

# Przemoc i agresja dzieci

**W dzisiejszym świecie wiele mówimy o agresji i przemocy. Widzimy je niemal w każdym programie telewizyjnym. Specjaliści, którzy prowadzili badania na ten temat stwierdzili, że w programach telewizyjnych co dwie minuty występuje przemoc i agresja.**

■ Ewa Dunin-Wilczyńska

**M**edia pokazują i nagłaśniają przemoc. Powstają filmy, a nawet książki, pełne agresji i przemocy. Ludzie emocjonują się przemocą, a media zarabiają na tym. Nawet dzieci chcą czytać głównie horrory.

Moim celem jest ukazanie, jaki wpływ na dziecko ma przemoc i agresja występująca w mediach oraz późniejsze konsekwencje takiego stanu rzeczy. Skupiłam się przede wszystkim na telewizji oraz grach komputerowych i ich wpływie na wychowanie dziecka. A zatem, czy przemoc i agresja to mit XX wieku, nadużycie pojęć, czy przerażająca prawda nowej cywilizacji, w której wychowują się i żyją nasze dzieci.

## Możliwości i zagrożenia

Media elektroniczne (radio, telewizja, komputer, Internet) stały się ważnym elementem współczesnego życia. Dzieci poświęcają im bardzo dużo czasu. Telewizję oglądają średnio powyżej trzydziestu godzin tygodniowo, a dostępność do komputerów i Internetu rośnie lawinowo. Gry komputerowe, w których jest mnóstwo przemocy i agresji, rozpowszechniły się również w Polsce i zapalonym graczom, najczęściej dzieciom,



Fot. Fotolia

zajmują kilkadziesiąt godzin tygodniowo, często przy nie zmniejszonym czasie przeznaczonym na telewizję. Media otwierają przed młodymi ogromne możliwości, które jeszcze dla poprzedniego pokolenia były niedostępne. Przede wszystkim ułatwiony jest dostęp do wszelkiego rodzaju informacji. Wiadomości o tym, co się dzieje w świecie, można uzyskać na bieżąco, media umożliwia-

ją też dostęp do sztuki na wysokim poziomie, tzn. teatru, filmu, muzyki. Obrazy przesyłane na odległość pozwalają oglądać miejsca, których inaczej nigdy nie mogłoby się zobaczyć<sup>1</sup>. Jednocześnie z ogromnymi możliwościami media niosą wiele zagrożeń, gdyż wpływają na osobowość odbiorców w sposób, który często należy uznać za niepożądany.

**Media elektroniczne stały się ważnym elementem współczesnego życia. Dzieci poświęcają im bardzo dużo czasu. Telewizję oglądają średnio powyżej trzydziestu godzin tygodniowo.**

W styczniu tego roku przeprowadziłam anonimową ankietę wśród uczniów klas szóstych szkoły podstawowej na temat: *Jak spędzasz wolny czas?* Wynikało z niej, że niemal każde dziecko spędza po kilka godzin dziennie przed komputerem, w tym również na agresywnych grach komputerowych. Dzieci mniej bawią się z rówieśnikami, a więcej czasu spędzają w świecie wirtualnym. W zastraszającym tempie maleje czytelnictwo. Mając przez całe lata kontakt z przemocą w mediach, dzieci wykształcają nawyk agresywnego zachowania, który z czasem coraz trudniej zmienić. Regularny kontakt z przemocą w mediach w dzieciństwie może mieć skutki na całe życie.

Wiele badań zagranicznych i polskich ukazuje negatywne skutki długotrwałego oglądania telewizji przez dzieci. Szczególnie podkreślany jest negatywny wpływ obrazów okrucieństwa. Zwraca się też uwagę na niższą kreatywność, stany lękowe, nadmierne pobudzenie wyrażające się nadruchliwością i trudnościami w skupieniu uwagi, nasilenie postaw konsumpcyjnych i erotyzację wyobraźni pod wpływem telewizji i gier komputerowych. Szczególnie bul-

wersujące jest pokazywanie przemocy w kreskówkach dla najmłodszych.

