Maja Łoś
Zakład Pedagogiki Opiekuńczej z Profilaktyką Społeczną, Instytut Pedagogiki
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Rozdział 3

Skutki poziomu ekspozycji dzieci i młodzieży na przemoc w mediach oraz propozycje działań profilaktycznych

Wstęp

„Kształtowanie osobowości i właściwych wzorców zachowania młodych ludzi jest rzeczą w dzisiejszym świecie o tyle trudniejszą, że środowisko wychowawcze uległo wyraźnemu rozszerzeniu" – stwierdza K. Krzystanek (2007, s. 61), autorka eksperymentu weryfikującego wpływ „agresywnych" gier komputerowych na poziom agresji u gimnazjalistów. Współczesne środowisko wychowawcze to nie tylko rodzice, szkoła i rówieśnicy, ale także coraz bardziej i częściej dostępne nowoczesne media: telewizja, Internet, gry komputerowe i oprogramowanie telefonów komórkowych. Dzieci i młodzież spędzają w ciągu tygodnia około 30 godzin przed telewizorem bądź komputerem (Simmons, Stalsworth, Wentzel, 1999; Bazydło-Stodolna, 2008), czyli w przybliżeniu tyle co w szkole. Jest to zdecydowanie więcej niż poświęcają na zajęcia pozalekcyjne, np. kółka zainteresowań. Niestety, często spędzają w ten sposób o wiele więcej czasu niż z rodzicami.

Współczesne, stale zmieniające się media z pewnością zawierają w sobie potencjał rozwijający, edukujący i odprężający. Ułatwiają dostęp do baz wiedzy niemal z całego świata, zachęcają do poszukiwań, inspirują nowymi rozwiązaniami, zmuszają do opanowania skomplikowanych technologii, stwarzają przestrzeń do nawiązywania kontaktów z ludźmi o różnych zainteresowaniach, w różnym wieku i zamieszkującymi różne miejsca. Niestety, ludzie (nie tylko młodzi), zachłyśnięci nieograniczonymi wręcz możliwościami telewizji i Internetu mogą wpaść w równie znaczącą liczbę pułapek: uzależnienie od mediów, zaniedbywanie realnych obszarów życia, takich jak relacje rodzinne, zafascynowanie ideologiami sekt, rasistów, nacjonalistów itp., cyberprzemoc, zauroczenie ludźmi, którzy pre-

zentują w Internecie fałszywe dane osobowe i fałszywe postawy, zachęty do jedynie konsumpcyjnego nastawienia do życia, nadmiernie eksponowane akty agresji. Same tytuły książek popularnonaukowych i naukowych, dotyczących tej problematyki, wskazują na akcentowanie raczej zagrożeń niż zysków związanych z używaniem mediów: *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci* (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000), *Fast food dla mózgu, czyli telewizja i okolice* (Nowakowski, 2002), *Zabójca w dziecinnym pokoju. Przemoc i gry komputerowe* (Feibel, 2006), *Zamiast telewizji* (Landiano, 2006), *Dziecko w sieci* (Danowski, Krupińska, 2007), *Magia szklanego ekranu. Zagrożenia płynące z telewizji* (Andrzejewska, 2007), *Telewizja szanse i zagrożenia wychowawcze* (Łobacz, 2007), *Co ogłupia nasze dzieci?* (Holtkamp, 2011).

Zwiększający się wpływ mediów jest tym czynnikiem, który najbardziej odróżnia współczesne pokolenie nastolatków od pokolenia ich rodziców, a czasem nawet od starszego rodzeństwa. Rodzice przegrywają w oczach młodych ludzi z mediami, ponieważ nie są tak atrakcyjni, tak tolerancyjni i tak obyci z nowinkami technologicznymi, jak wirtualni idole. Ponadto, badacze rzeczywistości wychowawczej oraz praktycy wychowania nadal w większości (przynajmniej w Polsce) wywodzą się z „epoki przedinternetowej", a także z „epoki telewizji dwóch kanałów". To z jednej strony ułatwia im dostrzeżenie ogromnej różnicy między światem z Internetem a światem bez niego. Uczula na związane z tym niebezpieczeństwa. Z drugiej strony – wolniej adaptują się do nowinek technologicznych, nie doświadczyli dzieciństwa wypełnionego grami komputerowymi i kontaktami poprzez portale społecznościowe – nie nadążają za zmianami, co może utrudniać zarówno eksplorację badawczą, jak i dostosowywanie oddziaływań wychowawczych i profilaktycznych do współczesnych potrzeb młodych telewidzów i internautów.

Jednym z ważniejszych zagrożeń związanych z używaniem mediów jest ekspozycja na przemoc zawartą w ich przekazie. W niniejszym tekście zostanie podjęta próba wskazania celów profilaktyki negatywnych skutków ekspozycji na przemoc w mediach oraz przedstawione zostaną propozycje sposobów realizacji owych celów.

Ekspozycja na przemoc w mediach

„Kiedy amerykańskie dziecko skończy podstawówkę, zdąży obejrzeć ponad sto tysięcy różnorodnych aktów przemocy (…) i ponad osiem tysięcy morderstw w telewizji" – podają J.J. McWhirter i wsp. (2008, s. 171), opierając się na badaniach B.J. Bushman i C.A. Anderson. W Polsce badania nad treścią przekazu medialnego przeprowadzili m.in. dziennikarze „Rzeczpospolitej", którzy w 1999 roku przez siedem dni oglądali wszystko, co oferowały polskie stacje telewizyjne. D. Sarzała (2004b, s. 129) cytuje wyniki tego badania: „pół tysiąca trupów, ponad dwa tysiące scen przemocy, ponad sześćdziesiąt ostrych scen erotycznych, pół

tysiąca słów powszechnie uważanych za obraźliwe". Nie tylko filmy sensacyjne, horrory czy thrillery są areną scen przemocy. Źródłem wzorców zachowań agresywnych mogą być też inne programy telewizyjne (również, a nawet szczególnie, serwisy informacyjne), portale, strony, reklamy umieszczone w Internecie; gry komputerowe, instalowane bezpośrednio w komputerze lub za pośrednictwem Internetu; artykuły i zdjęcia umieszczone w prasie drukowanej.

M. Jędrzejko (2008, s. 141) przeprowadził analizę treści wiadomości podawanych w głównych polskich serwisach informacyjnych i stwierdził, że zdecydowanie dominują informacje negatywne nad pozytywnymi, a główne terminy używane w serwisach to: sensacja, przestępczość, przemoc, wojna, łamanie prawa, agresja. Ten sam autor przeprowadził badania, z których wynika, że 60% dostępnych na polskim rynku gier komputerowych zawiera sceny przemocy, niemal 50% przedstawia sceny zabijania (Jędrzejko, 2008, s. 139; podobne wyniki przytacza I. Ulfik-Jaworska, 2005, s. 126).

