

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 14(4) 2022

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.14.4.10

**Weronika Wójcik**

Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych i Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego

ORCID: 0000-0002-6402-3282

## Igrzyska w sieci – dlaczego młodzi ludzie giną przez media?

Współczesna sieć zaczęła determinować niemalże wszystkie aspekty ludzkiego życia. Przejście ze świata off- na on-line z powodu szalejącej pandemii wirusa Sars-CoV-2 stanowiło i dla wielu wciąż stanowi milowy krok w wykorzystywaniu osiągnięć ludzkości. Nie dziwi jednak fakt, że było to rewolucyjne wdrożenie cyfrowych mechanizmów w społeczeństwo, które jeszcze pamięta świat analogowy. Być może jednym z wielu powodów, które sprawiały trudność w porzuceniu dotychczasowych nawyków, był fakt, iż człowiek musiał zaadaptować się do tego, co sam wytworzył. Już nie natura, przyroda czy inne uwarunkowania zewnętrzne wymuszały na człowieku potrzebę dostosowania się do codzienności, ale on sam. Jak zauważył Paul Virilio w *Wypadku pierwotnym*:

[...] o ile technika zawsze wyprzedza mentalność użytkowników, którym trzeba lat, by oswoić się z nową technologią, wyprzedza ona również mentalność twórców, inżynierów, którzy pracują nad konstruowaniem nowych urządzeń, aż nieświadoma mechanika, o której mówiła kiedyś psychoanaliza, dowiedzie swej przydatności, stając się poświadczeniem poprzez absurd zgubnej niekonsekwencji uczonych, którzy pozwalają sobie na ignorowanie poważnych zagrożeń (Virilio 2007: 18).

Czy współczesna technika stanowi dla nas jako ludzkości zagrożenie? Czy refleksja nad wykorzystywaniem cyfrowych technologii staje się pogłębiona, a może wręcz przeciwnie? Jak żyć w świecie zdominowanym przez media?

Wraz z powstaniem Internetu utworzyło się nowe społeczeństwo: cyfrowe, informacyjne, sieciowe – jakkolwiekby go nie nazwać, wiązało się z perspektywą rozwoju człowieka w wirtualnym świecie. Epoka wszechobecnej komunikacji towarzyszy nam do dziś, szczególnie istotna stała się dla młodego pokolenia, które nie miało do czynienia ze światem analogowym. Współczesna pocovidowa cyberprzestrzeń stała się obszarem realizowania codziennych potrzeb, aktywności podejmowane niegdyś w świecie realnym przeniosły się do sieci. Obecnie Internet pozwala na załatwienie

wielu zadań: od zapłaty rachunków, zrobienia zakupów, wizyt lekarskich bądź nauki, po udział w mszy świętej. Młodzi ludzie coraz więcej czasu spędzają w wirtualnej przestrzeni, która zapewnia im niespotykaną dotąd rozrywkę. Niestety, wynalezienie Internetu i jego wielu odłamów można porównać do jeszcze jednej myśli Virillio: „Wynaleźć żaglowiec albo parowiec, to wynaleźć zatonięcie statku. Wynaleźć pociąg, to wynaleźć katastrofę kolejową [...]. Wynaleźć samochód to wynaleźć karambol drogowy” (Virilio 2007: 19), a dziś jako społeczeństwo sieci powinniśmy dodać – wynaleźć Internet, to otworzyć puszkę Pandory. Szczególnie sposób użytkowania współczesnych mediów przez młode pokolenie wywiera wpływ na podejmowane przez nich działania, motywacje; słowem: zmienia całościowy sposób bycia i myślenia. Dlatego warto przyjrzeć się i zwrócić uwagę na negatywne oddziaływanie *social mediów*, aplikacji i gier komputerowych na współczesną młodzież. Jak zauważa Marta Skibińska:

Współczesna organizacja życia, cechująca się niezwykle tempem i łatwością dostępu do różnych źródeł informacji i form komunikacji, nęci natychmiastowością zaspokajania potrzeb i stawia na maksymalną oszczędność czasu i wysiłku. Wyznacznikiem jakości życia staje się konsumpcjonizm, a jego podstawową kategorią – przyjemność (Skibińska, Siemieniecka [red.] 2015: 50).

