobów nawiązywania więzi, może stać się dla nich także zagrożeniem. Do tego aspektu nawiązał Józef Bednarek, który zauważa, iż czasami „zdarza się, że wspólnoty w cyberprzestrzeni powstają, ponieważ w realnym świecie zanikają kontakty międzyludzkie. Członkowie zafascynowani wirtualną wspólnotą w sensie interakcji z innymi ludźmi doznają wielu bodźców ze strony współczesnych mediów. Osoby takie mają poczucie, że cyberprzestrzeń przenosi je do zupełnie innego wymiaru, pozwalającego na uczestnictwo w sieciowym życiu, gdzie pojawiają się nieograniczone możliwości osiągnięcia własnego, bezcielesnego ja. Jednostki, które temu uległy, często są nierozłącznie związane z komputerem, co jest dla nich szczególnie atrakcyjne, ale bardzo szybko staje się uzależnieniem”⁵.

Realne środowisko społeczne człowieka jest przestrzenią, w której w sposób naturalny toczy się codzienność rozumiana jako bycie w świecie rzeczywistym. Jednak coraz częściej relacje społeczne kształtowane są w wirtualnej rzeczywistości. Wiele zjawisk obecnych w życiu człowieka, zwłaszcza tych związanych z ludzkimi interakcjami, ma nie tylko pozytywny aspekt, ale i ciemną stronę, która w cyfrowym wymiarze ujawnia się z dużą mocą. W procesie socjalizacji i edukacji młodych ludzi właśnie ten problem zaczyna odgrywać coraz większą rolę, na co wskazuje Anna Andrzejewska: „Internet stał się istotnym elementem w życiu młodych ludzi. Z roku na rok czas spędzany w sieci się wydłuża. Często dzieci i młodzież nie zdają sobie sprawy z tego, że obraźliwe komentarze, wyzwiska, kompromitujące zdjęcia czy filmiki

⁴ M. Nagajowa, *Sztuka dobrego pisania i mówienia. Poradnik językowy dla młodzieży*, Wydawnictwo Oświata, Warszawa 2003, s.3.

⁵ J. Bednarek, *Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Difin, Warszawa 2014, s. 22.

to właśnie formy cyberprzemocy. Dlatego z roku na rok rośnie liczba młodych ludzi, którzy padają ofiarą cyberprzemocy czy też sami ją wywołują”⁶.

Zagrożeń wynikających z uczestnictwa w wirtualnym świecie jest wiele i zapewne ich liczba nieustannie będzie rosła. Potrzeba kontaktu z drugim człowiekiem, a więc potrzeba komunikowania się i wchodzenia w różne relacje, przynosi wiele dobrego, ale tworzy też sytuacje, w których narażeni jesteśmy na konkretne, już nie wirtualne, niebezpieczeństwa. Na ten aspekt, szczególnie w odniesieniu do ludzi młodych, zwrócili uwagę Józef Bednarek i Anna Andrzejewska. Badacze akcentują brak doświadczenia (wynikający z młodego wieku) uczniów, którzy „są najbardziej narażeni na wszelkiego rodzaju niebezpieczeństwa występujące w sieci, gdyż wykorzystuje się tam ich łatwowierność i naiwność, a także bezkrytyczną ufność. Młodzi ludzie często bagatelizują zagrożenia wynikające z istnienia globalnej sieci, jaką jest Internet. Człowiek ma wiele potrzeb, a jedną z nich jest chęć komunikowania się z innymi. Często zafascynowanie Internetem przesłania świadomość faktu, że istnieje wiele osób z nieczystymi zamiarami, które tylko czekają na otwartość drugiej osoby”⁷. To właśnie ten brak właściwego rozpoznania intencji drugiego człowieka, tak niekiedy trudny do uchwycenia także w świecie rzeczywistym, jest powodem dramatów mających swoje źródło w cyfrowym wymiarze, który przecież pozwala łatwiej i szybciej kreować fałszywy obraz świata. Pozwala również, pozornie bezkarnie, tworzyć niebezpieczne komunikaty, których głównym celem jest krzywdzenie drugiego człowieka. Agresja i nienawiść skierowane do konkretnych osób są cyberprzemocą. Autorzy książki *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego* zjawisko to definiują „jako przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych, głównie Internetu oraz telefonów komórkowych. Część definicji ogranicza stosowanie terminu »cyberbullying« [zapewne błąd w druku – M. K.] czy »cyberprzemoc« wyłącznie do przemocy rówieśniczej, inne

⁶ A. Andrzejewska, *Dzieci i młodzież w sieci zagrożień realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Difin, Warszawa 2014, s. 112.

⁷ J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Difin, Warszawa 2014, s. 87.

nie stawiają ograniczeń wiekowych, niewątpliwie jednak najczęściej terminów tych używa się właśnie w kontekście przemocy wśród najmłodszych. Podstawowe formy zjawiska to nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, publikowanie lub rozsyłanie ośmieszających, kompromitujących informacji, zdjęć, filmów z użyciem sieci oraz podsywanie się pod kogoś wbrew jego woli⁸. Takie działania wywołują u ofiar groźne dla zdrowia skutki, ale też często skrywane są przez osoby prześladowane, o czym wspomina Andrzejewska: „Cyberprzemoc staje się źródłem irytacji, zawstydzenia, lęku. Nastoletnie ofiary rzadko informują o aktach przemocy osoby dorosłe”⁹.