Obszerny opis treści i form gier komputerowych można znaleźć w publikacji M. Braun-Gałkowskiej i I. Ulfik (2000, s. 22-29). Te gry nie tylko są najbardziej dostępne, ale też często poszukiwane przez młodzież. W badaniach przeprowadzonych przez autorkę tego tekstu w październiku i listopadzie 2011 roku spośród 337 uczniów pierwszej klasy gimnazjum 67% przyznało, że przynajmniej raz w miesiącu gra w gry, w których z kimś bije się lub kogoś zabija; 28% badanej grupy młodzieży gra w takie gry codziennie. Obserwacje te są ważną przesłanką do badań nad przyczyną takich, a nie innych preferencji młodych ludzi (czy to producenci gier wykreowali taką potrzebę w odbiorcach, czy też odpowiedzieli na zapotrzebowanie ze strony klientów, a może przyczyna tkwi jeszcze w czym innym). Rozważania wokół tego pytania można odnaleźć w książce M. Braun-Gałkowskiej i I. Ulfik (2000) oraz w artykule samej I. Ulfik-Jaworskiej (2005). Druga z wymienionych badaczek poszukiwała odpowiedzi na pytanie, co jest przyczyną, a co skutkiem współwystępowania częstszego grania w gry agresywne oraz zwiększonej tendencji do postaw i zachowań destruktywnych. Chociaż w jej własnych badaniach nie udało się ustalić tego jednoznacznie, jednak wysuwa ona przypuszczenie, że „oba kierunki wpływu są w równym stopniu prawdopodobne" (s. 144). Osoby o tendencjach destruktywnych interesują się rozrywką zawierającą elementy destrukcji, z drugiej strony – im częściej korzystają z takiej rozrywki, tym bardziej nasila się u nich tendencja destruktywna. Gry komputerowe są też jedną z nielicznych możliwości realizowania swych tendencji destruktywnych w sposób aprobowany społecznie (s. 145). Podobne wnioski można odnaleźć w publikacji wydanej wspólnie z M. Braun-Gałkowską (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 150).

Poziom przemocy w świecie medialnym jest zdecydowanie zawyżony w stosunku do rzeczywistej częstotliwości takich aktów (Dylak, 1999). Dorastające dzieci i dojrzewająca młodzież (a także nierzadko dorośli) nie pozostają obojętni na ten wpływ.

Sposoby oddziaływania mediów (ze szczególnym uwzględnieniem wpływu przemocy i destrukcji)

Jak wspomniano we wstępie, przyjmuje się jako oczywistość, że korzystanie z telewizji, oprogramowania komputerowego i Internetu może mieć szereg korzystnych z punktu widzenia rozwoju człowieka skutków. Trudno jednak zgodzić się z pozytywnym wpływem agresji i destrukcji nadmiernie eksponowanej w przekazie tych mediów.

Argumenty zwolenników agresywnych gier i programów telewizyjnych są mocno dyskusyjne. D. Sarzała (2004a) przytacza następujące hipotezy dotyczące mechanizmów korzystnego wpływu ekspozycji na przemoc w mediach: katharsis, zastępowania rzeczywistości, socjocentryczności, adaptacji. Wyzwolenie z instynktu agresji, które ma następować po zabiciu fikcyjnego przeciwnika czy też po obejrzeniu sceny przemocy w telewizji, nie nadchodzi. Zdecydowana większość wyników badań dowodzi, że takie doświadczenia wzmacniają realną agresję zamiast ją osłabiać (badania te zostaną wymienione w dalszej części tekstu). „Efekt katharsis – jak piszą M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik (2000) – jeśli się pojawia, zdaje się więc dotyczyć raczej rozładowania napięcia związanego z poczuciem winy, a nie uwolnienia impulsów agresywnych" (s. 43). Równie nieprzekonywająca jest hipoteza zastępowania rzeczywistości (którą można sprowadzić do zdania „lepiej zabić na niby niż naprawdę"), bo przecież możliwe jest prezentowanie zachowań agresywnych w obu rzeczywistościach; zastanowić się też należy, która rzeczywistość którą zastępuje. Pozostałe dwie hipotezy zdają się odzwierciedlać postawy wielu rodziców: nie chcą oni, aby ich dziecko było „gorsze od innych", chcą, by szybko adaptowało się do nowoczesnego świata i by mogło być szanowane przez inne dzieci za posiadanie i umiejętność korzystania z najnowszego sprzętu.

Część rodziców wierzy, że każdy sposób korzystania z Internetu zbliża ludzi do siebie, umożliwiając ich dziecku zdobywanie nowych przyjaźni. Oglądanie telewizji jest też często wymieniane jako zajęcie integrujące całą rodzinę. D. Sarzała (2004a, s. 231) podkreśla jednak, 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". Poza tym, dzieci nadmiernie korzystające z Internetu mają niższą pozycję socjometryczną w klasie (Krzyżak-Szymańska, 2011) i choć nie można tu jednoznacznie ocenić, co jest skutkiem, a co przyczyną, to jednak stwierdzić można, że Internet nie wzmacnia rzeczywistych więzi społecznych. Podsumowując ten wątek – znacznie bardziej przekonujące są argumenty wskazujące na straty.

Szybki postęp technologiczny mediów sygnalizuje konieczność podążania pedagogów, psychologów i socjologów za tymi zmianami. Inny wpływ miała telewizja na Polaków i polskie dzieci w czasach, gdy dysponowaliśmy jedynie dwoma kanałami telewizyjnymi. Inny wpływ miały też proste gry z lat 70. i 80.

minionego wieku. Dziś, gdy można niejako „wejść" do gry przez używanie specjalnego hełmu i rękawiczek, media – słowami D. Sarzały (2004, s. 236) – „przemawiają (…) językiem totalnym tj. słowem, dźwiękiem, obrazem, ruchem, wpływając na rozum, wyobraźnię, uczucia".

Główną przyczyną siły wpływu mediów na dzieci jest czas, jaki poświęcają one na korzystanie z różnych środków przekazu. Im więcej czasu przeznaczamy na kontakt z mediami, tym częściej poddawani jesteśmy wizji świata kreowanej przez media, przesłaniu, estetyce, etyce, a jednocześnie tym mniej czasu przeznaczamy na alternatywne czynności, związane z odpoczynkiem, rozrywką, sportem, obowiązkami itp. W niektórych programach telewizyjnych i grach zastosowane są pułapki, które „zmuszają" odbiorcę do spędzania coraz dłuższego czasu przy ekranie, np.: widz tasiemcowych seriali, aby dowiedzieć się, jaki jest ciąg dalszy danej historii, musi obejrzeć kolejny odcinek.

Osiąganie wyników w grach zależy od czasu im poświęconego – im dłuższy, tym większa szansa na lepsze wyniki. Jest to szczególnie niebezpieczne przy grach online z udziałem innych graczy, którym młody człowiek chce zaimponować (Wójcik, 2012, s. 8). Kwestia czasu przeznaczanego na korzystanie z mediów jest też związana z narastającym odsetkiem osób uzależnionych od mediów. Wyniki jednych z najnowszych badań, EU KIDS Online, ukazują skalę problemu wśród młodych (w wieku 11-16 lat) Polaków: ok. 9% przyznaje się do występowania objawów uzależnienia od Internetu (Kirwil, 2011, za: Wójcik, 2012, s. 9). Istotny jest fakt, że nadmierne zaangażowanie w media jednego rodzaju nie wyklucza przeznaczania czasu na odbiór innych mediów – obserwuje się nawet, że częstszemu korzystaniu z komputera towarzyszy częstsze oglądanie telewizji (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 79).

