

Maria Braun-Gałkowska, Iwona Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002, ss. 238.

W ubiegłym stuleciu nastąpił wielki rozwój audiowizualnych mediów elektronicznych. Słowo mówione lub pisane zostało zepchnięte na plan dalszy. Miejsce słowa zajął obraz. Wobec przemian i ekspansji kultury obrazu, wiele środowisk zastanawia się i analizuje, jakie zmiany zachodzą w człowieku, zwłaszcza młodym, pod wpływem środków audiowizualnych. Autorki książki skupiają uwagę nad skutkami tylko dwóch z nich: telewizji i komputerów. W przypadku tych ostatnich chodzi o gry komputerowe.

Do niedawna wydawało się, że urządzenie umożliwiające oglądanie czegoś na wielką odległość nie może mieścić się w wyobraźni pisarzy. Tymczasem takie aparaty znajdują się prawie w każdym polskim domu i skupiają na sobie uwagę ich domowników kilkadziesiąt godzin tygodniowo.

Obecnie świat mediów opanowują komputery. Z dnia na dzień rośnie lawinowo liczba ich posiadaczy. Komputery w stosunku do telewizji dają możliwość symulowania i kreowania obrazem oraz uczestniczenia w oglądanych wydarzeniach, a także nimi kierowania. Ma to zastosowanie w sposób szczególnie w grach komputerowych, co zwiększa ich popularność wśród dzieci i młodzieży. Jaki więc wpływ na dzieci mają powyższe rzeczywistości, którym poświęcają one, mniej więcej tyle czasu, ile spędzają w szkole?

Wychowanie młodego człowieka dokonuje się w bezpośrednich kontaktach z rodzicami, nauczycielami i innymi sposobami z otoczenia. W sposób pośredni na wychowanie oddziałują środki masowego przekazu. Wiele osób i środowisk przeczy powyższemu twierdzeniu. Nie dysponują oni badaniami, które uzasadniałyby ich stanowisko. Natomiast już codzienna obserwacja dziecka wskazuje, że niemożliwe jest, aby oddawania się jakiejś czynności przez kilkanaście godzin tygodniowo nie miało dla młodego człowieka żadnego znaczenia. W przypadku oddziaływania telewizji i komputera, nie stawia się pytania „czy”, ale „jak” wpływ na dziecko w zakresie zdrowia fizycznego, zasobu wiadomości, sprawności myślenia, życia emocjonalnego, postaw społecznych.

Z łatwością zauważa się, że dzieci i młodzież coraz częściej korzystają z telewizora, komputera czy internetu. Narzędzia te zastąpiły dzieciom bezpośrednie kontakty z rodzicami. Ci ostatni nie mają czasu dla dzieci, gdyż robią wszystko, aby zarobić potrzebne pieniądze lub zrealizować własne ambicje zawodowe. Dziecko w ten sposób narażone jest na odbiór różnych treści i obrazów, w tym także nasyconych brutalną przemocą. Często odbywa się to za cichym przyzwoleniem rodziców. Niekiedy jednak nie zdają sobie sprawy, że ich pociechy zamiast programów edukacyjnych oglądają filmy ociekające krwią lub z zimną krwią torturują bohaterów swoich gier komputerowych.

Z drugiej strony, mass media informują nas o okrutnych przestępstwach dokonywanych przez coraz to młodsze dzieci, często pochodzące z dobrych domów. W opinii policji dzieci – przestępcy,

są bardziej bezwstydni i okrutni niż dorośli. Na tym zjawiskiem zastanawiają się psychologowie, socjologowie i środowiska policyjne. Badania OBOP-u z 2 lutego 1997 r. wskazują, że aż 92% naszego społeczeństwa jest przekonana, że ukazywanie w filmach scen okrucieństwa i tortur wpływa na brutalizację naszego życia, a 78% sądzi, że sceny brutalne widziane w telewizji lub w kinie wpływają źle na rozwój psychiczny dzieci i młodzieży. Badania i analiza zabójstw dokonywanych przez dzieci, w takich krajach jak USA Wielka Brytania czy Szwecja pokazują, że dzieci, zabijając, wzorowały się na fragmentach filmów, oglądanych w przeszłości. Naukowcy zwracają szczególną uwagę na gry komputerowe, które o wiele mocniej oddziałują na psychikę młodego człowieka, z tego względu, że tam błąd można naprawić, ofiarę można zabić wielokrotnie bez żadnej szkody, gdyż śmierć jest tutaj odwracalna.

Omawianej publikacji zawarta treść jest w pięciu rozdziałach. Pierwszy poświęcony jest telewizji i grom komputerowym. Narzędzia te ukazane są jako czynniki oddziałujące w sposób znaczący na kształtowanie osobowości i postaw dziecka. Należy tutaj wziąć pod uwagę okres najszybszego rozwoju, w jakim znajduje się dziecko. Mówiąc o sposobach korzystania z telewizji i gier komputerowych, Autorki przytaczają szereg danych statystycznych. Ukazane są także strony pozytywne powyższego zjawiska.

Rozdział drugi bardzo obszerny w treści, przedstawia problem wpływu telewizyjnych obrazów przemocy i brutalności na agresywność dzieci. Wobec ogromu czasu, jaki dzieci poświęcają oglądaniu telewizji, pytanie o jej oddziaływanie w aspekcie wychowania, nabiera szczególnego znaczenia. Szczegółowe dane statystyczne wykazują, że dzieci oglądają programy telewizyjne nawet po kilkadziesiąt godzin w ciągu tygodnia. Należy zaznaczyć, że czas poświęcony telewizji jest zarazem czasem odbieranym innym zajęciom takim, jak: zabawy ruchowe, czytanie książek, majsterkowanie. Wprawdzie dziecko poprzez programy telewizyjne zwiększa sumę informacji o świecie, jednak to bierny sposób ich przyjmowania. Podejmowane są także badania z zakresu wpływu scen przemocy, grozy i okrucieństwa na psychikę oglądających je dzieci. Problem ten ma duże znaczenie wychowawcze. Wyniki pochodzące z różnych krajów i przeprowadzone przy użyciu różnych metod i strategii badawczych, są zgodne co do ostatecznego wniosku: oglądanie scen przemocy wpływa na zwiększenie agresywności u dzieci.

Rozdział trzeci porusza kwestię wpływu agresywnych gier komputerowych na orientację wobec rzeczywistości. W przypadku telewizji lub videa, dziecko jest jedynie biernym odbiorcą przesyłanych informacji i obrazów. Komputer natomiast umożliwia młodemu człowiekowi nawiązanie relacji interakcyjnych, tzn. w aktywny sposób oddziałuje on na to, co dzieje się w danej chwili na monitorze komputera, reaguje odpowiednio do jego zachowań, zadaje pytania, proponuje odpowiedzi. Taka forma stanowią gry komputerowe, przed którymi młodzież spędza wiele godzin. Bardzo często rozrywka ta budzi wiele kontrowersji i dyskusji. Wobec ilości czasu poświęcanego im przez młodych ludzi, można mówić tutaj o możliwości uzależnienia się od nich. Gry komputerowe relacje personalne z drugą osobą zastępują relacją apersonalną z maszyną. Wiele kontrowersji budzi zawartość treściowa gier komputerowych. Potoczne obserwacje, jak również badania naukowe wskazują, że większość z nich zawiera liczne sceny agresji i brutalnej przemocy. W grach młody człowiek ma możliwość nie tylko oglądania agresji, ale przede wszystkim aktywnego jej dokonywania dzięki możliwości bezpośredniego wpływu na przebieg gry i na losy bohatera. W tym przypadku gracz, nie jest tylko biernym obserwatorem przemocy, ale czynnym jej egzekutorem.

Na rynku komputerowym pojawia się coraz więcej gier o charakterze edukacyjnym i szkoleniowym, które w sposób atrakcyjny i skuteczny, próbują realizować hasło: „bawiąc, uczyć”. Istnieją więc możliwości wykorzystania gier komputerowych w edukacji, terapii różnych zaburzeń i rehabilitacji osób niepełnosprawnych. Próbuje się także wykorzystać gry komputerowe do wyrobienia w dziecku sprawności w zakresie spostrzegania, koordynacji i refleksji. Rozdział kończą badania własne Autorek, które poprzez strategię badań, a następnie ich analizę, próbują przedstawić różnice między chłopcami komputerowymi i niekomputerowymi.

Rozdział czwarty poświęcony jest mechanizmom psychologicznym wyjaśniającym wpływ obrazów przemocy medialnej na psychikę odbiorców. Badania przeprowadzone przez Autorki pokrywają się z wynikami badań empirycznych opisanych w literaturze przedmiotu. Dzieci poświęcające wiele czasu na oglądanie scen przemocy w telewizji, jak również zaangażowane w agresywne gry komputerowe, różnią się od dzieci nie zajmującymi się tymi środkami multimedialnymi. Dzieci z pierwszej grupy są bardziej agresywne, mniej wrażliwe moralnie i są bardziej zorientowane na „mieć”. W ich przypadku oddziaływanie mediów jest przez nich uświadamiane tylko częściowo. Mechanizmy psychologiczne oddziaływania ukrywane są w aspekcie poznawczym, emocjonalnym i behawioralnym.

Rozdział ostatni przedstawia próbę obrony przed szkodliwym wpływem przemocy w mediach. Ich oddziaływanie jest bardzo wielkie i często przypomina lawinę, z którą trudno walczyć. Nie należy jednak zapominać, że lawina ta, to nie działanie sił przyrody, ale działanie człowieka. Proces oddziaływania mediów dokonuje się między nadawcą a odbiorcą. Po obu stronach stoi człowiek, który jest istotą wolną i odpowiedzialną. Wymaga się więc dojrzałej odpowiedzialności ze strony nadawcy, jak również podobnej postawy po stronie odbiorcy.

Człowiek nie powinien być obojętny wobec tego, co zaszczipiają w duszy młodego człowieka jego wynalazki. Przyszłość bowiem naszego kraju i całej ludzkości zależy bowiem od ukształtowania dzisiejszego młodego pokolenia. Nie wystarczy, aby telewizja ograniczała obrazy przemocy, trzeba żeby prezentowała także więcej treści pozytywnych. Na opiekunach dzieci spoczywa trudny obowiązek kontroli tego, co one oglądają. Gry komputerowe są nowym zjawiskiem społecznym i kulturowym. Rośnie liczba ich użytkowników. Wzrost agresywności w relacjach międzysobowych i rosnący procent nieletnich popełniających przestępstwa, powinno być apelem do programistów tworzących gry, aby nie spełniali oczekiwań i nie tworzyli coraz bardziej wyrafinowanych form przemocy w tworzonych grach.

Dokonując obserwacji polskiego społeczeństwa zarówno w wymiarze makro, jak i mikro z łatwością zauważamy, jak wielkie rany psychiczne zadajemy jedni drugim. Stąd omawiana publikacja zasługuje na szczególną uwagę środowisk rodzinnych, szkolnych i wychowawczych, a także tych wszystkich, którym zależy na dobru całego kraju i poszczególnego człowieka. Autorki z odwagą przedstawiły problem. Szeroką literaturę przedmiotu potwierdzały wynikami własnych badań. Czytelnik może także znaleźć praktyczne wskazówki przeciwdziałania, które mogą budzić nadzieję, w jakże trudnym procesie wychowania młodego człowieka.

ks. Jan Niewęglowski SDB
UKSW, Warszawa