

*ANDRZEJ BAŁANDYNOWICZ*



prof. zw. dr hab. Andrzej Baładynowicz<sup>1</sup>

## AGRESJA I PRZEMOC W CYBERPRZESTRZENI A PRZESTĘPCZOŚĆ DZIECI I MŁODZIEŻY

### AGGRESSION AND VIOLENCE IN CYBERSPACE FOR CHILDREN AND YOUTH CRIME

#### STRESZCZENIE

Przedstawiciele środków masowego przekazu utrzymują, że wpływ mass mediów na postawy oraz zachowanie odbiorców nie został udowodniony i nie sposób oddzielić go od innych czynników wywołujących agresję, brutalizację, a także wulgaryzację zachowań społecznych (w szczególności dzieci i młodzieży). Środki masowego przekazu oddziałując na uczucia szczególnie dzieci, wywołują silne przeżycia emocjonalne, spowodowane oglądaniem nie tylko scen grozy, okrucieństwa w filmach, ale także innych programów zawierających treści o dużym napięciu dramatycznym. Świat w wielu filmach ukazywany jest jako środowisko ludzi, w którym panuje kult pieniądza, bezwzględność, cynizm. Dzieci bardzo wcześnie oswajają się z widokiem krwi, tortur, zbrodni, a także scen tylko z pozoru obojętnych, w rzeczywistości jednak silnie oddziałujących na ich układ nerwowy. Uczucia, jakich doświadczają młodzi odbiorcy, przekształcają się często w długotrwałe stany ogólnego zmęczenia i rozdrażnienia, powodują zniechęcenie, agresję.

Badania A. Baładynowicza wskazują, że przemoc w mediach przyjmuje coraz bardziej brutalne, podstępne i perwersyjne formy. Zjawisko to jest widoczne w nowych nośnikach informacji – multimediach elektronicznych, na portalach informacyjnych i forach dyskusyjnych. Pojawiają się również niezwykle subtelne i trudne do uchwycenia manipulacje mentalne łamiące kod etyczny odbiorców. Eliminacja tych zagrożeń powinna być szczególnie brana pod uwagę w strategii ochrony małoletnich przed

---

<sup>1</sup> Wyższa Szkoła Nauk Społecznych Pedagogium w Warszawie, Andrzej Baładynowicz: profesor nauk prawnych. Rektor Wyższej Szkoły Gospodarowania Nieruchomościami w Warszawie. Wybitny specjalista z zakresu nauk prawnych, autor ponad 300 prac naukowych, w tym 7 książek. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się na badaniu zjawisk społecznych z zakresu kryminologii, penologii, penitencjarystyki, socjologii prawa i filozofii prawa. Członek Komitetu Doradczego Komendanta Głównego Policji, ekspert międzynarodowy do spraw więziennictwa i systemu postpenitencjarnego.

szkodliwymi treściami prezentowanymi w środkach masowego przekazu.

**Słowa kluczowe:** agresja, wulgaryzacja języka, przemoc, brutalizacja obyczajów, kontrola wewnętrzna

#### ABSTRACT

Mass media representatives claim that the impact of mass media on attitudes and conduct of a mass media on audience has not been proved and cannot be separated from other factors provoking aggression, brutalization and vulgarization of social behaviour (in particular among children and young people). By affecting the feelings of children in particular, mass media evoke strong emotional experiences, resulting from watching not only sights of terror and cruelty shown in films, but also other programmes containing content of high dramatic tension. In many television or video films the world is depicted as a community of people with prevailing ruthlessness, cynicism and the worship of wealth. It is very early that children get accustomed to the sight of blood, torture, crime and seemingly neutral scenes, which as a matter of fact very strongly affect their nervous system. Emotions experienced by young viewers are often transformed into long lasting states of general fatigue and irritation, causing discouragement and aggression.

Research conducted by Andrzej Bałandynowicz shows that violence in the mass media assumes increasingly brutal, treacherous and perverted forms, which is also noticeable in new information carriers (electronic multimedia, information portals, discussion forums). In addition, there appear extremely subtle and difficult to notice mental manipulations which break the ethical code of the audience. Elimination of these risks should first of all involve protecting juveniles against harmful mass media content.

**Key words:** aggression, vulgarization of the tongue, violence, brutalization of customs, internal control

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, ale 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<sup>2</sup>.

Dokonując analizy sposobu funkcjonowania mediów, nietrudno odnieść wrażenie, że mamy do czynienia ze swoistym „szokiem medialnym”, czyli rozbieżnością między życiem codziennym większości 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 i aspołecznych

---

2 O tym, że zaniepokojenie funkcjonowaniem mediów wzrasta, świadczy kontrowersyjny projekt ustawy o „Centrum Dobrych Mediów”, ale i tu pojawia się problem, ponieważ dla zwolenników jest „dalszym doskonaleniem wolności słowa”, dla oponentów natomiast sposobem na wprowadzenie cenzury.

