

Jolanta SKUBISZ

Dr. Nauk Społecznych w Dyscyplinie Pedagogika

Nauczyciel Akademicki

Członek Zespołu Pedagogiki Społecznej

przy Komitecie Nauk Pedagogicznych Polskiej Akademii Nauk Warszawa,

Łódź, Polska

ORCID: 0000-0002-2171-4454

e-mail: j.skubisz@wp.pl

WPLYW MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH NA (NIE) BEZPIECZEŃSTWO PEDAGOGICZNE

Streszczenie. Zagadnienie mediów społecznościowych wpływające na wychowanie szczególnie uczniów i młodzieży, ma istotne znaczenie na ich bezpieczeństwo pedagogiczne, w tym i ryzykowne zachowania. We współczesnej pedagogice należy przede wszystkim odnieść do zmienności programów edukacyjnych i form dydaktyki, w tym ich wymiaru bezpieczeństwa na miarę współczesnych, cyfrowych czasów XXI wieku.

Niniejsza publikacja jest próbą przedstawienia wybranych uwarunkowań praktyki pedagogicznej na rzecz cyfrowej jakości wiedzy pedagogicznej, na bazie funkcjonowania algorytmów sztucznej inteligencji w mediach społecznościowych.

Słowluczowe: media społecznościowe, edukacja, sztuczna inteligencja, bezpieczeństwo

Wprowadzenie. Rozwój platformy internetowej i rodzaju nowego społeczeństwa, które ma miejsce w cyberprzestrzeni (przestrzeń wirtualna), przyczynił się do powstania mediów społecznościowych (*social media*) jako jednego z instrumentów umożliwiających też komunikację interpersonalną bez względu na czas i miejsce pobytu, co pozwala dostosować oferowany przekaz do rytmu własnego życia cyborga (osoba polegająca w dużym stopniu na urządzeniach technologicznych aby funkcjonować). W szczególności jest to widoczne wśród uczniów i studentów, którzy swoje interakcje społeczne przenoszą ze świata rzeczywistego do świata wirtualnego. Jest to miejsce dyskusji i spotkań, które odbywają się przy użyciu narzędzi takich jak e-mail czy wpisy publiczne i wiadomości bezpośrednie w internecie. Jak zauważa Papież Benedykt XVI (Orędzie, 2013), iż rozwój cyfrowych sieci społecznościowych, które sprzyjają tworzeniu się nowej «agory» – otwartej przestrzeni publicznej, w której ludzie dzielą się swoimi pomysłami, informacjami, opiniami i gdzie mogą również powstawać nowe więzi i formy wspólnoty.

Uczniowie i studenci – pokolenie nowej generacji pochłonięci byciem na platformie internetowej w mediach społecznościowych takich jak: Facebook Messenger, Instagram, MySpace, Orkut, Pinterestem, Skype, TikTok, Tuenti,

