FENOMENELE CYBERVICTIMIZARE ȘI CYBERBULYING PERCEPUTE DE TINERI

PHENOMENA OF CYBERVICTIMIZATION AND CYBERBULYING PERCEIVED BY YOUTH

Aliona PALADI, ORCID: 0000-0002-3679-4725
Universitatea de Stat din Moldova

CZU: 159.9:364.634:004 e-mail: alionapaladi@yahoo.com

Viața contemporană este dotată cu diferite gadgeturi și tehnologii avansate fiind chiar imposibilă fără ele, deoarece servesc pentru multe domenii anterior private de beneficiile digitalizării. Tinerii acceptă și asimilează toate provocările tehnologiilor avansate din motive legate de particularitățile de vârstă, necesitățile lor de vârstă, de cunoaștere, dar și de reducere a timpului pentru diferite activități: învățare (limbă străină, meserie, artă), căutare/ cumparare (online, livrare), achitare a facturilor (gazdă, transport, studii), planificare (călătorii, afaceri) ori comunicare pe rețele sociale. *Cyberspace* este un ocean informațional în care tinerii pot fi însuși urmăriți, pescuiți (fishing)/ trolliți agresați ori victimizați.

Scopul propus: analiza teoretică a unor fenomene manifestate în spațiul online și categoriilor specifice de agresiune în cyberspace.

Obiectivele înaintate: descrierea fenomenelor cybervictimizare și cyberbullying din perspectiva manifestării lor specifice, evidențierea categoriilor de cyberbullying și formarea unui profil teoretic al victimei din punct de vedere cyberpsihologic.

Cybervictimizarea sau victimizarea cibernetică se referă la procesul de prejudiciere a altora prin intermediul tehnologiilor informației și a comunicațiilor. În acest articol, victimizarea se referă la cea care rezultă din conduitele deviante manifestate în cyberspace. Accentul se pune pe impactul infracțiunilor cibernetice asupra victimelor, dar și pe răspunsurile juridice, tehnice, educaționale și profesionale asociate cu victimizarea cibernetică. Sunt necesare cercetări longitudinale asupra prevalenței, tipurilor și impactului victimizării cibernetice pentru a putea informa diferite servicii sociale care lucrează cu victimele, dar și pentru a aborda în mod eficient nevoile lor actuale, precum și a preveni fenomenul cybervictimizării pe viitor. Exact ca oricare alt fenomen, procesul de a deveni o victimă este împărțită după unele criterii, astfel prin natura sa, poate fi individuală sau colectivă. În prima situație, se are în vedere că prejudiciul este cauzat de o anumită persoană față de altă persoană. În situația a doua – despre un fenomen social care derivă în multe victime ale criminalității cibernetice. Astfel, prin acțiuni și situații bazate pe viclenie, înșelătorie se aduc daune unui grup social, care se desfășoară numai în anumite condiții de timp ori perioadă istorică. Totodată, în funcție de gradul de armonizare socială a infracțiunii și vulnerabilitatea subiectului la aceasta, identificăm următoarele tipuri de procese: victimizarea primară – cu prejudicii asupra unei persoane

(morale, materiale sau daune fizice si psihice), victimizarea secundară care provoacă în mod indirect prejudicii altei persoane (umilirea, defăimarea, înstrăinarea de la anumite proprietăți etc.), victimizarea terțiară prin care victima apelează la anumite surse afiliate social, organizații nonguvernamentale ori la avocați cu scop de protecție, consultație sau despăgubire. Mai multe studii anterioare au demonstrat existența a cinci factori corelați cu victimizarea: factorii demografici, activitatea socială, consumul abuziv de substanțe nocive, statutul socioeconomic și mediul social (comunitatea) acești factori, însă, sunt regăsiți parțial în fenomenul de cybervictimizare.

În general, noile tehnologii informaționale și de comunicare le oferă agresorilor o „alternativă universală” printr-o comunicare ieftină, rapidă, sigură, anonimă, cu capacitate multimedia accesibilă [1, p.5]. Noile tehnologii informaționale pot crea oportunități virtuale unor persoane criminale și pot oferi noi modalități de desfășurare a activităților criminale deja existente [2, p. 18; 3]. Autorul Tavani a accentuat că infracțiunile „în care fapta penală poate fi săvârșită numai prin utilizarea «cyber» și poate avea loc numai în domeniul cibernetic” se numește cybercrimă ori cyberinfracțiune Tavani [4, p.183]. Unele conduite deviante, prin intermediul spațiului virtual, devin mult mai periculoase în raport cu anumite grupuri vulnerabile, precum ar fi: copiii, oamenii vârstnici, adolescenții și tinerii, dar și adulții naivi cu un DQ (în engleză – *digital quotient*) scăzut. Astfel, copiii pot fi ademeniți de anumite jocuri online periculoase, vârstnicii pot fi victime de escrocherii, iar tinerii și adulții naivi – ademeniți în scheme de pseudo business ori afaceri fraudate din start. Agresiunea utilizată în mediul online, care implică comportamente repetate ce au intenția de a prejudicia uneia sau mai multor persoane se definește prin cyberbullying. Autorul Willard (2005) a propus clasificarea fenomenul cyberbullyng în opt categorii, fiecare categorie fiind reprezentată de strategiile diferite pe care agresorii din mediul online le folosesc cu scopul de a cauza daune morale și de a genera suferință uneia sau mai multor persoane [5]. Aceste categorii sunt: Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing, Trickery, Exclusion, Cyber-stalking (flăcări/ardere, hărțuire, denigrare, uzurpare a identității, ieșire/transgresiune, înșelăciune, excludere, urmărire cibernetică (traducerea în română ne aparține și este doar pentru informare, se recomandă păstrarea originală în engleză).