Przeprowadzone badania miały na celu zbadanie sieci pod kątem negatywnych skutków społecznych gier oraz aplikacji komputerowych, a także *social mediów*. Wynikiem badań było wyselekcjonowanie najpopularniejszych wyzwań internetowych oraz gier komputerowych umieszczanych na listach agresywnych, brutalnych i zagrażających dziecku pseudorozrywek.

## Wirtualne wyzwania, realne konsekwencje

Czymś, co można by uznać za karę mitycznych bogów, są z pewnością współczesne *social media*, a może konkretniej: określona działalność ich użytkowników. Warto jednak w tym kontekście zadać pytanie: którą wersję mitu o Pandorze wybrać? Tę, w której wszystkie nieszczęścia rozeszły się na cały świat, lecz na dnie puszek zgodnie z wolą Zeusa pozostała Nadzieja, czy wersję o tym, jak Pandora wypuściła na świat cierpienie, nie zauważając Nadziei i zatrzasnąwszy wieko puszek, przez co uwięziła ją na wieki? Perspektywa braku nadziei dla nas, jako społeczeństwa przenikniętego technologią, jawi się niezwykle brutalnie. Zanikają w nas pierwotne instynkty, z pokolenia na pokolenie ewoluujemy, chcąc przysposobić się do nowoczesnego świata. Gubimy się w określaniu nowej roli cyberprzestrzeni i technologii.

Współczesna sieć oferuje niezwykle wiele. W hierarchii najpopularniejszych, a w języku Internetu – „klikanych” stron są te dokumentujące kontrowersyjne treści, jak choćby słynne wyzwania. Intrygującym jest fakt, iż mechanizm ich działania jest podobny do gier komputerowych. Podejmujący się misji gracz czy w przypadku *challenge’u* uczestnik motywuje się już nie za pomocą zdobywania kolejnych poziomów w grze, ale liczby zdobytych *like* czy *share*. Problem jednak polega na tym, że choć wyzwanie jest wirtualne – podobnie jak w świecie gier komputerowych – to gracz coraz częściej ponosi realne konsekwencje.

Niebezpieczną zabawę, którą już w momencie jej powstania – rozprzestrzeniła się w Stanach Zjednoczonych na przełomie XX i XXI wieku – można by uznać za internetowy *challenge* była choking game. W polskim tłumaczeniu „zabawa w podduszanie” zyskała popularność wśród osób nieletnich, które celowo odcinały sobie dopływ tlenu na różne sposoby, efektem czego miały być halucynacje (Wikipedia 2020). Jak łatwo się domyślić, tak nierozsądna rozrywka pociągnęła za sobą ofiary śmiertelne, jedną z nich był 11-letni Carson Bodkins, który mimo interwencji ze strony swojej matki, ratowników pogotowia, a także lekarzy w szpitalu zmarł z powodu niedotlenienia mózgu (Wprost 2018).

Historia, niestety, lubi się powtarzać, a użytkownicy sieci rzadko kiedy potrafią wyciągać wnioski ze wcześniejszych lekcji. Na zyskującym coraz większą popularność serwisie TikTok w 2021 roku pojawił się trend w postaci podobnego do choking game wyzwania. Opisywany w mediach jako **blackout challenge** zebrał wiele ofiar śmiertelnych, niemal wszystkie opisały środki masowego przekazu, między innymi historię 12-letniego chłopca z Oklahomy czy 10-letniej dziewczynki z Włoch, lecz to tylko jedne z nielicznych publicznych śmierci podczas śmiertelnej zabawy (Tyszkowski 2021). Obecnie nie ma możliwości dotarcia do treści otagowanych jako „blackout challenge”; właściciele serwisu, świadomi zagrożenia, zablokowali dostęp do treści niedozwolonych w świetle ich zasad.