WhatsApp, X (Twitter) czy YouTube - i pomimo teŹ realnych korzyŹci plynących z nich w zakresie ułatwienia edukacji i uczenia się, takich jak: 1) poczucie przynaleŹności do grupy; 2) daję moŹliwość zdobywania wiedzy, weryfikowania jej oraz korygowania – niemal w czasie rzeczywistym; 3) ułatwiają komunikację nauczyciel – uczeń, student i odwrotnie; 4) pozwalają wyrazić siebie, pokazać się większej publiczności oraz otrzymać informację zwrotną; 5) mogę wspierać tutoring rówieŹniczy poprzez publikowanie w mediach społecznościowych instrukcji, projektów, które wyjaśniają jakiś problem; 6) pozwalają poznać osoby z rŹnych stron Źwiata i podtrzymywać te więzi, w tym ułatwiają kontakt z osobami o podobnych zainteresowaniach i pasjach; 7) zwiększają motywację i zaangażowanie oraz udział samych uczniŹw i studentŹw w dyskusjach; 8) ułatwiają uczniom i studentom w kreowaniu swojego wizerunku, redagowania publikowanych treŹci, grafik, filmŹw; 9) pozwalają uczniom i studentom uczestniczyć w wielu inicjatywach Źycia społecznego – nieŹwiadomie poddaję się funkcjonującym w sieci niebezpieczeństwom. MŹwi się, Źe jest to pokolenie Z (osoby urodzone w i po roku 1995) oraz, Źe jest ono juŹ stracone, poniewaŹ «lecą do ekranu jak ćma». Podatni sę na choroby metaboliczne i depresje. Algorytmy (Morańska, Ciesielka, Jędrzejko? 2020, s. 23) działają na nich jak przepis np. YouTube nauczyły się, Źe filmy, które wywołują strach baďŹ depresję przyciągają ich na dłuŹej mając w tym swój cel. A uŹytkownik z depresją jest lojalnym konsumentem. KaŹda sekunda na YouTube jest udokumentowana. YouTube prowadzi statystyki kaŹdej rzeczy, kaŹdej obejranej sekundy, i w którym momencie się przerwało. Kanały tego typu (teŹ Facebook, Instagram, TikTok itd.) sę tak zaprojektowane – by uzaleŹniały. A rodzice próbując utrzymać dzieci, uczniŹw, młodzieŹ z dala od ekranŹw super komputerŹw – nie mają szans. W Dolinie Krzemowej w zakresie badań sztucznej inteligencji (SI) sieci neuronowych, gdy nastąpił przełom w formie uczenia głębokiego juŹ dawał głębokie symptomy głębokiego wpłwu sztucznej inteligencji na szereg autentycznych problemŹw tego Źwiata, w tym nadmiernego korzystania przez dzieci i uczniŹw z aplikacji internetowych (Lee, 2019, s. 22-23). Wkszałcenie skutecznych algorytmŹw uczenia głębokiego wymaga mocy obliczeniowej i mnŹstwa danych. Obecnie algorytmy nie sę neutralne, sę karmione naszymi informacjami, wiadomościami zamieszczanymi w internecie (Źwiatowym zbiorze algorytmŹw), w zakresie bardzo wielu kategorii, które umoŹliwiają kategoryzowanie nas – cyborgŹw, na podstawie np. zainteresowań czy pasji. Algorytm jest inteligentny, poniewaŹ uczy się ze wszystkich informacji zawartych w bazie danych. W tym momencie liczą się juŹ tylko dane. Tak więc to algorytmy podejmują ostateczną decyzję i decydują za nas, na przykłaď jakie niusy zastaniemy po zalogowaniu się w internecie. Mogę one dotyczyć zarówno sportu lub kultury czy fotografii, i teŹ publikacji najnowszych agresywnych filmikŹw.

Zatem media społecznościowe sę instrumentami, które sę teŹ zagroŹeniem ze wzgłędu na niewłaŹciwe i nieakceptowalne społeczne zachowania. Generalnie dzieci i uczniŹwie bęďący uŹytkownikami YouTube i odbierając chociaŹby filmik, na którym jest np. poniŹany i hejtowany kolega – bęďą skategoryzowane przez algorytmy do osŹb, które interesują się takimi treŹciami i wiadomościami zawartymi

w sieci i będą im takie informacje z systemu napływały jako lojalnych użytkowników.

Rosnąca popularność ryzykownych, niebezpiecznych zachowań użytkowników mediów społecznościowych, ma coraz to większe dla nich znaczenie. Ta rosnąca popularność owych mediów tj. komunikowanie się online - to efekt rozwoju coraz to nowych możliwości technologicznych informacyjno-komunikacyjnych i zachodzące przemiany społeczne, szczególnie wśród młodego pokolenia. Dzisiaj już nikt nie kwestionuje, że nadrzędnym dobrem w obecnym pełnym coraz to nowszych technologii informacyjnych współczesnym świecie jest informacja. Znaczenie technologii cyfrowych w życiu użytkowników mediów społecznościowych jest coraz większe, a aplikacje internetowe (media społecznościowe) są codziennym towarzystwem uczniów i studentów, a także pedagogów. Oznacza to, takie stosowanie wiedzy przez pedagogów i uczniów, aby sprostała ona wymaganiom nowej generacji pedagogiki z wykorzystaniem takich umiejętności, jak: krytyczne myślenie, samodzielne uczenie się, stosowanie i wykorzystanie odpowiedniej technologii informacyjnej (cyfrowej), instrumentów oraz poszukiwania kreatywności w tym zakresie (Skubisz, 2021). Tym bardziej, że masowo wykorzystujemy narzędzia cyfrowe przy niskiej kompetencji do ich kreatywnego używania przez instrumenty dla rozwoju pedagogiki. Brak tej kompetencji nie pozwala na wyciąganie wniosków i w konsekwencji na podejmowanie odpowiedzialnych decyzji, a które są podejmowane przez algorytmy (sztuczną inteligencję).

Zatem warto ten potencjał wykorzystać w edukacji i uczenia się przy użyciu mediów społecznościowych w świecie wirtualnym współczesnej pedagogiki. Pedagogika wirtualna pozwala już uczyć inaczej, także wychowywać inaczej, wychodzić na naprzeciw nowym oczekiwaniom oraz racjonalnym potrzebom uczniów, studentów, pedagogów, naukowców. Niewątpliwie internet zmienił świat, a świat zmienia internet. Zatem edukacja nie może być spóźnioną włóczęgą w sieci – tj. współczesnej praktyki pedagogicznej. A priorytetowym zadaniem państwa w istocie kryzysu pedagogiki, szczególnie w płaszczyźnie, cyberprzestrzeni - świata wirtualnego, jest zapewnienie uczniom, studentom, pedagogom, naukowcom warunków do permanentnego rozwoju w celu sprawnego funkcjonowania w wirtualnej (cyfrowej) rzeczywistości.