Najważniejszym mechanizmem oddziaływań agresji w mediach jest modelowanie, co zostało potwierdzone już ok. 40 lat temu w badaniach A. Bandury (za: Johnson, 1978). A. Bandura pokazał dwie drogi wpływu zachowań agresywnych prezentowanych w mediach: przez naśladowanie oraz odhamowanie. Dzieci powtarzają obserwowane sytuacje, szczególnie jeśli bohater – w taki czy inny sposób – został nagrodzony za swe działania. Obserwacja zachowań agresywnych podejmowanych przez bohaterów medialnych pomimo społecznego zakazu przyczynia się do osłabienia wewnętrznych hamulców (Simmons i in., 1999).

Ponadto, istotne są tu trzy efekty opisane przez A.P. Goldsteina, B. Glicka, J.C. Gibbsa (2004): efekt agresji (odwzorowywanie pokazywanej przemocy), efekt ofiary (zwiększony lęk i nieufność wobec innych jako potencjalnych agresorów) oraz efekt świadka (odwrażliwienie na cierpienia innych). W czasie agresywnej gry czy oglądania filmu sensacyjnego umacniane mogą być następujące niesprzyjające prawidłowej socjalizacji przekonania: „agresja jest skuteczną formą domagania się swoich praw", „ofiara jest zawsze winna", „siła ludzi sukcesu tkwi w ich przewadze fizycznej".

Mechanizmy, które mogą sprzyjać przenoszeniu zachowań agresywnych z sytuacji grania w gry komputerowe na życie realne, to: identyfikacja z bohaterem, podkreślanie pozytywnych cech bohatera (jego siły, atrakcyjności fizycznej, odwagi itp.), nagradzanie zachowań agresywnych premiami i następnym „życiem", karanie niepodejmowania agresji porażką, odwrażliwienie na obrazy przemocy, usztywnienie poglądu o negatywnych cechach ofiary (jej wrogich intencjach lub słabości), przerwanie związku między dokonaniem przemocy a poczuciem winy.

Najbardziej jednak szkodliwym aspektem jest zaangażowanie gracza w dokonanie aktów przemocy: „Młody gracz nie tylko obserwuje, ale także osobiście dokonuje aktów brutalnej agresji. (…) 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", napisał D. Sarzała (2004b, s. 131). Zarówno reakcje agresywne prezentowane w TV, jak i w grach, uczą agresywnych sposobów rozwiązywania konfliktów międzyludzkich (Simmons, Stalsworth, Wentzel, 1999; Sarzała, 2004b). Jak piszą J.J. McWhirter i wsp. (2008, s. 171): „Takie gry wideo uczą dzieci agresywnych rozwiązań konfliktów, a ćwiczenie strategii agresji podczas gry uprawdopodobnia sytuacje, w których dzieci będą stosowały takie strategie, jeżeli w ich prawdziwym życiu pojawi się konflikt".

Podobne sposoby oddziaływania wychowawczego mediów wymienia A. Gurycka (1979, za: Braun-Gałkowska, s. 15): podawanie wzorów, nadawanie znaczeń emocjonalnych, trening i prowokacja sytuacyjna. Każdy z tych elementów wart byłby szerszych, długofalowych rozważań i badań. Wachlarz modeli osobowych prezentowanych w mediach zdaje się niereprezentatywny – w pejoratywnym znaczeniu tego słowa – dla przeciętnego człowieka. Zbyt często bohaterowie filmowi i postacie z gier stosują w swym postępowaniu agresję. Jedną z najważniejszych umiejętności aktora telewizyjnego oraz grafika projektującego sceny gier jest umiejętność oddania emocji. Wyrazy emocjonalne są często ukazywane na ekranach, jednak znaczenie, jakie im się nadaje, bywa czasami odmienne niż to, które powinny nam one przekazywać. M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik (2000, s. 15) piszą o łączeniu reakcji obojętności z widokiem smutku czy cierpienia drugiej postaci w scenach z gier i filmów. W grach obraz czyjegoś cierpienia może być też łączony z odczuwaną satysfakcją z wygranej. Ten aspekt oddziaływania gier jest współcześnie bardzo niebezpieczny z uwagi na dążenie producentów do jak najbardziej realistycznego oddania sytuacji konfrontacji między przeciwnikami. Gry komputerowe to systematyczny trening zachowań agresywnych, powtarzający się nierzadko każdego dnia. W treningu tym wykorzystywane są nagrody – w postaci punktów, „dodatkowych żyć", wirtualnych akcesoriów, „przejść na wyższy poziom". Powoduje to proste warunkowanie: „konfrontacja → agresja" oraz „agresja → nagroda". Prowokacja sytuacyjna to krok dalej

w utrwalaniu tendencji do danego stylu zachowań – występuje wtedy, gdy inicjuje aktywność odbiorcy i zmusza do samodzielnego rozwiązania problemu (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 15). „Przemoc jest jakby wymuszona sytuacją i usprawiedliwiona" (s. 140).

Ekspozycja na przemoc a agresja

Według A. Goldsteina i wsp. (2004, s. 7), „prawdopodobnie najbardziej efektywną metodą nauczania [przemocy] są media". Opisano wiele wyników badań potwierdzających korelację między ilością oglądanej przemocy w mediach a poziomem zachowań agresywnych u młodych ludzi. Prowadzili je m.in. L. Eron i R. Huesmann (1980, za: Napora, 2004 oraz Dylak, 1999, s. 16), M. Jędrzejko (2008, s. 150), M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik (2000). Wyniki badań przeprowadzonych przez L. Erona (za: Simmons i wsp., 1999) pokazują nawet, że telewizyjna przemoc oglądana przez dzieci ośmioletnie jest lepszym predyktorem ich agresywności, gdy dorosną, niż socjoekonomiczne warunki, w jakich dorastają.

Ekspozycja na przemoc w mediach przekłada się nie tylko na zachowania agresywne, ale również przyczynia się do innych zmian w aspekcie psychologicznym. M. Braun-Gałkowska oraz I. Ulfik (2000) w badaniach prowadzonych wśród dzieci bardziej narażonych na kontakt z agresją w mediach analizowały m.in.: stosunek do samego siebie, do innych ludzi, postawę wobec cierpienia, śmierci, przyrody, wszechświata, tendencje konstruktywne i destruktywne, wrażliwość moralną. Wybrane różnice, jakie badaczki zaobserwowały między dwiema grupami badanych – tych, którzy grają w agresywne gry komputerowe i tych, którzy tego nie robią – są następujące: ci pierwsi rzadziej dostrzegają u siebie pozytywne cechy charakteru, częściej odczuwają problemy z samokontrolą, prezentują nieufną postawę wobec innych, znacząco częściej deklarują obawę o własne życie, częściej prezentują postawę „mieć" niż „być". Niepokojące różnice w sferze moralnej dotyczą: stosunku do osób cierpiących – rzadziej wzbudzają one u nich współczucie, a częściej obojętność; rozumienia pojęcia „dobra" – częściej rozumiane jako brak zła, a nie aktywną postawę na rzecz innych; wartości życia ludzkiego – rzadziej widzą ją jako tę samą dla wszystkich ludzi, częściej uważają, że zależy ona od innych cech (s. 91-103). Ujawniła się też postawa konsumpcyjna „komputerowców" (s. 114). Zastosowanie przez badaczki Testu Opowiadań Niedokończonych uwidoczniło znaczące różnice w postawie empatycznej wobec innych ludzi. Chłopcy używający agresywnych gier komputerowych odzwierciedlali w swych wypowiedziach obojętność, niechęć do niesienia pomocy, nastawienie na swoje potrzeby (s. 117-118).