Co się dzieje, gdy malec godzinami ogląda bajki, w których sympatyczne zwierzaki regularnie objają sobie nawzajem puchate pyszczki, wysadzają w powietrze, zgniatają na płacek, tną na plasterki, po czym, jakby nigdy nic, pojawiają się całe i zdrowe gotowe do dalszej walki? Co się dzieje w umyśle malca, który godzinami gra na komputerze w gry mające na celu „rozwalenie” przeciwnika w jak najkrótszym czasie z wymyślonej broni?<sup>2</sup>.

## Wzrost zabójstw

Pod wpływem częstego oglądania obrazów przemocy w telewizji i stosowania jej w grach widzowie nie tylko nabierają przekonania o jej normalności, ale także reagują na nią obojętnie i obojętniej wobec sytuacji przemocy także w życiu codziennym, nie mając poczucia winy przy własnych agresywnych zachowaniach. Dzieci nie tylko obojętniej na zachowania agresywne, ale także naśladują je. Identyfikują się z modelami oglądanymi na ekranie. Oglądając przemoc na ekranie, otrzymują wzory zachowania, które przy częstym powtarzaniu nabierają cech społecznego przyzwolenia. Oczywiście, stopień i częstość naśladowania tych wzorów zależą od sytuacji dziecka, jego uprzednich doświadczeń, przeżywanych frustracji i wzorów zachowania w najbliższym środowisku. Wszystkie te czynniki modyfikują tendencje do naśladowania wzorów agresji i przemocy podawanych w telewizji<sup>3</sup>.

W Kanadzie i USA po 1945 roku, kiedy pojawiła się telewizja, do roku 1970 stwierdzono wzrost zabójstw o 100%. Zdecydowana większość rodziców i wychowawców sądzi, że za wzrost bandytyzmu na przedmieściach i w szkołach odpowiedzialność ponosi telewizja.

Przeciętna amerykańska rodzina spędza przed telewizorem siedem godzin dziennie.

<sup>1</sup> M. Braun-Gałkowska, *Media a odbiorca*, „Wychowawca” 2001 nr 11, s. 7.

<sup>2</sup> E. Olszewska, *Dziecko przed telewizorem*, „Wychowawca” 2001 nr 6, s. 11.

<sup>3</sup> M. Braun-Gałkowska, *Media a odbiorca*, „Wychowawca” 2001 nr 11, s. 8.

Dziecko mniej czyta, mniej bawi się z rówieśnikami, mniej rozmawia z rodzicami i rodzicielstwem, a więcej czasu spędza przed „małym ekranem”. Oglądanie wywala jego bierność wobec świata i pasywną postawę biorcy, poddanie się, niekiedy bezwolne, nadawcy. Współczesna telewizja jest ekspansywna i brutalna. Francuski „Point” przeprowadził ankietę, na podstawie której obliczono, że w ciągu jednego tygodnia we wszystkich programach telewizja emituje 670 scen zabójstw, 15 gwałtów, 470 scen strzelaniny, 27 obrazów tortur<sup>4</sup>.

### Niewłaściwy autorytet

Dzieci podczas oglądania telewizji przejmują wzory zachowania. Jeżeli wybiorą niewłaściwy autorytet, to jego wpływ może być niezwykle szkodliwy. Ideał, który powstał pod wpływem telewizji, staje się często wzorem osobowym, wzorem do naśladowania.