Zachowania cyborgów w mediach społecznościowych. Można wyróżnić trzy typy zachowań wśród użytkowników mediów społecznościowych: 1) *komunikację pasywną* (tzn. bierne przyswajanie treści - brak zaangażowania i tworzenia własnej wartości dodanej, a jedynie przyswajanie dostępnych informacji tj. czytanie wpisów na blogu, oglądanie zdjęć i animacji, itp.); 2) *komunikację pośrednią (ogólną)* (tzn. tworzenie własnych treści i udostępnianie jej dla ogółu użytkowników, tj. publiczne posty tekstowe lub graficzne, które nie posiadają restrykcji co do grupy odbiorców; 3) *komunikację bezpośrednią*, która opiera się na kierowaniu treści bezpośrednio do konkretnej osoby lub grupy osób poprzez wysłanie wiadomości prywatnej lub e-maila (Grębosz, Siuda, Szymański, 2016, s. 15).

Tu można pokazać się innym – niekoniecznie takim jakim jest się naprawdę. Dzięki mediom społecznościowym jest możliwość bycia «kimś i zabłysnąć» wśród

swoich rówieśników, można wpływać na zachowania swoich kolegów i koleżanek oraz promować swoje głupie, ryzykowne, niebezpieczne zachowania prowadzące nierzadko do nieszczęść (Skubisz, 2024). Tu niejednostkowymi przykładami są uczniowie szkoły średniej 15-letni Wojtek z Piotrowa Trybunalskiego i 16-letnia Julia z Lublina, którzy przez hejt w roku 2024 popełnili samobójstwo. Do takich tragedii dochodzi w wielu miejscach w kraju. Kolejnym przykładem jest hejt w internecie Anji Rybik, polskiej supermodelki, projektantki mody, prezenterki telewizyjnej, osobowości medialnej i działaczki społecznej. Rubik jest uznawana za jedną z najpopularniejszych i najbardziej wpływowych modelek XXI wieku.

Z powyższych przykładów wynika, że hejtowana jest nie tylko młodzież. A co jest istotne w tym przekazie? To, że hejtowane są osoby zdolne, ukazujące swój talent – wyróżniające się. Generalnie jest tak, że ci, którzy nie potrafią budować dobra, kreują w swojej wyobraźni obraz wroga i przez głupotę czynią zeń cel swoich ataków (Tamże). Nadto, jak wynika z *Raportu danych KGP – 75%* uczniów wskazuje, że doświadczyło hejtu w mediach społecznościowych. Tyle samo procent (75) rodziców zaprzecza, iż ich dziecko padło ofiarą hejtu.

Media społecznościowe jako instrument w edukacji i pracy pedagogicznej. Szerokie możliwości, jakie dają media społecznościowe są powszechnie dostrzegane przez uczniów i ich rodziców, studentów, pedagogów, nauczycieli i naukowców. Sposoby ich efektywnego wykorzystania przez szkoły i uczelnie wyższe nie są jeszcze dostatecznie poznane, co stanowi tym samym szeroki obszar badawczy. Niezależnie, w którą stronę skierujemy wzrok, człowiek bierze media społecznościowe we własne ręce i prowadzi interakcję, dialog poprzez tworzenie własnych społeczności sieciowych. Tak więc, wizerunek młodego internauty – cyborga (Skubisz, 2022), jako człowieka niezainteresowanego otaczającą go rzeczywistością i wykorzystującego sieć internetową, jako miejsce tylko i wyłącznie do rozrywki - odeszło w zasadzie już w niebyt.

Traktując media społecznościowe jako instrument do zbierania, przechowywania, analizy, zarządzania i monitorowania danych – jak najbardziej wpisuje się on w definicje platform technologiczno-informacyjnych, w zakresie których wielkie koncerny biznesowe prześcigają się w ofertach na coraz to bardziej atrakcyjniejsze aplikacje internetu celem przyciągnięcia jak największej liczby użytkowników. Media społecznościowe (zwane też grupą aplikacji internetowych) są jednymi z takich platform, która zawiera instrumenty typu np. TikTok, YouTube itp., które w zasadzie też decydują o konkurencyjności we współczesnym wirtualnym i cyfrowym konsumpcjonizmie w zakresie zyskowych modeli biznesowych stworzonych szczególnie dla lojalnych konsumentów. Nie mniej każde pokolenie ma swoje nowatorskie projekty i formy, które są kultywowane i przekazują swoje umiejętności od wielu pokoleń. Lecz innowacje powstają na fundamencie edukacji – współpracy mistrza z adeptem i inspiracji

