

Andrzej Bałandynowicz
Jarosław Michalski

Środki masowego przekazu a problem przestępczości

Mass media and the problem of crime

W XXI wieku społeczeństwo staje w obliczu powszechnego korzystania z mediów oraz ich rosnącego powabu dla wszystkich, w szczególności osób młodych. Korzystanie z mediów przez dzieci i nastolatków znacznie się zwiększyło, częściowo z powodu wzrostu używania przez nich telefonów komórkowych. Około trzy czwarte nastolatków ma smartfony, a ponad połowa twierdzi, że „często” korzysta z Internetu, a nawet jest „uzależniona” od swoich telefonów. Wpływ mediów na społeczeństwo, w szczególności jego najmłodszą część, za pomocą treści związanych z przemocą jest coraz bardziej zauważany. Badania wskazują, że sceny przemocy w mediach, takich jak telewizja, filmy, muzyka i gry wideo są poważnym zagrożeniem dla zdrowia psychicznego młodzieży i mogą przyczyniać się do występowania u nich agresji i przemocy. Niniejszy artykuł dotyczy wpływu mediów na indukowanie zachowań agresywnych i redukcję zachowań prospołecznych. Wyniki badań sugerują, że eksperci osiągnęli konsensus co do realności wpływu brutalnych mediów na dzieci: oszołomiony medialnie młody człowiek staje się agresywnym dorosłym, narażenie dzieci na przemoc w mediach elektronicznych prowadzi do długoterminowego wzrostu ryzyka wystąpienia u nich zachowań agresywnych i przemocowych. Nadzieje związane zatem z zaawansowanymi technologiami pokładane w pokoleniu „cyfrowych tubylców” wydają się płonne. W artykule zaprezentowano wnioski z badań dotyczących wpływu mediów na zachowanie dzieci i młodzieży.

Słowa kluczowe: przemoc medialna, wpływ mediów, agresja, młodzież, desensytyzacja.

In the 21st century, society is faced with widespread media use and its growing allure for children and adolescents. Children and adolescents' media use has increased significantly, partly due to a significant increase in their use of mobile phones. Around three-quarters of teenagers now own smartphones, and more than half say they 'frequently' use the internet and are even 'addicted' to their phones. The influence of the media on society, particularly the youngest part of society, through violent content is increasingly being recognised. Studies indicate that violent scenes in media such as television, films, music and video games pose a serious threat to young people's mental health and may contribute to their aggression and violence. This article looks at the impact of the media in inducing aggressive behaviour and reducing pro-social behaviour. The findings suggest that experts have reached a consensus on the reality of the impact of violent media on children: a media-stunned young person becomes an aggressive adult, children's exposure to violent electronic media leads to a long-term increase in their risk of aggressive and violent behaviour. Thus, the high-tech hopes placed on the 'digital natives' generation appear to be misplaced. This article presents the findings of a study on the impact of media on the behaviour of children and adolescents.

Key words: media violence, media influence, aggression, youth, desensitisation.

Wstęp

Istotnym problemem w naukach społecznych jest poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o genezę nadmiernej agresji i przemocy w relacjach społecznych. Szukając jej źródeł, podkreśla się, że w etiologii zachowań agresywnych coraz większą rolę mogą odgrywać środki masowego przekazu, a zwłaszcza media elektroniczne (telewizja satelitarna, gry komputerowe, dvd, video, Internet). Stały się one w ostatnich dziesięcioleciach nieodłącznym atrybutem naszej codzienności i wiedzy o otaczającym świecie. O tym, że mass media są silnym czynnikiem kształtowania naszych postaw i zachowań, świadczy chociażby liczba zamieszczanych tam reklam, a także chęć ich zdobycia, przejęcia nad nimi kontroli w momentach przemian czy przewrotów politycznych. Potęga środków przekazu

jest tak wielka, że wpływają one nie tylko na to, jak ludzie myślą, lecz także, o czym myślą. Są teorie, według których nawet układ tzw. ramówek czy kolejność konkretnych informacji może oddziaływać na nastrój odbiorcy i kształtować odpowiedni stosunek do poruszanego tematu, zgodnie z założeniami ich twórców. Skoro taka teoria jest choćby tylko prawdopodobna, rodzi pokusę wykorzystania takiego wpływu.

Dokonując analizy sposobu funkcjonowania mediów, nietrudno odnieść wrażenie, że mamy do czynienia ze swoistym „szokiem medialnym”, czyli rozbieżnością między życiem codziennym większości osób a obrazem tego życia w mediach. Wielu obserwatorów i badaczy podkreśla, że w coraz większym stopniu w środkach masowego przekazu zaczyna dominować agresja i przemoc. Duża skala pokazywania przemocy coraz częściej kieruje uwagę naukowców na poszukiwanie zależności między treściami emitowanymi przez media a agresywnym zachowaniem ludzi. Szczególna uwaga badaczy skoncentrowana jest na skutkach oddziaływania przemocy w mediach na odbiorców niedojrzałych psychicznie: dzieciach i młodzieży, które stanowią grupę szczególnego ryzyka. Dzieci i młodzież najchętniej korzystają z najnowszych technologicznych osiągnięć, przekazów informacyjnych, zwłaszcza Internetu, traktując je jako atrakcyjną zabawę. Wyjątkową rolę odgrywać tu może właśnie komunikacja internetowa, która z założenia pozbawiona jest kontroli i może być skutecznym narzędziem „uwodzenia” nieletnich przez dewiantów seksualnych nawiązujących tym sposobem kontakty. Zagadnienie wpływu treści przemocowych w multimediami na eskalację zachowań dysfunkcyjnych w życiu codziennym, aczkolwiek będące już przedmiotem analiz, nie jest wystarczająco rozpoznane i wymaga dalszych poszukiwań badawczych. Potrzeba kontynuowania pogłębionych badań wiąże się również z ciągłym postępem technologicznym i nowymi formami „wirtualnej komunikacji” za pomocą SMS-ów czy blogów. Analiza treści w nich zawartych może być istotnym elementem wzbogacenia wiedzy co do problemu przemocy w mediach i jej skutków społecznych.