Powyższe wyniki sugerują, że osobom często grającym w agresywne gry potrzebne jest nie tylko wsparcie psychoedukacyjne, ale również terapeutyczne.

Zaobserwowane w badaniach czynniki zwiększające ryzyko negatywnego wpływu przemocy w mediach mogłyby stać się kryterium odróżnienia osób, którym należałoby zaproponować oddziaływania profilaktyczne, od osób wymagających interwencji bądź terapii. Do szczególnej grupy ryzyka należą:

– chłopcy, w młodszym wieku szkolnym oraz nieco starsi, którzy zaczynają oglądać programy dla dorosłych;
– dzieci, które doświadczyły przemocy bądź były świadkami przemocy;
– dzieci ze środowisk o niższym statusie ekonomicznym;
– dzieci mniej popularne w klasie;
– dzieci, których rodzice stosują kary fizyczne lub prezentują postawę odrzucającą (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 45-49).

Propozycje oddziaływań profilaktycznych

Wyróżnić można trzy systemy, poprzez które powinno się podejmować oddziaływania profilaktyczne mające na celu ograniczenie negatywnych skutków ekspozycji na przemoc w mediach: nadawców, rodziny, szkołę.

Oddziaływania skierowane do nadawców, podejmowane wraz nadawcami

„Niezależnie (…) od obowiązków rodziców i szkoły, nic nie może zwolnić twórców programów telewizyjnych od odpowiedzialności za to, co dzieciom prezentują" – podkreślają M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik (2000, s. 73). Autorki te postulują wprowadzenie ograniczeń prawnych związanych z dostępem do agresywnych gier komputerowych oraz z emisją pewnych programów telewizyjnych (s. 155). Jedno i drugie jest dziś konieczne, choć bardzo trudne do przeprowadzenia. Trudno określić, który program spełnia kryteria zagrożenia dla rozwoju dziecka, a który nie, skoro nawet w polskich familijnych serialach emitowanych w godzinach popołudniowych zdarzają się sceny gwałtu zakończone śmiercią ofiary (odcinek „Hotelu 52"). Autorki proponują też opatrzyć niektóre gry napisem „Produkt szkodliwy dla zdrowia psychicznego" (s. 155). Istnieje system klasyfikacji gier PEGI, jednak jego oznakowania graficzne dotyczące ograniczeń wiekowych i niebezpiecznych treści nie są aż tak radykalnie sformułowane, jak przytoczone przed chwilą zdanie. Ważne jest też kształtowanie społecznej świadomości na temat skutków ekspozycji na przemoc w mediach, do czego przydatne byłyby odpowiednie kampanie społeczne, np. przekonujące rodziców do konsekwentnego ograniczania agresywnych gier.

Przegląd kampanii medialnych związanych z bezpieczeństwem w mediach (tab. 1) ukazuje, że skupiają się one raczej na zagrożeniach związanych z niechcianymi kontaktami przez Internet (głównie problem pedofilii), cyberprzemocy, ostatnio również ilości czasu spędzanego w wirtualnej rzeczywistości i uzależ-

nieniem od komputera. Mniej jest zdecydowanych działań zmierzających do upowszechnienia wniosków z badań cytowanych w tym tekście.

W miejsce programów i gier zawierających elementy agresji nadawcy powinni proponować przekaz oraz rozrywkę promujące zachowania prospołeczne czy ukazujące świat jako bezpieczne miejsce. Jest to możliwe, jak pokazuje popularność stacji MiniMini i BabyFirst. Są to jednak stacje dla najmłodszych, dla dzieci starszych i młodzieży brak podobnej oferty.

Pomimo racjonalnych argumentów przedstawionych wyżej, uzasadniających obowiązek ograniczenia częstotliwości emitowania przemocy w mediach, trudno spodziewać się, by producenci medialni zastosowali samoograniczenie. Filmy, programy, gry itp., w których dominuje agresja, stanowią zbyt duże źródło dochodu (Sarzała, 2004b, s. 140)[1]. Stąd konieczność poszukiwania innych sposobów chronienia dzieci i młodzieży przed negatywnym wpływem przemocy w mediach.

Tabela 1. Strony internetowe organizacji zajmujących się problematyką bezpieczeństwa w Internecie

STAŁE STRONY ZAJMUJĄCE SIĘ BEZPIECZEŃSTWEM W INTERNECIE
Polskie Centrum Programu „Safer Internet” http://www.saferinternet.pl/
Portal Polskiego Centrum Programu „Safer Internet” promuje szereg kompleksowych działań na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży korzystających z Internetu i nowych technologii. To tutaj można odnaleźć materiały związane z różnymi kampaniami społecznymi dotyczącymi e-bezpieczeństwa.
„Dziecko w Sieci” http://dzieckowsieci.fdn.pl/
Program „Dziecko w Sieci” realizowany jest przez Fundację Dzieci Niczyje. Zadania podejmowane w ramach programu dotyczą przede wszystkim zwrócenia uwagi dorosłych i dzieci na zagrożenia związane z aktywnością pedofilów w sieci oraz edukacji w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu. Serwis prezentuje wyniki badań nad zagrożeniami w Internecie oraz dostęp do projektów edukacyjnych i szkoleń dla profesjonalistów związanych z tym zagadnieniem. Dzięki programowi powstało jedno z najciekawszych wśród bezpiecznych miejsc w Internecie: **Sieciaki.pl**, które co roku rozrasta się, ujawniając nowe atrakcyjne dla dzieci strony, np. wersję dla przedszkolaków: **www.necio.pl**.
Serwis „Edukacja medialna” http://www.edukacjamedialna.pl/news.php
Autorka w ten sposób opisuje swój portal: „Chcemy pomóc przygotować dzieci i młodzież do twórczego i krytycznego odbioru mediów, aby przekaz, który dociera do naszych wychowanków, był jak najbardziej wartościowy i jak najmniej szkodliwy”. W tym celu udostępnia odbiorcom (rodzicom, nauczycielom, wychowawcom) artykuły dotyczące zagrożeń w mediach, ulotki i prezentacje, liczne linki do interesujących stron oraz prowadzi dział aktualności, gdzie informuje o bieżących wydarzeniach związanych z edukacją medialną.