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 tzw. blogów w Internecie. Analiza treści w nich zawartych może być istotnym elementem wzbogacenia wiedzy odnośnie problemu przemocy w mediach i jej skutków społecznych.

## PRZEMOC 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. Binczykiewicz-Anholcer (2003) 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, reklamy, filmów, bajek dla dzieci (Bałandynowicz, 2006). Znaczący wpływ mediów, zwłaszcza najnowszych nośników informacji opartych na technologiach informatycznych, na kształtowanie świadomości społecznej spowodował, że zagadnienie występującej w nich przemocy od dłuższego czasu stanowi przedmiot 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 naśladowania, czy też odstrasza, czy dokonują *katharsis* agresji, czy ją wzmacniają (Beier, 2006). Jednak badania amerykańskie i niemieckie dowiodły, że przemoc i agresja pokazywane w telewizji wywołują takie same bądź podobne zachowania u dzieci i młodzieży w życiu (Bałandynowicz, 2006). Badania psychologiczne potwierdzają podwyższenie poziomu zachowań agresywnych u dzieci oglądających przemoc w mediach i korzystających z gier komputerowych opartych na przemocy.

## TELEWIZJA

Telewizja dążąc do zwiększenia swej 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 telewizji bierze udział w jakiejś konfrontacji z użyciem przemocy, choć w rzeczywistości dotyczy to 1% Amerykanów (Bałandynowicz, 2006). 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 już określenie „telewizjowładzy” żywiącej się zbiorowymi emocjami, które wznieca i którymi manipuluje (Sobolewski, 2006). 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 bezpieczeństwa (Pilch, 1996). 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 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 psychopatycznej (Gujka, 2005).

Szczególne niepokój badaczy budzi jednak fakt, 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 telewi-

zyjne. 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 czy spalenie przeciwnika. Filmy takie uczą także najmłodszego widza, w jaki sposób może odnieść sukces, 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, zalały polski rynek telewizyjny nieomal całkowicie. Rodzime produkcje typu „Bolek i Lolek” i „Reksio” musiały ustąpić miejsca produkcjom z nowym, brutalnym i agresywnym bohaterem typu „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, często z włoskim dubbingiem i tekstem czytany przez lektora, 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, agresję (Bałandynowicz, 2006).

Na problem zagrożeń dzieci ze strony mediów zwracają uwagę prawnicy. Odnosząc się do obywatelskiego projektu ustawy o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu, A. Zoll (2002) 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 łącznie. 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 norm moralnych i z ducha odpowiedzialności za własne postępowanie” (Zoll, 2002).

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 ocenne (Bałandynowicz, 2006, s. 63).

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 najczęściej 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 diabelnie przewrotny, bo realizowany w konwencji przesłodzonych dobranocek dla dzieci (Sankowski, 2006). 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 tematy 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% (Sankowski, 2006).

L. O. Beier zwraca uwagę na jeszcze groźniejsze zjawisko, tj. pokazywania egzekucji i tortur w filmach i serialach telewizyjnych, a także w Internecie. Jako przykład podaje on 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 do mniejszego współczucia wobec ofiar, a większego podziwu dla pomysłowych zbrodniarzy (Beier, 2006). W filmie „Piła 2” już na samym początku widz zostaje

wtajemniczony w sadystyczne zasady gry, dając mu nie tylko przewagę nad ofiarami, lecz również udział w sile kata. Filmy z tej serii zapraszają widzów do wejścia w wyobraźnię oprawcy i do wspólnego odkrywania coraz to bardziej perfidnych fantazji. Natomiast w filmie „Hostel” trzech amerykańskich studentów, zwabionych obietnicą zaspakajania 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 rewanżu.

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. Beiera filmy ze scenami unieważniają etyczne zasady, gwizdzą na godność człowieka, gloryfikują ideologię bezwzględności i odbierają widzom sumienie, które uniemożliwia czerpanie radości z cierpienia innych.

## INTERNET

Powszechność korzystania z Internetu, 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 może on się również okazać 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.

Zdaniem K. Wilber (1997) sieć „zajęta jest prawie wyłącznie przez mężczyzn i podsyca anarchiczną i egocentryczną aktywność mężczyzn”. Z badań wynika również, że najczęstszymi odbiorcami Internetu są ludzie bardzo młodzi i dzieci. Kontakt ludzi bardzo młodych, niedojrzałych emocjonalnie, intelektualnie i społecznie, z drastycznymi scenami pokazywanymi w Internecie ma niszczący wpływ na ich psychikę, ponieważ stawia te osoby wobec doświadczeń przerastających ich zdolności ada-

ptacyjne 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. z ofertami dzieci, i są wykorzystywane przez pedofilów (Hołyst, 2005).

W opinii D. Sarzały (2004) problem przemocy w multimediami elektronicznych będzie narastał, ponieważ 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 większy.

## GRY KOMPUTEROWE

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 opisanie tych gier przez W. Poznaniaka wskazuje, że „nie są obojętne dla ich myślenia, odczuwania, dla ich systemu wartości, a także dla ich decyzji i zachowań (Poznaniak, 2003, s. 85). 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 się stawać 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. Tenże autor zwraca uwagę, że podanie precyzyjnej prawnie definicji gry komputerowej nie jest łatwe, ponieważ często trudno jest określić, co właściwie stanowi grę komputerową, co pro-

gram 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. Zdecydowana większość używanych przez dzieci i młodzież gier stanowią te, w których występuje nadreprezentacja agresji (Sarzała, 2004).

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, ale 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. Przede wszystkim, żeby grać i wygrywać, 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 „nowe życie”, co umożliwi 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 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.

Nad negatywnymi skutkami przemocy dla psychiki człowieka w mediach elektronicznych zastanawia się także P. Czocholska (2004). 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 do kontaktów bezpośrednich, w których istotną rolę odgrywają 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 została by zażegnana lub konflikt wcale nie rozpocząłby się. Autorka sygnalizuje także, że w sieci pozwalamy sobie na więcej. Brak hamulców wzmacnia 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. Warto zrewidować swoje reakcje i czasem odpuścić sobie natychmiastowe reagowanie agresją na coś, co niekoniecznie jest atakiem na nas (Czocholska, 2004, s. 72).

### TEORIE PSYCHOLOGICZNE A SKUTKI PRZEMOCY W MEDIACH

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.

Czynnik „oglądalności” 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 popędów (Schneider, 1992). 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. Krytykujący tę teorię D. Sarzała (2004) 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 między dobrem a złem. 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.

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 nią nie tylko 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”. Zdaniem D. Sarzały nie można jednak pominąć faktu, że młody człowiek uczestnicząc w przemocy na ekranie telewizora lub monitorze 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 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”. Zadziałać 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 słuszne (Sarzała, 2004, s. 75).

Istnieje też **hipoteza „adaptacji”** podkreślającej, 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 zubożeniu 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, ponie-

waż często jest ona jedynym sposobem rozstrzygnięcia nieporozumień (Sarzała, 2004, s. 92).

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. 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 bardzo często w swoim zachowaniu wykazują podwyższoną agresywność nie tylko wobec rówieśników, lecz także wobec 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 młodzież (Sarzała, 2004, s. 92 i nast.):

**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 coraz bardziej 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 wobec agresji. Człowiek oglądający akty przemocy ulega stopniowemu znieczuleniu wobec nich, w związku z czym następuje rozwój złych postaw wobec 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, ale także je naśladują, identyfikując się z modelami oglądanymi na ekranie. Istotny wpływ odgrywa tu mecha-



nizm 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, 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, w których obecna jest przemoc, 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”.

## **PRZEMOC W ŚRODKACH MASOWEGO PRZEKAZU – ANALIZA BADAŃ WŁASNYCH**

Badania podjęto z zamiarem lepszego poznania mechanizmów zjawiska przemocy w mediach. Uznano, że ważnym czynnikiem składowym w analizie tego złożonego problemu są postawy dziennikarzy, którzy mają wpływ na treść i formę przekazu medialnego, także zawierającego komponent przemocy. Poznanie poglądów środowiska osób redagujących programy medialne może mieć znaczenie w rozpoznawaniu mechanizmów warunkujących pokazywanie aktów o charakterze przemocy w mediach. Postanowiono zbadać stosunek dziennikarzy do tego problemu i czy etyka w mediach ma dla nich znaczenie. Ponieważ sytuacja w mediach ulega ciągłej ewolucji, zdecydowano się również na aktualną analizę występowania przemocy w środkach masowego przekazu, skupiając się na Internecie. Przedmiotem szczególnego zainteresowania były największe portale informacyjne, strony dyskusyjne i tzw. blogi. Celem badawczym było ustalenie, jakie treści są na nich najczęściej prezentowane, czy dominuje w nich przemoc i jakie są reakcje internautów w odniesieniu do tekstów przesyconych przemocą. Zastosowaną metodą badawczą była analiza tematów przedstawianych na portalu informacyjnym wraz z komentarzami internautów oraz wypowiedzi dyskutantów w wybranych blogach, pod kątem występowania w nich czynnika agresji werbalnej, w postaci słów uznanych powszechnie za niecenzuralne bądź o silnie negatywnym ładunku emocjonalnym (monitoring przez 14 dni w grudniu 2005 r.). W badaniach wykorzystano też eksperyment polegający na włączeniu się „podstawionego” internauty w dyskusję internetową. W badaniu postaw dziennikarzy odnośnie problemu przemocy w mediach wykorzystano metodę sondażową. Anonimowa ankieta skierowana do dziennikarzy reprezentujących najważniejsze nośniki informacji zawierała trzy pytania zamknięte i „uwagi własne”, umożliwiające prezentację własnych sugestii i uzupełnień odnośnie zadawanych pytań. Badania przeprowadzono wiosną 2006 roku.

### **WYNIKI BADAŃ PRZEPROWADZONYCH W INTERNECIE**

Monitoringiem objęto jeden z największych portali informacyjnych w Polsce: Interia. PL. Fakty. Trwał on przez 14 dni w grudniu 2005 r. Analizie poddano tematy przedstawiane na pierwszej stronie, tzw. ramówce.

Analiza wykazała, że większość informacji tam zamieszczanych ma charakter sensacyjny, przedstawiający negatywny obraz rzeczywistości. Komponent przemocy i agresji pojawiał się w wielu prezentowanych tekstach. Najbardziej szokujące informacje umieszczane są w ramkach, by przyciągnąć większą uwagę internauty. Informacje przesyłane przemocą i agresją pojawiają się w nich często na pierwszym miejscu. Oto niektóre skróty wiadomości z pierwszej strony informacyjnej: „Bił synka i jego matkę”, „Pora na alarm; Bite, kłute, przypalane”, „Napał na bank”, „Polski europoseł gwałcicielem?”, „Biją, kopią, wyśmiewają”.

Analizując komentarze internautów, co do tematów poruszanych w portalu, pod kątem występowania w nich agresywnych wypowiedzi, stwierdzono zróżnicowanie wypowiedzi. W wielu wypowiedziach dotyczących popełnionych zbrodni bardzo często ujawnia się strach o własne dzieci, chęć zemsty a nawet samosądu. Informacje o charakterze przemocowym spotykały się znacznie częściej z agresywnymi reakcjami internautów niż przekazy niezawierające komponentu przemocy. Wypowiedzi agresywnych było szczególnie dużo, gdy poruszony temat dotyczył kwestii przemocy seksualnej. W nich też stosunkowo często używano słów agresywnych i wulgarnych, uznanych powszechnie za niecenzuralne.

Uzupełniającej analizie poddano w 2006 r. przez okres około miesiąca wybrane strony www oraz tzw. blogi, na których prowadzone są różnego rodzaju dyskusje. Szczegółowa analiza wypowiedzi dyskutantów wykazała, że liczba komentarzy do tematów przesyconych przemocą zawierających agresję werbalną stanowi od 20% do 50% wszystkich wypowiedzi. Oto przykłady:

„Czterolatek pobity na śmierć” – na 40 wypowiedzi, 20 agresywnych. Wypowiedzi w rodzaju: „Śmierć za śmierć!!! Dożywocie to za mało!”, „Czapa dla zabójców”. „Skatowany na przesłuchaniu” – na 40 wypowiedzi, 21 agresywnych. „Dzieci w becze, ojciec uniewinniony” – na 40 wypowiedzi, 12 agresywnych. „Zgwałcili i zabili 8-latkę” – na 40 wypowiedzi, 23 agresywne. „Pora na alarm; bite, kłute, przypalane” – na 40 wypowiedzi, 9 agresywnych. Stwierdzono, że poziom agresji werbalnych uzależniony jest od konkretnych treści zawartych w informacji medialnej. Największe nasilenie wypowiedzi agresywnych występuje, gdy informacje dotyczą

drastycznych przypadków przemocy seksualnej wobec dzieci.

## WYNIKI BADAŃ DOTYCZĄCE POSTAW DZIENNIKARZY

Anonimowemu badaniu ankietowemu poddana została grupa przypadkowo wyłonionych dziennikarzy reprezentujących największe nośniki informacji (*Super Ekspres, Fakt, Gazeta Wyborcza, PAP, telewizja i inne*), w tym również przedstawiciele mediów katolickich. W ramach sondażu postawiono trzy pytania:

1. Czy w mediach jest zbyt dużo przemocy?
2. Czy przemoc w mediach eskaluje przemoc w życiu codziennym?
3. Czy powinny istnieć granice wolności słowa w mediach?

Spośród 75 ankietowanych dziennikarzy tylko dwóch nie udzieliło odpowiedzi na pytanie nr 3. Padła również jedna odpowiedź jednocześnie twierdząca i przecząca na pytanie nr 2, co dowodzi niejednoznaczności ocen przedstawiciela środowiska w kwestii generowania przemocy w życiu codziennym poprzez jej przekazywanie w mediach. Tylko 31 dziennikarzy nie skorzystało z możliwości przedstawienia w ankiecie własnego komentarza.

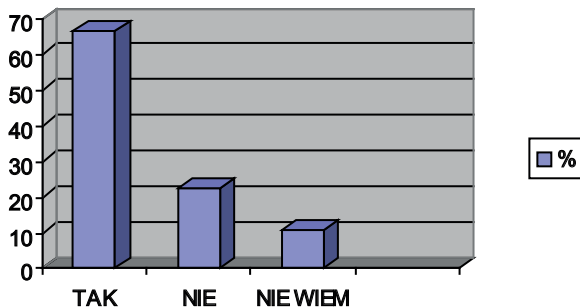
Większość badanych dziennikarzy (50 – 66,6%) uważa, że w mediach jest zbyt dużo przemocy. Siedemnastu ankietowanych (22,6%) jest przeciwnego zdania, natomiast osiem osób nie ma zdania w tej kwestii (10,6%) (por. rys. 1).

Drugie pytanie ankiety dotyczyło oceny, czy pokazywanie przemocy w mediach generuje przemoc w życiu codziennym. Spośród ankietowanych dziennikarzy 47 (62,6%) osób uznało, że jest związek między pokazywaniem przemocy w mediach a jej istnieniem w życiu. Przeciwny pogląd wyraziło 23 uczestników sondażu, co stanowi 30,6%. Tylko pięć osób nie miało zdania w tej materii (6,65%). Wyniki prezentuje rys. 2.

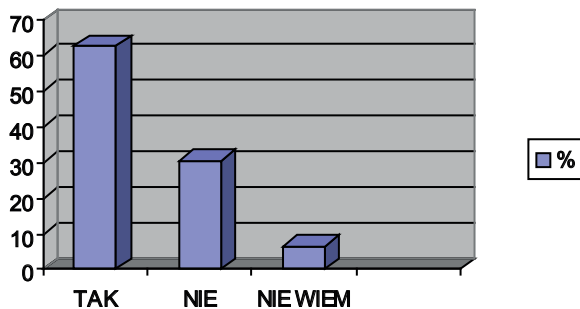
Trzecie pytanie dotyczyło kwestii istnienia bądź nieistnienia etycznych granic wolności słowa w mediach. W pytaniu tym dwaj respondenci nie udzielili żadnej odpowiedzi. Spośród 73 odpowiedzi czterdzieści było odpowiedziami twierdzącymi (54,8%). Nieco ponad 26% (19 osób) uznało,

że nie ma zdania w tej kwestii (rys. 3).

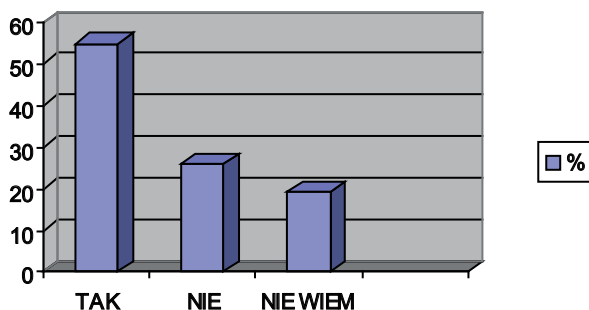
Rys. 1. Czy w mediach jest zbyt dużo przemocy? (w%)



Rys. 2. Czy przemoc w mediach eskaluje przemoc w życiu codziennym? (w%)



Rys. 3. Czy powinny istnieć granice wolności słowa w mediach? (w%)



Własne komentarze dotyczące przemocy w mediach napisało 44 badanych. W zdecydowanej większości komentarze, mimo ograniczonej objętości, cechują się poważnym podejściem do tematu. Od tego odbiega tylko jeden komentarz, zapewne – zdaniem autora – dowcipny, wedle którego oglądanie przemocy w mediach jest substytuowane wobec przemocy w stosunku do teściowej.

Zdecydowana większość komentujących uznaje, że jest bezpośredni związek między przemocą w życiu a jej odzwierciedleniem w mediach. „W mediach jest tyle przemocy, ile w życiu. Rozpychanie się łokciami, brak życzliwości, tzw. wyścig szczurów to też przemoc. Media to rejestrują, bo taka jest rzeczywistość. Programy telewizyjne „celują” w poszukiwaniu sensacji tak, jakby „normalne tematy” były nudne. Pokazywanie takiej dawki przemocy sprawia, że zjawisko to jest czymś normalnym, wszechobecnym. Stępią naszą wrażliwość na to wszystko, co może wyrządzić krzywdę. Widok nieboszczyka to coś zwykłego skoro dookoła trup się ściele. Czasem mam wrażenie, że to doskonałe „instrukcje” dla niezbyt normalnych poszukiwaczy wrażeń”. Taka ocena zakładająca, że liczba obrazów przemocy w mediach jest prostym odwzorowaniem życia społecznego zdarza się w większości komentarzy. Tylko nieliczni zwracają uwagę na zachwianie proporcji między ilością przemocy w życiu a jej odzwierciedleniem w środkach przekazu. „(...) proporcjonalnie do życia stanowczo zbyt dużo, co wynika ze specyfiki mediów, siłą rzeczy skupiających się na sytuacjach wyjątkowych, kuriozalnych (...). Przemoc nie jest czymś typowym, z czym spotykamy się na każdym kroku”. Większość odpowiadających zwraca uwagę na oddziaływanie obrazu przemocy na dzieci i młodzież. Pokry-

wa się to również z pytaniem o zakres i granice wolności słowa. „Pokazują (media) sposoby dręczenia ludzi, jak i zwierząt. Zdjęcia zamieszczane w gazetach pokazują drastyczne ilustracje zbrodni, w filmach 90% obrazu to zbrodnie i dręczenie, a łobuzeria patrzy i widzi, że jest taki sposób, którego oni nie znali, więc mogą wykorzystać. Dzieci, które często oglądają te sceny, potem mają zmory senne i są nerwowe, a także przestają cenić wartość życia, ponieważ aktor zabijany jest 1000 razy i żyje”.

Generalnie dziennikarze są przeciwni ograniczeniu wolności słowa, nawet ze względów etycznych, choć pojawiają się i takie wypowiedzi: „W mediach wolność słowa powinna być. Natomiast nie powinna powodować niszczenia ludzi i idei. Wszystko ma swoje granice, to prawda, bo nigdy nie ma jednej prawdy i jednej sprawiedliwości. Każdy ma prawo do błędów, ale nie każdy ma prawo do sądzenia, bo tylko w swoim mniemaniu o sobie jesteście prawnymi”. „Wolność słowa nie oznacza, że można w mediach mówić jak się chce i co się chce. Wiele osób uważa (tych o niewyrobionych poglądach), że skoro ktoś o czymś mówi w jakiś sposób w telewizji, to tak jest. Jeśli tę samą opinię usłyszymy 10 razy, to dla niektórych jest to pewnik. Media powinny w większym stopniu zadawać sobie sprawę z siły swojego oddziaływania na ludzi – zwłaszcza młodych”. „Zło zawsze wyzwała zło, które w nas tkwi. Pokazujmy dobro”.

Obawiają się, by etyczne granice nie przekształciły się w cenzurę: „granice słowa powinny być wyznaczone, ale musi być przeprowadzona rozsądnie i ostrożnie, żeby etyczne granice nie przekształciły się w cenzurę”, „Tzw. „etyczne” granice wolności słowa w mediach nie powinny być w żadnym wypadku pretekstem do wprowadzenia cenzury w mediach pod względem obyczajowym, czy ideologicznym. Należy je wytyczyć z niezwykłą ostrożnością, tak, by naczelną zasadą demokracji, jaką jest wolność słowa, była zachowana”. „Z granicami wolności słowa trzeba uważać, bo niby kto będzie je ustalał? Ale zakresiłem „tak”, bo nie można w TV pokazywać scen gwałtu, samobójstw czy np. poćwiartowanych zwłok. Jako młody ojciec wiem, że takie obrazki szkodzą psychicznie dziecku”. Pojawiła się też wypowiedź że „Dziennikarz sam powinien ocenić czy zdjęcie, które chce umieścić w gazecie bądź materiale telewizyjnym eskaluje przemoc, czy nie. Etyczne granice powinni wyznaczać redaktorzy naczelni, a nie politycy!!!”.

Zgoda środowiska dotyczy właśnie oddziaływania na dzieci i młodzież. Jedynym ograniczeniem, na które istnieje zgoda wśród respondentów jest pora nadawania drastycznych materiałów dziennikarskich. Jednak znaczna część odpowiadających uznaje, że owa cenzura powinna się odbywać

w domu odbiorcy poprzez zmianę oglądanego programu. Częste są również oceny, że programy informacyjne epatują przemocą, „stają się kroniką kryminalno-sądową”. W tej kwestii zdarzają się również opinie, wedle których w pokazywaniu przemocy specjalizują się stacje komercyjne. Ich celem ma być zapewnienie wyższej oglądalności. „Programy telewizyjne celują w pokazywaniu sensacji, jakby „normalne” tematy były nudne”.