Przemoc i agresja w mediach

Chociaż zjawiska przemocy i agresji towarzyszyły człowiekowi od zawsze, niektórzy obserwatorzy współczesności skłonni są przyjąć tezę, że żyjemy w czasach, w których osiągnęły one swoje apogeum. Zdaniem

M. Binczyckiej-Anholcer¹ przemoc jest obecnie zjawiskiem powszechnym; obejmuje wszystkie dziedziny życia, środowiska społeczne, grupy zawodowe i wiekowe. Przemoc stała się zjawiskiem społecznym, wręcz nieodłącznym elementem życia współczesnego człowieka. Przemoc pojawia się we wszystkich formach komunikacji masowej i dotyczy telewizji, prasy, książek, komiksów, Internetu, kaset video, reklam, filmów, bajek dla dzieci². Znaczący wpływ mediów na kształtowanie świadomości społecznej, zwłaszcza najnowszych nośników informacji opartych na technologiach informatycznych, spowodował, że zagadnienie występującej w nich przemocy od dłuższego czasu jest przedmiotem zainteresowań specjalistów różnych dziedzin. Są oni zaniepokojeni faktem promowania w coraz większym stopniu kultury strachu, polegającej na epatowaniu aktami przemocy i reprezentowaniu negatywnej wizji świata. Nadal kwestią otwartą pozostaje podstawowy problem wpływu przemocy w mediach na odbiorców; czy zachęcają do naśladownictwa, czy też odstraszą, czy dokonują *katharsis* agresji, czy ją wzmacniają³. Jednak badania amerykańskie i niemieckie dowiodły, że przemoc i agresja pokazywane w telewizji wywołują takie same bądź podobne zachowania u dzieci i młodzieży w życiu⁴. Badania psychologiczne potwierdzają podwyższenie poziomu zachowań agresywnych u dzieci oglądających przemoc w mediach i korzystających z gier komputerowych opartych na przemocy.

Znaczenie telewizji

Telewizja, dążąc do zwiększenia oglądalności, stara się pokazywać wydarzenia spektakularne, wstrząsające, niezwykle. Pokazuje wszystko to, co odbiega od normalności: samolot zostaje porwany, rolnik ucina kosiarką nogi własnego dziecka, sąsiad morduje sąsiada. W telewizji występuje także nadmierna prezentacja agresji w stosunku do rzeczywistości. Połowa osób występujących w amerykańskiej telewizji bierze udział w jakiejś konfrontacji z użyciem przemocy, choć w istocie

¹ M. Binczycka-Anholcer, *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2003.

² A. Bałandynowicz, *Przemoc w środkach masowego przekazu*, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2006.

³ L.O. Beier, *Rzeźnia w kinie*, Der Spiegel, 24 lipca 2006, za: Forum 32/33.

⁴ A. Bałandynowicz, op. cit.

rzeczywistość taka dotyczy ok. 1% Amerykanów⁵. Problem wydaje się szczególnie ważny, biorąc pod uwagę badania statystyczne ostatnich lat, które wskazują, że przeciętny telewidz spędza przed ekranem średnio aż 4 godziny i 20 min dziennie. Co siódmy Polak nie wyobraża sobie bez niej życia. Według danych firmy telemetrycznej AGB Nielsen Media Research telewizję ogląda 99,8% rodaków powyżej 4 roku życia, czyli prawie wszyscy. Obraz brutalizacji przekazu emitowanych programów telewizyjnych potwierdzają badania. „Pół tysiąca trupów, ponad dwa tysiące scen przemocy, ponad sześćdziesiąt ostrych scen erotycznych, pół tysiąca słów powszechnie uważanych za obraźliwe” – zarejestrowano w 2005 r. podczas tygodniowego monitoringu największych polskich stacji telewizyjnych. Tak duża skala pokazywania przemocy coraz częściej kieruje uwagę naukowców na poszukiwanie zależności między treściami emitowanymi przez media a agresywnym zachowaniem ludzi. Pojawiło się nawet określenie „telewizjowładzy”, nawiązującej do władzy telewizji nad odbiorcami, żywiącej się zbiorowymi emocjami, które wznieca i którymi manipuluje⁶. Zaniepokojenie nasilaniem się przemocy w mediach sygnalizuje T. Pilch, który wyraża pogląd, że dzięki zmasowanej informacji o zalewie przemocy wytworzył się dziś u człowieka dotkliwy syndrom zagrożenia i zanik poczucia bezpieczeństwa⁷. Stawiana jest też teza, że banalizacja problemu śmierci i brutalności powoduje, iż te zjawiska przestają być dla większości widzów odrażające. Brutalne sceny oglądane w telewizji mogą u osób bardziej wrażliwych zwiększyć poczucie lęku i zagrożenia bądź wywołać „telewizyjny zespół odwrażliwienia”, polegający na stopniowym zaniku reakcji emocjonalnych, zubożeniu, a w konsekwencji ukształtowania się postawy psychopatycznej⁸.

Szczególny niepokój badaczy budzi jednak to, że sceny agresji i okrucieństwa stanowią stały komponent wielu filmów dla dzieci. Większość animowanych filmów adresowanych do najmłodszej widowni to brutalne kreskówki, które codziennie emitują zwłaszcza prywatne stacje telewizyjne. W wielu tego typu filmach ma miejsce skrajnie agresywny sposób postępowania w sytuacjach trudnych. W rozwiązywaniu konfliktów dominuje przemoc m.in. w tak brutalnej formie, jak: miażdżenie kończyn, pobicie

⁵ Ibidem.

⁶ T. Sobolewski, *Królowa wśród tabloidów*, „Gazeta Wyborcza” 2006, 3 września.

⁷ T. Pilch, *Agresja i nietolerancja jako mechanizmy zagrożenia ładu społecznego*, [w:] *Pedagogika społeczna: Człowiek w zmieniającym się świecie*, pod red. T. Pilch, I. Lepalczyk, Wydawnictwo Żak, Warszawa 2003.