TikTok to miejsce wielu współczesnych wyzwań. Z początkiem pandemii wirusa Sars-CoV-2 użytkownicy sieci znaleźli wyzwanie odpowiadające zaistniałej sytuacji – **Coronavirus challenge**. Influencerka Ava Louise postanowiła udowodnić, że koronawirus nie istnieje i w tym celu na udostępnionym w sieci filmiku polizała deskę ubikacji w samolocie (Wray 2020). Nagranie bardzo szybko rozeszło się po sieci, zyskując ogromną popularność, szczególnie wśród najmłodszych. Szkoda tylko, że informacja o chorobie autorki tydzień po publikacji nie rozeszła się jeszcze większym echem.

Nie każde opublikowane w sieci wyzwanie ma inicjatora, którego można pociągnąć do ewentualnej odpowiedzialności. Wydarzenie, w którym trudno go odnaleźć, co jest chyba dla niego samego dobre, bo pomysł nie powinien się wiązać z poczuciem dumy, dotyczyło oddania moczu w spodnie. *Social media* takie jak Instagram czy TikTok zalewała fala nagrań młodych ludzi, którzy smartfonem w lustrzanym odbiciu dokumentowali załatwienie swojej fizjologicznej potrzeby w ubraniu, co znane jest pod nazwą **pee challenge** (Droga Do 2020).

Połączeniem pewnego rodzaju wyzwania i jednocześnie gry było niezwykle niebezpieczne zjawisko nazwane **niebieskim wielorybem**. To internetowa pasta, która przerosła się w realne konsekwencje. Gra polegała na wykonaniu 50 niezwykle trudnych zadań przez kolejne 50 dni, po jednym wyzwaniu każdego dnia. Finałem „zabawy” była samobójcza śmierć gracza. Do codziennych zadań należało między innymi oglądanie horrorów, myślenie o rzeczach zabronionych dla dzieci czy samookałeczenie się. Każdy z grających poddany był „opiekunowi gry”, który indywidualnie prowadził uczestnika. Kontaktował się z nim najczęściej nocą, a zlecone zadania datował na godzinę 4.20, tak by nikt nie mógł ingerować w realizację niebezpiecznych wyzwań. W Polsce znane są przypadki ofiar tej gry, jest to między innymi grupa trzech nastolatków ze szczecińskiej szkoły, którzy dla realizacji zadania samookałeczali się (Is, ww 2020). Z doniesień policji i mediów udało się ustalić, iż gra „Niebieski wieloryb” wywodzi się z rosyjskiego portalu społecznościowego VKontakte. Sprawa trafiła do prokuratury.

Niestety, jak donoszą środki masowego przekazu, jest wielu zainteresowanych tworzeniem podobnych projektów, zachęcających młodych ludzi do robienia sobie krzywdy. W 2022 r. policjanci z Poznania zatrzymali 24-letniego obywatela Ukrainy, który namawiał dzieci i młodzież do samookaleczeń i samobójstwa. Jedną z jego ofiar została objęta opieką medyczną po tym, jak pocięła niemalże całe swoje ciało (FA, MNIE 2020).

## Brutalny świat gier komputerowych

Niejedynemu użytkownikowi sieci mógłby się wydawać, że gry komputerowe w świetle współcześnie rozwiniętej cyberprzestrzeni stały się przeżytkiem. Tymczasem rynek znanych pożeraczy czasu kwitnie, coraz drożej sprzedając gry i rozwijając olbrzymi rynek produktów nawiązujących do ich fabuły. Jeszcze przed pandemią w 2018 roku Światowa Organizacja Zdrowia (WHO – World Health Organization) wpisała na listę Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-11: uzależnienie od gier komputerowych (Borkowska). Czy miała ku temu powody? Szybki przegląd wydarzeń z Polski i świata wskazuje na to, że, niestety, jako globalne społeczeństwo mamy z tym poważny problem.

Historią mrozącą krew w żyłach jest opowieść o amerykańskim mordercy Devinie Moore. W 2003 roku policja aresztowała chłopca pod zarzutem kradzieży samochodu. Podczas przesłuchania doszło do niebywałego zwrotu akcji: chłopak napadł na przesłuchującego go policjanta, zabrał mu broń i oddał trzy strzały. Policjant przesłuchujący został ranny w głowę. Młody morderca, uciekając z komisariatu, ranił jeszcze dwóch policjantów, ukradł policyjny radiowóz i uciekł. Po czterech godzinach został złapany na terenie Mississippi. Podczas procesu sądowego wyszło na jaw, iż Amerykanin był miłośnikiem gry *Grand Theft Auto: Vice City*, w której zjawiska kradzieży, aresztowań czy pościgów tworzą główną oś fabuły. Moore po aresztowaniu i otrzymaniu wyroku kary śmierci poprzez zatrucie, wygłosił oświadczenie, w którym stwierdził, że: „[...] życie to gra video. Kiedyś trzeba umrzeć” (Nawak 2018).