**Wpływ na psychikę dziecka gier o dużej zawartości agresji i przemocy staje się obecnie ważnym problemem społecznym. Doznawanie przemocy, jak też obserwacja zachowań agresywnych wpływają negatywnie na rozwój nieukształtowanej jeszcze osobowości dziecka.**

Z obserwacji wynika, że najczęściej „nałogowymi” telewidzami są dzieci pozbawione miłości rodzinnej, osamotnione, przeżywające sytuacje konfliktowe. Przedkładają one oglądanie telewizji nad inne rekreacyjne zajęcia: zabawę z rówieśnikami, hobby, spacer, sport. Kumulujący się efekt wielu programów telewizyjnych może być groźny. Stale powtarzające się zabawy naśladujące społeczne, agresywne zachowanie, naśladowanie

sposobu mówienia, poruszania się czy innych manier, negatywnych wzorów osobowych potęgują konflikty z otoczeniem i trudności z nawiązywaniem przyjaźni. Telewizja niczym „szkło powiększające” umożliwia wybiórczy i zdeformowany ogląd świata, kierowany niewidzialną i anonimową ręką<sup>5</sup>.

Z badań OBOP wynika, że ponad 20% dzieci w soboty i niedziele ogląda telewizję dłużej niż 6 godzin dziennie.

Treści o charakterze agresywnym stanowią około 10% zawartości programów. W styczniu 1995 roku przebadano 68 programów dziecięcych (w tym programy edukacyjne):

- 57% zawierało sceny nasycone emocjami przemocy, złośliwości itp.
- w 35% programów pojawiła się złośliwość i szyderstwo,
- w 28% podstęp i kłamstwo, w 28% przemoc i znęcanie się;
- w ciągu jednej analizowanej w styczniu w 1995 roku godziny (od 19.00 do 20.00 godz.) scen destrukcji było 34. 14 znajdowało się w „Wieczorynkach”, a 20 w „Wiadomościach”<sup>6</sup>.

### Wydarzenia wstrząsające

Dążąc do zwiększenia oglądalności, telewizja stara się pokazywać wydarzenia wstrząsające, niezwykle i agresywne. Amerykański psycholog John Condry uważa, że *treść programów telewizyjnych zawiera skrajną przemoc, nieporównywalną z życiem codziennym, które telewizja rzekomo obrazuje*. Najwięcej gwałtownych scen, jego zdaniem, zawierają filmy animowane<sup>7</sup>.

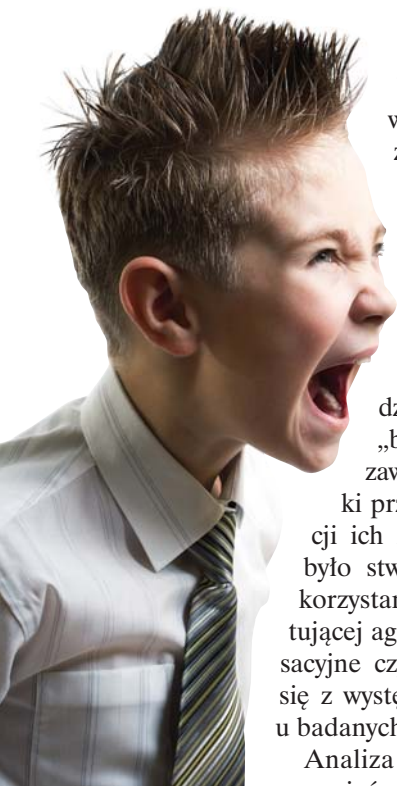
Aby dokładniej zobrazować przemoc w mediach, chciałabym się posłużyć badaniami D. Kowalczyk. Badania zostały przeprowadzone między październikiem 1993 roku a lutym 1994 roku wśród 82 uczniów

<sup>4</sup> A. Zwoliński, *Media – nadzieje i obawy*, „Wychowawca” 2001 nr11, s. 9.

<sup>5</sup> S. Sikora, *Telewizja*, „Wychowawca” 1995 nr 5, s. 32.

<sup>6</sup> W. Staszewski, *Makabryczne kreskówki*, „Gazeta Wyborcza” 1995 nr 287, s. 6.