⁸ B. Gujska, *Media i ich wpływ na zdrowie psychiczne*, „Zdrowie psychiczne” 2005, nr 1.

czy spalenie przeciwnika. Filmy takie uczą także najmłodszego widza, w jaki sposób może odnieść sukces, a może to uczynić, zachowując się agresywnie i stosując przemoc. Horror, brutalne bajki z gatunku *science fiction* i inne filmy dla dzieci pełne przemocy i agresji, będące wytworem zachodniego przemysłu animacyjnego, załamywały polski rynek telewizyjny nieomal całkowicie. Rodzime produkcje typu „Bolek i Lolek” i „Reksio” musiały ustąpić miejsca produkcjom z nowym, brutalnym i agresywnym bohaterem, który obecny jest choćby w produkcjach „Wojownicze Żółwie Ninja”, „Power Rangers”, „Batman”. W kinach z kolei postaci z filmów wychowawczych, takich jak „Król Lew” czy „Pocahontas” przegrywają z nowym, brutalnym i agresywnym bohaterem. Współczesne serie animowane dla dzieci, zwłaszcza japońskie, uczą najmłodszych, jak osiągnąć sukces w szkole, domu czy na boisku, jak pokonać przeciwnika: trzeba go uderzyć, kopnąć, a najlepiej zabić. Media poprzez oddziaływanie na uczucia dzieci wywołują silne przeżycia emocjonalne, spowodowane oglądaniem scen grozy, okrucieństwa, ale także innych filmów i programów zawierających treści o dużym ładunku emocjonalnym. Uczucia, jakich doświadczają młodzi odbiorcy, przekształcają się w długotrwałe stany ogólnego zmęczenia i rozdrażnienia, powodują zniechęcenie, agresję⁹.

Na problem zagrożeń dzieci ze strony mediów zwracają uwagę także prawnicy. Odnosząc się do obywatelskiego projektu ustawy o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu, A. Zoll podaje, że „stan, jaki mamy obecnie, stanowi zagrożenie dla prawidłowego rozwoju przyszłego pokolenia (...). Ochrona dziecka przed przemocą, okrucieństwem, wyzyskiem i demoralizacją jest wartością konstytucyjną (...). Zagrożające dziecku zjawiska mogą mieć współcześnie różne oblicza. Rozpowszechnianie środków przekazu łączy się z ich zablokowaniem, szczególnie sugestywnym oddziaływaniem na człowieka. Nie mam tu na myśli tylko telewizji, ale wszystkie środki przekazu, z pismami, filmem, Internetem włącznie. Przekazywane przez media treści mają bezpośredni wpływ na rozwój i osobowość młodych ludzi w sytuacji, gdy z braku innych propozycji telewizja, gry komputerowe są często jedynym źródłem doznań. W programach, także informacyjnych w telewizji, brakuje czasu na pokazywanie pełnej wiedzy o okolicznościach drastycznych zdarzeń i ich następstwach. Bardzo rzadko przedstawia się wzorce postępowania szlachetnego wywodzące się z zakorzenionych w europejskiej cywilizacji

⁹ A. Baładynowicz, op. cit.

norm moralnych i z ducha odpowiedzialności za własne postępowanie”¹⁰. Inni prawnicy, choć nie kwestionują problemu przemocy w mediach, wskazują jednak na trudności z zastosowaniem w prawie odpowiedniej definicji pojęć, takich jak: przemoc, obsceniczność, które ich zdaniem są nieostre i ocenne¹¹.

Analizując problem agresji, warto zwrócić uwagę na telewizyjne stacje muzyczne w Polsce. W programie stacji MTV pojawiły się balansujące na granicy dobrego smaku programy realizowane według schematu: jak najwięcej wygłupów, idiotycznych zadań dla uczestników zakończonych bolesnym upadkiem i ekspozycją własnej fizjologii. Stacja MTV w poszukiwaniu nowej formuły nadawała np. serial rysunkowy „Happy Tree Friends” – pełen przemocy, ale tak naprawdę wyjątkowo przewrotny w swoich założeniach, gdyż realizowany w konwencji przesłodzonych dobranocek dla dzieci¹². Dzisiejszy widz kanałów muzycznych nie przypomina zbytnio swego rówieśnika sprzed 10 lat. Żyje w zupełnie innej – zdominowanej przez Internet i telefony komórkowe – rzeczywistości medialnej. Jest nieustannie bombardowany ogromną masą często zupełnie nieistotnych informacji. Muzyka nie jest dla niego tak ważna jak dla poprzednich pokoleń nastolatków – to tylko jeden z elementów rozrywki. Żyje też w świecie, w którym zagadnienia jeszcze kilkanaście lat temu będące tematem tabu, dziś regularnie pojawiają się w mediach. Aby przykuć jego uwagę, potrzebne są bardzo silne bodźce. MTV i VIVA – po takie bodźce sięgają. Stacja MTV podaje, że w ostatnim roku oglądalność w grupie wiekowej 11–24 lata wzrosła o 11%, a czas oglądania przeciętnego widza wydłużył się o 15%¹³.

L.O. Beier zwraca uwagę na inne zjawisko, w jej ocenie groźniejsze, tj. pokazywanie egzekucji i tortur w filmach i serialach telewizyjnych, a także w Internecie. Jako przykład podaje nagrania z egzekucji zakładników, które stały się internetowym „przebojem” terrorystów. Współczesne filmy z torturami, jak np. powstała w 2003 roku readaptacja krwawej orgii Hoopera, próbują wynieść okrucieństwo do rangi dzieła sztuki, kusząc widzów do zmiany frontów i przekraczania granic. Filmy jak „Sin City” czy „Piła 2” próbują zmienić tortury w estetyczną lub intelektualną podniętę, unieszkodliwiając ją pod względem moralnym. Skłaniają widza

¹⁰ A. Zoll, *Dobre media*, <https://www.dobremedia.org/ustawa.php>.

¹¹ A. Baładynowicz, op. cit.