W 2008 roku młody mieszkaniec Bangkoku podobnie do Moore'a chciał przenieść świat gry do świata realnego. Także zafascynowany brutalną grą *Grand Theft Auto* postanowił okraść taksówkarza, tak jak często robił to w grze; podczas rozprawy zeznał: „chciałem sprawdzić, czy w realu równie łatwo jest okraść taksówkarza, jak w grze”. Rzeczywistość okazała się jednak trudna, kierowca pojazdu stawiał opór, w wyniku czego 18-letni gracz zadźgał 54-letniego taksówkarza nożem. Za popełnione przestępstwo groziła mu nawet kara śmierci (TVN24 2008).

Kolejnym szokującym przypadkiem negatywnego wpływu gier komputerowych na młodzież jest postać Adama Lanzdy, który „zyskał popularność” koszmarną strzelaniną w szkole Sandy Hook 14 grudnia 2012 roku. Nastolatek był typem samotnika, wolny czas spędzał w swoim pokoju, grając w gry takie jak *Gears of War* czy *Call of Duty*. Co ciekawe, zabronił wstępu do sypialni własnej matce i komunikował się z nią wyłącznie za pomocą e-maili. Feralnego dnia zastrzelił swoją matkę podczas snu, a następnie udał się do szkoły uzbrojony w broń palną, gdzie zamordował 20 dzieci i 6 dorosłych (Nawak 2018).

Formę gry przybierają także nowoczesne aplikacje. Jeszcze kilka lat temu w hierarchii najpopularniejszych aplikacji pobieranych na smartfona znajdowało się *Pokemon GO*. Gra, która łączyła świat wirtualny ze światem realnym. Nowoczesne technologie

pozwalają bowiem, bez specjalistycznego oprogramowania i sprzętu ingerować z poziomu smartfonu w świat realny. Nie powinno zatem dziwić, że młodzi gracze, nieposiadający odpowiedni kompetencji, zaczęli się gubić. Media przepełniały informacje o ofiarach śmiertelnych, które nie bezpośrednio przez grę, ale przez nieuwagę, którą gra powodowała, stawały się ofiarami strzelanin czy wypadków samochodowych (Gołąb 2016, Popławska 2016, WP Tech 2016).

Nie tylko internetowe aplikacje czy gry komputerowe potrafią namącić w głowie młodym umysłem. Za przykład niech posłuży tragedia zza oceanu, która wydarzyła się w 2012 roku. Nastoletni Daniel Bartlam zatłukł młotkiem swoją mamę, a następnie spalił jej ciało. Podczas procesu sądowego wykazano, że chłopiec był fanatycznie zafascynowany postacią mordercy z serialu *Coronation Street*. Za popełnione przestępstwo 14-latek otrzymał wyrok dożywocia (Wilkins 2021]).

Nie trzeba jednak lecieć za ocean, by dostrzec, jak duży wpływ ma świat cyfrowy na dzieci i młodzież. Historia 21-letniego mordercy z Polski skazanego na potrójne dożywocie dowodzi, jak duże trudności na tle prawidłowego rozwoju psychicznego mają współcześni młodzi dorośli. Do zabójstwa ze szczególnym okrucieństwem doszło w Ząbkowicach Śląskich w grudniu 2020 roku. Według śledczych Marcel C. zadał swoim śpiącym rodzicom i 7-letniemu bratu śmiertelne ciosy siekierą, po czym upozorował napad na swój dom i wezwał policję. W toku śledztwa nastolatek przyznał się do zarzucanych mu czynów, a sąd skazał go na dożywocie za każde z popełnionych przestępstw. Biegli psychiatrzy stwierdzili u młodego mężczyzny, że w trakcie popełnianego czynu był osobą poczytalną, jednakże zdiagnozowano u niego zaburzenia osobowości wiążące się z wrogością i nienawiścią wobec otoczenia, brakiem empatii, a także obwinianiem innych za własne niepowodzenia.

