Informacja prasowa

**„The game of bullying” – czyli gra w prześladowanie**

**Bycie ofiarą prześladowania i dręczenia rówieśniczego jest jednym z trudniejszych szkolnych doświadczeń. Zjawisko to może prowadzić do obniżenia jakości życia i problemów w obszarze zdrowia psychicznego. Niestety zachowania polegające na świadomym gnębieniu, znęcaniu się lub upokarzaniu wybranych osób są w polskiej szkole zjawiskiem dotykającym około 54% uczniów szkół podstawowych i 36% uczniów szkół średnich[[1]](#footnote-1). Aby dokładniej zrozumieć proces dr Małgorzata Wójcik oraz Maria Mondry, psycholożki z Uniwersytetu SWPS w Katowicach, przeprowadziły badanie terenowe w szkołach na Śląsku.**

Głównym celem projektu była analiza prześladowania rówieśniczego występującego w klasach wśród uczniów w wieku 12-14 lat. Badano postrzeganie tego zjawiska przez uczniów, interpretowano powody, jakie nimi kierują oraz ich reakcje. Projekt pozwolił nie tylko opisać na czym polega tzw. „gra w prześladowanie”, ale również wskazać wnioski i rekomendacje postępowania dla wychowawców.

**„Gra w prześladowanie”**

Zachowanie uczniów w szkolnej rzeczywistości przypomina w niektórych aspektach grę online. Gimnazjaliści niczym postacie z wirtualnej rzeczywistości poprzez osiąganie celów i unikanie pułapek mogą przechodzić na kolejne poziomy. Jak zauważają badaczki, istnieją jednak zasadnicze różnice pomiędzy rozgrywką online a „the game of bullying”. Podczas tej w rzeczywistym świecie nie da się   
–tak jak w rywalizacji komputerowej – przerwać jej i zacząć od nowa. Trzeba również toczyć rozgrywkę na wszystkich poziomach jednocześnie, w konkretnym środowisku, na jasno określonych zasadach   
i w wyznaczonym czasie. Zwycięzcą gry zostaje ten uczeń, któremu udaje się uniknąć prześladowania ze strony swoich rówieśników. „The game of bullying” toczy się na trzech płaszczyznach. Uczniowie rywalizują na poziomie wewnątrzgrupowym – czyli w klasie, międzygrupowym – w szkole pomiędzy różnymi klasami oraz na poziomie interpersonalnym. Jednak wydaje się, że kluczowa jest rywalizacja na poziomie klasy.

*Jak się człowiek na początku postara i pokaże, że jest spoko i ma kolegów i takie rzeczy, to już jest jakby nietykalny, nawet jak się potem już nie stara. No coś takiego w sumie* – tak badany uczeń opisuje wejście na odpowiedni poziom w „the game of bullying”.

**Role uczniów w grze**

Podczas obserwacji prowadzonej w klasach, na podstawie konkretnych zachowań, badaczki określiły rolę poszczególnych uczniów. Najłatwiejsi do zidentyfikowania są uczniowie pełniący rolę agresorów   
i ofiar. Wyraźnie widoczni są też najbliżsi pomocnicy prześladowców. Większej uwagi wymaga analiza innych graczy, którzy w mniej lub bardziej oczywisty sposób biorą udział w prześladowaniu.   
Co najważniejsze, wszyscy są świadomi nie tylko swojej własnej pozycji w klasie, wzorców popularności i wykluczenia, ale także tego, jak postrzegają i oceniają ich inni. Raz przyjęta rola, np. agresora, asystenta czy aktywnego widza, jest bardzo trudna do zmiany. Uczniowie obawiają się utraty bezpiecznego miejsca między odrzuceniem a popularnością, jeżeli „nagle” przestaną brać udział w „the game of bullying”.

*Jakoś tak dołączyłem do Patryka, gdy dokuczał Karolowi. Teraz już mam tego dość, ale jakbym przestał, to Patryk by pomyślał, że jestem gejem, a to byłoby bardzo niebezpieczne –* podkreśla jeden z uczniów.

*Kiedyś wzięli plecak Pawła i zaczęli go przerzucać do siebie w kółku, ja też. No i teraz jak coś się dzieje, to kumple mówią do mnie, żebym też z nimi szedł. No i ja idę z nimi, mimo że wcale nie mam na to ochoty –* opowiada inny uczestnik gry w prześladowanie.