¹² R. Sankowski, *Muzyka podszyta seksem*, „Gazeta Wyborcza” 2006, 11-12 marca.

¹³ Ibidem.

do mniejszego odczuwania współczucia w stosunku do ofiar, a większego podziwu dla pomysłowych zbrodniarzy¹⁴. W filmie „Piła 2” już na samym początku widz zostaje wtajemniczony w sadystyczne zasady gry. Reżyser wręcza widzowi nie tylko przewagę nad ofiarami, lecz także udział w sile kata. Filmy z tej serii zapraszają widzów do wejścia w wyobraźnię oprawcy i do wspólnego odkrywania coraz to bardziej perfidnych agresywnych fantazji. Natomiast w filmie „Hostel” trzech amerykańskich studentów, zwabionych obietnicą zaspokajania każdej fantazji seksualnej, wpada w macki perwersyjnych biznesmenów, którzy zamiast do siłowni idą do izby tortur. W „Mission Impossible III”, filmie propagującym doktrynę scjentologów, tortury stają się metodą rewanzu.

W USA można usłyszeć opinie, że należy zainstalować wideokamery pozwalające kontrolować katów podczas sankcjonowanych przez państwo tortur. Później zdjęcia te mogłyby być pokazywane w telewizji, aby obywatele mieli szansę zobaczyć, jak w ich imieniu torturuje się w dobrej sprawie – na żywo i w kolorach. Zdaniem L.O. Beier filmy ze scenami przemocy unieważniają etyczne zasady, gwizdzą na godność człowieka, gloryfikują ideologię bezwzględności i odbierają widzom sumienie, którego istnienie uniemożliwia czerpanie radości z cierpienia innych.

Wpływ Internetu

Powszechność korzystania z Internetu i jego atrakcyjność zwłaszcza wśród ludzi młodych powoduje, że uwaga specjalistów nakierowana jest coraz częściej właśnie na to medium. Internet jest dla wielu źródłem wiedzy, wiadomości i rozrywki, ale również może okazać się niebezpieczny. Z jednej strony Internet stwarza znacznie większe możliwości przekazu i komunikacji medialnej niż tradycyjne narzędzia, z drugiej zaś manipulowania odbiorcami. Niewiedza użytkowników Internetu jest już wykorzystywana przez oszustów i manipulatorów na tak dużą skalę, że władze w Polsce zmuszone zostały podjąć interwencję w postaci informacji pisemnej Urzędu Komunikacji Elektronicznej rozesłanej indywidualnym odbiorcom.

¹⁴ L.O. Beier, op. cit.

Zdaniem K. Wilber sieć „zajęta jest prawie wyłącznie przez mężczyzn i podsyca anarchiczną i egocentryczną aktywność mężczyzn”¹⁵. Z badań wynika również, że najczęstszymi odbiorcami Internetu są ludzie bardzo młodzi i dzieci. Kontakt ludzi młodych, niedojrzałych emocjonalnie, intelektualnie i społecznie, z drastycznymi scenami dostępnymi w Internecie ma niszczący wpływ na ich psychikę, ponieważ stawia te osoby wobec doświadczeń przerastających ich zdolności adaptacyjne i poznawcze oraz dostarcza wzorców patologicznych zachowań. Anonimowość sieci utrudnia zarówno ściganie już popełnionych przestępstw, jak i zapobieganie przyszłym. Pomieszczenia do rozmów *chats rooms* szczególnie nadają się do utajnionych kontaktów, nowych rozwiązań np. związanych z ofertami seksualnymi wobec dzieci czy wręcz handlu ludźmi, i są wykorzystywane przez np. pedofilów¹⁶.

W opinii D. Sarzały problem przemocy w multimediami elektronicznych będzie narastał, ponieważ powszechnie istnieją już technologie pozwalające łączyć telewizję z komputerem, a więc wykorzystujące Internet jako nieograniczone źródło wyszukiwania różnych programów, filmów i wielu innych ofert medialnych, które można przenieść na domowy ekran. W wyniku rozwoju technik audiowizualnych powszechność komputerów wzrasta bardzo szybko i w najbliższej przyszłości komputer wraz z odbiornikiem telewizyjnym będzie stanowił jedno urządzenie. Dostęp do treści o charakterze przemocowym będzie więc jeszcze większy¹⁷.

Przemoc płynąca z gier komputerowych

W ostatnim okresie uwaga niektórych badaczy koncentruje się na przemocy w grach elektronicznych. Przeciętny użytkownik gier komputerowych to zwykle młody człowiek, uczeń lub student. Wśród gier zawierających komponent agresji bądź przemocy wymienia się między innymi „gry symulacyjne”, „gry przygodowe”, „wyścigi”, „strzelanki”, „gry strategiczno-wojenne lub ekonomiczne”. Dokładne zbadanie tych gier przez W. Poznaniaka wskazuje, że nie są obojętne dla myślenia

¹⁵ K. Wilber, *Krótką historią wszystkiego*, Jacek Santorski & Co, Warszawa 1997.

¹⁶ B. Hołyst, *Przeciwko życiu. Determinanty społeczne i kulturowe przeciwko życiu*. Tom 2, PWN, Warszawa 2018.

¹⁷ D. Sarzała, *Agresja i przemoc w multimediami elektronicznych wyzwaniem dla edukacji*, [w:] *Edukacja dla bezpieczeństwa. Wybrane perspektywy*, pod. red. D. Kowalski, M. Kwiatkowski, Zduniak A., Wydawnictwo O'CHIKARA, Lublin – Poznań 2004.

i odczuwania osób w nie grających, także dla ich systemu wartości, podejmowanych przez nie decyzji i zachowań¹⁸. Autor zastrzega jednak, że nie ma jednoznacznej odpowiedzi czy przemoc obecna w grach komputerowych czyni użytkowników tych gier osobami bardziej agresywnymi, czy też może jest tak, że po takie gry sięgają osoby o ponadprzeciętnej agresywności rozumianej jako cecha osobowości.

Zdaniem D. Sarzały gry elektroniczne zaczynają stawać się częścią oferty programu telewizyjnego w najgorszym tego słowa znaczeniu. Istnieje bowiem możliwość korzystania z nich za pomocą tego samego odbiornika, czyli programu telewizyjnego, który w coraz większym stopniu staje się programem interaktywnym. Wspomniany autor zwraca uwagę, że podanie precyzyjnej prawnie definicji gry komputerowej nie jest łatwe, ponieważ często trudno jest określić, co właściwie stanowi grę komputerową, co program edukacyjny, a gdzie zaczyna się interaktywny program telewizyjny. Zjawisko gier komputerowych budzi niezwykle silne i bardzo spolaryzowane emocje zarówno wśród dzieci i młodzieży, jak i dorosłych. Z jednej strony gry te odbierane są jako nowoczesna oraz niezwykle atrakcyjna forma edukacji i zabawy, która pozwala na przeżycie wielu fascynujących przygód w wirtualnym świecie, a z drugiej, gry te przerażają niejednokrotnie ogromnym ładunkiem agresji i wyrafinowanego okrucieństwa. Zdecydowaną większość używanych przez dzieci i młodzież gier stanowią te, w których występuje nadreprezentacja agresji¹⁹.

Zaangażowanie się dziecka w grę komputerową nie polega jedynie na biernej percepcji treści wizualnych, lecz uruchamia różne obszary jego aktywności. Młody gracz nie tylko obserwuje, lecz także osobiście dokonuje aktów brutalnej agresji. Gry oddziałują na wszystkie elementy postaw, czyli na aspekt intelektualny, emocjonalny i behawioralny. Niezależnie od faktu, że jest to agresja wirtualna, osoba grająca oswaja się z nią i nabiera sprawności w jej realizacji. Przede wszystkim, żeby grać i wygrywać, gracz musi identyfikować się z bohaterem-agresorem, który zarówno zabija, jak i dokonuje wielu innych czynów wyrafinowanej przemocy i okrucieństwa. Agresja i przemoc obecna w grach komputerowych wbudowana jest w ich reguły oraz każdorazowo nagradzana poczuciem sukcesu. Niepodejmowanie przemocy uniemożliwia kontynuowanie gry i prowadzi do porażki. Natomiast zabijając przeciwników, grający zyskuje

¹⁸ W. Poznaniak, *Przemoc w grach elektronicznych*, [w:] *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, pod red. M. Binczycka-Anholcer, Polskie Towarzystwo Higieny Psychiczej, Warszawa 2003.

¹⁹ D. Sarzała, op. cit.

„nowe życie”, co umożliwia mu dalszą grę i ponowne zabijanie, za które nie otrzymuje żadnych kar, lecz atrakcyjne premie. „Wirtualna śmierć” wprowadza jednocześnie w podświadomość gracza poczucie swej relatywności, bezbolesności, a nawet odwracalności, w związku z tym traci nie tylko swą naturalną grozę, lecz także staje się widowiskowo atrakcyjna i nabiera wymiaru przygodowego. Uzależnienie osiągnięcia sukcesu od stosowania przemocy i zabijania przeciwników sprawia, że akty brutalnej agresji stają się warunkiem skutecznego działania i tym samym zyskują pozytywne znaczenie.

Negatywne skutki prezentacji przemocy w mediach elektronicznych dla psychiki człowieka przedstawiła także P. Czochołska²⁰. Jej zdaniem w rozmowach internetowych pojawia się nieporównywalnie więcej obelg, wyzwisk i przekleństw niż ma to miejsce twarzą w twarz. Częściej też broni się swego zdania do upadłego. Zwraca ona uwagę, że w odróżnieniu od kontaktów bezpośrednich, w których istotną rolę odgrywiają komunikaty niewerbalne (gesty, mimika twarzy), w Internecie porozumiewamy się wyłącznie słowem pisanym. Jest to więc kontakt zubożony i może być źle odczytany. W ten sposób dochodzi do eskalacji agresji, która w kontakcie twarzą w twarz dawno już zostałaby zażegnana lub konflikt nie rozpocząłby się wcale. Autorka sygnalizuje także, że w sieci pozwalamy sobie na więcej. Brak hamulców wzmaga anonimowość oraz trudny do ustalenia fizyczny dystans między dyskutantami. Takie warunki ułatwiają przejawianie napastliwych zachowań. Autorka wyraża pogląd, że wzajemne słowne wyżywanie się na sobie służy tylko i wyłącznie nakręcaniu spirali agresji i nie pomaga rozwiązywać problemów.

Skutki przemocy w mediach w teoriach psychologicznych

Nadawcy i producenci przekazów medialnych nasyconych agresją i przemocą podkreślają, że ich celem nie jest zwiększanie agresywności odbiorców. Twierdzą, iż jedynie wychodzą naprzeciw ich oczekiwaniom i preferencjom. Wspierając się przeprowadzonymi na swój użytek badaniami, przyjmują stanowisko, że emitowane filmy, programy, czy inne przekazy medialne są takie, jakie jest zapotrzebowanie odbiorców.

²⁰ P. Czochołska, *Agresja i przemoc w multimedialnych elektronicznych*, [w:] *Edukacja dla bezpieczeństwa*, pod red. D. Kowalski, M. Kwiatkowski, A. Zduniak, Wydawnictwo O'CHIKARA, Lublin – Poznań 2004.

Czynnik „ogładalności”, a w konsekwencji zysk finansowy jest jedynym ważnym determinantem podejmowanych decyzji tychże producentów. Argumentem wspierającym (a może rozgrzeszającym) są dla nich poglądy niektórych badaczy akcentujących teorie psychologiczne o korzystnym wpływie agresywnych przekazów medialnych. W pracach poświęconych zagadnieniu przywoływana jest najczęściej hipoteza *katharsis*, wywodząca się z psychoanalitycznej koncepcji redukcji popędów za pośrednictwem wyobraźni. Wskazuje się w niej, że poprzez wysiłek fizyczny, obserwacje zachowań agresywnych innych ludzi lub w wyniku dokonania aktu przemocy następuje zjawisko uwalniania „agresywnej” energii. Agresja staje się zatem sposobem „wyładowania energii”. Podkreśla się, że nie tylko podjęcie pewnych form aktywności fizycznej, np. uderzanie w worek treningowy, lecz także obserwowanie walki zapaśniczej czy oglądanie brutalnego filmu może zastąpić podejmowanie agresywnych zachowań. Oglądanie scen zadawania obrażeń innym ma powodować u widzów zredukowanie agresywnych popędów²¹. Obserwując na ekranie sceny gwałtów, widzowie „wyzwalają się” od kryjących się w nich uczuć agresji, ponieważ otrzymują substytut tych gwałtów, do których byliby zdolni w życiu realnym. W wyniku oglądania brutalnych scen przemocy następuje „odpływ” nagromadzonego w widzach okrucieństwa. Dzięki temu ich działanie nie jest skierowane przeciwko normom prawnym i moralnym. Oglądanie zatem przemocy fikcyjnej oczyszcza człowieka ze skłonności lub popędu do agresji oraz redukuje ją, ponieważ zaangażowanie emocjonalne towarzyszące oglądaniu obrazów umożliwia rozładowanie własnej agresywności.

Znana też jest hipoteza „zastępowania rzeczywistości”. Odwołuje się ona do dość prostej tezy, zakładającej, iż zamiast uczestniczyć w realnych aktach przemocy, lepiej brać udział w przemocy na niby, a więc przemocy obecnej w świecie wirtualnym, w którym można zabić, zgwałcić i upokorzyć, a także lepiej bawić się seksem wirtualnym niż realnym. Krytykując tę teorię D. Sarzała podkreśla, że częste (nawet symulowane) postępowanie kolidujące z normami moralnymi osłabia poczucie winy. Wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez poczucia winy za nie (wykonywanych „na niby”) przynosi poczucie satysfakcji (ponieważ są nagradzane, np. poprzez wygraną w grze) i prowadzi do zatarcia granic

²¹ H.J. Schneider, *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, PWN, Warszawa 1992.

między dobrem a złem²². Nie można również zapominać, że w wyniku częstego oglądania przemocy czy „bawienia się nią” w grach komputerowych dziecko może nabrać przekonania o jej normalności. W konsekwencji będzie reagować na nią obojętnie także w życiu codziennym bez poczucia jakiegokolwiek skruchy, nawet w przypadku dokonania przez siebie aktu przemocy.

W teoriach psychologicznych istnieje też hipoteza socjocentryczności, w której zwraca się uwagę, że posiadanie filmów ze scenami nasyconymi agresją i przemocą, a także „agresywnych” gier oraz wysokiej klasy sprzętu komputerowego powoduje, że osoba taka staje się bardziej popularna i atrakcyjna społecznie. Osoby preferujące podobne zainteresowania chętnie wchodzi z sobą w różnego rodzaju interakcje społeczne, lecz także nawiązują głębsze więzi społeczno-emocjonalne. Zwolennicy tej hipotezy dopatrują się nawet korzyści w relacjach rodzinnych. Podkreślają, że przed ekranem komputerowym czy telewizorem spotyka się nieraz cała rodzina i dochodzi wówczas do pozytywnych interakcji, do których by nie doszło, gdyby w domu nie było mocnych, „atrakcyjnych” filmów i gier lub nowoczesnego sprzętu komputerowego. W teorii tej podkreśla się także, że jeszcze większych możliwości socjocentrycznych dostarczają gry sieciowe, które umożliwiają równoczesne granie wielu osobom. Gry takie zbliżają ludzi do siebie i sprzyjają powstawaniu przyjaźni. Gracz ma możliwość zawierania nowych znajomości, a nawet przyjaźni z osobami oddalonymi od niego o setki kilometrów. Wysadzając kogoś w powietrze, można np. spotkać się z gratulacjami innego gracza mieszkającego nawet w innym kraju. Można też nawiązać z nim bliższy kontakt elektroniczny, a nawet osobisty. Zwolennicy teorii „socjocentryczności” twierdzą, że nawet bardzo krwawe gry mogą zbliżać ludzi do siebie: „(...) chociaż na co dzień w tej grze strzelamy do siebie i rywalizujemy ze sobą, to jednak jesteśmy małą społecznością. Pomagamy sobie w rozwiązywaniu problemów, piszemy do siebie e-maile”²³. Zdaniem D. Sarzały nie można jednak pominąć faktu, że młody człowiek, uczestnicząc w przemocy na ekranie telewizora lub monitora komputera, realizuje zachowania, które przy częstym powtarzaniu w środowisku rodzinnym lub szerszym gronie znajomych osób nabierają cech społecznego przyzwolenia. Oczywiście stopień i częstość przenoszenia tych zachowań do świata realnego

²² D. Sarzała, op. cit.

²³ Ibidem.

zależy od sytuacji dziecka, jego uprzednich doświadczeń, przeżywanych frustracji i wzorów zachowania w bezpośrednim środowisku. Niemniej trzeba pamiętać, że nadreprezentacja agresji może w tym przypadku prowadzić nie tylko do błędnego wyobrażenia o rzeczywistości, lecz także kształtować przekonanie: „(...) że zachowania agresywne są społecznie akceptowane i w związku z tym nie muszą budzić poczucia winy”²⁴. Zdziałać tutaj może opisany przez psychologię mechanizm „społecznej słuszności”, który polega na tym, że ludzie przekonani o jakimś postępowaniu, że „wszyscy tak robią”, dochodzą do wniosku, iż zachowanie takie jest słuszne²⁵.