## Brak granic między światami

„Największym niebezpieczeństwem jest zatarcie się w świadomości gracza granicy między światem realnym a wirtualnym” (Kozak 2011: 107). Zaniedbania od najmłodszych lat, takie jak brak nauki odczuwania konkretnych emocji i umiejętność ich nazewnictwa, a także brak edukacji medialnej mającej wpływ choćby na kwestie przenikania światów realnego i wirtualnego, skutkują w pokoleniu Z (urodzeni w latach 1995–2010) wieloma problemami. Paradoksalnie łatwiej przychodzi żyć tym urodzonym „z tabletem w ręku”, którzy innego, analogowego świata po prostu nie znają.

Sposób przedstawiania przemocy w grach komputerowych powoduje, że użytkownik nabiera przekonania o powszechności agresji w świecie, akceptując ją jako element relacji międzyludzkich. Ważnym czynnikiem wpływającym na osvajanie się dzieci z przemocą jest to, że przemoc w grach nie jest karana tylko nagradzana. Gry o charakterze agresywnym powodują znieczulenie na agresję wobec ludzi (Andrzejewska 2014: 68).

„Kultura doznań wzrokowych” (Andrzejewska 2014: 68) uobecnia się we współczesnej sieci poprzez krzykliwe nagłówki, brutalne zdjęcia, kontrowersyjne treści. Agresja prezentowana na pierwszych stronach internetowych gazet i afiliowana przez dziennikarzy stała się chlebem powszednim. Współzawodnictwo, które towarzyszy ludzkości od lat, dzięki metadany i licznikom aktywności nabrało całkiem innego

znaczenia. Walka o odbiorców, chęć bycia najlepszym powodują, że twórca wybiera i tworzy to, co szokuje, wstrząsa, zadziwia, budzi kontrowersje. Coś, co wykracza poza normy społeczne, niekiedy nawet etyczne. Samonakręcająca się machina sprawia, że coraz trudniej nas jako odbiorców zaskoczyć. Przecież już wszystko widzieliśmy, a wciąż chcemy więcej i więcej. Stanisław Kozak zauważa, że: „początkowo silne pobudzenie emocjonalne na skutek wielokrotnego oglądania takich scen [agresywnych, wstrząsających – W.W.] prowadzi do zubożenia i braku reakcji na przedstawiane obrazy” (Kozak 2011: 121).

Młodym ludziom niełatwo odnaleźć się w rzeczywistości pełnej brutalności i fałszu. Nie posiadając odpowiednich kompetencji, nie są świadomi pułapek i niebezpieczeństw, które kryje sieć. Wielowymiarowy charakter zagrożeń – od zażartego współzawodnictwa, selekcji po internetową patologię (agresja, seksting, grooming, stalking itd.) – sprawia, że media oddziałują na wiele aspektów: system wartości, normy postępowania, zmiany w osobowości, postawy wobec innych, zanik samodzielnego myślenia itd.

Marta Więckiewicz w swoich rozważaniach na temat wirtualnej idei Internetu zauważa, że coraz więcej osób mitologizuje sieć i traktuje jako coś nierealnego: „[...] przyjęło się mówienie o Internecie właśnie jako o świecie nierealnym. Tymczasem sieć to rzeczywistość” (Więckiewicz, Sokołowski [red.] 2007: 367). Rzeczywistość, która w końcu musi być tak pojmowana. Choć okryta w złudny kształt graficznych form i umiejscowiona na szklanym ekranie, każe ponosić użytkownikowi namacalne i realne konsekwencje. Nie można dopuścić do sytuacji, w której te dwa światy zatrą granicę między sobą. Nieumiejętność odróżnienia tego, co jest „grą” w grze, a co „grą” w realnym życiu, spowodowała wiele nieszczęść, które przedstawiono w poprzedniej części. Anna Andrzejewska w swojej publikacji poświęconej zagrożeniom powodowanym aktywną obecnością młodych ludzi w sieci, stawia pytanie, niezwykle ważne w kontekście wcześniej przytoczonych historii:

Oprócz agresji w grach komputerowych premiowane są także inne zachowania negatywne. W wielu grach z udziałem samochodów wyścigowych wygrywają ci zawodnicy, którzy łamią wszelkie reguły uczciwej sportowej rywalizacji. Nasuwa się więc kontrowersyjne, ale coraz bardziej realne pytanie: czy wychowujemy prawego człowieka, czy profesjonalnego mordercę? (Andrzejewska 2014: 70)

## Rekomendacje Ministerstwa Zdrowia

Problemowi uzależnienia od nowoczesnych technologii od lat przyglądało się wiele stowarzyszeń, towarzystw, korporacji i szereg innych grup, którym na sercu lub w których interesie leżała kwestia młodych ludzi. Po trwającej dwa lata pandemii, która zrewolucjonizowała analogowe społeczeństwo i zmusiła do wprowadzenia w życie scenariusza filmu rodem z *science-fiction*, polskie władze zdecydowały o podjęciu kroków w kierunku zerwania uzależnienia od sieci. Z początkiem 2022 roku Narodowy Fundusz Zdrowia wraz z Ministerstwem Zdrowia uruchomił pilotażowy program pomocy dla dzieci uzależnionych od nowych technologii cyfrowych. Program skierowany jest do dzieci najmłodszych, jeszcze przed rozpoczęciem nauki szkolnej, po młodzież kończącą szkołę ponadpodstawową. Fachowe wsparcie mają otrzymać w 11 ośrodkach specjalistycznych zlokalizowanych w Warszawie, Wrocławiu, Zielonej Górze, Toruniu,

Bielsku-Białej, Jeleniej Górze, Koninie, Łodzi i Szczecinie. Młodzi pacjenci nie potrzebują skierowania na terapię, a całość leczenia jest bezpłatna. Na podjętą terapię składają się:

- porada lekarska diagnostyczna,
- porada lekarska terapeutyczna,
- porada lekarska,
- porada psychologiczno-diagnostyczna,
- porada psychologiczna,
- sesja psychoterapii indywidualnej,
- sesja psychoterapii rodzinnej,
- sesja psychoterapii grupowej,
- sesja psychoedukacja (Narodowy Fundusz Zdrowia 2022).

Pilotażowy program pomocy będzie trwał do czerwca 2023 roku, jednak jak podkreślają jego twórcy, ma być to tylko zaczyn do opracowania modelu opieki długotrwałej. „Jestem przekonany, że dzięki tej inicjatywie placówki realizujące program wypracują wzorcową ścieżkę terapeutyczną dla dzieci, które zmagają się z uzależnieniem od smartfona, czy komputera, którą będzie można wykorzystać na szeroką skalę w całej Polsce”<sup>1</sup>.

## Wyzwania dla edukacji medialnej

Grzegorz Ptaszek we wstępie do publikacji dotyczącej edukacji medialnej przytacza słowa jednej z użytkowniczki mediów, która napisała „to nie ludzie głupieją od internetu, to internet głupieją od ludzi” [Ptaszek 2019:9]. Podejmowane przez użytkowników mediów działania sprawiają, że współczesna sieć przesiąknięta jest treściami pełnymi agresji, mowy nienawiści i nieodpowiedzialnych zachowań. Parafrazując Hannę Krall – sami sobie zgotowaliśmy taki los. Elementem, który wciąż jest trudnym do określenia przez nieustanny rozwój cyberprzestrzeni, to mechanizmy rządzące siecią. Ich poznanie i nauczanie o nich jest jednym z najważniejszych aspektów współczesnej edukacji medialnej. Uświadomienie konsekwencji, jakie niesie przenikanie się życia realnego z życiem wirtualnym, w momencie, kiedy jeden z najbardziej wpływowych twórców social mediów Mark Zuckerberg tworzy, rozwija i nieustannie modyfikuje Metaverse<sup>2</sup>, staje się sprawą priorytetową. Od wykształcenia i wychowania do mediów zależy zatem nasza przyszłość, w realnym i cybernetycznym świecie, o ile taki podział będzie za kilka lat jeszcze istniał.