[1] Nie zmienia to celowości podejmowania prób nacisku na producentów i polityków, którzy bezpośrednio mogą ograniczyć emisję programów zawierających treści niekorzystne dla rozwoju psychospołecznego.

cd. tab. 1

Kontrola rodzicielska http://kontrola-rodzicielska.one.pl/
Na tej stronie można bezpłatnie (dzięki dofinansowaniu Ministra Edukacji Narodowej) pobrać wersję 1.4.188 programu „Beniamin", który blokuje szkodliwe treści w Internecie.
Program Szkoła Bezpiecznego Internetu http://www.szkolabezpiecznegointernetu.pl/o_programie.php
Program przygotowany wspólnie z Ministerstwem Edukacji Narodowej ma zachęcić szkoły i inne placówki do podejmowania działań na rzecz zwiększania bezpieczeństwa wychowanków w Sieci (służy temu specjalny program certyfikacji).
System Klasyfikacji Gier PEGI (Pan-European Game Information) http://www.pegi.info/pl/index/
Wprowadzony w 2003 roku system klasyfikacji gier PEGI został opracowany w celu ochrony dzieci przed dostępem do treści nieodpowiednich dla ich wieku oraz udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier. Opis umieszczany na grach składa się z dwóch elementów graficznych: klasyfikacji wiekowej (podane są przedziały wieku odbiorcy, dla którego gra będzie bezpieczna) i opisu treści (informuje, czy gra zawiera wulgarny język, nagość, przemoc, używki, strach, dyskryminację).
Projekt 3…2…1 Internet http://www.321internet.pl/
To wspólne przedsięwzięcie Fundacji Dzieci Niczyje oraz firmy Microsoft, w ramach którego powstał serwis internetowy dla dzieci, komiks oraz propozycja zajęć edukacyjnych przeznaczona do realizacji w szkołach podstawowych. Ambasadorem projektu jest Krzysztof Hołowczyc.
Fundacja „Kidprotect.pl" http://kidprotect.pl/
To organizacja, której celem jest szeroko pojęta ochrona dzieci i młodzieży przed różnego rodzaju zagrożeniami. Poza udzielaniem pomocy osobom doświadczającym przemocy w świecie realnym, fundacja działa w przestrzeni wirtualnej, m.in. prowadzi certyfikat Strona Przyjazna Dzieciom, promujący strony internetowe, z których bezpiecznie mogą korzystać dzieci. Oferuje również szkolenia z bezpieczeństwa w Sieci dla młodzieży, nauczycieli i rodziców w całej Polsce.
KAMPANIE PROFILAKTYCZNE
„W którym świecie żyjesz?" http://www.saferinternet.pl/w_ktorym_swiecie/o_kampanii.html
Główny przekaz kampanii: „Ci, którzy żyją w wirtualnym świecie, tracą prawdziwe życie", ma zwracać uwagę młodzieży, rodziców, nauczycieli na problem nadmiernego korzystania z Sieci, prowadzący do oderwania młodych ludzi od innych form aktywności realizowanych poza Internetem. Pytania stawiane w spotach telewizyjnych, internetowych oraz na plakatach brzmią: „W którym świecie żyjesz?", „W którym świecie żyje twoje dziecko?".

cd. tab. 1

„Internet to okno na świat. Cały świat” http://www.oknonaswiat.saferinternet.pl/okno-na-swiat/o_kampanii.html
Akcja adresowana jest do rodziców w celu uwrażliwienia ich na niebezpieczne treści, na które natrafić mogą ich dzieci, korzystając z Internetu. Jednym z narzędzi wykorzystywanych w kampanii jest niezwykle sugestywny film „Egzekucja” (http://www.oknonaswiat.saferinternet.pl/okno-na-swiat/multimedia.html), w którym scenie rozstrzelania więźnia przygląda się mały chłopiec, jedząc jednocześnie chipsy.
„Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie” dzieckowsieci.fdn.pl/nigdy-nie-wiadomo-kto-jest-po-drugiej-stronie
Kampania prowadzona w 2004 roku miała uczulić rodziców na problem uwodzenia dzieci w Internecie poprzez reklamy telewizyjne, prasowe, radiowe, zewnętrzne. Przesłanie oparto na obrazie dziewczynki poszukującej przyjaciół w Internecie, na której zaproszenie odpowiada starszy mężczyzna, podpisujący się jako 12-letni Wojtek.
„Komentuj. Nie obrażaj” http://www.komentujnieobrazaj.pl/
„Komentuj. Nie obrażaj” – prosty przekaz, jednak chyba najczęściej łamany w takich przestrzeniach Internetu, jak: media społecznościowe, blogi, serwisy informacyjne, fora. Związek Pracodawców Branży Internetowej IAB Polska postanowił promować kulturalne wypowiedzi w Internecie. Swoje działania rozpoczął od badań nad kulturą zachowań w mediach i na podstawie tej diagnozy przygotował działania. Agresywny styl wypowiedzi, modny szczególnie wśród młodzieży, nierzadko prowadzi do cyberbullyingu, co jest jednym z ważniejszych tematów współczesnej profilaktyki zachowań agresywnych.
Dzień Bezpiecznego Internetu http://dbi.saferinternet.pl/dbi_wiadomosci
Dzień obchodzony z inicjatywy Komisji Europejskiej od 2004 roku. W Polsce organizowany jest przez Fundację Dzieci Niczyje oraz Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK). Organizatorzy co roku zachęcają lokalne ośrodki (szkoły, organizacje pozarządowe itp.) do podejmowania akcji na rzecz bezpiecznego dostępu dzieci i młodzieży do zasobów internetowych. W tym celu udostępniają szeroką ofertę materiałów edukacyjnych, takich jak: scenariusze zajęć, kursy e-learning oraz materiały multimedialne, a także motywują poprzez zaproszenie do udziału w konkursie na najciekawsze działania profilaktyczne.
Kampania „Wnuki w sieci” http://wnukiwsieci.pl/
Ta niezwykła akcja skierowana jest do dziadków i babć, z którymi dzieci nierzadko spędzają sporo czasu, a którzy zwykle wiedzą na temat zagrożeń medialnych jeszcze mniej niż rodzice ich wnuków. Oprócz strony wnukiwsieci.pl organizatorzy przygotowali serie spotów telewizyjnych, w których wzięły udział znane osoby w starszym wieku.
Projekt „Klikaj z głową” klikajzglowa.pl
Akcja – zainicjowana przez Fundację Kidprotect.pl i portal społecznościowy nk.pl – poza prowadzeniem strony o podanej nazwie polega również na organizowaniu spotkań edukacyjnych dla uczniów. Celem jest oczywiście propagowanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Ze strony będzie można (ponieważ jest aktualnie rozbudowywana) pobrać materiały edukacyjne.

cd. tab. 1

POMOC
Helpline.org.pl
Jest to strona posiadająca również telefon zaufania (**800 100 100)**, pod który dzieci, młodzież oraz ich opiekunowie mogą zwrócić się po pomoc w przypadkach zagrożeń internetowych oraz w przypadku podejrzenia nadużywania bądź uzależnienia od Internetu.
Dyzurnet.pl
Pod tym adresem można zgłaszać nielegalne bądź niebezpieczne treści.