Istnieje też hipoteza „adaptacji”, która podkreśla, że gry komputerowe przygotowują (adaptują) młodych ludzi do funkcjonowania w coraz bardziej elektronicznym świecie realnym. Dzięki grom komputerowym, także tym agresywnym, młody człowiek chętniej zapoznaje się ze skomplikowaną technologią elektroniczną, która dla osób starszych jest znacznie trudniejsza do opanowania. Zdaniem D. Sarzały zwolennicy tej teorii zapominają jednak, że oglądanie przemocy, a zwłaszcza stosowanie jej na ekranie komputera, zwiększa tolerancję na agresję oraz prowadzić może do „znieczulicy” emocjonalnej. Prezentowana w przekazach medialnych wizja świata, w którym agresja i przemoc jest czymś powszechnie występującym, sprzyja zobojętnieniu na nią. Dzieci oglądając „agresywne” filmy, o wiele słabiej reagują na przejawy agresji i przemocy wśród rówieśników. O wiele rzadziej przychodzą z pomocą bitym kolegom, nie widząc nic złego w zachowaniu bijących. Zaczyna kształtować się u nich pogląd, że świat jest niebezpieczny, a przemoc musi być powszechnie akceptowana, ponieważ często jest ona jedynym sposobem rozstrzygnięcia nieporozumień²⁶.

Obszerna literatura odnośnie negatywnych skutków przemocy w mediach skoncentrowana jest głównie na jednostkach niedojrzałych, dzieciach i młodzieży. Wielu psychologów podkreśla, że dzieci, które często oglądają w mediach sceny przemocy (bicia, zabijania itp.), są bardziej agresywne od tych, które je oglądają rzadziej. Dzieci nie tylko naśladują zachowania agresywne obserwowane w przekazie medialnym, lecz także charakteryzuje je mniejsza wrażliwość na przemoc. Ponadto młodzi ludzie nasyceni obrazami przemocy prezentowanymi w mediach elektronicznych

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

bardzo często w swoim zachowaniu wykazują podwyższoną agresywność w stosunku do rówieśników, także co do osób starszych, podświadomie wierząc w skuteczność przemocy jako sposobu na rozwiązanie swych „trudnych” spraw.

Wyróżnić można następujące argumenty wskazujące na negatywne konsekwencje związane z odbiorem oraz stosowaniem agresji i przemocy w mediach elektronicznych przez dzieci i młodzież²⁷:

- Hipoteza desensytyzacji (znieczulenia). Wielokrotne oglądanie scen przemocy oraz branie w nich udziału (wprawdzie „na niby”, w formie zabawy) jest początkowo poruszające, z czasem staje się mniej absorbujące, obojętne. Widzowie pod wpływem częstego oglądania scen agresji i przemocy stają się przekonani o ich normalności. Następuje desensytyzacja, czyli zubożenie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję. Wprawdzie film zawierający sceny przemocy nie powoduje, że człowiek automatycznie podobne akty będzie stosował w rzeczywistości. Zależy to raczej od procesu decyzyjnego danego człowieka, również od tego, jak zareaguje na obejrzone sceny. Należy jednak podkreślić, że nawet u nieagresywnych widzów może dojść do stopniowego przyzwyczajania się do przemocy i zmniejszenia zahamowań co do agresji. Człowiek oglądający akty przemocy ulega stopniowemu znieczuleniu na nie, w związku z czym następuje rozwój złych postaw względem przemocy skierowanej na inne osoby oraz zmniejszenie prawdopodobieństwa podjęcia działań w obronie ofiary przemocy.
- Hipoteza „społecznego uczenia się”. Badania nad oddziaływaniem obrazów przemocy ukazały, że młodzi odbiorcy nie tylko obojętnieją na oglądane zachowania agresywne, lecz także je naśladują, identyfikując się z modelami oglądanymi na ekranie. Istotny wpływ odgrywa tu mechanizm społecznego uczenia się. Podkreśla się w nim, że przemoc widziana w telewizji czy też „realizowana” na monitorze komputera pełni rolę modelu agresywnego zachowania, szczególnie w odniesieniu do dzieci, wzmagając skłonności do uciekania się do agresji jako sposobu rozwiązywania swych problemów.
- Hipoteza „dwuczynnikowej teorii emocji”. Wiele bodźców zewnętrznych, między innymi dostarczanych przez gry komputerowe, wywołuje najpierw stan niespecyficznego pobudzenia organizmu gracza,

²⁷ Ibidem.

a dopiero później owo niespecyficzne pobudzenie staje się przedmiotem interpretacji poznawczej, czyli nadaje mu się określone znaczenie. Według tej hipotezy nie tyle elementy treściowe gier (gry edukacyjne, gry z obecną przemocą, gry rozrywkowe itd.), lecz ich cechy formalne, takie jak dźwięk, kolor lub jego brak, a także napięcie mięśniowe i pozycja ciała przed komputerem wywołują stan niespecyficznego pobudzenia organizmu. Takiemu niespecyficznemu stanowi pobudzenia nadawane jest później określone znaczenie, np. pobudzenie wskazujące na gniew, złość, zawiść czy zazdrość.

- Hipoteza „kompasu”. Agresja i przemoc obecna w mediach i grach komputerowych może spełniać dla młodego człowieka rolę pewnego rodzaju „kompasu”, umożliwiającego mu orientację w terenie oraz wyznaczającego kierunek postępowania. Należy jednak zaznaczyć, że ten metaforyczny kompas nie każdemu pokazuje strony świata w jednakowy sposób. Wskazuje natomiast określony kierunek postępowania w zależności od tego, jakie są doświadczenia gracza związane z agresją – doświadczenia widza, ofiary i aktora. Kompas ten może więc jednego gracza zachęcać do czynienia w świecie realnym tego, co dzieje się na ekranie lub monitorze, a innego powstrzymać przed takim postępowaniem. W wielu filmach przedstawiane są jednak utopijne wizje łatwego życia bez odpowiedzialności za skutki swego postępowania. Twórcy medialni lansują, niejednokrotnie nowe, kontrowersyjne wzorce zachowań, w tym agresję i przemoc jako „sposób na życie” oraz promują i utrwalają pseudowartości. Większość emitowanych treści filmowych ukazuje bowiem, że osiągnięcie awansu społecznego lub innego „sukcesu” życiowego często uwarunkowane jest podstępem, użyciem siły, szantażem czy innym nieuczciwym sposobem działania. W konsekwencji młody widz może nabrać przekonania, że najskuteczniejsza zasada to: „cel uświęca środki”.