<sup>7</sup> J. Condry, *Złodziejka czasu, niewierna służebnica*, (w:) *Telewizja – zagrożenie dla demokracji*, Warszawa 1996, SIC, s. 32.



Fot. Fotolia

klas I–IV szkół podstawowych we Wrocławiu. Obserwowano agresywne zachowania dzieci w szkole i sprawdzano, jakiego rodzaju programy i filmy oglądają. Badanie drugiej grupy polegało na wyborze dzieci preferujących „brutalną” telewizję zawierającą duże dawki przemocy i obserwacji ich zachowań. Można było stwierdzić, że ciągłe korzystanie z telewizji emitującej agresywne filmy sensacyjne czy horrory wiązało się z występowaniem agresji u badanych.

Analiza danych pozwala zauważyć, że dzieci spędzają dużo czasu przed telewizorem. Ponad 28% młodych odbiorców przeznaczają od 4 do 7 godzin dziennie, a 32% badanych ogląda programy TV lub filmy wideo około 3 godzin dziennie. Wśród badanych znalazła się grupa 13% dzieci, które korzystają z telewizji przez 8–10 godzin dziennie. Niepokojące jest to, że ponad 50% badanych ogląda programy nadawane po godzinie 20.00 oraz kino nocne przeznaczone wyłącznie dla widzów dorosłych.

Podczas rozmów w klasie kilku uczniów przyznało się do oglądania filmów erotycznych, a nawet pornograficznych i to zarówno na kasetach wideo, jak i w telewizji satelitarnej podczas nieobecności rodziców w domu. Szczegółowa analiza wyników badań pozwoliła stwierdzić, że dzieci, które często oglądają telewizję od najmłodszych lat życia, w tym programy o treściach agresywnych, przejawiają niepokój ruchowy, a także agresję w kontaktach z rówieśnikami i często osiągają gorsze wyniki w nauce.

Prezentowane tu rozważania potwierdzają złożoność oddziaływania telewizji na dzieci. Nie można koncentrować się tylko na negatywnych skutkach i nie dostrzegać wartości, które telewizja (zwłaszcza edukacyjna) czy interesujący film wideo może oferować młodemu widzowi. Problem tkwi w tym, czy dziecko będzie odbierało treści wartościowe, czy rodzice i wychowawcy pozwolą mu ograniczyć się do filmów o banalnej fabule i krwawej akcji.

## Mają coraz więcej fanów

Gry komputerowe pojawiły się w Stanach Zjednoczonych na początku lat siedemdziesiątych, w postaci prostych gier zręcznościowych. Z biegiem lat przybrały formę fabu-

**Przemoc przejawiana w grach nie jest karana, przeciwnie – nagradzana punktami, poczuciem sukcesu. Często jest usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w słusznej sprawie.**

larną. Głównym zadaniem gracza stała się identyfikacja z daną postacią i wspólne przeżywanie przygód. Obecnie gry te noszą nazwę *role-playing games*, co dosłownie oznacza *gry z odgrywaniem postaci*. Projektodawcy gier adresują je przede wszystkim do chłopców w wieku od 7 do 14 lat. Jednak używanie gier jest coraz powszechniejsze. Poszerzają się kręgi ich odbiorców. Producenci gier komputerowych prześcigają się w „oryginalnych” pomysłach, aby tylko dostarczyć klientom jak najsilniejszych wrażeń. Najczęściej wykorzystywanymi tematami jest przemoc, horror, sadyzm.

Wpływ na psychikę dziecka gier o dużej zawartości agresji i przemocy staje się obecnie ważnym problemem społecznym. Doznawanie przemocy, jak też obserwacja zachowań agresywnych wpływają negatywnie na rozwój nieukończony jeszcze osobowości dziecka. Jeżeli od wczesnego okresu swojego rozwoju dziecko obserwuje zjawiska

przemocy, to może się ukształtować w nim koncepcja świata rządzonego przemocą.