Zdumiewający jest fakt, że wśród opisów szczególnie wyeksponowana została przestępczość seksualna na szkodę nieletnich. Czas prowadzenia badania nie pokrywa się z czasem aktywnej agitacji części stronnictw politycznych za przywróceniem kary śmierci w stosunku do sprawców mordów na nieletnich. Dowodzi to jednak tego, że środowisko uznaje przestępstwa seksualne na szkodę osób nieletnich za szczególną kategorię, wymagającą od mediów i państwa szczególnego traktowania. „Młodzi ludzie bardzo często, to co przeczytają lub zobaczą, przenoszą do swego życia”. Taki pogląd staje w sprzeczności z nader często wygłaszaną tezą o konieczności swoistej autocenzury poprzez zmianę programu na pilocie. „W mediach jest wolny wybór. Gazety, która ocieka przemocą, można nie czytać. Radiodbiorniki i telewizory mają wyłączniki. Przemoc jest jednym z elementów życia codziennego człowieka. Nie można udawać, że jej nie ma. Takim podejściem przemocy nie zlikwidujemy”.

Wynika z tego, że środowisko dziennikarskie choć wie, że pokazywanie przemocy może wywołać niekorzystne skutki wśród części odbiorców, to w rękach tychże odbiorców pozostawia decyzję o przyjęciu lub odmowie przyjęcia konkretnej informacji. A to dowodzi jednego - w świecie natłoku informacji to odbiorca decyduje o tym, która wiadomość jest dla niego istotna. Problem tylko w tym, ilu odbiorców jest w stanie świadomie dokonać takiego wyboru?

Wyniki przeprowadzonych badań są zbieżne z wcześniejszymi ustaleniami badaczy wskazujących na istnienie problemu przemocy w mediach. Dziennikarze w większości potwierdzają również eskalację przemocy w życiu codziennym pod wpływem mediów. Zarazem środowisko to przeciwstawia się wszelkim formom cenzury, traktując ją jako zamach na „wolność mediów”. Istotny wniosek, jaki się nasuwa, to że dogmat „wolności słowa” silnie determinuje postawy dziennikarzy, mimo świadomości narastania zjawiska przemocy. Niepokoi brak spójności w poglądach wielu dziennikarzy. Niejednoznaczne czy ambiwalentne podejście do problemu przemocy w mediach z socjologicznego punktu widzenia można interpretować jako swoisty konformizm postaw środo-



wiska, bo „decyduje rynek”, w perspektywie psychologicznej natomiast jako stan „zawieszenia”, frustracji czy dyskomfortu psychicznego znaczącej części osób uprawiający zawód dziennikarski. Filozoficznie rzecz ujmując, nie można też wykluczyć istnienia w tym środowisku postaw „bezydeowości”, o jakiej pisze M. Szyszkowska (2005). Należy też poddać w wątpliwość autentyczną wolność mediów, skoro kierują się one w znacznym stopniu „ogłędalnością” i coraz częściej ulegają, omówionym w części teoretycznej pracy, wpływowi *Public Relations*, które działają w mediach na zlecenie określonych struktur. Stąd też pojawia się pytanie: czy slogan „wolnych mediów” nie jest najczęściej wykorzystywany przez tych, którzy uprawiając „handel rzeczywistością”, manipulują psychiką odbiorców dla celów partykularnych grup interesu? Czy przyzwalając na działania tzw. czarnego PR, nie rodzi się obawa uprawiania w mediach przez niektórych dziennikarzy swoistej „prostytycji intelektualnej”? Ponieważ taka działalność jest starannie ukrywana, nie wiadomo, na jaką skalę jest w Polsce prowadzona. Czy zatem etos zawodu dziennikarskiego nie staje się już fikcją?

Przemoc w mediach przyjmuje coraz bardziej brutalne, podstępne i perwersyjne formy. Zjawisko to jest widoczne w nowych nośnikach informacji – multimediach elektronicznych, na portalach informacyjnych i forach dyskusyjnych. Pojawiają się również niezwykle subtelne i trudne do uchwycenia manipulacje mentalne łamiące kod etyczny odbiorców. Eliminacja tych zagrożeń powinna być szczególnie brana pod uwagę w strategii ochrony małoletnich przed szkodliwymi treściami prezentowanymi w środkach masowego przekazu. Poważny problem stanowi kwestia światopoglądu i wyborów etycznych dziennikarzy, od których to w znacznym stopniu zależy treść i forma danego przekazu. Wydaje się, że obecnie dominujący pogląd oparty na przekonaniu, iż „o wszystkim decyduje rynek”, jest jednym z czynników pogłębiania problemu. Przy całej złożoności problemu przemocy w środkach masowego przekazu warto się chyba zastanowić, czy dyskusji nie powinna być poddana profesja dziennikarska jako zawód zaufania społecznego. Niepokoją, potwierdzone badaniami, ich niespójne postawy etyczne i pomijanie pryncypialnej zasady odpowiedzialności za słowo.

## **PRZEMOC W MEDIACH A EDUKACJA I WYCHOWANIE**

Wśród specjalistów zajmujących się przemocą w mediach dominuje sceptyczny pogląd odnośnie zmiany strategii w emisji programów, złasz-

cza komercyjnych mediów. Trudno się spodziewać, by producenci medialni zastosowali samoograniczenie, jeżeli chodzi o oferty nasycone obrazami agresji i przemocy, na które istnieje 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 ogromna rola rodziców w kontrolowaniu kontaktu dzieci z mediami (Poznaniak, 2003).

W ostatnich latach coraz częściej podnoszony jest problem odpowiedniego przygotowania młodego odbiorcy w zakresie edukacji medialnej. Zdaniem D. Sarzały (2006) proces ten należy rozpocząć już od najwcześniejszych lat. Polegać on powinien nie tylko na dostarczaniu niezbędnej wiedzy o mediach, lecz również kształtowaniu niezbędnych w tej dziedzinie umiejętności i nawyków. Kształtowanie odpowiednich postaw wobec 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.

## ZAKOŃCZENIE

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

wobec nich krytycyzmu. Największe możliwości naukowej pomocy oraz twórczej inspiracji w dziedzinie przekazów medialnych 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 również rodzicom, którzy w wielu przypadkach są bezradni wobec negatywnych wpływów mediów elektronicznych na proces wychowania młodego pokolenia (Sarzała, 2004, s. 72).

## BIBLIOGRAFIA

- 1) Bałandynowicz A. (2006), *Przemoc w środkach masowego przekazu*. (Ekspertyza przygotowana dla Ministerstwa Edukacji Narodowej), PTHP, Warszawa.
- 2) Beier L. O., (2006), „Rzeźnia w kinie”, *Der Spiegel*, 24 lipca 2006 r. za: *Forum*, 32/33.
- 3) Binczycka-Anholcer (red.) (2003), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Warszawa.
- 4) Borowik R. (2003), *Agresja we współczesnej komunikacji*, [w:] Binczycka – Anholcer M. (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Warszawa.
- 5) Dominiak T. (2006), *Wojna mediów*, Ozon, 15 marca.
- 6) Czochołska P. (2004), *Agresja i przemoc w multimedialnych elektronicznych*, [w:] Kowalski D., Kwiatkowski M., Zduniak A. (red. nauk), *Edukacja dla bezpieczeństwa*, Lublin, Poznań.
- 7) Gujska B. (2005), *Media i ich wpływ na zdrowie psychiczne*, „Zdrowie Psychiczne”, nr 1.
- 8) Hołyst B. (2005), *Psychologiczne i kryminalistyczne aspekty pedofilii*, [w:] *Przemoc i agresja jako problem zdrowia publicznego*, Binczycka-Anholcer M. (red.), Warszawa.
- 9) Pilch T. (1996), *Agresja i nietolerancja wśród dzieci i młodzieży jako zjawisko społeczne*, [w:] Frączek A., Pufal-Struzik I. (red.), *Agresja dzieci i młodzieży*, Perspektywa psychoedukacyjna, Kielce.
- 10) Poznaniak W. (2003), *Przemoc w grach elektronicznych*, [w:] Binczycka-Anholcer M. (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, War-

szawa.

- 11) Sankowski R. (2006), *Muzyka podszyta seksem*, GW.
- 12) Sarzała D. (2004), *Agresja i przemoc w multimediamiach elektronicznych wyzwaniem dla edukacji*, [w:] Kowalski D., Kwiatkowski M., Zduniak A. (red. nauk.), *Edukacja dla bezpieczeństwa*, Lublin, Poznań.
- 13) Schneider H. J.(1992), *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, „Pediatrics 95”, Warszawa.
- 14) Sobolewski T. (2006), *Królowa wśród tabloidów*, *Gazeta Wyborcza*.
- 15) Szyszkowska M. (2005), *Lewicowość XXI wieku*, Warszawa.
- 16) Wilber K. (1997), *Krótką historia wszystkiego*, Warszawa.
- 17) Zoll A. (2002), *Dobre media*. [http://www. Dobremedia.org.pl/ustawa.php](http://www.Dobremedia.org.pl/ustawa.php), 9 stycznia.