Idąc w stronę sztucznej inteligencji cała Europa wchodzi w sferę zagrożeń algorytmów, które decydują jaką np. uczelnię wyższą wybierzemy do uzyskania dyplomu. Przykładem może tu być aplikacja Parcoursup funkcjonująca we Francji na uniwersytetach. Jest to aplikacja, która dokonuje weryfikacji kandydatów na studia. Tej weryfikacji dokonują algorytmy. Aplikacja ta udostępnia siedemnaście

tysięcy programów edukacyjnych bez żadnych wskazówek, więc uczniowie nie mają ich – a jeśli nie pochodzą z rodziny o wykształceniu akademickim, nie będą mieli dostępu do potrzebnych informacji. Sposób przydzielania miejsc na uniwersytetach jest wybiórczy i przejrzysty oraz skomplikowany. Istotą tej kategoryzacji są kryteria podyktowane przez algorytmy sztucznej inteligencji. Pierwszym kryterium jest dopasowywanie studentów do różnych uczelni wyższych w oparciu o ich preferencje – ten algorytm jest dostępny publicznie on-line. Każdy może sprawdzić jak działa. Istnieją także inne algorytmy, które są stosowane przez uczelnie we Francji, w celu ustalenia rankingu kandydatów na te uczelnie w zakresie określonych algorytmów i tu są one już niepubliczne. Absolwenci szkół średnich nie mają pojęcia czego oczekują uczelnie, ponieważ algorytmiczne kryteria wyboru utrzymują w tajemnicy. Potencjalnym studentom mówi się różne rzeczy. W rzeczy samej nie wiedzą oni co jest ważne. Uczelnie ukrywają kryterium np. to, że patrzą jaką szkołę ukończył potencjalny kandydat. Zatem, czy szkoła cieszy się dobrą opinią, czy nie? - to często obraca się przeciwko kandydatowi dostanie się na wybrane na studia. Tu też ma decydujący czynnik zamieszkania na obrzeżach Francji, co dyskwalifikuje też jako przyszłego studenta i jednocześnie tworząc ofiary statystyk, od których w zasadzie nie można uciec. Ta więc nawet ukończenie szkoły średniej z wyróżnieniem nie ma tu znaczenia. Jest to niesprawiedliwe (Mroczna strona algorytmów, 2025).

Generalnie przy takich algorytmach zdolny uczeń nie ma szans na kształcenie się w uczelni wyższej. Tu zachodzi zatem pytanie o tworzone prawo ustawodawcze, które funkcjonuje w stronniczych algorytmach. Z pewnością prawo to nie jest tworzone przez algorytmy sztucznej inteligencji.

Generalnie, korzystanie z platformy mediów społecznościowych traktuje się jako naturalne zachowanie społeczne, które może mieć różne konsekwencje dla funkcjonowania cyborgów. Takie funkcjonowanie w sieci jest zatem zarówno «złe» jak i «dobre».

Literatura przedmiotu za Magdaleną Grębosz, Dagną Siudą i Grzegorzem Szymańskim (2016) wyróżnia sześć typów mediów społecznościowych (*social media*) i są to:

1) blogi (*blogs*) – najstarsza forma mediów społecznościowych. Są to strony, na których użytkownicy zamieszczają tekstowe wpisy oznaczone datą, kiedy zostały opublikowane, raczej później prezentowane od najnowszych do najstarszych. Najczęściej blog prowadzony jest przez jedną osobę i może dotyczyć życiowych doświadczeń danego użytkownika, tworząc swojego rodzaju publiczny pamiętnik lub też prezentować treści związane z jednym tematem, np. blogi modowe, o filmach, muzyce czy sporcie, itd.;

2) portale społecznościowe (*social networking sites*) – są to strony internetowe, które pozwalają użytkownikom na komunikację pomiędzy sobą za pomocą stworzonych przez nich spersonalizowanych profili, które zawierają informacje o użytkowniku i ilość udostępnianych informacji zależy od właściciela profilu. Portale pozwalają na wymianę informacji w różnych formach, którymi są: wiadomości tekstowe, zdjęcia, filmy, specjalny system znaków – tzw. emotikony. Takim przykładem portalu społecznościowego jest np. Facebook, MySpace, Orkut i Tuenti;

3) projekty zbiorowe (*collaborative projects*) – s to strony internetowe, ktre projektuj przedsiwzięcia oparte na zbiorowej (grupowej) wspłpracy. Pozwalaj one wielu uŹytkownikom jednoczenie na tworzenie treci zmierzajcych do osignicia wspłnego celu. Tak wic, kaŹdy z tej zbiorowoci (grupy) moŹe dodawa swoj tre oraz ulepsza efekty pracy pozostałych uczestników projektu.