W rozważaniach na temat szkodliwego wpływu gier komputerowych na młodego człowieka należałoby zwrócić uwagę przede wszystkim na:

- niekorzystny wpływ fabuły niektórych gier na psychikę gracza – który odrywa się od świata realnego, przenosząc w świat fikcji, a granice między światem realnym a fikcją zacierają się (jest to szczególnie niebezpieczne dla dzieci młodszych),
- niewspółmierność liczby godzin spędzonych przy komputerze i czasu przeznaczanego na naukę,
- szkodliwość długotrwałego wpatrywania się w ekran.

**Z obserwacji wynika, że najczęściej „nałogowymi” telewidzami są dzieci pozbawione miłości rodzinnej, osamotnione, przeżywające sytuacje konfliktowe.**

Przemoc stała się opłacalna dla przemysłu komputerowego, podobnie jak dla przemysłu telewizyjnego. Gry z „akcją” i „przygodami”, emocjonujące, krwawe i okrutne, mają coraz więcej fanów.

### **W słusznej sprawie**

Na uwagę zasługują badania Ireny Paleczny nad skutkami oddziaływania gier komputerowych na psychikę dzieci. Celem tych badań było stwierdzenie, czy dzieci korzystające z „agresywnych gier komputerowych” różnią się pod względem agresywności i wrażliwości moralnej od dzieci, które takich gier nie używają. Badaniami objęto chłopców (ponieważ częściej niż dziewczynki zajmują się grami) w wieku 12–15 lat. Zbadano dwie grupy: pierwsza, „komputerowa”, składała się z chłopców zajmujących się grami komputerowymi o agresywnej tre-



ści co najmniej 10 godzin w tygodniu, druga, „niekomputerowa”, obejmowała chłopców nie grających w gry komputerowe i nie mających w domu komputera. Wyniki badań wykazały, że chłopcy „komputerowi” okazali się bardziej agresywni, charakteryzowali się też większym napięciem emocjonalnym i mniejszym uwrażliwieniem na dobro i zło.

Przemoc przejawiana w grach nie jest karana, przeciwnie – nagradzana punktami, poczuciem sukcesu. Często jest usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w słusznej sprawie. Można więc powiedzieć, że dzieci poświęcające dużo czasu na „agresywne gry komputerowe” cechują się większą agresywnością, natomiast ich wrażliwość moralna jest niższa<sup>8</sup>. Łatwy dostęp do komputera, Internetu, a zarazem do gier, tak lubianych przez dzieci i młodzież, stwarza nowe zagrożenia dla rozwoju ich osobowości. Identyfi-

<sup>8</sup> I. Paleczny, *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Wychowawca” 2001 nr 6, s. 12–13.

kacja gracza z bohaterem, silne emocjonalne zaangażowanie w fabułę i akcję gry powoduje, że zabawa przeradza się w akty agresji mające na celu wyrządzenie szkody.

Przemoc w grach ma charakter przemocy realizowanej emocjonalnie, z ekspresją siły fizycznej przez np. naciśnięcie przycisku komputera oznaczającego ogień, powodującego strzał. Jest to symulowane dokonywanie czynów agresywnych.

## Mogą zabijać i oszukiwać

Istnieją różne rodzaje gier. Do najbardziej agresywnych należą gry o charakterze mieszanym, np. gry strategiczno-symulacyjne. Z wielu gier właśnie gry strategiczne polegające na ustaleniu własnej taktyki (wymagające brutalności i pokonania przeciwnika) dla rozwiązania zadania i osiągnięcia celu; gry symulacyjne, naśladujące działanie urządzeń technicznych (np. raket, laserów, karabinów); gry z szybką akcją z gatunku „bij-zabij” wszystko, co się rusza, oraz gry RPG – czyli gry fabularne, w których gracze wcielają się w postaci wyjęte z powieści fantasy, należą do gier szczególnie agresywnych, tzn. wyzwalających względnie stałe tendencje do zachowań zmierzających do uczynienia komuś krzywdy. Gry te polegają głównie na walce z różnymi istotami (ludźmi, zwierzętami, stworzeniami fantastycznymi), w których używa się rozmaitych narzędzi zbrodni.