Przemoc w sieci może stać się rozrywką i sposobem na zagospodarowanie wolnego czasu, natomiast agresja, w ocenie Agnieszki Ogonowskiej, może być w wirtualnym świecie inicjowana jako pewnego rodzaju zabawa wynikająca z nudy lub braku alternatywnej formy spędzania czasu, lub „z chęci zwrócenia na siebie uwagi, potrzeby odreagowania frustracji i gniewu lub rewanż za fakt bycia w przeszłości ofiarą przemocy realnej lub wirtualnej. Niezależnie od motywów działania sprawcy(ów) cyberbullingu bardzo często niesie on ze sobą bardzo negatywne konsekwencje dla dobrostanu psychicznego, fizycznego i społecznego prześladowanych”¹⁰.

Literatura i jej wychowawczo-profilaktyczny wymiar w kontekście stanu czytelnictwa

W procesach nauczania i wychowania dzieci i młodzieży istotną rolę odgrywa zdobywanie wiedzy poprzez lekturę różnorodnych tekstów, w tym przede wszystkim książek. Współcześnie daje się zauważyć wyraźną nadwyżkę informacji docierających głównie poprzez technologie cyfrowe. Ten informacyjny natłok jest nie tyle konkurencją dla papierowej wersji tekstu (a więc także dla lektury książek), co bez wąpie-

⁸ J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Zagrożenia cyberprzestrzeni...*, s. 87-88.

⁹ A. Andrzejewska, *Dzieci i młodzież w sieci zagrożenia...*, s. 110.

¹⁰ A. Ogonowska, *Psychologia mediów i komunikowania. Wprowadzenie*, Impuls, Kraków 2018, s. 172.

nia dużym obciążeniem dla poznawczych możliwości odbiorcy, prowadzących do przetworzenia informacji w wiedzę. Na ten aspekt zwraca uwagę Maria Ledzińska, według której wśród skutków postępu technologicznego wybijają się na plan pierwszy „lawinowy przyrost informacji i wiedzy z różnymi jego następstwami, w tym niemożnością przetworzenia bardzo wielu danych oraz zbudowania na ich podstawie jednostkowej wiedzy. Dostęp do informacji jest jednocześnie postrzegany jako jeden ze wskaźników atrakcyjności mediów. Rozwój technologiczny wywołał ponadto zmiany w kulturze, eksponując efektywność działania. Różnice w sposobie traktowania TI [technika informatyczna – M.K.] i w sposobie korzystania z niej sprawiają, że dostrzega się asymetrię kompetencyjną. Może ona – pod warunkiem solidnego dialogu – usprawnić procesy uczenia się, nauczania i wychowania”¹¹. Procesy te bez wątpienia wymagają nieustannego usprawniania, co wynika choćby z dynamiki rozwoju technologii informatycznych, stających się dla uczniów coraz bardziej atrakcyjnym źródłem wiedzy o świecie. Powyższe zagadnienie dotyczy między innymi dwóch kwestii, jedną z nich jest wprzęgnięcie potencjału cyfryzacji do formalnej edukacji, druga to uatrakcyjnienie tradycyjnych form nauczania poprzez lekturę wartościowych książek.

Stan czytelnictwa w Polsce od wielu lat nie jest zadowalający, o czym informują Zofia Zasacka i Roman Chymkowski w raporcie *Stan czytelnictwa książek w Polsce w drugim roku pandemii (2021-2022)*. Autorzy na podstawie najnowszych badań sondażowych: „W marcu 2022 roku na pytanie o lekturę co najmniej jednej książki w ciągu 12 miesięcy poprzedzających badanie twierdząco odpowiedziało 38% respondentów”¹². Wskazują też na czynniki kształtujące przyzwyczajenia czytelnicze, innymi słowy – co powoduje, że ktoś sięga po lekturę książki: są nimi „zarówno zewnętrzne okoliczności instytucjonalne, zwłaszcza te związane z pobieraniem nauki czy wykonywaniem niektórych za-

¹¹ M. Ledzińska, *Od informacji do wiedzy w dobie globalizacji*, [w:] *Psychologia wychowania. Wybrane problemy*, red. nauk. H. Liberska, J. Trempała, PWN, Warszawa 2020, s.131.

¹² Z. Zasacka, R. Chymkowski, *Stan czytelnictwa książek w Polsce w drugim roku pandemii (2021-2022)*, s. 3. <https://www.bn.org.pl/download/document/1656416398.pdf> (dostęp: 21.09.2022).

wodów, jak i uwewnętrznione potrzeby poszczególnych jednostek”¹³. W procesie nauczania i wychowania ważne jest zatem, aby zaszczyć wśród najmłodszych radość płynącą z lektury książek, to bowiem z reguły prowadzi do potrzeby czytania przez całe życie. Do takiego wniosku doszli Zasacka i Chymkowski: „Czytanie jest praktyką, która wymaga pozytywnego do niej stosunku – czytają książki przede wszystkim ci, którzy to lubią robić. Jeśli nie lubimy czytać, decydujemy się na lekturę tylko w wyjątkowych, rzadkich okolicznościach albo kiedy wymusza ją obowiązek, najczęściej edukacyjny”¹⁴.

Problem zachęcenia dzieci i młodzieży do intensywnej lektury książek jest złożony i wymaga osobnych badań i wniosków. Stan czytelnictwa jest niewystarczający, a jego poprawa stanowi duże wyzwanie dla wszystkich biorących udział w wychowaniu i edukacji dzieci i młodzieży. Jednym ze sposobów zainteresowania lekturą może być jej tematyka, która będzie odpowiadać na problemy najbardziej bliskie młodym ludziom i żywo dotyczące ich życia psychicznego, emocjonalnego i społecznego. Dydaktyzm i moralno-etyczna sfera, które podobnym lekturom przyświecają, winny być tak prezentowane, aby czytelnik mógł sam dojść do pożądanego refleksji aksjologicznych. W tym kontekście ciągle aktualne są spostrzeżenia Anny Przećławskiej: „Jest rzeczą niewątpliwą, że młodzież interesuje się zagadnieniami moralnymi zawartymi w książkach. Oczywiście, w konkretnym postępowaniu decydują raczej motywy czerpane z doświadczeń życia, nie z książek. W badaniach niejednokrotnie okazało się, że wpływ książki zaznacza się wyraźnie, jeśli jej ogólny nastrój i intencja są zbieżne z rozwojem sytuacji życiowej. Jednak w przypadku niezgodności między wzorami czy ideałami przekazywanymi przez literaturę a tymi, które spotyka się w realnej rzeczywistości, młodzież zajmuje postawę realistyczną”¹⁵.

Warto zatem, podążając tropem myśli wyrażonej przez Przećławską, odwoływać się do lektur, które poruszają sprawy będące w kręgu

¹³ Tamże

¹⁴ Tamże

¹⁵ A. Przećławska, *Rozwój zainteresowań czytelniczych dzieci i młodzieży*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży w procesie wychowania*, pod red. A. Przećławskiej, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1978, s. 240–241.

zainteresowań młodzieży, i które dają jednocześnie odpowiedzi na istotne problemy ich życia. Takie wyzwania, tu rozumiane jako potrzeba opisu i zrozumienia dobrych i złych stron wirtualnej rzeczywistości oraz stworzenia atrakcyjnej literacko formuły tekstu dedykowanego młodym ludziom i ich rodzicom, podejmują autorzy zbioru opowiadań *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach. Tom 2*¹⁶.

Wspomniany zbiór jest propozycją wydawniczą, której celem jest edukacja młodych ludzi w sferze nurtujących ich pytań, niepokojów, poszukiwań. Tematyczne opowiadania (każde z nich poświęcone jest wybranym problemom) opatrzone są słownikowymi wyjaśnieniami terminów i pojęć ułatwiającymi interpretację prezentowanego przez autora zagadnienia. Ponadto każde opowiadanie uzupełnia zamieszczony wywiad z psychologiem, który omawia i wyjaśnia poruszane w utworze problemy. W książce jest też „Alfabetyczny indeks pojęć psychologicznych i pokrewnych”.

Omawiany zbiór opowiadań podejmuje wiele ważnych problemów, często o wymiarze moralno-etycznym, którymi żyje współczesne młode pokolenie – dzieci i młodzież. Choć ukazane w literackim ujęciu, to problemy, z którymi zmagają się fikcyjni bohaterowie, są odzwierciedleniem realnych historii, a młodzi czytelnicy łatwo mogą się z nimi utożsamiać. To bardzo istotny walor tego typu pozycji wydawniczych, bowiem poprzez sugestywnie opowiedzianą historię, poprzez artystycznie wyrażany przykład łatwiej i bez wątpienia pełniej można przyswoić pożądane treści, a dzięki nim wzmacniać moralne postawy uczniów. Poszczególne opowiadania są zatem w jakimś stopniu egzemplifikacją tego, co dotyczy codzienności młodych ludzi, zarówno w wymiarze realiów zewnętrznych, jak i ich wewnętrznych przeżyć.

Obecność i rola technologii informatycznych w życiu uczniów akcentowana jest w wielu utworach omawianego tomu, na potrzeby niniejszego opracowania warto omówić szerzej dwa z nich – *Wieża ciszy* i *Pstryk*.

¹⁶ *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach. Tom 2*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019.

Wyzwania wirtualne, niebezpieczeństwo rzeczywiste w opowiadaniu *Wieża ciśnień*

Kazimierz Szymeczko, autor opowiadania *Wieża ciśnień*, przedstawia historię uczniów pewnej klasy, którzy postanawiają, dla rozrywki i rozwiania nudy, stworzyć grę. Irena Koźmińska, w rozmowie z psychologiem (umieszczonej po tekście opowiadania), tak charakteryzuje problem tych młodych ludzi: „Zabawa, którą wymyślają, polega na wzajemnych wyzwaniach, które stoją w kolizji z dobrymi obyczajami, z prawem, są niebezpieczne. To przede wszystkim popis chłopców”¹⁷. Wspomniana zabawa odbywa się w dwóch przestrzeniach – realnej i wirtualnej. Anonsonowane przez autorów publikacji treści w odniesieniu do omawianego utworu to: cynizm, manipulacja i trening społeczny.

Opowiadanie rozpoczyna rozmowa uczniów, którzy wymyślają grę. Istotą ich poczynania jest stworzenie ram do tego, aby coś się działo i aby towarzyszyła temu ekscytująca rywalizacja. Wstępne założenie gry wydaje się jego autorom proste i oczywiste: „Osoba nominowana musi wykonać zadanie, do którego została wyznaczona. Może zastrzec, że podejmie się go pod warunkiem, że ten, kto je wyznaczył, zrobi to samo”¹⁸. Kolejne zasady to: brak zadań związanych ze szkołą czy z preferowanymi przez uczestników formami aktywności, np. z uprawianym sportem lub z hobby. Wyznaczono też moderatora i sędziego zabawy. Organizatorzy zastanawiają się także nad formą dotarcia do potencjalnych uczestników gry, jak również nad jej, choćby szczątkową, promocją (np. ulotki, maile). Do zabawy włączyli się prawie wszyscy uczniowie z klasy, bowiem, jak podkreśla narrator opowiadania, „Wiadomo, że większość ma rację nie tylko w demokratycznych wyborach i trudno jej się przeciwstawić, będąc w grupie. Zwłaszcza gdy w parze idzie najnowsza moda. Atmosfera tajemnicy i nowa rozrywka podziałały na wyobraźnię. Nawet ci, którzy nie chcieli typować ani zostać wyznaczeni, przeszli przez kilka rund. Potem

¹⁷ „*Wieża ciśnień*” – rozmowa z psychologiem Jackiem Mastowskim, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach. Tom 2*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019, s. 76–76.

¹⁸ K. Szymeczko, *Wieża ciśnień*, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach. Tom 2*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019, s. 51.

zabawa zaczęła zdychać”¹⁹. Fragment ten wskazuje na przyczyny popularności opisywanych zabaw – na presję grupy oraz rozrywkę zdominowaną tajemniczością i rywalizacją rówieśniczą. Dużą rolę w inicjowaniu, a później w realizacji internetowego zdarzenia typu challenge odgrywa chęć zmierzenia się młodych ludzi z nieznanym wyzwaniem, z próbą własnych sił, ale także możliwość zdobycia odpowiedniej pozycji w hierarchii grupy. Anna Siemińska tak opisuje powyższe zagadnienie: „Dzieci i młodzież nadal bawią się w wyzwania. Prześcigają się w wymyślaniu kolejnych wyzwań – i bardzo często nie są to niewinne i zabawne »wyzwanki«. Coraz częściej są to ryzykowne, trudne zadania, będące sprawdzianem wytrzymałości fizycznej i odporności psychicznej osoby wytypowanej do jego wykonania. W dodatku nastolatek, który nie podejmie udziału w »zabawie«, może zostać wyśmiany albo nawet wykluczony z grupy rówieśniczej”²⁰. W klasie, przedstawionej w opowiadaniu, odbył się wcześniej Ice Bucket Challenge, który wywołał między innymi falę przeziębień. Uczniowie są więc przyzwyczajeni do sprawdzianów weryfikujących nie tylko ich pozycję w grupie ale także potwierdzających gotowość do wyzwań i swoistą lojalność wobec pozostałych uczestników gry. Organizacja zabawy ma duży wpływ na to, jak wzajemnie postrzegają się uczniowie w klasie, mają oni bowiem świadomość funkcjonowania w określonej pozycji w hierarchii, innymi słowy – wiedzą, jak są postrzegani przez innych. Narrator o tej kwestii wyraża się wprost: „Od dawna wiadomo, kto jest kim. Role zostały rozdzielone, a święci Szablon i Stereotyp – patroni szkolnej codzienności – pobłogosławili nam na kolejne lata klasowej egzystencji. [...] W klasie ustalona jest hierarchia, wspólnota i tolerowany margines. Pojawia się też bezczynność, a od czasu do czasu chęć na zmianę pozycji w grupie, która wyrывa świeatek ze stagnacji”²¹. Na owo wyrывanie się ze stagnacji i pozycji w grupie, niekiedy w gwałtowny sposób, pozwalają bohaterom opowiadania zorganizowane przez nich gry.

¹⁹ Tamże, s. 52.

²⁰ A. Siemińska, *Internetowy „Challenge” – ryzykowne zabawy w sieci*, [w:] <https://edupolis.pl/internetowy-challenge-ryzykowne-zabawy-w-sieci> (dostęp: 5.10.2022).

²¹ K. Szymeczko, *Wieża ciśnień*, s. 50–51.

Po jakimś czasie w zabawie prowadzonej przez uczniów pozostało niewielu uczestników. Najbardziej wytrwali podzielili się na dwie frakcje dowodzone przez swoich liderów. Jednym z nich był narrator opowiadania, drugi – to Olek, jego kolega z klasy. Zabawa przybrała formę rywalizacji obserwowanej przez resztę uczniów klasy – biernych uczestników poszczególnych zadań. Jej charakter wyraźnie się zaostrzył i zaczął balansować na krawędzi ryzyka utraty zdrowia, konfliktu z prawem czy zachowań nieobyczajnych. Julia Piechna, charakteryzując klasyczny przykład online challenge, zauważa, że są to „internetowe wyzwania (z ang. challenge – wyzwanie), które cieszą się popularnością przede wszystkim wśród młodzieży. Polegają one na umieszczeniu w sieci filmów, zdjęć, których bohaterowie wykonują różne zadania, niejednokrotnie bardzo dziwne, czy wręcz zagrażające ich zdrowiu lub życiu”²².

Do wykonania jednego z zadań narrator pożycza od pana Roberta, inwalidy na wózku, który jest specjalistą od komputerów oraz programistą, paralizator – służy on wyzwaniu rywala na pojedynek. Chłopcy mieli wytrzymać kilka sekund porażenia prądem, ale zamiast prądu urządzenie odtworzyło skoczną piosenkę. Zdarzenie było nagrywane przez uczniów klasy i umieszczone w Sieci. Kolejna próba polegała na wyniesieniu ze sklepu słoika dżemu, bez płacenia. Inna to wejście chłopców do damskiej toalety w galerii handlowej, następna to gra w zbieranie suchego chleba dla konia. Narrator wielokrotnie podkreśla, że jego przeciwnik, Olek, jest nieuczciwy i kolejnych zadań nie wykonuje zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami: „W szkole i w sieci okrzyknięto mnie zwycięzcą. Filmik koleżanki pokazał, że Olo trochę poprzycinał i obrobił swój materiał”²³. W pewnym momencie narrator wspomina o niebezpieczeństwie internetowych gier z zadaniami, które niekiedy prowadzą do śmierci ich uczestników, sam uważa jednak, że gra klasowa jest dla nich bezpieczna.

Po publikacji swoich rysunków na portalu społecznościowym narrator poznaje osobę skrywającą się pod nickiem Sabina, o której mówi:

²² J. Piechna, *Szkodliwe treści w Internecie nie akceptuję, reaguję! Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2019, s. 15., www.gov.pl (dostęp: 8.10.2022).

²³ K. Szumiec, *Wieża ciśnień*, s. 63.

„Ładna kobieta. Starsza ode mnie o co najmniej dziesięć lat, ale niczego sobie”²⁴. Po jakimś czasie Sabina prosi narratora o wykonanie niebezpiecznego zadania, okazuje się ponadto, że tajemnicza kobieta wykorzystwała dwóch rywalizujących chłopców (narratora i Olka) do podjęcia tego samego wyzwania. Narrator podczas próby jego wykonania miał wypadek – spadł z dużej wysokości i odniósł poważne rany.

Za nickiem Sabina ukrywał się wspomniany wyżej pan Robert, informatyk, który w wyniku podobnych zabaw stracił zdrowie i stał się inwalidą. Tłumaczy on swoje postępowanie następująco: „Przyglądałem się waszej szkolnej grze i zastanawiałem się, czy istnieją dla was granice głupoty. Mielicie regulamin, który gwarantował wam minimum bezpieczeństwa, ale ludzie często dostają małego rozumu w czasie takich potyczek”²⁵. Słowa te wyrażają ważną prawdę o emocjach towarzyszących młodym ludziom w trakcie rywalizacji, gdy obok nadmiernej skłonności do ryzyka i niefrasobliwości w ocenie potencjalnych zagrożeń rodzi się agresja, która wypełnia przestrzeń w relacjach międzyludzkich. Rywalizujący ze sobą chłopcy zamiast zbliżać się do siebie, uczyć się wzajemnego szacunku, oddalają się od siebie niesieni niszczącą niechęcią. Na takie zjawisko w relacjach zwrócił uwagę Klaus W. Vopel: „Kto konkuruje z innymi, musi liczyć się z tym, że zwyciężyć może tylko niewielu oraz że większość ludzi należy do przegranych. Kto rywalizuje, ryzykuje, że poniesie klęskę, a to wywołuje poczucie niepewności i strach. Nie tylko u przegranych, ale również u zwycięzców rodzi się agresja obciążająca ich związki. Współzawodnictwo izoluje psychicznie i zagraża naszemu egzystencjalnemu bezpieczeństwu, które możemy osiągnąć tylko dzięki temu, że czujemy naszą przynależność do innych, że mamy zaufanie, że jesteśmy gotowi pomagać i przyjmować pomoc”²⁶.

Komunikacja między młodymi ludźmi przedstawiona w opowiadaniu odbywa się w dwóch wymiarach – realnym i cyfrowym. Aby istnieć w grupie rówieśniczej niezbędne jest uczestnictwo uczniów zarówno

²⁴ Tamże, s. 60.

²⁵ Tamże, s. 73.

²⁶ K. W. Vopel, *Umiejętność współpracy w grupach. Zabawy i improwizacje*, tłum. M. Jałowicz, Jedność, Kielce 2002, s. 9.

w jednej, jak i w drugiej przestrzeni. Dominującym elementem komunikacji obecnym w tym utworze jest język oceny i rywalizacji. To z kolei prowadzi do swoistej brutalizacji relacji, która sprzyja negatywnym postawom.

Jedno zdjęcie, czyli destrukcyjna siła hejtu w opowiadaniu *Pstryk*

Opowiadanie *Pstryk* Pawła Beręsewicza nawiązuje do mechanizmu koźła ofiarnego i takie też wskazanie, obok lęku społecznego, jest umieszczone w wyjaśnionych terminach na początku opowiadania. Narracja utworu jest pierwszoosobowa. Historię opowiada uczeń o imieniu Franek, który robi zdjęcie swojemu koledze Grzegorzowi – przezywanemu przez kolegów, ze względu na swoją nadwagę, Gruby. Franek wstawia zdjęcie na Facebooka i tak opisuje ten moment: „Rozanielona gęba z kanapką, kły zatopione w samym szczęściu. Szybko zgrałem zdjęcie do kompa i programikiem do memów dodałem krótki komentarz: »Ścię-ście« – że niby z pełnymi ustami. Pyknąłem gdzie trzeba i Gruby z podpisem zawisł u mnie na fejsie. Przez chwilę siedziałem przed monitorem i podziwiałem swoje dzieło”²⁷. Wstawiony przez narratora post w bardzo szybkim czasie doczekał się dużej liczby polubień, w ciągu godziny było ich już sto. Większość komentarzy miała neutralny wydźwięk, lecz po pewnym czasie zaczęły pojawiać się coraz ostrzejsze, agresywne, a później obraźliwe epitety na temat wyglądu Grzegorza. Narrator początkowo starał się zwrócić uwagę innym, aby nie komentowali w ten sposób zamieszczonego posta, a widząc, że niewiele to daje, usunął go. Agnieszka Ogonowska zwraca uwagę na właściwość Internetu dotyczącą trudności z opanowaniem treści zamieszczanych w świecie cyfrowym: „Jak wiadomo, komunikaty w Internecie rozprzestrzeniają się niezwykle szybko i trudno je usunąć; poza tym interaktywny charakter tego medium powoduje, że szybko traci się kontrolę nad przekazem, który raz trafił już do środowiska wirtualnego i spotkał się tam z odzewem (np. w formie komentarzy) wśród użytkowni-

²⁷ P. Beręsewicz, *Pstryk*, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019, s. 118.

ków. Świadkowie aktów przemocy mogą informacje jawnie agresywnie kopiować, publikować na nowych stronach lub też przesyłać innym. Obecność tej niewidzialnej publiczności współsprawców cyberagresji składa się na nierównowagę sił w relacji agresor – ofiara. Ponadto (pozorna) anonimowość sieci i zwykle brak niewerbalnego kontaktu z ofiarą sprzyjają zjawisku tzw. rozhamowania. Polega ono na tym, że agresor przekonany, iż nie poniesie żadnych konsekwencji za swoje przemocowe zachowanie, nie tylko je kontynuuje, ale także zwiększa skalę i natężenie agresji²⁸.

Ciekawie wyglądała reakcja samego hejtowanego chłopca, który zachował spory dystans, bowiem on też, jak inni, polubił post Franka na swój temat i dodatkowo zamieścił żartobliwą uwagę o tym, że kanapka została już zjedzona. W kolejnych dniach spirala hejtu szybko się nakręcała, nikt nie był w stanie zapanować nad liczbą i temperaturą wypowiedzi. Jak zauważył narrator, „Pod koniec tygodnia tak zwana »beka z Grubego« była już hitem internetu²⁹. Grzegorz stał się kozłem ofiarnym, pod adresem którego wylewała się trudna do opanowania fala hejtu. Stanisław Stasiewicz jako jeden z powodów istnienia zjawiska hejtu w Internecie podaje: „hejterzy hejtują, ponieważ mogą i mają do tego narzędzia. Hejt zostaje przez to ujęty jako produkt uboczny internetu, w szczególności zaś sieci 2.0, która umożliwia biernym wcześniej odbiorcom stanie się nagle równocześnie twórcami treści. Szczególną rolę odgrywają tutaj media społecznościowe, które integrując wiele rozproszonych wcześniej funkcjonalności internetowych (fora, czaty, imageboardy), udostępniły jednocześnie potężne narzędzia do dystrybucji nienawiści³⁰”.

Prześladowanie Grzegorza przybrało wręcz groteskowe formy. Pojawił się bowiem komentarz z prośbą o zbiórkę żywności dla głodującego chłopca. Okazało się, że na ten niby żartobliwy apel odpowiedziały dzieci z przedszkola, przynosząc paczkę z jedzeniem do szkoły. Chłop-

²⁸ A. Ogonowska, *Psychologia mediów...*, s. 173.

²⁹ P. Beręsewicz, *Pstryk*, s. 121.

³⁰ S. Stasiewicz, *Hejt – zło odwieczne czy kulturowy nowotwór?*, [w:] *Hejterstwo. Nowa praktyka kulturowa?*, red. J. Dynkowska, N. Lemann, M. Wróblewski, A. Zatora, Łódź 2017, s. 20.

cy postanowili paczkę zanieść do domu Grzegorza, który od wielu dni nie pokazywał się w szkole. Ojciec Grzegorza, nie wpuścił ich do mieszkania i oświadczył, że syn przeniósł się do innej szkoły. To było duże zaskoczenie dla chłopców, którzy, sądząc po słowach narratora, nie do końca zdawali sobie sprawę, jaki dramat przeżywał nie tylko ich kolega, ale i jego bliscy. Nikt spośród uczniów klasy nie stanął w obronie prześladowanego chłopca, nikt nie piętnował tych, którzy przyczyniali się do eskalacji fali hejtu. Dariusz Rozmus podkreśla, że to zjawisko ma swoje przyczyny: „Podczas kryzysu społecznego poszczególne jednostki upodabniają się do tłumu pod każdym względem w swym zachowaniu, myśleniu i postrzeganiu rzeczywistości. Chodzi tutaj o to, aby nie wyróżniać się i jednocześnie nie ściągnąć na siebie oskarżeń prześladowczych”³¹.

W opowiadaniu autor pozostawia swojego bohatera bez wyraźnej refleksji dotyczącej tego, co zrobił – Franek wprawdzie czuje, że nie postąpił dobrze, ale też nie odczuwa wyraźnej winy za dramat, jaki przeżył jego kolega. Winy, którą powinien był sobie uświadomić, bowiem wszelkie działania w Internecie podlegają sankcjom, o czym wspomina Grzegorz Urbanek: „Dziś hejterskie zachowania, bez względu na to, czy stoją za nimi anonimowi użytkownicy, czy ci podający się z imienia i nazwiska, stają wobec perspektywy moralnego napiętnowania i sankcji prawnych”³².

Historia Grzegorza jest literackim przykładem wielu rzeczywistych tragedii i dramatów młodych ludzi. Bez wątpienia jest artystyczną egzemplifikacją codzienności młodych ludzi, co potwierdza Katarzyna Garwol w omówieniu wyników raportu „Internet bez nienawiści”, realizowanego w ramach programu „Obywatele dla demokracji”, gdzie przytacza między innymi następujące zdanie: „Przykładami hejtu dla dzieci były negatywne komentarze pod zdjęciami, zwłaszcza na Facebooku, które często doprowadzają do usunięcia zdjęcia”³³.

³¹ D. Rozmus, *Kozioł ofiarny – kozioł wypędzony*, „Roczniki Administracji i Prawa”, nr XVI (2), 2016, s. 106.

³² G. Urbanek, *Hejt jako społeczny przejaw patologii w Internecie. Próba klasyfikacji adresatów*, „Kultura Bezpieczeństwa. Nauka – Praktyka – Refleksje”, nr 29, 2018, s. 223.

³³ K. Garwol, *Hejt w internecie – analiza zjawiska*, „Edukacja – Technika – Informatyka”, nr 4, 2016, s. 307.

Psycholog Jacek Masłowski zwraca uwagę i na to, że hejt bywa wynikiem frustracji, dlatego też ludzie niekiedy szukają kogoś, na kim swoją frustrację mogą wyładować i wówczas u niektórych osób pojawia się „zapotrzebowanie na kozła ofiarnego, na którym można bezpiecznie odreagować złość, której nie odważyły się skierować przeciw autorytetom, bo te są silne i groźne, więc hejterzy ich nie atakują. Ale ktoś słabszy, budzący politowanie – okularnik, grubas, kujon – jest idealnym obiektem, na którym mogą się wyładować”³⁴.

Poznawczy i wychowawczy charakter opowiadań *Pstryk* i *Wieża ciśnień* tkwi między innymi w ich potencjale uaktywniającym postawy empatyczne wobec prezentowanych bohaterów. Zarówno eskalacja niebezpiecznej rywalizacji doprowadzająca do wzajemnej agresji kolegów z klasy oraz ich niebezpiecznych zachowań (*Wieża ciśnień*), jak i niszcząca życie fala hejtu (*Pstryk*) to realne problemy współczesnej młodzieży, które w literackim ujęciu winny ukazywać zagrożenia i kształtować pożądane postawy.

Podsumowanie

Komunikacja w przestrzeni nowych mediów jest już stałym elementem życia młodych ludzi i trudno sobie wyobrazić w pełni zaangażowane życie szkolnej wspólnoty bez udziału smartfonów, tabletów, laptopów czy komputerów stacjonarnych. Realia te, które dodatkowo nieustannie i dynamicznie się zmieniają, wymuszają ciągłą gotowość do weryfikacji sposobów budowania relacji międzyludzkich. Umiejętności społeczne, głównie te związane z dobrym i skutecznym komunikowaniem, kształtują się nie tylko w oparciu o realny i bezpośredni kontakt, bowiem oprócz tradycyjnych sposobów, takich jak np. listy czy telefony, istnieją także te kreowane w rzeczywistości cyfrowej. Taki stan rzeczy sprawia, że obecne w świecie realnym problemy dotyczące sposobów zachowania się ludzi przybierają inne formy. Tak dzieje się choćby ze zjawiskiem przemocy czy rywalizacją rówieśniczą. Kształtowanie po-

³⁴ „Pstryk” – rozmowa z psychologiem Jackiem Masłowskim, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019, s. 129–130.

zycji w hierarchii grupy, manifestacja agresji czy frustracji to zachowania, które młodzi ludzie przenoszą coraz częściej w obszar swojej aktywności w cyberprzestrzeni.

Edukacja dzieci i młodzieży wymaga zatem nieustannej uwagi związanej z aktualizowaniem najnowszych zjawisk w kontekście poczynañ wychowawczych. Ważnym aspektem edukowania uczniów jest uświadamianie zagrożeń płynących z uczestnictwa w świecie cyfrowym, a jednym ze sposobów dotarcia do nich jest lektura książek. Nauka poprzez lekturę utworów odsyłających do aktualnych i realnych problemów może przyczyniać się do uwrażliwiania czytelników i uświadamiania im pożądaných postaw i zachowań społecznych. Niebagatelną rolę w tym wypadku odgrywa potrzeba zakreślania w tego typu tekstach moralno-etycznych horyzontów. Dotarcie do młodych ludzi z właściwym wychowawczym przekazem jest dużym wyzwaniem, warto zatem w szerokim wachlarzu dostępnych sposobów i działań proponować dobre lektury.

Warto też podkreślać rolę właściwej komunikacji, tej obecnej w realnym świecie, jak i w wirtualnej rzeczywistości. W przedstawionych opowiadaniach młodzi ludzie komunikują się ze sobą, rozmawiają i wymieniają opinie. Jednakże jest ona zdominowana erystycznym nastawieniem, rozumianym jako walka lub współzawodnictwo. Brakuje innej, znacznie pełniejszej i bardziej pożądanej w relacjach międzyludzkich mowy. O takim sposobie komunikowania pisze Dorota Korwin-Piotrowska, nawiązując do eutoryki, dziedziny retoryki, która jest „komunikacją językową nastawioną na wzajemne zrozumienie i wartościowy dialog, też na udzielanie sobie nawzajem przez rozmówców uwagi i wsparcia”³⁵.