Takim przykdem projektu zbiorowego jest Wikipedia. Zawiera ona szeroki zbir haseł ze wszystkich dziedzin, dla wielu jest podstawowym Źródłem informacji. Innym portalem zaliczanym do projektw zbiorowych jest samodzielnie funkcjonujce forum tematyczne;

4) społeczności skupione wokł treci (*content communities*) – s to portale, ktre pozwalaj uŹytkownikom na zamieszczanie treci okrełonego typu oraz udostpnianie ich. Innym obserwatorem tego portalu. Nie wymagaj one w zasadzie Źadnej personalizacji profilu. W zakresie *content communities* uŹytkownicy maj moŹliwość zamieszczania tu treci, ktre sami stworzyli oraz przekazywa pliki umieszczone juŹ w sieci przez innych. Tak wic, jest ryzyko złamania praw autorskich. Przykdami społeczności skupionych wokł treci s: YouTube (pliki video), Flickr (zdjęcia), SlideShare (prezentacje Power Point), itp.;

5) Wirtualne Źwiaty gier (*virtual game worlds*) – w podstawowych załzeniach s one bardzo podobne do wirtualnych Źwiatw społecznych, lecz tu wymaga si od uŹytkowników by stosowali si do ścile okrełonych reguł. Wirtualne gry wymagaj wspłnych działa ich uŹytkowników - cyborgw, ktrzy maj wspłny cel. Tu wirtualne Źwiaty gier nie daj aŹ tak duŹych moŹliwoci autoprezentacji, jak Źwiaty społeczne. Wirtualnymi Źwiatami gier s np.: World of Warcraft, Final Fantasy XIV i Ever Quest (Kaplan, Haenlein, 2010).

Atutem podziału uŹytkowników na tego rodzaju działalności jest to, Źe moŹna grupowa adresatw do dowolnej liczby uczniw i studentw wedł ich preferencji, pasji i zainteresowa.

W Źwiecie wirtualnym wspłczesna pedagogika zyskała now przestrze gównie informacyjną i komunikacyjną, ktra znacznie wykracza poza tradycyjne mury i klasy szkolne, sale wykładowe. Wkroczyła ona takŹe we wszystkie zaktki przestrzeni hybrydowej, w ktrej uprawiane s praktycznie wszystkie formy aktywności człowieka, w tym pracy zawodowej (zdalnej), ksŹtałcenia i dydaktyki, jak rwnieŹ kultury i rozrywki. Wspłczesna przestrze obecności pedagogicznej to przestrze midzy realnoci a wirtualnoci, gdzie otwieraj si nowe szanse, a zarazem nowe zagroŹenia dla bytowania i funkcjonowania podmiotw pedagogicznych.

W Dolinie Krzemowej znaczna cz rodzicw nie pozwala korzysta dzieciom z laptopw i telefonw, a Bill Gates pozwolił swoim dzieciom mie telefon dopiero w wieku 13. lat. W Polsce natomiast dzieci korzystaj z aplikacji w telefonie niemal od urodzenia za pozwoleniem rodzicw – swoich opiekunw. W wieku 9 lat, w zasadzie kaŹde dziecko ma swój telefoniczny aparat z najnowszymi aplikacjami, w tym narzdziami mediw społecznościowych, a rodzice przecigaj si w najnowszych modelach.

Polska szkoła «walczy» z plagą korzystania aparatów telefonicznych przez uczniów na terenie szkół, jednak rodzice nie wyrażają na to zgody by obligatoryjnie wprowadzić taki zakaz. Z taką regulacją w Statucie póki co, są pojedyncze szkoły.

Nowe technologie i narzędzia, w tym instrumenty jakimi są media społecznościowe powinny być wykorzystywane w procesie nie tylko dydaktycznym, edukacji i uczeniu się, lecz także wychowawczym, a w szczególności w sferze dla zapewnienia bezpieczeństwa. Zatem mądrością, jeśli nie zasadą nauczyciela winno być spotkanie z uczniami (studentami) nie tylko w murach szkolnych (salach wykładowych), lecz także w Ich wirtualnym środowisku – świecie, tj. na portalach społecznościowych platformy mediów społecznościowych. Zatem, by edukacja i uczenie się odbywały się w sferze bezpieczeństwa w mediach społecznościowych, należy zaobserwować zachowania użytkowników mediów społecznościowych, zrozumieć ich sens, zapamiętać oraz mieć predyspozycje osobowościowe i motoryczne oraz motywację, by je powtórzyć – zgodnie z teorią poznawczo-społeczną Alberta Bandury (2001).