**Wnioski dla wychowawców**

Zrozumienie zjawiska, jakim jest prześladowanie rówieśnicze, jest niezwykle ważne dla pedagogów   
i wychowawców. Powinni oni postrzegać *bullying* jako proces, który może zacząć się od błahego incydentu. Wczesna reakcja może sprawić, że problem zostanie od razu rozwiązany. Natomiast gdy   
w klasie pojawi się prześladowanie, zadaniem pedagogów powinna być pomoc uczniom   
w przełamywaniu przyjętych przez nich zachowań. Bez wsparcia nauczyciela może się to nie udać.

We wnioskach z badania autorki również podkreślają, że skuteczność programów antyprzemocowych zwiększa się, jeśli przy ich planowaniu, realizacji oraz wdrażaniu biorą udział uczniowie. Dodatkowo   
od samego początku wychowawcy powinni pracować nad przyjazną atmosferą w grupie, która   
w przyszłości może przyczynić się to do obniżenia ryzyka występowania zjawiska prześladowania rówieśniczego.

Badanie zostało przeprowadzone na grupie 102 uczniów w wieku 12-14 lat. Pierwszy etap analizy polegał na obserwacji terenowej, która pozwoliła zidentyfikować zachowania związane   
z prześladowaniem rówieśniczym. Następnie, z grupą 47 ochotników z klas, w których został zaobserwowany problem, przeprowadzono wywiady indywidualne. Badanie zostało opisane   
w artykule: „*The Game of Bullying”: Shared Beliefs and Behavioral Labels in Bullying Among Middle Schoolers*, za który naukowczynie dr Małgorzata Wójcik oraz mgr Maria Mondry z Uniwersytetu SWPS w Katowicach otrzymały Nagrodę im. prof. Romana Czerskiego.

Więcej informacji o badaniu: [„*The Game of Bullying”: Shared Beliefs and Behavioral Labels in Bullying Among Middle Schoolers*](https://psycnet.apa.org/fulltext/2020-43455-001.html)

\*\*\*

**Uniwersytet SWPS** to nowoczesna uczelnia oparta na trwałych wartościach. Silną pozycję zawdzięcza połączeniu wysokiej jakości dydaktyki z badaniami naukowymi spełniającymi światowe standardy. Oferuje praktyczne programy studiów z psychologii, prawa, zarządzania, dziennikarstwa, filologii, kulturoznawstwa czy wzornictwa, dostosowane do wymagań zmieniającego się rynku pracy. Uniwersytet SWPS kształci ponad 17,5 tys. studentów w pięciu miastach: Warszawie, Wrocławiu, Sopocie, Poznaniu i Katowicach. Uczelnia posiada uprawnienia do nadawania stopnia naukowego doktora w pięciu dyscyplinach: psychologia, literaturoznawstwo, nauki o kulturze i religii, nauki socjologiczne, nauki prawne oraz doktora habilitowanego: nauk społecznych i humanistycznych   
z psychologii, kulturoznawstwa i prawa.

Tradycją uczelni są cykle otwartych wydarzeń naukowych, popularnonaukowych i kulturalnych. Częstymi gośćmi Uniwersytetu SWPS są światowej sławy naukowcy, znani artyści i przedstawiciele świata mediów. Jako jeden   
z najlepszych ośrodków psychologicznych w kraju, uniwersytet popularyzuje wiedzę psychologiczną realizując projekty: [Strefa Psyche](https://www.swps.pl/strefa-psyche), [Strefa Prawa](https://www.swps.pl/strefa-prawa), [Strefa Kultur](https://www.swps.pl/strefa-kultur), [Strefa Zarządzania](https://www.swps.pl/strefa-zarzadzania) i [Strefa Designu](https://design.swps.pl/).

Uniwersytet SWPS od lat dzieli się wiedzą i popularyzuje naukę nie tylko w murach kampusów, lecz także za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz własnych kanałów multimedialnych. We współpracy   
z partnerami zewnętrznymi organizuje liczne wydarzenia poświęcone wyzwaniom współczesności. Dociera do młodzieży, rodziców i opiekunów, osób zainteresowanych samorozwojem, aktualną wiedzą o człowieku   
i społeczeństwie, nowymi trendami w nauce, kulturze, biznesie, prawie i designie.

1. Przewłocka, J. (2015). *Bezpieczeństwo uczniów i klimat społeczny w polskich szkołach: raport z badania*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych. [↑](#footnote-ref-1)