## Bibliografia

- Andrzejewska Anna. 2014. Gry komputerowe rozrywką nastolatków. W: Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne. Warszawa. 61–78.
- Kozak Stanisław. 2011. Internetoholizm, gry komputerowe i hazard internetowy. W: Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży. Warszawa. 102–140.

---

<sup>1</sup> Wypowiedź Filipa Nowaka, prezesa Narodowego Funduszu Zdrowia (Narodowy Fundusz Zdrowia 2022).

<sup>2</sup> Metaświat to poszerzona, wirtualna rzeczywistość, iteracja Internetu jako jedyne, uniwersalnego świata, do którego dostęp może mieć każdy za pomocą sprzętu takiego jak okulary VR, słuchawki itd.

- Skibińska Małgorzata. 2015. Czy pokolenie cyfrowe potrzebuje edukacji informacyjnej?. W: Edukacja a Nowe Technologie w kulturze, informacji i komunikacji. Dorota Siemieniecka (red.). Toruń. 49–68.
- Ptaszek Grzegorz. 2019. Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji. Kraków.
- Virilio Paul. 2007. Wypadek pierworodny. Krystyna Szeżyńska-Maćkowiak (tłum.). Warszawa.
- Więckiewicz Marta. 2007. Internet: wirtualna idea i realne skutki. Wybrane aspekty rozwoju Internetu. W: (Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje. T. 1. Marek Sokołowski (red.). Olsztyn. 367–377.

## Netografia

- Borkowska Anna. Uzależnienie od gier komputerowych na liście WHO. [https://akademia.nask.pl/blog/1/uzaleznienie-od-gier-komputerowych-na-liscie-who\\_i10.html](https://akademia.nask.pl/blog/1/uzaleznienie-od-gier-komputerowych-na-liscie-who_i10.html) [dostęp: 9.04.2022].
- Droga Do. 2020. Pee Your Pants Challenge – TikToka edukacja z przedsiębiorczość. <https://www.youtube.com/watch?v=1bDGkSPGBIE> [dostęp: 10.04.2022].
- FA, MNIE. 2020. Niebieski Wieloryb w Polsce. Dziewczynka miała pocięte całe ciało. <https://www.tvp.info/48060242/niebieski-wieloryb-w-polsce-ofiara-dziewczynka-pociete-cale-cialo-makabryczna-gra-miala-doprowadzic-do-samobojstwa-wieszwiecej> [dostęp: 3.06.2022].
- Gołąb Mateusz. 2016. Bądźcie ostrożni podczas zabawy w Pokemon GO. Gracz wywołał ogromny wypadek na autostradzie. <https://www.ppe.pl/news/44898/badzcie-ostrozni-podczas-zabawy-z-pokemon-go-gracz-wywolal-ogromny-wypadek-na-autostradzie-aktualizacja-1.html> [dostęp: 17.03.2023].
- Is, ww. 2020. 50 zadań Niebieski Wieloryb. Niebieski Wieloryb to bardzo groźna gra. <https://expressilustrowany.pl/50-zadan-niebieski-wieloryb-niebieski-wieloryb-to-bardzo-grozna-gra/ar/c1-11897521> [dostęp: 3.06.2022].
- Narodowy Fundusz Zdrowia. 2022. Twoje dziecko jest uzależnione od komputera lub smartfonu? Od teraz otrzyma specjalistyczną pomoc na NFZ. [https://www.nfz.gov.pl/aktualnosci/aktualnosci-centrali/twoje-dziecko-jest-uzaleznione-od-komputera-lub-smartfonu-od-teraz-otrzyma-specjalistyczna-pomoc-na-nfz,8116.html#\\_ftnref1](https://www.nfz.gov.pl/aktualnosci/aktualnosci-centrali/twoje-dziecko-jest-uzaleznione-od-komputera-lub-smartfonu-od-teraz-otrzyma-specjalistyczna-pomoc-na-nfz,8116.html#_ftnref1) [dostęp: 1.06.2022].
- Nawak, 2018, 10 przestępstw powiązanych z grami komputerowymi. <https://ciekawe.org/2018/05/28/10-przestepstw-powiazanych-z-grami-komputerowymi> [dostęp: 30.05.2022].
- Popławska Ewa. 2016. Pierwsza śmiertelna ofiara grania w Pokemon Go w Japonii. <https://wiadomosci.wp.pl/pierwsza-smiertelna-ofiara-grania-w-pokemon-go-w-japonii-6029556285572225a> [dostęp: 17.03.2023].
- TVN24. 2008. Nastolatek zabił, bo chciał tak jak w GTA. <https://tvn24.pl/swiat/nastolatek-zabil-bo-chcial-tak-jak-w-gta-ra66806-3713755> [dostęp: 31.05.2022].
- Tyszkowski Jakub. 2021. „Blackout challenge” znów zabija nastolatka. Nie demonizujmy przez to TikToka. <https://vibez.pl/wydarzenia/blackout-challenge-znow-zabija-nastolatka-nie-demonizujmy-przez-to-tiktoka-6665756941736736a> [dostęp: 20.04.2022].
- Wikipedia. 2020. Choking game. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Choking\\_game](https://pl.wikipedia.org/wiki/Choking_game) [dostęp: 23.04.2022].
- Wilkins Jacob. 2021. The Coronation Street Killer. <https://medium.com/crimebeat/the-coronation-street-killer-58ae957bba3f> [dostęp: 3.04.2022].
- Wirtualna Polska Tech. 2016. Pokemon Go: Pierwsza ofiara śmiertelna. <https://tech.wp.pl/pokemon-go-pierwsza-ofiara-smiertelna,6034810040009857a> [dostęp: 17.03.2023].