Źródło: opracowanie własne

Oddziaływania skierowane do rodziców

Rodzice mają istotny wpływ na użytkowanie mediów w sposób sprzyjający rozwojowi młodzieży. To od nich zależy dostęp do mediów w domu, monitorowanie programów oglądanych przez dzieci, zakup gier komputerowych, czas spędzony przed ekranem oraz zapraszanie dzieci do wspólnej rozrywki bez mediów. K. Krzystanek (2007) w badaniach postawiła m.in. pytanie, czy rodzinne uwarunkowania, takie jak postawy rodziców, mogą modyfikować związek między ekspozycją na przemoc w grach komputerowych a poziomem agresji. Wyniki tych badań ujawniły, że „skutki agresji prezentowanej w mediach mogą być minimalizowane przez środowisko rodzinne" (Krzystanek, 2007, s. 66). Najbardziej podatni na modelowanie zachowań agresywnych byli ci gimnazjaliści, którzy postrzegali postawy swoich rodziców wobec nich samych jako chłodne. Autorka wysuwa wniosek, iż „rodzice nie są przygotowani do roli przewodnika dziecka po świecie technologii czy wirtualnej rzeczywistości" (s. 67). Potwierdza to ankieta przeprowadzona przez M. Jędrzejko (2008, s. 145) – spośród 85% gimnazjalistów, którzy twierdząco odpowiedzieli na pytanie: „Czy grasz w gry, gdzie zabijasz jakieś postacie?", 75% stwierdziło, że ich rodzice nie znali treści gry przed jej zakupem. Wyniki badań E. Krzyżak-Szymańskiej (2011) koncentrujących się wokół skutków nadmiernego korzystania z Internetu ukazały, że brak kontroli rodzicielskiej współwystępuje z częstszym spędzaniem czasu w Internecie. Blisko 50% badanych uczniów zagrożonych bądź uzależnionych od Internetu podało, że rodzice w ogóle nie kontrolują tej aktywności. Czujność rodziców dzieci niewykazujących symptomów nadużywania czy uzależnienia od Sieci nie jest niestety wystarczająca – 30% również nie sprawdza tego, co dziecko robi w Internecie.

Celem oddziaływań profilaktycznych adresowanych do rodziców powinno być przede wszystkim uświadomienie im ciążącej na nich odpowiedzialności za kontakt dzieci z mediami oraz dostarczenie wiedzy o mechanizmach wpływu

mediów na życie dojrzewającego człowieka i sposobach bezpiecznego korzystania z mediów. Trzy podstawowe kroki, jakie powinni podjąć rodzice, to:

– wspólne oglądanie telewizji połączone (koniecznie) z antyagresywnymi komentarzami (por. Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 50);
– ograniczenie dostępu do komputera i/lub telewizora, gdy obserwują nadmierne z nich korzystanie;
– zachęcanie do oglądania programów o prospołecznym przekazie.

Jedną z ważniejszych kwestii będzie zadanie rodziców dotyczące inspirowania myślenia krytycznego. Sposobem na rozwijanie refleksji nad przekazem medialnym oraz na kształtowanie zdolności do rozróżniania świata wirtualnego i realnego są rozmowy rodziców z dziećmi dotyczące programów telewizyjnych, gier, stron internetowych. W tabeli 2 umieszczono propozycje pytań z książki Z.G. Grzegorskiego *Ja, dziecko i TV* (2000), które rodzice mogą wykorzystać w domowych konwersacjach.

Tabela 2. Pytania do rozmowy z dzieckiem o filmie

Jak rozmawiać z nastolatkiem o filmach? Propozycje pytań:
• Co było w tym filmie najciekawszego? • Jakie miał przesłanie? O czym był? Co jego twórcy chcieli przekazać? Czy zgadzasz się z przesłaniem tego filmu? • Czy ten film ci się podobał? Dlaczego? • Gdybyś mógł wybierać – którym z bohaterów filmu chciałbyś być? Dlaczego? • Jaki program ci się nie podoba? Dlaczego? • Czym kierujesz się przy wyborze programu? Czy warto w ogóle zastanawiać się nad wyborem wcześniej? • Słyszałem, że są ludzie, którzy nie mają w domu telewizji, choć stać ich na to. Co o tym myślisz? • Jak inaczej mógł postąpić bohater filmu? • Co czuliśmy podczas oglądania tego programu? • Czy takie sytuacje spotykamy w życiu realnym? • Jak ty byś zareagował/a na miejscu bohatera? • Czy znasz kogoś, kto przeżył coś podobnego? • Czy film był dobry pod względem artystycznym? Jakie miał zdjęcia, kostiumy, scenografię, muzykę, styl napisów początkowych i końcowych? Czy tytuł był dobrze dobrany?

Źródło: opracowanie własne na podstawie Grzegorski, 2000

Wychowanie do twórczego korzystania z mediów może odbywać się również poprzez zabawę. W tabeli 3 opisane są propozycje zabaw rodzinnych z wykorzystaniem telewizji.

Tabela 3. Propozycje rodzinnych zabaw z wykorzystaniem telewizji/filmów DVD

Zabawy z wykorzystaniem telewizji:
– **konkurs na najciekawszy program** – każdy członek rodziny wybiera w tygodniu jeden program telewizyjny, który ogląda cała rodzina i potem wszyscy oceniają to, co zobaczyli (można wcześniej wymyślić jakieś kryteria). Wygrywa ten członek rodziny, który zaproponował program najbardziej atrakcyjny dla pozostałych osób.
– **tydzień tematyczny** – w tym tygodniu oglądamy tylko programy związane z wybranym tematem (np. zwierzęta, życie szkolne, rodzicielstwo, moda). W weekend można zorganizować dyskusję dotyczącą danego tematu (przykładowe pytanie do dyskusji: „czego dowiedzieliśmy się o świecie mody?, czy różne kanały telewizyjne pokazywały temat w ten sam sposób?, czego nam zabrakło?”).
– **tydzień danego kraju** – w tym tygodniu oglądamy tylko programy, które w jakiś sposób związane są z wybranym krajem. Warto wcześniej poczytać o tradycji, historii, kulturze, zabytkach wybranego kraju, aby wiedzieć, co może się z tym wiązać. Jeśli ktoś będzie chciał obejrzeć jakiś program, musi udowodnić związek jego tematyki z wybranym krajem.
– **zabawa „zgadnij ciąg dalszy”** – jeśli oglądamy film z DVD, możemy co jakiś czas zatrzymywać projekcję i pytać rodzinę – „jak myślicie, co zdarzy się dalej”. Wygrywa ten, kto zgadnie, lub ten kto wymyśli najciekawszy ciąg dalszy.
– **„część druga”** – napiszcie lub narysujcie drugą część obejrzanego filmu.
– **rozszyfruj reklamę** – zabawa w odnajdywanie „chwytów reklamowych”, które sugerują walory, jakich dany produkt nie posiada, albo wyolbrzymiają jego zalety. Szukamy: ukrytego przekazu reklamy, użytych technik. Najprostszym przykładem mogłaby tu być analiza reklam papierosów, na szczęście jednak te reklamy są już w naszym kraju zakazane. Taka analiza mogłaby wyglądać następująco: wypisujemy motywy, jakie pojawiły się w reklamie (młodzi ludzie, radośni, uśmiechnięci, świeży powiew powietrza, nawiązanie znajomości damsko-męskiej dzięki papierosom), a obok należy wypisać prawdziwe skutki palenia (nieświeży oddech, szybsze starzenie się cery, uzależnienie, duże wydatki). Potem można przygotować parodię reklamy (oprac. na podstawie idei scenariuszy Pracowni Pro-M).
– **„film o…”** – nagranie filmu o naszej rodzinie, wakacjach, wspólnym obiedzie. Można bawić się konwencjami, np. nagrać komedię, thriller, telenowelę, sensacyjny.
– **„wizja świata zależy od …”** – analiza wydań programów informacyjnych nadawanych na różnych stacjach (najlepiej z uwzględnieniem stacji zagranicznych, jeśli jesteśmy w stanie zrozumieć przekaz w innym języku), można podyskutować o różnicach, które się pojawiły i zastanowić się, dlaczego wystąpiły (biorąc pod uwagę poziom sfery politycznej naszego kraju, należy ten wątek bardzo delikatnie uwzględniać; obecnie politycy nie są dobrym przykładem zachowania dla młodych ludzi). Można przy okazji podjąć próbę obliczenia, jaki procent informacji uzyskujemy każdego dnia za pośrednictwem środków masowego przekazu, skąd reszta wiadomości? (obliczanie procentów zaproponował Z.G. Grzegorski, w książce *Ja, dziecko i TV*, s. 61).
– **„zamiana gatunku”** – tworzenie alternatywnych form obejrzanego programu z uwzględnieniem różnych gatunków filmowych, np. co by było, gdyby „Titanic” był komedią?
– **„mój tytuł”** – nadawanie alternatywnego tytułu filmowi czy programowi.

