

ROLA ŚRODKÓW MASOWEGO PRZEKAZU W PROCESIE KSZTAŁTOWANIA DZIECI I MŁODZIEŻY

Człowiek żyje w świecie informacji przepełnionej doniesieniami o powszechności przemocy i agresji, często sam staje się jej ofiarą. Brutalizacja i przemoc w różnej postaci, przenika do życia rodzinnego i środowiska szkolnego, kultury masowej i rozrywki oraz szerszego otoczenia społecznego. Od kilku lat niepokojąco obniża się wiek przestępców, narasta agresja i przemoc wśród nastolatków. Często akty agresji są kierowane na osoby przypadkowe i nie wiążą się ani z porachunkami osobistymi, ani rabunkowymi.

W dzisiejszym świecie istnieje wiele sytuacji wyzwalających agresję nawet wtedy, gdy człowiek nie „nosi” w sobie złości czy strachu. W latach sześćdziesiątych Albert Bandura, autor teorii uczenia się społecznego wykazał, że przyczyną agresji może być jej obserwowanie. Eksperymentator znęcając się nad ulubioną wówczas zabawką – lalką Bobo, bez problemu spowodował, że dzieci obserwując tę sytuację również zaczynały się znęcać nad lalką. Robiły to bez żadnego podtekstu emocjonalnego i – co najważniejsze – po swojemu, a nie tylko naśladowując eksperymentatora.

Temat agresji u dzieci w związku z oglądaniem telewizji i graniem w gry komputerowe jest tematem popularnym. Jesteśmy świadomi tego, iż agresywność determinowana może być genetycznie, człowiek jednakże rozwija się w środowisku, które ma na niego duży wpływ. Stąd oglądanie przemocy w telewizji możemy uważać za jeden z wielu czynników potencjalnie prowadzących do rozwoju zachowania agresywnego. Na zachowania agresywne podczas rozwoju jednostki może wpływać jej otoczenie, a jedną z form takiego wpływu jest oglądanie telewizji. Obecnie okrucieństwo i brutalna przemoc na ekranie telewizora osiąga wysoki poziom, problem jednak nie jest jednoznaczny- jednemu oglądanie telewizji może służyć w odreagowaniu napięcia za pomocą fantazji, w innym prawdopodobnie pobudzi agresywność. Ryzyko dla widza oglądającego program telewizyjny, w którym pojawia się przemoc, polega nie tylko na automatycznym naśladowaniu przemocy obecnej w filmie. Większym niebezpieczeństwem jest wpływ nagromadzenia się przemocy i jej stereotypowego powtarzania, który stanowi zagrożenie dla wszystkich mechanizmów obronnych i regulacyjnych, dzięki którym zazwyczaj powstrzymujemy agresywne impulsy. Odbiorcy po pewnym czasie oglądania bezkrytycznie podlegają wpływowi różnych obcych zjawisk społecznych i przyjmują je za swoje, następnie zjawiska te zostają włączone do zachowania i postępowania odbiorców.

Programy zawierające przemoc stwarzają zagrożenie zwłaszcza dla dzieci w wieku szkolnym. Nie potrafią one jeszcze dobrze rozróżnić rzeczywistości od płaszczyzny symbolicznej, która sprawia wrażenie realności. Dziecko może pod wpływem podekscytowania emocjonalnego postępować impulsywnie – tak samo jak agresor w narracji. Agresja modelowa obecna w mediach łatwiej wpływa na chłopców, przemoc bowiem łączy się najczęściej z rolą męską, a agresor w oczach chłopców posiada pewien prestiż. Krótka ekspozycja przemocy powoduje u dzieci krótkotrwały wzrost agresywnych myśli, emocji i zachowań. Z pewnością, dzieci, które oglądają programy telewizyjne o większym natężeniu

przemocy oraz dzieci, które preferują takie gry wykazują większy stopień agresji niż pozostałe dzieci. Z powodu neuroplastyczności mózgu dzieci, prawdopodobnie są one bardziej wrażliwe na przemoc oglądaną w telewizji niż dorośli, z tego powodu są też bardziej podatne na negatywny wpływ telewizji i wpływ gier komputerowych.

Już dzisiaj wielu ludzi nie wyobraża sobie życia bez Internetu, telefonu i komputera. Nie znaczy to jednak, że jesteśmy bezkrytyczni w stosunku do efektów oddziaływania nowych mediów. Szczególnie ważnym tematem jest ich obecność w procesie socjalizacji i wpływ na dzieci. Tendencja rozwoju nowych mediów idzie w kierunku zwiększenia interaktywności, interkonektywności (można je ze sobą łączyć w sieć), wzrastającej szybkości przekazu danych, indywidualizacji, demokratyzacji. Ponadto media wykazują brak granic pojemności, znaczną elastyczność, brak centralnej kontroli (bądź brak kontroli w ogóle) oraz niewielką wrażliwość na dystans i koszt.

Nowe media, do których na pierwszym miejscu zalicza się Internet, a także różne formy rozrywki, dostępne za pośrednictwem komputera, są poddawane bardzo często krytyce ze względu na skutki ich upowszechniania.

Można przyrzeć się temu, co obecnie niesie technologia komputerowa dzieciom, jakie są jej walory, a jakie zagrożenia. Bilans zysków i strat nie jest łatwy, zależy w dużej mierze od indywidualnych sposobów korzystania (indywidualizacja jest jedną z największych cech wyróżniających nowe media) i pozostaje nadal w rękach rodziców. Podobnie jak decyzja o udostępnianiu dzieciom, bądź pozbawieniu ich dostępu do nowych technologii, z uwagi na konsekwencje.