Wray Meaghan. 2020. 'Corona challenge': TikTok star films herself licking airplane toilet seat. <https://globalnews.ca/news/6718358/tiktok-toilet-seat-lick-coronavirus/> [dostęp: 19.04.2022].

Wprost. 2018. Wziął udział w „wyzwaniu duszenia”. 11-latek nie żyje. <https://www.wprost.pl/swiat/10163500/wzial-udzial-w-wyzwaniu-duszenia-11-latek-nie-zyje.html> [dostęp: 14.06.2022].

### Streszczenie

*Social media*, aplikacje i gry stały się dla wielu młodych ludzi nieodłącznym elementem życia, a ich użytkowanie codzienną rutyną. Forma, metoda, sposób oraz intencja, w której młodzi ludzie używają mediów, zaczęła rzutować na ich zachowanie, myślenie – bycie. Zwrócenie uwagi na negatywne skutki społeczne oddziaływania mediów na młodzież staje się w obecnych czasach sprawą niezwykle ważną. *Challenge'y*, *fake newsy*, złe nawyki stały się dominantą, a wręcz synonimem *social mediów*. Ultraszybkie zmiany technologiczne nie pozostawiają wyboru, aby już dziś zastanowić się, co i w jaki sposób powinna zrobić edukacja medialna, by przygotować młodych ludzi na tę niezwykle trudną podróż, pełną przeszkód i niebezpieczeństw.

### Online games, why are young people being killed by the media?

#### Abstract

Social media apps and games have become an integral part of daily life and routine for many young people. The form, method, manner, and intention in which young people use media influence their behavior, thinking, and even being. The negative social effects of media on young people is an extremely important issue. Challenge, fake news, and bad habits have increased largely due to social media. Ultra-fast technological changes leave no choice but to consider what media education should do to prepare young people for this extremely difficult journey, full of obstacles and dangers.

**Słowa kluczowe:** Internet, wyzwania, gry, edukacja, młodzież

**Key words:** Internet, challenges, games, education, youth

**Weronika Wójcik** – doktorantka II roku Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych i Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego w dyscyplinie pedagogika. Z wykształcenia filolożka języka polskiego oraz pedagog medialny. W obszarze jej zainteresowań badawczych znajduje się sposób wykorzystywania nowoczesnych technologii w edukacji oraz kwestie kompetencji medialnych, czemu poświęciła publikację *Zdalnie niezdolni? Kompetencje medialne w polskiej oświacie spowodowane pandemią wirusa COVID-19*, a także zagadnieniami związanymi z wpływem pandemii i wojny na oświatę w Polsce. Członkini Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej.