

Marta Czerwiec

**WIRTUALNE DZIECIŃSTWO –  
– REALNE ZAGROŻENIE  
DLA NAJMŁODSZYCH**



## Wstęp

Problemy związane z szerokim dostępem do mediów cyfrowych i coraz częstszym kontaktem dzieci ze światem wirtualnym zapoczątkowuje nierzadko intensywny kontakt najmłodszych z nasyconymi agresją treściami przekazywanymi przez telewizję. Nie bez przyczyny naukowcy określają obecnie dzieciństwo najmłodszego pokolenia „telewizyjnym dzieciństwem”.

Niestety, większość rodziców nie ustala żadnych zasad korzystania z mediów w domu<sup>1</sup>. Rodzice rzadko też dyskutują z dziećmi na temat treści przekazów medialnych. Tymczasem kreowanie postawy świadomego odbiorcy tych treści wydaje się być niezmiernie ważne - zwłaszcza w obliczu wyników badań prezentowanych przez Heidi Fuller i Amy Damico<sup>2</sup>, które pokazały, że większość dorastających dzieci uważa siebie za świadomych i niezagrażonych odbiorców mediów, co może świadczyć o niskim poziomie krytycyzmu wobec przyswajanych komunikatów.

W pierwszej kolejności należy więc skupić się na edukowaniu dzieci i młodzieży<sup>3</sup> nie w zakresie *jak korzystać z mediów*, ale raczej w zakresie *jak media mogą wykorzystać widza*<sup>4</sup>. Istnieje bowiem realne niebezpieczeństwo, że to nie społeczeństwo będzie kształtować otaczającą rzeczywistość, ale będą to czynić media, które aspirują już do roli nie czwartej, lecz pierwszej władzy.

Ponieważ nasi podopieczni mają coraz częstszy kontakt ze światem mediów, warto zadawać sobie pytania o ich możliwy wpływ na rozwój i budowanie światopoglądu najmłodszych widzów. We wspomnianym kontekście kluczowe wydają się być trzy zasadnicze kwestie. Po pierwsze, *z kim* dziecko komunikuje się w wirtualnej rzeczywistości, po drugie, *z jakimi treściami* dziecko ma styczność, a po trzecie, *ile czasu* poświęca mediom<sup>5</sup>.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Wirtualne autorytety.
2. Animowaną przemoc.
3. Nakręcanie spirali.

1) R. Warren, In Words and Deeds: *Parental Involvement and Mediation of Children's Television Viewing*. "Journal of Family Communication", Vol. 1/2001, pp. 211-231.

2) H. A. Fuller, A. M. Damico, *Keeping Pace With Teen Media Use: Implications and Strategies for Educators*. "The Journal of Education Research", Vol. 101 (6)/2008, pp. 323-329.

3) R. Hobbs, R. Frost, *Measuring the Acquisition of Media – Literacy Skills*. "Reading Research Quarterly", Vol. 38 (3)/2003, pp. 330-355.

4) E. A. Vandewater, *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008, pp. 63 – 82.

5) F. J. Zimmerman, D. A. Christakis, *Associations between Content Types of Early Media Exposure and Subsequent Attentional Problems*. "Pediatrics", Vol. 120/2007, pp. 986-992.

# 1. Wirtualne autorytety

Ponieważ media niezwykle intensywnie wpływają na wyobraźnię, a pokazywane przez nie wzorce kształtują wartości moralne młodego widza, oddziaływanie mediów może przyczynić się do stępienia wrażliwości sumienia dziecka. Tę niepokojącą tezę potwierdzają badania OBOPu, z których wynika, że 61% ankieterów uważa, iż o zachowaniu i obyczajach młodzieży decyduje w głównej mierze telewizja, filmy wideo i tygodniki dla nastolatków. 55% respondentów przypisuje zaś tę rolę rówieśnikom, z którymi dziecko nie tylko spotyka się w realnym świecie, ale także na płaszczyźnie wirtualnej, czyli „w sieci”, co oznacza, że życiem dorastających dzieci kierują rozmaitej maści wirtualne autorytety.

Ponieważ dzieci coraz więcej czasu spędzają przed ekranem komputera, wykorzystując komunikatory internetowe, takie jak poczta elektroniczna, gadu – gadu czy fora dyskusyjne, dodatkowym zagrożeniem w tym przypadku mogą być dla nich wirtualni „przyjaciele”, którzy nie zawsze w rzeczywistości pochodzą z ich grupy wiekowej. Zdarzają się przypadki podszywania się pod nastolatka czy nastolatkę osoby dorosłej i nakłanianie dziecka do spotkań czy ryzykownych zachowań, także seksualnych.

Ponieważ Internet nazywany jest oknem na świat (dodajmy – na *cały* świat), warto uświadomić sobie, że w sieci znajdują się także takie informacje, które mogą zawierać treści szkodliwe, zwłaszcza dla młodych odbiorców, jak na przykład strony o treściach pornograficznych z nieograniczonym dostępem. Nieograniczonym, bowiem *klikanie* na ekranie komputera potwierdzenia pełnoletniości użytkownika porno stron nie może być przecież uznane za jakąkolwiek barierę dostępu.

Oprócz zwiększania dostępności mediów cyfrowych, choćby poprzez unijne programy, takie jak projekt *eInclusion*<sup>6</sup>, warto zatem także wzmacniać czujność wobec zamieszczanych w sieci informacji. Mogą temu służyć rozmaite filtry rodzinne, jak również bezpośrednie blokowanie przez tak zwane *cybernianie* dostępu do stron o treściach uznawanych powszechnie za szkodliwe, przy czym należy mieć także świadomość, że zarówno cybernianie, jak i wspomniany już telewizor nie może zastąpić rodzica czy opiekuna<sup>7</sup>.

Problem telewizji czy Internetu jako głównego wychowawcy dzieci urosł obecnie do rangi problemu ogólnospołecznego<sup>8</sup>. Mimo powszechnego zaufania do mediów trudno nie uznać, że bezkrytyczne oddawanie dzieci pod ich opiekę budzi poważne wątpliwości. O ile stacje telewizyjne

6) [www.einclusion-eu.org](http://www.einclusion-eu.org), [dostęp: 01.10. 2009].

7) P. Nikken, J. Jansz, *Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children*. "Learning, Media, and Technology", Vol. 31/2006, pp. 181-202.

8) S. Hamm, *Children of the Web*. "Business Week", 2 July 2007.

wprowadzają przynajmniej oznaczenia i pory emisji programów przeznaczonych dla widzów dorosłych oraz kontrolują nadawane w porze oglądalności dzieci programy, o tyle nad Internetem, jako kanałem dystrybucji informacji, nie można uzyskać takiej kontroli.

Przykładem zagrożenia ze strony świata mediów, nad którym trudno zapanować, może być lansowanie wzorców wychudzonych modelek oraz publikowanie zdjęć poddanych obróbce graficznej w czasopismach dla nastolatków, co prowadzi do niskiej samooceny dorastających dziewcząt i chłopców oraz do zaburzeń psychicznych skutkujących anoreksją czy bulimią oraz zżywaniami niedozwolonych środków wspomagających odchudzanie<sup>9</sup>.

Internet, jako narzędzie dystrybucji dóbr, także tych materialnych, daje możliwość zarówno dokonania zakupu wspomnianych niedozwolonych środków, jak również dystrybucji treści propagujących na przykład anoreksję jako filozofię życiową nastolatków – tak zwaną *ProAna*, co może budzić grozę. Nastolatki licytują się nawet na forach internetowych, która w ostatnim okresie schudła bardziej, a także przestawiają filmy, w których pokazują okrutne okaleczanie własnego ciała jako karę za złamanie „diety”.

Badacze odkryli także wpływ mediów, w tym także mediów cyfrowych, na wzrost zachowań przestępczych wśród młodzieży<sup>10</sup>, popadanie w uzależnienia od alkoholu, tytoniu i narkotyków<sup>11</sup>, a także podejmowanie wczesnych i ryzykownych zachowań seksualnych<sup>12</sup>. Internet daje także możliwości uczestnictwa w nielegalnych transakcjach, handlu pornografią czy zastraszania, naruszania godności osobistej osób i propagowania wulgarnych treści.

---

9) K. Harrison, *Television Viewing, Fat Stereotyping, Body Shape Standards, and Eating Disorder Symptomology in Grade-School Children*. “Communication Research”, Vol. 27/2000, pp. 617 – 641; M. McCabe, L. Ricciardelli, *Parent, Peer and Media Influences on Body Image and Strategies to both Increase and Decrease Body Size among Adolescent Boys and Girls*. “Adolescence”, Vol. 36(142)/2001, pp.225-241; E. Taveras et. al, *The Influence of Wanting to Look Like Media Figures on Adolescent Physical Activity*. “Journal of Adolescent Health”, Vol. 35(1)/2004, pp. 41-50; S. Thomsen, M. Weber, L. Brown, *The Relationship between Health and Fitness Magazine Reading and Eating Disordered Weight Loss Methods among High School Girls*. “American Journal of Health Education”, Vol. 32(3)/2001, pp. 133-138.

10) K. Browne, C. Hamilton-Giachrisis, *The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Public Health Approach*. “Lancet”, Vol. 365/2005, pp. 702-710.

11) K. Larson, *Analyzing the Impact of Drugs, Violence, and Sex in the Media*. “American Journal of Health Education”, Vol. 38/2007, pp. 169-171; S. Stern, *Messages from Teens on the Big Screen: Smoking, Drinking, and Drug Use in Teen-Centered Films*. “Journal of Health Communication”, Vol. 10/2005, pp. 331-336; N. Carson, D. Rodriguez, J. Audrain-McGovern, *Investigation of Mechanisms Linking Media Exposure to Smoking in High School Students*. “Preventive Medicine”, Vol. 41/2005, pp. 511-520.

12) C. Somers, J. Tynan, *Consumption of Sexual Dialogue and Content on Television and Adolescent Sexual Outcomes: Multiethnic Findings*. “Adolescence”, Vol. 41(161)/2006, pp. 15-38; D. Rimmington, J. Gast, *Cybersex Use and Abuse: Implications for Health Education*. “American Journal of Health Education”, Vol. 38(1)/2007, pp. 34-40; S. Villani, *Impact of Media on Children and Adolescents: A 10 – Year of the Research*. “Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry”, Vol. 10 (4)/2001, pp. 392 401.

Dlatego też niektórzy uczeni nazywają Internet *współczesną puszką Pandory*.

W obliczu wspomnianych zagrożeń nadrzędnym wyzwaniem wydaje się być zatem uczenie umiejętnego odczytywania przekazów medialnych<sup>13</sup>, krytycznej analizy treści, wyciągania wniosków i zadawania istotnych pytań tak, aby nie zatarła się granica między światem realnym a światem wykreowanym przez media, jak również uświadamianie dzieci i młodzieży odnośnie kwestii ochrony danych osobowych, praw autorskich oraz innych wspomnianych zagrożeń.

## 2. Animowana przemoc

Wyrobienie postawy krytycznego widza warto rozpocząć już od najmłodszych lat życia dziecka. W latach 80. - gdy badacze zaczęli zajmować się wpływem treści telewizyjnych na dzieci w wieku przedszkolnym<sup>14</sup> - odkryto, że najmłodszy widzowie są aktywnymi, a nie, jak wcześniej sądzono, pasywnymi widzami zainteresowanymi kolorowymi obrazkami przesuwającymi się na ekranie.

W związku z tym zaczęto tworzyć programy edukacyjne dla dzieci, takie jak znana *Ulica Sezamkowa*, *Tomek i Przyjaciele*, *Strażak Sam* czy *Bob Budowniczy*, które uczą liczenia, kształtów, kolorów, radzenia sobie z problemami oraz propagują cenne dla dziecka wartości, takie jak prawdomówność, przyjaźń czy podawanie pomocnej dłoni drugiemu. Badacze odkryli także, że tego typu treści pomagają dziecku kształtować osobowość oraz mają pozytywny wpływ na jego rozwój umysłowy i późniejsze wyniki w nauce<sup>15</sup>.

H. L. Kirkorian<sup>16</sup> w swojej rozprawie opisał nawet ruchy gałek ocznych w momencie oglądania programu telewizyjnego przez roczne dzieci oraz przez czterolatki i zauważył istotne różnice. Roczne dzieci nie zwracały jeszcze uwagi na treść przekazu, natomiast czterolatki tak. Przyjmuje się, że dzieci mniej więcej od drugiego roku życia zaczynają już zwracać uwagę na treść przekazu medialnego<sup>17</sup>, dlatego pojawiły się serie dla najmłodszych, np. *Dora the Explorer*.

13) J. Mustacchi, *What's Relevant for YouTubers?* "Educational Leadership", March 2008, pp. 67-70.

14) D. R. Anderson, S. R. Levin, *Young Children's Attention to 'Sesame Street'*. "Child Development", Vol. 47/1976, pp. 806-811.

15) L. R. Naigles, E. T. Kako, *First Contact in Verb Acquisition : Defining a Role for Syntax*. "Child Development", Vol. 64/1993, pp. 1665-1687; M. L. Rice, L. Woodsmall, *Lessons from Television: Children's Word Learning When Viewing*. "Child Development", Vol. 59/1988, pp. 420-429.

16) H. L. Kirkorian, *Age Differences in Eye Movements during Video Viewing*. Dissertation, University of Massachusetts – Amherst 2007.

17) G. Troseth, TV Guide: *Two-Year-Old Children Learn to Use Video as a Source of Information*. "Developmental Psychology", Vol. 39/2003, pp. 140-150; G. Troseth, M. M. Saylor, A. H. Archer, *Young Children's Use of Video as a Source of Socially Relevant Information*. "Child Development", Vol. 77/2006, pp. 786-799.

Natomiast dopiero około piątego roku życia dzieci zaczynają zdawać sobie sprawę, że postacie pokazywane w telewizji nie istnieją naprawdę i że nie mogą na przykład wyjść z ekranu do dziecięcego pokoju. Jednocześnie dzieci w wieku przedszkolnym są skłonne naśladować zachowania widziane na ekranie<sup>18</sup>. Rodzi to niebezpieczeństwo przenoszenia przez dzieci negatywnych, opartych na agresji i przemocy zachowań z rzeczywistości wirtualnej do realnego świata.

Twórcy przekazów medialnych zdają się nie mieć świadomości, że dziecko zachęcone umiejętnościami „latającego przyjaciela” może nabrać ochoty, aby takie umiejętności wypróbować na sobie. Takie przypadki niestety się zdarzają, a ich skutki często są tragiczne. Podobnie dzieje się, gdy dorastający chłopcy ze zdziwieniem odkrywają, że ich kolega nie „ożywa” jak postaci z gier komputerowych, które dysponują kilkoma życiami w jednej grze lub aktor, który w jednym filmie co prawda ginie, ale w kolejnym już ma się całkiem dobrze.

Nawet kreskówki przeznaczone dla najmłodszych zawierają pełne spektrum technik przemocy, takich jak duszenie, zrzucanie ze skały, strzelanie do wroga z karabinu maszynowego, kopanie czy wdeptywanie w ziemię. Tego typu techniki prezentowane są między innymi w popularnych japońskich kreskówkach typu anime, w których w czasie dziesięciu minut trwania „bajki” można zobaczyć między innymi:

- rzucanie o ścianę,
- zadawanie ciosów ostrym narzędziem,
- ucinanie głowy i kończyn szablą,
- roztrzaskiwanie czaszki,
- zabijanie laserem świetlnym,
- wybuch nuklearny,
- zrzucanie z budynku lub ze skały,
- kopanie, uderzenia w twarz,
- topienie, duszenie.

Warto wspomnieć o tym, że anime jest jedynie *techniką* animacji, a zatem stanowi pewnego rodzaju konwencję, co nie oznacza, że treści filmów anime są tworzone wyłącznie dla grupy najmłodszych odbiorców. Wręcz przeciwnie, treści medialne tworzone techniką anime mogą być przeznaczone zarówno dla widzów w wieku przedszkolnym, jak i dla widzów dorosłych. Anime wdarły się przebojem na rynek zachodni tytułem *Akira*, przedstawiającym apokaliptyczną wizję przyszłości, skierowanym do zbuntowanej młodzieży, a nie do najmłodszych widzów. Tematyka anime najczęściej związana jest więc z:

- II Wojną Światową, okrucieństwem wojny i ludzkim cierpieniem,

---

18) K. L. Schmitt, D. R. Anderson, *Television and Reality: Toddlers' Use of Visual Information from Video to Guide Behavior*. "Media Psychology", Vol. 4/2002, pp. 51-76.

- legendami osadzonymi w japońskiej kulturze, często dla nas niezrozumiałymi,
- czarodziejkami i magią, często także „czarną”,
- problemami dorastającej młodzieży, także uzależnieniem od alkoholu, narkotyków czy świata wirtualnego,
- wizją przyszłości, a więc wojnami robotów z ludźmi, eksploracją przestrzeni kosmicznej, związkami ludzi i robotów,
- relacjami międzyludzkimi, takimi jak przyjaźń, poświęcenie, lojalność, obrona wartości, zdrada, gniew czy zemsta.

Dodatkowe utrudnienie dla rodziców i opiekunów stanowi w odniesieniu do filmów anime także to, że nawet w kreskówkach oznaczonych jako 3+, a zatem przeznaczonych dla najmłodszych widzów, można znaleźć krwawą przemoc, odsłonięte części ciała czy przekleństwa. Spośród 32 tytułów anime, zakwalifikowanych przez MPAA, czyli *Motion Picture Association of America*, jako przeznaczone dla widzów w wieku przedszkolnym, tylko 9 tytułów to filmy całkowicie bezpieczne, czyli takie, które nie zawierają treści związanych z przemocą czy erotyką ani wulgarnego języka.

Niewielu rodziców i opiekunów ma świadomość, że w kreskówkach anime dla najmłodszych dziecko może zetknąć się z krwawymi bijatykami na pięści i z użyciem broni, scenami wojennymi, wybuchami nuklearnymi, przygnębiającymi scenami śmierci i cierpienia bohaterów czy odsłoniętymi częściami ciała, a także elementami rasistowskimi, podtekstami homoseksualnymi, kradzieżą czy przerażającymi postaciami, mogącymi wzbudzić w dzieciach lęk.

Podobnie jest w przypadku kategorii 13+, która stanowi kategorię najliczniejszą, bo zawierającą aż 127 recenzowanych tytułów, w której nie znajdziemy tytułu niezawierającego przynajmniej jednego z trzech „standardowych” elementów anime, czyli: brutalnej przemocy, wulgarnego języka oraz podtekstów erotycznych. Nie należy zapominać, że potencjalnie nieszkodliwe kreskówki mogą bardzo szczegółowo i sugestywnie przedstawiać sceny o charakterze przemocy i podtekście erotycznym.

W tej kategorii wiekowej anime można zetknąć się także z masturbacją, samobójstwem, homoseksualizmem, zażywaniem przez bohaterów niedozwolonych substancji i uzależnieniem od alkoholu, wizerunkiem prostytutki, próbą gwałtu, eutanazją, czarna magią, okrucieństwem wobec zwierząt, a nawet podtekstem kazirodczym. Pełna lista filmów anime recenzowanych w internetowym „Przewodniku po Filmach Anime dla Rodziców”, dostępnym na stronie [www.abcb.com/parents](http://www.abcb.com/parents), została zaprezentowana w załączniku do niniejszej publikacji.



### 3. Nakręcanie spirali

Poziom przemocy, śmiałość scen erotycznych i wulgarny język podlegają eskalacji w miarę przechodzenia do kolejnych kategorii wiekowych. Szesnastolatki są zatem epatowane krwawą, brutalną przemocą połączoną z torturami i molestowaniem, satanizmem, sadomasochizmem, profanacją, nagością, przemocą seksualną, a nawet podtekstami pedofilskimi, kazirodczymi, biseksualizmem czy zdobywaniem i zażywaniem narkotyków.

Kwestia eskalacji tego typu bodźców jest niewątpliwie bezpośrednio powiązana z pobudzaniem motywacji widzów do sięgnięcia po kolejny tytuł anime. Każdy, kto miał jakąkolwiek styczność z teoriami motywacji, z łatwością zauważy, że motywując widza do sięgnięcia po pilota przy pomocy zewnętrznych, prostych bodźców, media muszą stale je pogłębiać i intensyfikować<sup>19</sup>.

Nie jest także tajemnicą oczywisty powód owego „zachęcania” widza do częstego zasiadania przed ekranem, czyli zysk właścicieli mediów. Tylko według oficjalnych danych Japońskiej Organizacji Eksportu JETRO za 2005 rok, liczba sprzedawanych rocznie jednostek popularnej anime przekracza 100 tysięcy, zaś liczba japońskich wytwórni filmów animowanych systematycznie rośnie i obecnie wynosi 430.

Dlatego świadomi rodzice powinni od najmłodszych lat życia dziecka ustalać reguły korzystania ze środków społecznego przekazu w domu, a w szczególności dawać swoim dzieciom dobry przykład rozsądnym i wybiórczym korzystaniem z mediów. Rodzice i opiekunowie powinni także uświadamiać dzieci, że media tworzone są przez ludzi, którym zależy na przekazywaniu takich treści, z którymi się oni identyfikują. Nie oznacza to bynajmniej, że z tymi treściami identyfikują się rodzice dziecka.

Odpowiedzialność za media i treści przez nie propagowane spoczywa oczywiście w dużej mierze także na osobach tworzących te treści. Na pracownikach mediów spoczywa więc ogromna odpowiedzialność za rodzinę i jej wartości, co zwykł podkreślać papież Paweł VI, który zawsze zwracał uwagę na jakość przekazów medialnych i postępującą komercjalizację mediów, która sprawia, że przeważającą część programów stanowią treści związane z przemocą, agresją, a także treści o zabarwieniu erotycznym.

Problem ten pogłębia dodatkowo postępujący proces cyfryzacji i tabloidyzacji mediów, skutkujący splotaniem treści medialnych i wyścigiem w poszukiwaniu dobrze sprzedającej się sensacji. Kwestie odpowiedzialności społecznej mediów są obecnie szeroko dyskutowane, o czym świadczy podniesienie tej tematyki na Ogólnopolskim Kongresie Etyki i Społecznej Odpowiedzialności Biznesu, który odbywał się w dniach 9 – 10

19) A. Kohn, *Punished by Rewards*. Houghton – Mifflin, New York 1999; R. C. Beck, *Motivation. Theories and Principles*. Prentice Hall, New Jersey 2004.

grudnia 2009 roku w Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie.

Oprócz problemów związanych z przyswajaniem treści przekazów medialnych należy także wspomnieć o innych negatywnych aspektach nadmiernego oglądania telewizji, takich jak stopniowe zanikanie umiejętności czytania i przyswajania tekstu pisanego w dłuższym okresie<sup>20</sup>, a także przypuszczalny związek pomiędzy korzystaniem z mediów elektronicznych a zespołem ADHD<sup>21</sup>.

Wiadomo, że dzieci z zespołem ADHD bardziej intensywnie korzystają z mediów elektronicznych niż rówieśnicy nieposiadający tej dysfunkcji, ale być może jest to rezultatem tej przypadłości, jej psychospołecznych skutków (np. odrzucenie przez rówieśników rekompensowane oglądaniem telewizji), a nie jej przyczyną, ale nawet jeśli tak jest, to z pewnością intensywny kontakt z telewizją nie sprzyja wyciszeniu dzieci z nadpobudliwością psychoruchową.

Nie bez przyczyny dzieci, które często oglądają telewizję, stają się bardziej agresywne. Ponieważ najmłodszy mają problem z utrzymaniem uwagi, przekazy medialne kierowane do nich są wręcz przeładowane efektami wizualnymi i dźwiękowymi utrzymującymi młodego widza w napięciu. Wyraźnie widać to na przykładzie reklam, w przypadku których dziecko trudno jest oderwać od ekranu telewizora, ponieważ w przekazach reklamowych stosuje się bardzo często techniki neurostymulacji.

Zatem niezależnie od możliwości umysłowych dziecka świadomi rodzice powinni starać się od najmłodszych lat „poskramiać i oswajać” media oraz wypracowywać właściwą, czyli służebną, a nie nadrzędną, rolę mediów w rodzinie. Przede wszystkim polega to na wybiórczym, a co za tym idzie, świadomym korzystaniu z mediów.

Niezbędne jest również wskazywanie własną postawą na rozsądne korzystanie ze środków przekazu. Rozsądne, to znaczy takie, które nie wpływa na zaniechanie obowiązków rodzicielskich, małżeńskich czy zawodowych, a także na nadwyrężenie więzi rodzinnych, bowiem w obecnych, zdominowanych przez globalizację i cyfryzację czasach to na rodzicach i opiekunach spoczywa główna odpowiedzialność za kształtowanie zdolności krytycznego myślenia młodych widzów.

---

20) C. Koolstra, T. Van der Voort, *Longitudinal Effects of Television on Children's Leisure Time Reading: A Test of Three Explanatory Models*. "Human Communication Research", Vol. 23/1996, pp. 4-35; M. Ennemoser, W. Schneider, *Relations of Television Viewing and Reading: Findings from a 4-Year Longitudinal Study*. "Journal of Educational Psychology", Vol. 99/2007, pp. 349-368.

21) S. Begeley, *Your Child's Brain*. "Newsweek", 19 February 1996; J. M. Nash, *Fertile Minds*. "Time", 3 February 1997; R. Milich, E. P. Lorch, *Television Viewing Methodology to Understand Cognitive Processing of ADHD Children*. In: T. H. Ollendick, R. J. Prinz (ed.), *Advances in Clinical Child Psychology*. Plenum Press, New York 1994, pp. 177-201; P. A. Chan, T. Rabinowitz, *A Cross-Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents*. "Annals of General Psychiatry", Vol. 5/2006.

## Zakończenie

Na koniec zostawmy na chwilę wszystkie przytoczone powyżej prace naukowe oraz rozważania i spróbujmy wyobrazić sobie, że wychodzimy z domu i oddajemy nasze dziecko pod opiekę zupełnie obcej, napotkanej przed chwilą na ulicy osobie. Zastanówmy się, czy chcielibyśmy tego. Patrząc na tę kwestię z perspektywy rodzica, wierzę, że nikt z czytających tę książkę nie zdecydowałby się na taki krok. Jednak gdy odniesiemy tę sytuację do świata mediów, okazuje się, że nierzadko postępujemy właśnie w ten sposób.

Oczywiście dziecko oglądające telewizję lub korzystające z Internetu nie wychodzi z domu, ale pamiętajmy, że cyfrowa rzeczywistość jest inna – nie ma granic ani barier dostępu. Nie trzeba wychodzić z domu, żeby napotkać obcych ludzi. Warto uświadomić sobie, że wówczas, gdy bezkrytycznie oddajemy dzieci pod opiekę wirtualnych autorytetów, na ich decyzje, postawy i zachowania wpływają wszyscy, którzy sami stanowią część wirtualnego świata, jak również ci, którzy ten świat kreują. Jeszcze raz zadajmy sobie pytanie: czy tego właśnie chcemy?

## Bibliografia

### Czasopisma:

Anderson D. R., Levin S. R., *Young Children's Attention to 'Sesame Street'*. "Child Development", Vol. 47/1976.

Beck R. C., *Motivation. Theories and Principles*. Prentice Hall, New Jersey 2004.

Begeley S., *Your Child's Brain*. "Newsweek", 19 February 1996.

Browne K., Hamilton-Giachristis C., *The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Public Health Approach*. "Lancet", Vol. 365/2005.

Carson N., Rodriguez D., Audrain-McGovern J., *Investigation of Mechanisms Linking Media Exposure to Smoking in High School Students*. "Preventive Medicine", Vol. 41/2005.

Chan P. A., Rabinowitz T., *A Cross – Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents*. "Annals of General Psychiatry", Vol. 5/2006.

Considine D. M., *From Gutenberg to Gates: Media Matters*. "The Social Studies", March/April 2009.

Ennemoser M., Schneider W., *Relations of Television Viewing and Reading: Findings from a 4-Year Longitudinal Study*. "Journal of Educational Psychology", Vol. 99/2007.

Fuller H. A., Damico A. M., *Keeping Pace With Teen Media Use: Implications and Strategies for Educators*. "The Journal of Education Research", Vol. 101 (6)/2008.

Hamm S., *Children of the Web*. "Business Week", 2 July 2007.

Harrison K., *Television Viewing, Fat Stereotyping, Body Shape Standards, and Eating Disorder Symptomology in Grade-School Children*. "Communication Research", Vol. 27/2000.

Hobbs R., Frost R., *Measuring the Acquisition of Media – Literacy Skills*. "Reading Research Quarterly", Vol. 38 (3)/2003.

Kirkorian H. L., *Age Differences in Eye Movements during Video Viewing*. Dissertation, University of Massachusetts – Amherst 2007.

Kirkorian H. L., Wartella E. A., Anderson D. R., *Media and Young Children's Learning*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008.

Kohn A., *Punished by Rewards*. Houghton – Mifflin, New York 1999.

- Koolstra C., Van der Voort T., *Longitudinal Effects of Television on Children's Leisure Time Reading: A Test of Three Explanatory Models*. "Human Communication Research", Vol. 23/1996.
- Larson K., *Analyzing the Impact of Drugs, Violence, and Sex in the Media*. "American Journal of Health Education", Vol. 38/2007.
- McCabe M., Ricciardelli L., *Parent, Peer and Media Influences on Body Image and Strategies to both Increase and Decrease Body Size among Adolescent Boys and Girls*. "Adolescence", Vol. 36(142)/2001.
- Milich R., Lorch E. P., *Television Viewing Methodology to Understand Cognitive Processing of ADHD Children*. In: T. H. Ollendick, R. J. Prinz (ed.), *Advances in Clinical Child Psychology*. Plenum Press, New York 1994.
- Mustacchi J., *What's Relevant for YouTubers?* "Educational Leadership", March 2008.
- Naigles L. R., Kako E. T., *First Contact in Verb Acquisition : Defining a Role for Syntax*. "Child Development", Vol. 64/1993.
- Nash J. M., *Fertile Minds*. "Time", 3 February 1997.
- Nikken P., Jansz J., *Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children*. "Learning, Media, and Technology", Vol. 31/2006.
- Rice M. L., Woodsmall L., *Lessons from Television: Children's Word Learning When Viewing*. "Child Development", Vol. 59/1988.
- Rimington D., Gast J., *Cybersex Use and Abuse: Implications for Health Education*. "American Journal of Health Education", Vol. 38(1)/2007.
- Schmidt M. E., Vandewater E. A., *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. "The Future of Children", Vol. 18 (1), spring 2008.
- Schmitt K. L., Anderson D. R., *Television and Reality: Toddlers' Use of Visual Information from Video to Guide Behavior*. "Media Psychology", Vol. 4/2002.
- Somers C., Tynan J., *Consumption of Sexual Dialogue and Content on Television and Adolescent Sexual Outcomes: Multiethnic Findings*. "Adolescence", Vol. 41(161)/2006.
- Stern S., *Messages from Teens on the Big Screen: Smoking, Drinking, and Drug Use in Teen-Centered Films*. "Journal of Health Communication", Vol. 10/2005.
- Taveras E. et. all, *The Influence of Wanting to Look Like Media Figures on Adolescent Physical Activity*. "Journal of Adolescent Health", Vol. 35(1)/2004.

Thomsen S., Weber M., Brown L., *The Relationship between Health and Fitness Magazine Reading and Eating Disordered Weight Loss Methods among High School Girls*. “American Journal of Health Education”, Vol. 32(3)/2001.

Troseth G., *TV Guide: Two-Year-Old Children Learn to Use Video as a Source of Information*. “Developmental Psychology”, Vol. 39/2003.

Troseth G., Saylor M. M., Archer A. H., *Young Children’s Use of Video as a Source of Socially Relevant Information*. “Child Development”, Vol. 77/2006.

Villani S., *Impact of Media on Children and Adolescents: A 10 – Year of the Research*. “Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry”, Vol. 10 (4)/2001.

Warren R., *In Words and Deeds: Parental Involvement and Mediation of Children’s Television Viewing*. “Journal of Family Communication”, Vol. 1/2001.

Zimmerman F. J., Christakis D. A., *Associations between Content Types of Early Media Exposure and Subsequent Attentional Problems*. “Pediatrics”, Vol. 120/2007.

### **Netografia:**

[www.einclusion-eu.org](http://www.einclusion-eu.org)

## Załącznik 1

Zagrożenia w filmach anime opracowane na podstawie internetowego „Przewodnika po Filmach Anime dla Rodziców” dostępnego na stronie [www.abcb.com/parents](http://www.abcb.com/parents).

Kategoria „G” – General Audience (3+)

Tytuł	Możliwe zagrożenia
<i>A Chinese Ghost Story</i>	przekleństwa, przemoc, przerażające postacie
<i>Ah! My Goddess!</i>	skąpe stroje, przekleństwa
<i>Ayane's High Kick</i>	przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Card Captors (wersja amer.)</i>	bezpieczna
<i>The Castle of Cagliostro</i>	kradzież (główny bohater to złodziej), przemoc
<i>CLAMP Campus Detectives</i>	bezpieczna
<i>Digimon</i>	sceny walki, przemoc
<i>Dog of Flanders</i>	bezpieczna, ale zawiera tematykę związaną ze śmiercią
<i>Dragonball Z</i>	przemoc, śmierć
<i>Fancy Lala</i>	bezpieczna
<i>Fantastic Adventures of Unico</i>	bezpieczna
<i>Gatchaman</i>	śmierć, przemoc, sceny walki, przekleństwa
<i>Hime-chan no Ribbon</i>	przekleństwa
<i>I Can Hear the Sea</i>	przekleństwa
<i>Jubei-chan Legend of the Lovely Eyepatch</i>	sceny walki, odsłonięte części ciała
<i>Kaitoh Saint Tail</i>	przekleństwa
<i>Kiki's Delivery Service</i>	bezpieczna
<i>Kimagure Orange Road Movie</i>	bezpieczna
<i>Macross</i>	sceny walki, śmierć, przekleństwa, sceny wojenne
<i>My Neighbor Totoro</i>	bezpieczna
<i>Nadia: The Secret of Blue Water</i>	odsłonięte części ciała, tematyka zw. ze śmiercią, elementy rasistowskie
<i>Pokemon</i>	sceny walki, przemoc
<i>Pretty Sammy</i>	odsłonięte części ciała, przekleństwa
<i>Robotech</i>	sceny walki
<i>Sakura Taisen</i>	sceny wojenne, sceny walki
<i>Sailor Moon</i>	pocałunki, pary homoseksualne (w wersji japońskiej)

<i>Shinesman</i>	sceny walki
<i>Space Battleship Yamato</i>	sceny wojenne, sceny walki, przekleństwa
<i>Thunderbirds 2086</i>	sceny walki
<i>Toward The Terra</i>	sceny walki, eksplozje, śmierć, nagość
<i>Whisper of the Heart</i>	bezpieczna
<i>You're Under Arrest</i>	bezpieczna

*Kategoria „PG” – Parental Guidance (13+)*

<b>Tytuł</b>	<b>Możliwe zagrożenia</b>
<i>AD Police: To Protect and Serve</i>	przemoc, eksplozje, nagość, wulgaryzmy
<i>801TTS Airbats OAV</i>	wulgaryzmy , eksplozje, nagość
<i>Arcadia of My Youth</i>	prerażające postacie, przemoc, przekleństwa, alkohol
<i>All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku</i>	nagość, masturbacja, przekleństwa, przemoc
<i>Barefoot Gen</i>	brutalna przemoc, nagość, przekleństwa, prerażające postacie, eksplozje
<i>Basara</i>	odsłonięte części ciała, śmierć, przekleństwa, przemoc
<i>Battle Athletes Daiundoukai</i>	nagość, przekleństwa, przemoc, homoseksualizm
<i>Big O</i>	przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Bishoujo Senshi Sailor Moon</i>	prerażające postacie, przemoc, śmierć, samobójstwo, homoseksualizm, podteksty erotyczne
<i>Blackjack</i>	zastrzyki, operacje chirurgiczne, nagość
<i>Blue Seed</i>	przemoc, prerażające postacie, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>Bubblegum Crisis</i>	krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość, wizerunek prostytutki
<i>Bubblegum Crisis 2040</i>	przemoc, przekleństwa, nagość
<i>Castle in the Sky</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć
<i>Chance Pop Session</i>	przemoc, śmierć, odsłonięte części ciała
<i>Dai-Guard</i>	sceny walki, przekleństwa
<i>Dagger of Kamui</i>	przemoc, nagość
<i>Dangaio</i>	przemoc, prerażające postacie, sceny walki, przekleństwa
<i>Darkside Blues</i>	sceny tortur, przemoc, sceny walki



<i>Demon City Shinjuku</i>	przemoc, przekleństwa, przerażające postacie
<i>Detective Conan</i>	krwawa przemoc
<i>Dirty Pair Original OAV</i>	przekleństwa, sceny walki, krwawa przemoc, zabijanie
<i>Dirty Pair Flash</i>	sceny walki, odsłonięte części ciała
<i>Don't Leave Me Alone Daisy</i>	przemoc
<i>Dragon Half</i>	przekleństwa, nagość, przemoc
<i>Dragonball GT</i>	sceny walki, przemoc, odsłonięte części ciała
<i>Dragonball Z</i>	nagość, przemoc, krew, przekleństwa, zabijanie
<i>Earthian</i>	przemoc, sceny walki, podtekst erotyczny, narkotyki
<i>Elcia</i>	przemoc, przeklinanie
<i>El-Hazard: The Magnificent World</i>	brutalna przemoc, podtekst erotyczny, nagość
<i>Fatal Fury</i>	sceny walki, krwawa przemoc, odsłonięte części ciała, przekleństwa, śmierć
<i>Fight! Spirit of the Sword</i>	sceny walki
<i>Final Fantasy: Legend of the Crystals</i>	przemoc, sceny walki, śmierć, odsłonięte części ciała
<i>The Flame of Recca</i>	sceny walki, krwawa przemoc, nagość, podteksty erotyczne, przerażające postacie
<i>Fruits Basket</i>	sceny walki, przekleństwa
<i>Furi Kuri</i>	krwawa przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Fushigi Yuugi</i>	przemoc, podteksty seksualne, przekleństwa, nagość
<i>Galaxy Express 999</i>	sceny walki, śmierć, przekleństwa, kompleks Edypa
<i>Gallforce</i>	przemoc, nagość
<i>Garaga</i>	odsłonięte części ciała, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Gasaraki</i>	przemoc, przekleństwa
<i>Generator Gawl</i>	przekleństwa, krwawa przemoc, sceny walki, nagość
<i>Grappler Baki</i>	sceny walki, krwawa przemoc, śmierć
<i>Grave of the Fireflies</i>	śmierć, przemoc, sceny wojenne
<i>Gunbuster</i>	nagość, przemoc, sceny walki

<i>Gundam</i>	sceny walki, sceny wojenne, przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Gundam Wing</i>	sceny walki, sceny wojenne, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Gunsmith Cats</i>	śmierć, krwawa przemoc, sceny walki, wulgaryzmy
<i>Guyver</i>	brutalna przemoc, sceny walki, nagość
<i>Heroic Legend of Arislan</i>	sceny walki, krwawa przemoc, podteksty seksualne
<i>Iczelion</i>	nagość, podtekst seksualny, sceny walki, przemoc, przekleństwa
<i>Iczer</i>	przeróżające postacie, nagość, podteksty erotyczne
<i>Initial D</i>	prostyucja, podteksty seksualne, przekleństwa, nagość
<i>Irresponsible Captain Tylor</i>	podteksty seksualne, sceny walki, przekleństwa, nagość
<i>Kami Kaze Kaitou Jeanne</i>	kradzież, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała, przekleństwa, przemoc
<i>Kareshi Kanojo no Jikenbo</i>	scena erotyczna, homoseksualizm, przemoc
<i>Kindaichi Shonen no Jikenbo</i>	krwawa przemoc, śmierć, podteksty seksualne
<i>Kodomo No Omocha</i>	przekleństwa, podteksty seksualne, nawiązanie do prostytucji
<i>Laughing Target</i>	krwawa przemoc, nagość, śmierć, próba gwałtu
<i>Laputa, Castle In the Sky</i>	przemoc, sceny walki, śmierć, przekleństwa
<i>Love Hina</i>	przemoc, para homoseksualna, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała, przekleństwa
<i>Macross Plus</i>	samobójstwo, nagość, próba gwałtu, podteksty seksualne, wulgaryzmy, narkotyki, krwawa przemoc, śmierć
<i>Magic Knight Rayearth</i>	przemoc, przekleństwa, śmierć, przerażające postacie
<i>Magic Knight Rayearth Season 2</i>	przemoc, podteksty seksualne, przerażające postacie
<i>Magic Knight Rayearth OVA</i>	krwawa przemoc, nagość
<i>Magic Users Club</i>	podteksty erotyczne, przemoc
<i>Maison Ikkoku</i>	alkohol, odsłonięte części ciała, podteksty seksualne, przekleństwa
<i>Marmalade Boy</i>	przekleństwa, nagość, podteksty seksualne

<i>Martain Successor Nadesico</i>	śmierć, przemoc, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>Memories</i>	przemoc, tematyka wojenna, śmierć
<i>Naruto</i>	nagość, podteksty erotyczne, przekleństwa, krwawa przemoc, samobójstwo, eutanazja
<i>Nausicaa of the Valley of the Wind</i>	przekleństwa, przemoc, przerażające postacie, przemoc wobec zwierząt
<i>Night on the Galactic Railroad</i>	śmierć, przerażające sceny
<i>Only Yesterday</i>	nagość, podteksty erotyczne
<i>Otaku no Video</i>	przekleństwa, odsłonięte części ciała
<i>Outlaw Star</i>	przemoc, przerażające sceny
<i>Patlabor</i>	przekleństwa, samobójstwo, przemoc
<i>Phantom Quest Corp.</i>	alkohol, krwawa przemoc, śmierć, przerażające postacie, molestowanie seksualne
<i>Please Save My Earth</i>	przekleństwa, krwawa przemoc, próba samobójcza, homoseksualizm, podteksty erotyczne
<i>Pon Poko</i>	przemoc, przerażające postacie, pokazane narządy rozrodcze zwierząt
<i>Porco Rosso</i>	przekleństwa, przemoc, alkohol, papierosy, odkryte części ciała, śmierć, sceny walki
<i>Princess Rouge</i>	przekleństwa, nagość, przemoc
<i>Project A-Ko</i>	nagość, przemoc
<i>RG Veda</i>	przemoc, przeklinanie, krew
<i>Rail of the Star</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć
<i>Ranma 1/2</i>	nagość, sceny walki
<i>Record of Lodoss War</i>	krwawa przemoc, sceny wojenne, nagość, czarna magia
<i>Revolutionary Girl Utena</i>	podteksty erotyczne, przemoc, homoseksualizm, podtekst kazirodczy
<i>Romeo's Blue Skies</i>	wulgaryzmy, przemoc, alkohol
<i>Ruin Explorers</i>	nagość, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Rurouni Kenshin</i>	krwawa przemoc, śmierć, przekleństwa
<i>Saber Marionette J</i>	odsłonięte części ciała, sceny walki, śmierć, homoseksualizm, związki robotów z ludźmi
<i>Samurai: Hunt for the Sword</i>	krwawa przemoc, sceny walki, śmierć, podteksty erotyczne
<i>Silent Mobius</i>	przemoc, przekleństwa, nagość, demony
<i>Silent Service</i>	przekleństwa, tematyka wojenna
<i>Slam Dunk!</i>	krwawe sceny walki, przekleństwa, nagość

<i>The Slayers</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, podteksty erotyczne
<i>The Slayers Next</i>	nagość, podteksty erotyczne, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Sorcerous Stabber Orphen</i>	przemoc, krew, nagość
<i>Space Battleship Yamato: Final Yamato</i>	próba samobójcza, przemoc, śmierć
<i>Sprited Away</i>	krwawa przemoc, przerażające postacie
<i>Steam Detectives</i>	przekleństwa, przemoc
<i>Street Fighter 2: The Animated Movie</i>	nagość, przemoc, sceny walki
<i>Tenchi Muyo!</i>	przekleństwa, podteksty erotyczne, nagość, przemoc
<i>Tenchi Muyo Movie: In Love</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, nagość
<i>Tenchi Muyo Movie: Daughter of Darkness</i>	śmierć, przemoc, przekleństwa, nagość, podtekst erotyczny
<i>Tenchi Muyo Movie: In Love 2 (Tenchi Forever)</i>	nagość, podtekst erotyczny, przekleństwa, sceny walki
<i>Tenshi ni Narumon</i>	homoseksualizm, nagość, podteksty seksualne, przemoc
<i>They Were 11</i>	nagość, sceny walki, przemoc
<i>Those Who Hunt Elves</i>	nagość, przekleństwa, przemoc
<i>Trigun</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, bluźnierstwo, podtekst seksualny, śmierć
<i>Urusei Yatsura TV Series</i>	podtekst erotyczny, pocałunki, romans
<i>Urusei Yatsura Movie 2: Beautiful Dreamer</i>	podtekst erotyczny, przekleństwa, przemoc, nagość, ideologia nazistowska
<i>Vampire Princess Miyu</i>	przerażające postacie, przemoc, śmierć
<i>Vandread</i>	podteksty seksualne, obcisłe stroje, przemoc, śmierć, samobójstwo
<i>Wenus Wars</i>	przekleństwa, sceny walki, przemoc
<i>Video Girl Ai</i>	podteksty seksualne, nagość, przemoc
<i>Vision of Escaflowne</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, nagość, śmierć, homoseksualizm, sceny wojenne
<i>Windaria</i>	krwawe sceny walki, alkohol, śmierć
<i>Wings of Honneamise</i>	sceny wojenne, przemoc, śmierć, nagość, podteksty erotyczne
<i>Yu Yu Hakusho: TV series</i>	odsłonięte części ciała, przekleństwa, brutalna przemoc, sceny walki, śmierć, zabójstwo
<i>Yu Yu Hakusho: The Movie</i>	odsłonięte części ciała, brutalna przemoc, śmierć, przekleństwa

Kategoria „R” – Restricted (16+)

Tytuł	Możliwe zagrożenia
<i>3x3 Eyes</i>	brutalna, krwawa przemoc, tortury, podteksty seksualne, odsłonięte części ciała
<i>AD Police Files</i>	sadomasochizm, nagość, sceny erotyczne, przemoc
<i>Akira</i>	przemoc, wulgaryzmy, nagość, próba gwałtu
<i>Armored Trooper Votoms</i>	sceny wojenne, nagość, przemoc, wulgaryzmy
<i>Angel Sanctuary</i>	przerażające postacie, śmierć, morderstwo, podteksty homoseksualne i kazirodcze, wulgaryzmy, narkotyki, krwawa przemoc
<i>Appleseed</i>	wulgaryzmy, brutalna, krwawa przemoc
<i>Area 88</i>	krwawa przemoc, sceny walki, śmierć, alkohol
<i>Armitage III</i>	krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość, podteksty seksualne
<i>Baoh</i>	krwawa, brutalna przemoc, przekleństwa, sceny walki, śmierć
<i>Battle Angel</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, przekleństwa, stosunek seksualny, nagość
<i>Big Wars</i>	przemoc, wulgaryzmy, stosunek seksualny, nagość
<i>Blood: The Last Vampire</i>	krwawa przemoc, sceny walki, nagość, przekleństwa
<i>Combustible Campus Guardress</i>	podteksty seksualne, nagość, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Chobits</i>	przekleństwa, przemoc, nagość, czasopisma pornograficzne, molestowanie, wątek peep – show
<i>Cowboy Be-Bop</i>	sceny walki, krwawa przemoc, śmierć, przestępczość zorganizowana
<i>Cowboy Be-Bop: Knockin' on Heaven's Door</i>	krwawa przemoc, sceny walki, przekleństwa, nagość
<i>Crying Freeman</i>	podtekst seksualny, mafia, zabójstwa, krwawa przemoc
<i>Cutey Honey</i>	nagość, krwawa przemoc, sceny walki, romans

<i>Cyber City Oedo 808</i>	podteksty seksualne, nagość, krwawa przemoc, wulgaryzmy
<i>Dark Cat</i>	brutalna przemoc, podteksty erotyczne
<i>Devil Hunter Yokho</i>	sceny stosunku seksualnego, silny podtekst erotyczny, brutalna przemoc, demony
<i>Devilman</i>	brutalna przemoc, demony, wulgaryzmy, nagość
<i>Dragoon</i>	próba gwałtu, nagość, przekleństwa, przemoc
<i>Excel Saga</i>	homoseksualizm, krwawa przemoc, podtekst pedofilski, śmierć, nagość, podteksty erotyczne, przekleństwa
<i>Fist of the North Star</i>	brutalna przemoc, okrucieństwo
<i>Ghost in the Shell</i>	krwawa przemoc, nagość, wulgaryzmy, okrucieństwo, podteksty seksualne
<i>Hellsing</i>	wampiry, prostytutka, sceny erotyczne, wulgaryzmy, śmierć, krwawa przemoc
<i>Iria: Zeiram the Animation</i>	przerażające postacie, krwawa przemoc, wulgaryzmy, nagość
<i>Jin Roh</i>	tematyka wojenna, krwawa przemoc, śmierć, okrucieństwo
<i>Jo Jo's Bizarre Adventure</i>	śmierć, przemoc, przerażające postacie, wulgaryzmy
<i>Key the Metal Idol</i>	nagość, krwawa przemoc, związki robotów z ludźmi
<i>Kimagure Orange Road: Summer's Beginning</i>	nagość, kontekst erotyczny, sceny wojenne
<i>Kimera</i>	wampiry, krwawa przemoc, sceny erotyczne
<i>Kite</i>	krwawa przemoc, morderstwo, nagość, wulgaryzmy, okrucieństwo, sceny erotyczne
<i>Kizuna</i>	homoseksualizm, narkotyki, alkohol, nagość, scena erotyczna, krwawa przemoc
<i>Legend of Lemnear</i>	nagość, próba gwałtu, krwawa przemoc
<i>Maze Megaburst Space</i>	zmiana płci (przemiana), ekstremalna przemoc, krew, nagość, sceny erotyczne, wulgaryzmy
<i>Mermaid Forest</i>	krwawa przemoc, śmierć, okrucieństwo, podtekst erotyczny, nagość
<i>Mermaid's Scar</i>	śmierć, krwawa przemoc, przekleństwa, morderstwo, nagość

<i>Mononoke Hime (Princess Mononoke)</i>	prostyucja, krwawa przemoc, okrucieństwo wobec zwierząt, sceny wojenne, śmierć, wulgaryzmy
<i>Neon Genesis Evangelion</i>	nagość, przekleństwa, sceny wojenne, śmierć, krwawa przemoc, samobójstwo, alkohol, sceny erotyczne
<i>Neon Genesis Evangelion – End of Evangelion</i>	masturbacja, nagość, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, bluźnierstwo
<i>Ninja Scroll</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, gwałt, nagość, sceny erotyczne, przekleństwa
<i>Now and Then, Here and There</i>	krwawa przemoc, okrucieństwo, śmierć, aborcja, gwałt, przekleństwa
<i>Ogre Slayer</i>	molestowanie seksualne, okrucieństwo, krwawa przemoc, śmierć, przerażające postacie, wulgaryzmy, sceny seksualne, nagość
<i>Outlaw Star</i>	wulgaryzmy, prostytucja, stosunek seksualny, homoseksualizm, śmierć, krwawa przemoc, dzieci jako żołnierze - zabójcy
<i>Perfect Blue</i>	próba gwałtu, nagość, krwawa przemoc, śmierć, molestowanie, przekleństwa
<i>Photon</i>	sceny erotyczne, przemoc, nagość
<i>Plastic Little</i>	nagość, podtekst erotyczny, krwawa przemoc, przekleństwa
<i>Psychic Force</i>	przemoc, wulgaryzmy
<i>Read or Die</i>	krwawa przemoc, samobójstwo, wulgaryzmy
<i>Revolutionary Girl Utena Adolescence Mokushiroku</i>	stosunek seksualny, nagość, homoseksualizm, przemoc, przekleństwa
<i>Rurouni Kenshin OAV (Samurai X)</i>	krwawa przemoc, śmierć, stosunek seksualny, sceny wojenne
<i>Sakura Diaries</i>	sceny erotyczne, nagość, próba gwałtu, wulgaryzmy, podtekst kazirodczy
<i>Saint Seiya</i>	krwawa przemoc, śmierć, nagość
<i>Serial Experiments: Lain</i>	samobójstwo, uzależnienie od narkotyków
<i>Shamanic Princess</i>	scena erotyczna, nagość, krwawa przemoc, podtekst homoseksualny
<i>Spriggan</i>	przekleństwa, krwawa przemoc
<i>Street Fighter Alpha</i>	krwawa przemoc, śmierć, czarna magia
<i>Tekken</i>	nagość, scena erotyczna, przekleństwa, krwawa przemoc

<i>Twilight of the Dark Master</i>	przekleństwa, demony, krwawa przemoc, scena erotyczna, nagość, roboty - prostytutki
<i>Vampire Hunter D</i>	przerażające postacie, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, nagość
<i>Vampire Hunter D: Bloodlust</i>	przerażające postacie, krwawa przemoc, śmierć, wulgaryzmy, nagość
<i>Vampire Princess Miyu</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, czarna magia
<i>Voltage Fighter Gowcaizer</i>	nagość, śmierć, krwawa przemoc
<i>Weiss Kreuz</i>	śmierć, krwawa przemoc, prostytutka, przekleństwa, nagość
<i>A Wind Named Amnesia</i>	krwawa przemoc, śmierć, nagość, przekleństwa
<i>X: The Movie</i>	krwawa przemoc, przekleństwa, śmierć, nagość
<i>X (TV)</i>	przekleństwa, nagość, homoseksualizm, molestowanie, krwawa przemoc, elementy satanizmu