Środki zaradcze wobec przemocy w mediach

Wśród specjalistów zajmujących się przemocą w mediach dominuje sceptyczny pogląd co do zmiany strategii w emisji programów zwłaszcza komercyjnych mediów. Uważa się, że trudno się spodziewać, aby producenci w mediach zastosowali samoograniczenie, jeżeli chodzi o oferty nasycone obrazami agresji i przemocy. Na agresywne filmy,

gry komputerowe, czy inne tego typu oferty medialne istnieje bowiem, podobnie jak na pornografię, duże zapotrzebowanie. Niwelowanie skali zagrożeń zależy jednak nie tylko od nadawców przekazów medialnych. Za jedną z form zapobiegania negatywnym skutkom przemocy w mediach uważa się właściwą kontrolę społeczną przekazu medialnego. Podkreślana jest też rola rodziców w kontrolowaniu dzieci w trakcie ich kontaktu z mediami²⁸.

W ostatnich latach coraz częściej podnoszony jest problem odpowiedniego przygotowania młodego odbiorcy w zakresie edukacji medialnej. Zdaniem D. Sarzały²⁹, proces ten należy rozpocząć już od najwcześniejszych lat. Polegać on powinien nie tylko na dostarczaniu niezbędnej wiedzy o mediach, lecz także kształtowaniu niezbędnych w tej dziedzinie umiejętności i nawyków. Kształtowanie odpowiednich postaw co do mediów elektronicznych jest jednym z najpilniejszych zadań, jakie stoją przed edukacją, a zwłaszcza przed najważniejszymi środowiskami wychowawczymi, którymi są rodzina i szkoła. Podstawowym zadaniem rodziców w zakresie edukacji medialnej powinno być umiejętne kierowanie procesem recepcji i percepcji odbieranych przez dzieci treści i tym samym rozbudzanie potrzeb poznawczych, społecznych i kulturalnych dziecka. Rodzice, którzy interesują się tym, co dzieci oglądają, powinni wiedzieć, jaka jest zawartość treściowa programu, jakie wartości oferuje on ich dziecku oraz jakie mogą być jego negatywne skutki. Wielu rodziców nie jest jednak w stanie zapewnić dzieciom wystarczającej pomocy w korzystaniu z mediów, gdyż sami nie posiadają w tym zakresie wystarczających umiejętności.

Należy dodać, iż w krajach zachodnich prace nad zbudowaniem odpowiedniego systemu wychowania do mass mediów, trwają już od wielu lat. Przykładem mogą być: Wielka Brytania, Szwajcaria, Belgia oraz kraje skandynawskie. Podstawową treść prowadzonych tam zajęć stanowi propedeutyka wiedzy o mediach. Następnie kształtowane są umiejętności poprawnego korzystania z mediów. Zarówno w pracach teoretycznych, jak i w działaniach pedagogicznych różnych środowisk dominują dwie postawy, tj. pogłębienie wiedzy o mediach (strukturze i mechanizmach) oraz kształtowanie co do nich krytycyzmu. Największe możliwości naukowej pomocy oraz twórczej inspiracji w dziedzinie przekazów medialnych

²⁸ W. Poznaniak, op. cit.

²⁹ D. Sarzała, op. cit.

może zapewnić wychowawcom pedagogika mass mediów, która stwarza optymalne możliwości do wypracowania celów, metod i środków właściwych dla praktyki wychowawczej. Dlatego pogłębiona refleksja na gruncie pedagogiki mass mediów, jest niezbędna oraz pilnie oczekiwana przez wszystkie środowiska wychowawcze. Wsparcie w tym zakresie potrzebne jest nie tylko nauczycielom, lecz także rodzicom, którzy w wielu przypadkach są bezradni wobec negatywnych wpływów mediów elektronicznych na proces wychowania młodego pokolenia³⁰.

³⁰ Ibidem.

Bibliografia

- Bałandynowicz A., *Przemoc w środkach masowego przekazu*, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2006.
- Beier L.O., *Rzeźnia w kinie*, Der Spiegel, 24 lipca 2006, za: Forum 32/33.
- Binczycka-Anholcer M., *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2003.
- Czocholska P., *Agresja i przemoc w multimediach elektronicznych*, [w:] *Edukacja dla bezpieczeństwa*, pod red. D. Kowalski, M. Kwiatkowski, A. Zduniak, Wydawnictwo O'CHIKARA, Lublin – Poznań 2004.
- Gujaska B., *Media i ich wpływ na zdrowie psychiczne*, „Zdrowie psychiczne” 2005, nr 1.
- Hołyst B., *Przeciwko życiu. Determinanty społeczne i kulturowe przeciwko życiu*. Tom 2, PWN, Warszawa 2018.
- Pilch T., *Agresja i nietolerancja jako mechanizmy zagrożenia ładu społecznego*, [w:] *Pedagogika społeczna: Człowiek w zmieniającym się świecie*, pod red. T. Pilch, I. Le-palczyk, Wydawnictwo Żak, Warszawa 2003.
- Poznaniak W., *Przemoc w grach elektronicznych*, [w:] *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, pod red. M. Binczycka-Anholcer, Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej, Warszawa 2003.
- Sankowski R., *Muzyka podszyta seksem*, „Gazeta Wyborcza” 2006, 11-12 marca.
- Sobolewski T., *Królowa wśród tabloidów*, „Gazeta Wyborcza” 2006, 3 września.
- Sarzała D., *Agresja i przemoc w multimediach elektronicznych wyzwaniem dla edukacji*, [w:] *Edukacja dla bezpieczeństwa. Wybrane perspektywy*, pod red. D. Kowalski, M. Kwiatkowski, Zduniak A., Wydawnictwo O'CHIKARA, Lublin – Poznań 2004.
- Schneider H.J., *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, PWN, Warszawa 1992.
- Wilber K., *Krótką historia wszystkiego*, Jacek Santorski & Co, Warszawa 1997.
- Zoll A., *Dobre media*, <https://www.dobremedia.org/ustawa.php>.