Kontakt dzieci z Internetem oraz grami komputerowymi jest bardzo często przedmiotem krytyki i polem do wszelkich spekulacji. Nasuwa się pytanie o rolę opiekunów oraz ich realne możliwości ograniczania i ochraniać dzieci przed niepożądanymi treściami. Kwestionowana jest ich decydująca rola w udostępnianiu, bądź nie, dostępu do sieci, tak samo jak i ich znajomość problemów i sposobów radzenia sobie z nimi. Tymczasem spoczywa na nich również obowiązek zapewnienia jak najlepszego przygotowania potomstwa do dorosłego życia. Jeżeli ma to oznaczać wprowadzenie w świat wirtualny oraz zdobycie kompetencji z zakresu posługiwania się nowymi mediami, w wielu aspektach może być sprzeczne z poprzednimi założeniami o ochronie i odpowiedzialności za dzieci.

Kwestia zagrożeń płynących z nowych mediów staje się szczególnie drażliwa w momencie, kiedy mówimy o dzieciach. Im wcześniejsze oddziaływania, tym trwalszy wpływ na psychikę. Dzieci nie mają takiej możliwości jak dorośli, by na podstawie wcześniejszych doświadczeń poddać spotykające ich rzeczy krytyce.

Częsty i intensywny kontakt z grami oraz Internetem wiąże się z gorszymi wynikami w nauce, niską samooceną, mniejszymi umiejętnościami społecznymi oraz fascynacją zachowaniami społecznie nieakceptowanymi. Poza tym spędzanie wielu godzin przy komputerze nie zmniejsza czasu poświęconego innym popularnym mediom, takim jak telewizja czy telefon.

Dla dzieci rzeczywistość wirtualna może być tym bardziej szkodliwa, gdyż granica między iluzją, a prawdziwym światem jest często zamazana, czego dziecko nie jest w stanie zweryfikować na podstawie wcześniejszych doświadczeń. Tworzenie cech uogólnionych innych na podstawie cech wirtualnych osób, przejawionych i często niemających wiele wspólnego zarówno z rzeczywistymi osobami, jak i pożądanymi wzorami, w oczywisty

sposób negatywnie wpływa na proces konstruowania tożsamości dziecka. Bohaterowie gier komputerowych, znajomi z czatu czy forum internetowego, stanowią kontrowersyjne grupy odniesienia, będące poważną konkurencją dla rzeczywistych osób i tradycyjnych więzi.

Nie ma się wpływu na treści przekazywane przez mass media, jednak podjąć należy działania edukacyjne skierowane do odbiorcy, zwłaszcza do dzieci i młodzieży. Edukować powinni także rodzice, kontrolując to, co oglądają ich dzieci, oraz ucząc ich oddzielania fikcji od rzeczywistości. Im więcej przemocy przedstawianej jest w telewizji, tym więcej młodych ludzi wykazuje skłonność do zachowań agresywnych, widząc w nich skuteczny środek rozwiązywania międzyludzkich problemów. Im większa jest częstotliwość oglądania przemocy w telewizji, tym większa jest agresywność. Dzieci i młodzież oglądające programy telewizyjne szczególnie nasycone agresją, mają o wiele większe predyspozycje do stosowania przemocy w międzyludzkich kontaktach, niż ci młodzi ludzie, którzy systematycznie oglądali programy o nikłym ładunku przemocy.

Dzięki badaniom dotyczącym wpływu scen przemocy ukazywanych w telewizji na rozwój dzieci i młodzieży ustalono, że:

- ❖ sprzyjają one formowaniu się agresywnego zachowania u dzieci i podnoszą poziom agresji w ich zachowaniu wobec rówieśników,
- ❖ stymulują agresywne fantazje,
- ❖ znieczulają oglądającego na agresję i prowadzą do przeświadczenia, że agresja jest powszechna i dozwolona społecznie,
- ❖ zaburzają spostrzeganie rzeczywistości oraz przyczyniają się do kształtowania się poczucia zagrożenia ze strony zewnętrznego świata.

Jednym z wielu skutków długiego oddziaływania telewizyjnej przemocy jest obojętność, czyli przyzwyczajenie i przystosowanie do agresji. Stałe powtarzanie wywoływania u widza agresywnych odruchów prowadzi do tego, że siła emocjonalnych reakcji słabnie, aż w efekcie w ogóle one ustają. U odbiorców występuje oddziaływanie i zubożenie, efektem czego jest zmniejszenie reakcji emocjonalnych na sceny przemocy. Warto podkreślić, iż wielu socjologów i pedagogów niepokoi zjawisko znieczulenia, jakie powstaje u odbiorców obcujących z telewizyjną przemocą i okrucieństwem. Podsumowując, nie ma wątpliwości, co do faktu, że sceny przemocy przekazywane w telewizji sprzyjają formowaniu się agresywnego zachowania u dzieci i podnoszą poziom agresji w ich zachowaniu, mają aspekt lękowy oraz znieczulają odbiorcę na agresję i prowadzą do przekonania, że agresja jest powszechna i dozwolona społecznie.

Joanna Romanowicz

BIBLIOGRAFIA:

- Zwoliński, ks. A.: "Obraz w relacjach społecznych.": Wydawnictwo WAM: Kraków: 2004.
Bieracka-Biernat D.: "Zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Uwarunkowania oraz możliwości ich przezwyciężania.": wyd. Difin: Warszawa: 2013.
Nowak A.: Wybrane zjawiska powodujące zagrożenia społeczne (rozpoznawanie i przeciwdziałanie), Oficyna Wydawnicza "Impuls", Kraków 2000.