Zamiast zakończenia. Brak realistycznego myślenia i rzetelnej oceny aspektów algorytmów sztucznej inteligencji użytkowników mediów społecznościowych tworzy nieformalny kodeks ucznia, studenta, pedagoga niemyślących krytycznie. Takiemu cyborgowi brakuje umiejętności oceny przeciwstawnych dowodów i argumentów oraz nie widzą oni technik stosowanych w mediach społecznościowych, którymi są manipulowani, i dzięki którym w sieci są bardziej atrakcyjni. Bez wykorzystania prawideł logiki cyborg przedstawia swój punkt widzenia za pomocą np. filmików, które są często wykorzystywane przez uczniów nagrywających swoich rówieśników w intymnych sytuacjach oraz udostępniając je w sieci i tym samym narażając ich na szyderstwa, poniżanie i falę hejtu. To kończy się często, jak w przypadku Wojtka i Julii – śmiercią. Nie możemy pozwolić by wielki algorytm zrównywał nasze myślenie z pracą sztucznej inteligencji. W kryzysie pedagogiki jesteśmy determinowani do tworzenia nowej kultury pedagogiki, opartej nie tylko na wartościach moralnych (troska o słabszych), społecznych (pluralizm), ale i ekonomicznych (zdolność aktywna w sposób najbardziej produktywny) oraz prawnych.

W Polsce prawo jest zdecydowanie pobłażliwe dla młodocianych sprawców cyberprzemocy, to jest hejtu i przemocy psychicznej.

Liczba samobójstw z tego powodu osób w grupie wiekowej poniżej 19 lat w latach 2020 – 2024 ogółem wśród chłopców i dziewczyn jest następująca, w roku: 2020 – odnotowano 107 samobójstw; 2021 – 127; 2022 – 156; 2023 – 145 i w roku 2024 było 127 samobójstw .

Z kolei prób samobójczych w tej samej grupie wiekowej i tych samych latach było adekwatnie, w roku 2020 – 737; 2021 – 1369; 2022 – 1936; 2023 – 1994 i w roku 2024 było ich 2054. Widać z danych, iż jest tendencja wzrostowa osób, które targają się na swoje życie

Jak widać z danych, w ciągu 5 lat odebrało sobie życie 662 osoby i próbowało je odebrać 8 090 osób poniżej 19 roku życia. (Raport na podstawie danych Komendy Głównej Policji na dzień 17.01.2025).

Już same dane statystyczne są przerażające i mówiące o wpływie mediów społecznościowych w wymiarze stosowania sztucznej inteligencji na nasze życie te realne i te, które jest w przestrzeni wirtualnej. Pokazują one też moc słów, które ranią i doprowadzają do braku chęci, aby żyć.

Jednym z powodów dla których człowiek opracowuje tak szkodliwe platformy jest to, że sztuczna inteligencja jest niezwykle biała, męska i pracują przy niej osoby z wyższym wykształceniem z tzw. pierwszego świata. Społeczność pracująca nad tymi narzędziami nie reprezentuje całej ludzkości. Działa presja pieniądza, identyfikacja zyskowych modeli biznesowych. Na przykład Google czy Facebook rejestrują każde nasze kliknięcie, a algorytmy poznają nasze nawyki, nastroje, cechy. Potem odbywa się handel naszymi danymi z firmami, które za pomocą technik manipulacyjnych skłaniają użytkowników sztucznej inteligencji do korzystania z ich wytworów produkcji, w tym aplikacji mediów społecznościowych (Mrocznna strona algorytmów, 2025). Literatura przedmiotu (Morańska, Ciesielka, Jędrzejko, 2020, s. 24) wyróżnia między innymi następujące szkodliwe działania w tym zakresie, to są: 1) manipulację informacyjną – jest to działanie wyłączające u odbiorcy refleksyjne myślenie, które przekierowuje uwagę na treści nieistotne lub zmienia kontekst interpretacyjny. W ten sposób, poprzez kształtowanie postaw i świadomości, ogranicza się możliwość krytycznej oceny informacji i samodzielność myślenia; 2) różne formy cyberprzemocy – oraz problemy prawne związane z sankcjonowaniem jej występowania, a także cyberprzestępczość przejawiająca się np. w oszustwach czy wyłudzeniach; 3) uzależnienie od internetu – tj. siecioholizm i cyberzaburzenia uznane za jednostkę chorobową. Ten makroskalowy problem jest skutkiem braku edukacji medialnej oraz kontroli aktywności uczniów i młodzieży w mediach społecznościowych, tj. sieci. 4) przejście kontroli przez wielkie firmy technologiczne nad standaryzacją rozwiązań i procesami cyberzacyjnymi, uniemożliwiając jakąkolwiek kontrolę społeczną nad przepływem danych i ich wykorzystaniem; 5) negatywne skutki algorytmizacji przy zastosowaniu sztucznej inteligencji; 6) problemy z cyberbezpieczeństwem i cyfrową suwerennością.