Źródło: opracowanie własne, publikowane na stronie www.rodzicenastolatkow.pl

Dla rodziców może też być przydatna wiedza prezentowana na stronach internetowych zajmujących się bezpieczeństwem w Sieci, które zostały podane w tabeli 1.

Z doświadczeń autorki tego tekstu – zawodowych i badawczych – wynika, że zaangażowanie rodziców w problem wspólnej odpowiedzialności za kontakt dzieci i młodzieży z mediami napotyka na poważne przeszkody. Bezpłatna oferta warsztatów umiejętności wychowawczych oraz dostępu do platformy edukacyjnej www.rodzicenastolatkow.pl (w ramach przeprowadzonego w roku szkolnym 2011/2012 eksperymentu pedagogicznego[2]) spotkała się z bardzo słabym odzewem. Z zaproszonych na warsztaty ok. 120 rodziców (byli to rodzice uczniów z sześciu wylosowanych pierwszych klas gimnazjów bydgoskich), uczestniczyło w nich 15. Zawartość platformy przejrzała podobna liczba osób. Słabe zainteresowanie badanych rodziców zdobywaniem wiedzy i umiejętności może wiązać się z wiekiem ich dzieci oraz „stażem rodzicielstwa" – znacznie więcej osób udało się zainteresować warsztatami rozwijania kompetencji wychowawczych dla rodziców dzieci w wieku przedszkolnym w projekcie B. Poćwiardowskiej (informacje od autorki). Być może działania związane z dostarczeniem rodzicom wiedzy o mechanizmach wpływu mediów na rozwój psychospołeczny dzieci i młodzieży oraz wiedzy o sposobach bezpiecznego korzystania z mediów powinny być kierowane właśnie do rodziców przedszkolaków, ponieważ mają oni większą motywację do rozwijania swych umiejętności rodzicielskich.

Profilaktyka negatywnego wpływu ekspozycji na przemoc w mediach w szkole

Analiza literatury pozwala wysnuć następujące propozycje trzech głównych strategii tworzenia warunków do zmniejszania ekspozycji młodych ludzi na przemoc w mediach:

1. Rozwijanie refleksji nad przekazem medialnym połączone z rozwijaniem umiejętności dokonywania przemyślanego wyboru z szerokiej oferty programów telewizyjnych;
2. Zachęcanie do alternatywnych form spędzania czasu połączone z rozwijaniem zdolności do samokontroli własnego czasu;
3. Dostarczenie wiedzy o zasadach bezpieczeństwa w poruszaniu się po świecie wirtualnym.

Pierwsza strategia profilaktyczna odwołuje się do – zdaniem autorki niniejszego tekstu – podstawowego zadania edukacji, czyli rozwijania umiejętności

[2] Eksperyment został przeprowadzony w ramach badań zleconych przez Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii.

samodzielnego myślenia i wydawania sądów. Młodzi ludzie najczęściej przyjmują przekaz medialny w sposób bezkrytyczny, sytuacje przedstawiane w mediach utożsamiają z czymś słusznym, sprawdzonym, modnym, uznanym społecznie. Młodym (i nie tylko) ludziom brakuje świadomości technik manipulacyjnych stosowanych w środkach masowego przekazu. Dorastające dzieci, których coraz ważniejszym źródłem informacji o życiu i świecie (obok rodziców i nauczycieli) są media, nie mają szerszej pespektywy dotyczącej obiektywnej prawdy o częstotliwości występowania pewnych zjawisk w świecie realnym, takich jak np. agresja. Tym bardziej „mieszają telewizyjną fikcję z rzeczywistością", jak napisały M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik (2000, s. 35), przytaczając potwierdzające to zjawisko wyniki badań G. Gerbnera.

Refleksja nad przekazem medialnym może być rozwijana np. dzięki dyskusjom w klasie nad wpływem przemocy w mediach na życie człowieka. O skuteczności takiego rozwiązania świadczą wyniki eksperymentu L.R. Huesmanna, który potwierdził wpływ organizowania dyskusji tego typu na zmniejszenie zachowań agresywnych u dzieci (za: Dylak, 1999, s. 24). W dyskusji można wykorzystać niektóre pytania zaproponowane przez M. Braun-Gałkowską i I. Ulfik (2000, s. 156) do przeprowadzenia oceny programów: Jakie treści są przekazywane? Jakie idee są lansowane? Czy sposób przekazu kształtuje myślenie logiczne, przyczyno-skutkowe? Jakie emocje wywołuje? Jakie wartości są popierane, a jakie pomijane? Czy w programach zawarta jest pomoc w rozwiązywaniu problemów? Przykłady dwóch scenariuszy zajęć klasowych skierowanych do uczniów gimnazjum, których celem jest tworzenie warunków do rozwijania refleksji nad przekazem medialnym, znajdują w Aneksie 1.

Druga strategia profilaktyczna nakierowana jest bezpośrednio na ograniczanie czasu spędzanego przez młodzież przed ekranem telewizyjnym lub komputerowym i polega na zachęcaniu do alternatywnych form wykorzystania czasu wolnego. Nierzadko młodzież korzysta z mediów z powodu odczuwanej nudy oraz przyzwyczajenia do wygodnego, siedzącego sposobu spędzania czasu wolnego. Taka postawa wzmacniana jest podobnymi zachowaniami rodziców. Szkoły (we współpracy z innymi placówkami, np. domami kultury) mają obecnie – z powodu nałożenia takiego obowiązku na nauczycieli – duże możliwości w tworzeniu szerokiej oferty zajęć pozalekcyjnych. Istotne jest, aby ta oferta była atrakcyjna dla dzieci i młodzieży. Również ułatwianie dostępu do programów, portali i gier o wysokich walorach edukacyjnych i rozwojowych może okazać się skuteczną alternatywą dla środków przekazu opartych na przemocy. Dość łatwo pokazać źródło bezpiecznych gier dla małych dzieci (np. sieciaki.pl, necio.pl, naukadladzieci.org), niestety, brakuje takich propozycji dla młodzieży lub też trudniej je odnaleźć. Podczas monitoringu wspomnianego projektu badawczego autorki tego tekstu młodzież referowała, że proponowane – przez samą młodzież oraz nauczycieli – bezpieczne gry były mało atrakcyjne pod względem formy. Tworzenie

warunków do rozwijania zdolności do samokontroli własnego czasu może odbywać się m.in. przy zastosowaniu metod prezentowanych w scenariuszu zamieszczonym w aneksie 2.