Konstatacja faktu nasilania się przemocy (i to zarówno ilościowej, jak i jakościowej) w świecie wirtualnym i podejmowane próby walki z tym zjawiskiem, łącznie z prawnymi konsekwencjami, wydają się być leczeniem choroby bez pełnej diagnozy, a może tylko jej objawów. Oto człowiek dostał potężne narzędzie do komunikowania się z drugim człowiekiem i z całym światem, nieograniczoną wręcz możliwość mó-

³⁵ D. Korwin-Piotrowska, *Eutoryka rzecz o dobrej (roz)mowie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020, s. 11.

wienia o sobie, swoich poglądach, uczuciach, ale też opiniowania innych ludzi, a co więcej – manipulowania nimi. Z obserwatora i odbiorcy stał się jednocześnie twórcą i nadawcą. Technologia może wzmacniać i dawać niebywałą dotąd moc ludziom. Niestety, natura ludzka nie nadąża za tak szybkimi zmianami. Nie nadąża też ani dotychczasowy system wychowania, ani system obowiązujących zasad moralno-etycznych, które porządkowały życie jednostki i większych zbiorowości ludzkich. Problem tkwi między innymi w tym, że zło czynione w wirtualnej rzeczywistości staje się jak najbardziej realne w prawdziwym świecie. To zło powinno być nazwane i nie może być anonimowe – musi za każdym razem mieć autora, wskazanego i nazwanego, autora, który winien ponieść karę za swoje postępowanie. Z kolei każdy użytkownik Internetu, zwłaszcza ten młody, który jest nadawcą i odbiorcą informacji, powinien być wyposażony w wiedzę, która ochroni go przed złymi intencjami innych. Jest to zadanie dla rodziców, ale i dla wychowawców, także dla pisarzy bowiem – wbrew obiegowym opiniom literatura ma duży wpływ na kształtowanie postaw, poglądów, zapatrywań i opinii czytelników. Słowo jest potężnym narzędziem, a literatura pozwala zrozumieć świat, ludzi i mechanizmy rządzące ich zachowaniami.

Bibliografia

- Andrzejewska A., *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Difin, Warszawa 2014.
- Bednarek J., *Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Difin, Warszawa 2014.
- Bednarek J., Andrzejewska A., *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Difin, Warszawa 2014.
- Beręsewicz P., *Pstryk*, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019.
- edukacjamedialna.edu.pl
- Castells M., *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, red. nauk. M. Marody, PWN, Warszawa 2013.
- Garwol K., *Hejt w internecie – analiza zjawiska*, „Edukacja – Technika – Informatyka”, nr 4, 2016.
- Korwin-Piotrowska D., *Eutoryka rzecz o dobrej (roz)mowie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020.

- Kosewski M., *Ludzie w sytuacjach pokusy i upokorzenia*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1985.
- Ledzińska M., *Od informacji do wiedzy w dobie globalizacji* [w:] *Psychologia wychowania. Wybrane problemy*, red. nauk. H. Liberska, J. Trempała, PWN, Warszawa 2020.
- Nagajowa M., *Sztuka dobrego pisanie i mówienia. Poradnik językowy dla młodzieży*, Wydawnictwo Oświata, Warszawa 2003.
- Ogonowska A., *Psychologia mediów i komunikowania. Wprowadzenie*, Impuls, Kraków 2018.
- Piechna J., *Szkodliwe treści w Internecie nie akceptuję, reaguję! Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2019.
- Przeclawska A., *Rozwój zainteresowań czytelniczych dzieci i młodzieży*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży w procesie wychowania*, pod red. A. Przeclawskiej, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1978.
- Rozmus D., *Kozioł ofiarny – kozioł wypędzony*, „Roczniki Administracji i Prawa”, nr XVI (2), 2016.
- Siemińska A., *Internetowy „Challenge” – ryzykowne zabawy w sieci*, [w:] <https://edupolis.pl/internetowy-challenge-ryzykowne-zabawy-w-sieci> (dostęp: 5.10.2022).
- Szymeczko K., *Wieża ciśnień*, [w:] *Gorzka czekolada. Nowe opowiadania o ważnych sprawach*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2019.
- Stasiewicz S., *Hejt – zło odwieczne czy kulturowy nowotwór?*, [w:] *Hejterstwo. Nowa praktyka kulturowa?*, red. J. Dynkowska, N. Lemann, M. Wróblewski, A. Zatora, Łódź 2017.
- Urbanek G., *Hejt jako społeczny przejaw patologii w Internecie. Próba klasyfikacji adresatów*, „Kultura Bezpieczeństwa. Nauka – Praktyka – Refleksje”, nr 29, 2018.
- Zasacka Z., Chymkowski R., *Stan czytelnictwa książek w Polsce w drugim roku pandemii (2021-2022)*, <https://www.bn.org.pl/download/document/1656416398.pdf> (dostęp: 21.09.2022).
- Vopel K.W., *Umiejętność współpracy w grupach. Zabawy i improwizacje*, tłum. M. Jałowicz, Jedność, Kielce 2002.