O tym przecież, jak niebezpieczna jest sztuczna inteligencja mając w swoich zasobach też media społecznościowe mówi Zespół Omega (Tegmark 2019), który założył firmę medialną w celu też przejścia kontroli nad światem.

LITERATURA

Bandura A. (2001). *Social cognitive theory: An agentic perspective* [w:] *Annual Review of Psychology*, T. 52. S. 1-26, URL: <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1> (dostęp 18 stycznia 2025).

Grębosz, M., Siuda, D., Szymański, G. (2016). *Social Media Marketing, Monografie Politechniki Łódzkiej*, Łódź.

Kaplan, A., Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media* [w:] *Business Horizons*, 53(1). S. 59-68.

Lee, K-F (2019). *Inteligencja sztuczna, Rewolucja prawdziwa. Chiny, USA i przyszłość świata*, tł. K. Hejwowski, Poznań: Media Rodzina.

Morańska, D., Ciesielka, M., Jędrzejko, M. (2020). *Edukacja w cyfrowym świecie. Edukacja 4.0*, Toruń: Akapit.

Mroczna strona algorytmów. (2025). Film dokumentalny. Kanał: Planete+HD, nadany dnia 04.03.2025, w godz. 20:40-21:35.

Papież, Benedykt XVI (2013). 47 Światowy Dzień Łączności, «*Sieci społecznościowe: Port of prawdy i wiary, nowe miejsca ewangelizacji*». Orędzie Ojca Świętego. URL: https://www.vatican.va/content/benedict-xvi/pl/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20130124_47th-world-communications-day.html (dostęp 16.01.2025).

Komenda Główna Policji, (2025). *Raport na podstawie danych KGP na dzień 17.01.2025*. Warszawa

Skubisz, J. (2024). *O bezczelności i głupocie. Próba refleksji pedagogicznej* [w:] *Bezczelność. Powszednie zniesmaczenia Polaków*, red. W. Pessel, Łomża-Siedlce: SSP «Stopka» im. Stanisława Zagórskiego w Łomży, Instytut Kultury Regionalnej i Badań Literackich im. Franciszka Karpińskiego w Siedlcach, ss. 186-199.

Skubisz, J. (2022). *Pedagogika pokoju (wojny) w refleksji metodologicznej* [w:] *Інноватика у вихованні*. Зб. наук. пр. Вип.16 /М-во освіти і науки України. Рівнен. держ. гуманіт. ун-т, упор.: О.Б.Петренко; ред. кол.: О.Б.Петренко, Н.Б.Грицай, Т.С.Ціпан та ін. Рівне: РДГУ. S. 141-151.

Skubisz, J. (2021). *O cyborgizacji pedagogicznej w rzeczywistości nie tylko wirtualnej. Co dalej z polską pedagogiką?* [w:] *Kultura wobec kryzysu. Polska i świat*, red. W. Pessel, Łomża-Siedlce: SSP «Stopka» im. Stanisława Zagórskiego w Łomży, Instytut Kultury Regionalnej i Badań Literackich im. Franciszka Karpińskiego w Siedlcach. S. 228-245.

Tegmark, M. (2019). *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*. Przeł. T. Krzysztoń, Warszawa: Prószyński i S-ka.

REFERENCES

Bandura A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective [w:] *Annual Review of Psychology*, T. 52. S. 1-26, URL: <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1> (dostęp 18 stycznia 2025).

Grębosz, M., Siuda, D., Szymański, G. (2016). *Social Media Marketing, Monografie*. Politechniki Łódzkiej, Łódź.

Kaplan, A., Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media [w:] *Business Horizons*, 53(1). S. 59-68.

Lee, K-F (2019). *Inteligencja sztuczna, Rewolucja prawdziwa. Chiny, USA i przyszłość świata* [Artificial Intelligence. The Real Revolution. China, the US and the Future of the World]. tł. K. Hejwowski, Poznań: Media Rodzina. [in Polish]

Morańska, D., Ciesielka, M., Jędrzejko, M. (2020). *Edukacja w cyfrowym świecie. Edukacja 4.0.* [Education in the Digital World. Education 4.0.]. Toruń: Akapit. [in Polish]

Mroczna strona algorytmów [The Dark Side of Algorithms]. (2025). Film dokumentalny. Kanał: Planete+HD, nadany dnia 04.03.2025, w godz. 20:40-21:35. [in Polish]