Propozycje wpisujące się w trzecią z wymienionych tu strategii – tworzenia warunków do wdrażania młodych ludzi do przestrzegania zasad bezpiecznego korzystania z mediów – prezentowane są na stronach internetowych podanych w tabeli 1.

Skuteczność szkolnej profilaktyki negatywnego wpływu mediów została potwierdzona w badaniach L.R. Huesmanna i współpracowników (1983, za: Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000, s. 50-51). Dzieci, których w klasie drugiej i trzeciej szkoły podstawowej uczono, że przemoc w telewizji nie ma związku z realnym portretem świata, a zachowania agresywne nie mogą być akceptowane czy właściwe zarówno w świecie realnym, jak telewizyjnym, wykazywały mniejsze natężenie agresji niż osoby z grupy kontrolnej. Rezultat ten utrzymywał się nawet po 2 latach.

* * *

Przeciwdziałanie negatywnemu wpływowi ekspozycji na przemoc w mediach stawia przed profilaktykami nowe wyzwania – czynnik zagrażający jest powszechnie dostępny, najczęściej niezakazany, bardzo atrakcyjny. Nierzadko gry, programy, filmy zawierające przemoc kupowane są dzieciom przez rodziców, często opisane są jako produkty dla dzieci. Praktykom może towarzyszyć obawa, że jakkolwiek atrakcyjnie poprowadzą zajęcia profilaktyczne i tak gra czy teledysk będą bardziej fascynujące. Istotne staje się tu też pytanie: czy współczesna szkoła uczy tego, co jest podstawą odporności na wpływ przekazu medialnego (i w ogóle na wszelkie wpływy): samodzielnego myślenia i refleksji?

Bibliografia

Andrzejewska A. (2007). *Magia szklanego ekranu. Zagrożenia płynące z telewizji*. Warszawa: Wydawnictwo Fraszka Edukacyjna.

Bazydło-Stodolna K. (2008). *Edukacja medialna w rodzinie. Dziecko w średnim wieku szkolnym a telewizja.* W: A.W. Janke (red.). *Wychowanie w rodzinie w teorii i praktyce*. Toruń: Wydawnictwo AKAPIT, s. 177-184.

Braun-Gałkowska M., Ulfik I. (2000). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Warszawa: Wydawnictwo Krupski i S-ka.

Danowski B., Krupińska A. (2007). *Dziecko w sieci*. Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Dylak S. (1999). *Sceny przemocy w mediach a zachowanie dziecka*. W: *Dzieci a massmedia. Materiały z ogólnopolskiego seminarium, Zielona Góra, 22-23 października 1998 r.* Warszawa: Centrum Ustawicznego Kształcenia Bibliotekarzy, s. 11-27.

Feibel T. (2006). *Zabójca w dziecinnym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*. Warszawa: Wydawnictwo Pax.

Goldstein A.P., Glick B., Gibbs J.C. (2004). *ART. Program Zastępowania Agresji*. Warszawa: Instytut Amity.

Grzegorski Z.G. (2000). *Ja dziecko i tv. Poradnik dla rodziców i wychowawców*. Poznań: Księgarnia św. Wojciecha.

Holtkamp J. (2011). *Co ogłupia nasze dzieci?* Kraków: Wydawnictwo Salwator.

Jędrzejko M. (2008). *Gry komputerowe i sieciowe jako stymulator zachowań agresywnych dzieci i młodzieży*. W: A. Rejzner (red.). *Przemoc i agresja w szkole. Próba rozwiązania problemu.* Warszawa: WSP TWP.

Klus-Stańska D., Nowicka M. (1999). *Bezpieczeństwo dzieci. Scenariusze zajęć dla rodziców i nauczycieli.* Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls".

Koźmińska I., Olszewska E. (2007). *Z dzieckiem w świat wartości.* Warszawa: Świat Książki.

Krzystanek K. (2007). *Postawy rodzicielskie a reakcja chłopców na „agresywne" gry komputerowe.* W: I. Pufal-Struzik (red.). *Agresja dzieci i młodzieży*. Kielce: Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, s. 59-68.

Krzyżak-Szymańska E. (2011). *Zachowania młodzieży w Sieci i ich wpływ na społeczne funkcjonowanie w klasie*, referat wygłoszony podczas V Międzynarodowej Konferencji „Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie". Dostęp online 15.07.2012: http://www.saferinternet.pl/static/streaming_pl_2011.php.

Łobacz M. (2007). *Telewizja szanse i zagrożenia wychowawcze*. Tychy: Wydawnictwo Maternus Media.

McWhirter J.J., McWhirter B.T., McWhirter A.M., McWhirter E.H. (2008). *Zagrożona młodzież. Ujęcie kompleksowe.* Warszawa: Wydawnictwo Edukacyjne PARPA-MEDIA.

Nowakowski P.T. (2002). *Fast food dla mózgu, czyli telewizja i okolice*. Tychy: Wydawnictwo Maternus Media.

Sarzała D. (2004a). *Agresja i przemoc w multimediach elektronicznych wyzwaniem dla edukacji.* W: D. Kowalski, M. Kwiatkowski, A. Zduniak (red. nauk.). *Edukacja dla bezpieczeństwa wybrane perspektywy.* Lublin, Poznań: Wydawnictwo O'CHIKARA, s. 224-238.

Sarzała D. (2004b). *Elektroniczne media jako źródło agresji*. W: A. Rejzner (red.). *Agresja w szkole. Spojrzenie wieloaspektowe*. Warszawa: Wydawnictwo WSP TWP, s. 125-144.

Simmons B.J., Stalsworth K., Wentzel H. (1999). *Television Violence and Its Effects on Young Children*. „Early Childhood Education Journal", 26, 3.

Ulfik-Jaworska I. (2005). *Kwestionariusz tendencji konstruktywnych/destruktywnych w badaniach dzieci grających w „agresywne" gry komputerowe*. W: M. Oleś (red.). *Wybrane zagadnienia z psychologii klinicznej i osobowości. Metody diagnostyczne w badaniach dzieci i młodzieży*. Lublin: TN KUL, s. 125-152.

Wójcik S. (2012). *Problem nadużywania Internetu.* W: *Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież – problem, zapobieganie, terapia*. Polskie Centrum Programu Safer Internet, s. 4-13. Dostęp online 10.07.2012: http://www.saferinternet.pl/w_ktorym_swiecie/o_problemie.html\.