Flaming este reprezentat de conflicte care au loc în mediul online, utilizând sistemele de mesagerie electronice cu scopul de a transmite informații cu conținut vulgar, furios și amenințător către alte persoane. Aceste conflicte se petrec în chat-uri, sunt de obicei scurte și se desfășoară între două sau mai multe persoane. *Harassment* este reprezentată de utilizarea formelor de comunicare electronice pentru trimiterea sau postarea mesajelor vulgare, dăunătoare și amenințătoare în mod repetat către un anumit individ, provocând în același timp disconfort, stres sau suferință emoțională semnificativă acelei persoane. Această formă de agresiune poate să se manifeste prin intermediul email-urilor, mesajelor prin telefoanele mobile sau prin alte platforme de socializare. *Denigration* este o categorie de cyberbullying reprezentată de postarea unor fotografii umilitoare, zvonuri și bârfe despre o persoană în mediul online cu scopul de înjosire, umilire, diminuare a reputației sau prieteniilor care sunt totodată false. *Impersonation* este un feno-

men care descrie situația în care agresorul distribuie sau postează un conținut care poate să-i producă probleme și pericol real victimei sau poate să-i diminueze din imaginea de sine. *Impersonation*-ul are specificul că poate să mai însemne furt de identitate în mediul online. *Outing*-ul este reprezentat de distribuirea unor secrete, a informațiilor nedorite sau a imaginilor jenante a unui individ în mediul online, conținut care nu a fost vreodată destinat să fie distribuit în mediul online. *Trickery* este reprezentată de folosirea înșelăciunii pentru a păcăli pe cineva să divulge secrete sau informații jenante, urmând ca după să fie postate ca conținuturi în mediul online fără consimțământul persoanei înșelate. *Exclusion* este categoria de cyberbullying reprezentată de intenția de a exclude pe cineva dintr-un grup, un joc video sau un chat din mediul online. *Cyber-stalking* este reprezentat de hărțuirea repetată, excesivă și denigrarea care are loc în mediul online, inclusiv amenințări care generează panică severă [5].

Concluzii: cybervictimizarea și cyberbullyingul sunt fenomene des întâlnite de utilizatorii Internetului care au riscul de a influența direct cybercriminalitatea (furtul de carduri bancare, furtul identității, escrocherii prin diferite aplicații, blocarea, intimidarea victimei etc.). Profilul psihologic al tânărului în urma influenței cyberbullyingului este cybervictimizărea. Acest profil include: sentimente de frustrare, tristețe, spaimă, pasivitate, sentimente de neajutorate, pierderea controlului asupra situațiilor, gânduri negative, sentimente de vinovăție, rușine, deprimare și depresie. Tinerii percep mai puțin pericolul care poate să se declanșeze in spațiul online, iar din aceste considerente sunt elaborate ghiduri de prevenire a agresiunii în cyberspace. Unele ghiduri trebuie adaptate din perspectiva vulnerabilității personale și sociale, existența unor cerințe educaționale speciale, pentru a putea fi utile tinerilor în provocările care se declanșează online.

Referințe:

1. SAVONA, E.U., MIGNONE, M. The Fox and the Hunters: How IC Technologies change the crime race. In: *European Journal on Criminal Policy and Research*. 2004, 10, pp. 3-26.
2. GRADINGER, P., STROHMEIER, D., SCHILLER, E.M., STEFANEK, E., SPIEL, C. Cyber-victimization and popularity in early adolescence: Stability and predictive associations. În: *European Journal of Developmental Psychology*. 2012, 9 (2), pp. 228-243.
3. PYŻALSKI, J. From cyberbullying to electronic aggression: typology of the phenomenon. În: *Emotional and Behavioural Difficulties*. 2012, 17 (3-4), pp. 305–317.
4. VANDEBOSCH, H., VAN CLEEMPUT, K. Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. În: *New Media & Society*. 2009, 11 (8), pp. 1349-1371.
5. THOMPSON, F., SMITH, P.K. The use and effectiveness of anti-bullying strategies in schools. In: *Research Brief.* London, 2011. 13 p. ISBN 978-1-84775-886-6.