Papież, Benedykt XVI (2013). 47 Światowy Dzień Łączności, «*Sieci społecznościowe: Port of prawdy i wiary, nowe miejsca ewangelizacji*». Orędzie

Ojca Świętego [47th World Day of Connectivity, «Social Networks: Port of Truth and Faith, New Places of Evangelization». Message of the Holy Father]. URL: https://www.vatican.va/content/benedict-xvi/pl/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20130124_47th-world-communications-day.html (dostęp 16.01.2025). [in Polish]

Komenda Główna Policji, (2025). *Raport na podstawie danych KGP na dzień 17.01.2025*. [Report Based on Data from the National Police Headquarters dated January 17, 2025]. Warszawa [in Polish]

Skubisz, J. (2024). O beczelności i głupocie. Próba refleksji pedagogicznej [On Impudence and Stupidity: An Attempt at Pedagogical Reflection]. [w:] *Bezczelność. Powszednie zniesmaczenia Polaków*, red. W. Pessel, Łomża-Siedlce: SSP «Stopka» im. Stanisława Zagórskiego w Łomży, Instytut Kultury Regionalnej i Badań Literackich im. Franciszka Karpińskiego w Siedlcach, ss. 186-199. [in Polish]

Skubisz, J. (2022). Pedagogika pokoju (wojny) w refleksji metodologicznej [Pedagogy of Peace (War) in Methodological Reflection]. [w:] *Innowatyka u vykhovanni*. Zb. nauk. pr. Vyp.16 /M-vo osvity i nauky Ukrainy. Rivnen. derzh. humanit. un-t., upor.: O.B.Petrenko,; red. kol.: O.B.Petrenko, N.B.Hrytsai, T.S.Tsipan ta in. Rivne: RDHU. S. 141-151. [in Polish]

Skubisz, J. (2021). O cyborgizacji pedagogicznej w rzeczywistości nie tylko wirtualnej. Co dalej z polską pedagogiką? [On Pedagogical Cyborgization In Not Only Virtual Reality. What Next for Polish Pedagogy?] [w:] *Kultura wobec kryzysu. Polska i świat*, red. W. Pessel, Łomża-Siedlce: SSP «Stopka» im. Stanisława Zagórskiego w Łomży, Instytut Kultury Regionalnej i Badań Literackich im. Franciszka Karpińskiego w Siedlcach. S. 228-245. [in Polish]

Tegmark, M. (2019). *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji* [Życie 3.0. Człowiek w Erze Sztucznej Inteligencji]. Przeł. T. Krzyszczoń, Warszawa: Prószyński i S-ka. [in Polish]

THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA ON PEDAGOGICAL (IN)SAFETY

Jolanta SKUBISZ

Doctor of Social Sciences in the Discipline of Pedagogy,
Academic Teacher, Member of the Social Pedagogy Team
at the Committee of Pedagogical Sciences of the Polish Academy
of Sciences in Warsaw,
Łódź, Poland
ORCID: 0000-0002-2171-4454
e-mail: j.skubisz@wp.pl

Abstract. The influence of social media on the education of students, in particular adolescents, can have serious consequences for their pedagogical safety, including risky behavior. In modern pedagogy, it is important to pay attention first

of all to those changes in educational programs and forms of didactics that concern the measure of safety in the modern scale of the digital era of the 21st century.

The presented publication is an attempt to identify individual determinants of pedagogical practice in favor of the digital quality of pedagogical knowledge, which functions on the basis of artificial intelligence algorithms in social media.

Keywords: social media, education, artificial intelligence, security.

ВПЛИВ СОЦІАЛЬНИХ МЕДІА НА ПЕДАГОГІЧНУ (НЕ)БЕЗПЕКУ

Йоланта СКУБІШ

доктор, викладач кафедри педагогіки

Гуманітарно-Економічної Академії,

Член Товариства Соціальної Педагогіки при Комітеті
Педагогічних Наук Польської Академії Наук у Варшаві,

м. Лодзь, Польща,

ORCID: 0000-0002-2171-4454

e-mail: j.skubisz@wp.pl

Анотація. Вплив соціальних медіа на виховання учнів, зокрема, підлітків, може мати серйозні наслідки для їхньої педагогічної безпеки, в тому числі й ризикованої поведінки. У сучасній педагогіці важливо в першу чергу звернути увагу на ті зміни освітніх програм і форм дидактики, що стосується міри безпеки у сучасних масштабах цифрової епохи XXI століття.

Представлена публікація є спробою виявити окремі детермінанти педагогічної практики на користь цифрової якості педагогічного знання, що функціонує на підставі алгоритмів штучного інтелекту в соціальних медіа.

Ключові слова: соціальні медіа, освіта, штучний інтелект, безпека.

Стаття надійшла до редакції 04.05.2025 р.