Dodatkową atrakcję stanowi dźwięk: krzyki, jęki, odgłosy wybuchów oraz sam obraz graficzny i możliwość dokładnego obejrzenia ofiary (obraz zabitego przeciwnika, krwawe ślady walki). To wszystko sprawia, że młody gracz oprócz obserwacji zachowań agresywnych i aktów przemocy ma również możliwość treningu, czyli wielokrotnego powtórzenia zachowań samodzielnie wykonywanych i mimo że jest to agresja symulowana (nie zaś dokonywana w rzeczywistości) gracz oswaja się z nią i nabiera w niej wprawy. Dzieci na ekranie komputera mogą robić prawie

wszystko bezkarnie, bez żadnych hamulców wewnętrznych. Mogą „na niby” zabijać, podstępnie wykradać i sprytnie oszukiwać<sup>9</sup>.

## Po co komu rzeczywistość

Zdaniem psychologów u młodego człowieka następuje kilkustopniowy proces odczłowieczenia:

**I etap** – to powolne odczulanie na przemoc, brutalność, cierpienie bliźniego. Rodzi się obojętność, brak wrażliwości. Dziecko przestaje reagować na zło istniejące obok, np. z obojętnością patrzy na katowanie i dręczenie zwierząt czy kolegów.

**II etap** – to kształtowanie przekonania, że świat składa się z samych ciemnych stron, brutalnych typów i nieuczciwych łajdaków. Jedyną metodą przetrwania w takim świecie jest obojętność na drugiego człowieka i jego cierpienie albo gniew i agresja.

Gry nasycone obrazami destrukcji i przemocy stanowią poważne zagrożenie społeczne. Setki dzieci i młodych ludzi godzinami „bawią się” w zabijanie przeciwników, słuchają jęków ofiar i huków wybuchów, przyzwyczajają się do myślenia w kategoriach walki. Często gry komputerowe tak ich pochłaniają, że odrywają się od rzeczywistości. Sami o sobie mówią: „W moim świecie jestem bogiem. Po co komu rzeczywistość?”<sup>10</sup>

Duża dawka obrazów nasyconych przemocą na początku wywołuje u dziecka odruch obronny, strach, lęk, powoli jednak doznania emocjonalne zaburzają się i w końcu dojść może do znieczulenia na przemoc – tzw. zjawisko desensybilizacji, czyli odczulania, niewrażliwienia. Z badań wynika, że nadmierne umiłowanie komputera (a więc m.in. gier komputerowych) grozi następującymi konsekwencjami:

- zaburzeniami zachowania,
- złym samopoczuciem,
- zaburzeniami fizjologicznymi,
- stwarza duże zagrożenie dla psychiki.

<sup>9</sup> E. Olszewska, *Dziecko przed telewizorem*, „Wychowawca” 2001 nr 6, s. 12.

<sup>10</sup> J. Figura, *W moim świecie jestem bogiem*, „Gazeta Studencka” 2005 nr 9, s. 9.

Psycholodzy i neurologrzy twierdzą, że pojawiła się nowa jednostka chorobowa o nazwie syndrom *wideogry*, charakteryzująca się zachowaniami przymusowymi. Dziecko nie potrafi odejść od komputera, oszołomione akcją na ekranie, do tego dołączają inne objawy: drażliwość, kłopoty z zaśnięciem, niechęć do kontaktów towarzyskich, problemy w szkole, oderwanie od rzeczywistości. W konsekwencji jedne dzieci mogą stać się nerwowe, inne zaś, nie zdając sobie sprawy ze swoich działań, nawet zostać zabójcami.

### Niezbędny jak powietrze

Zdaniem doktor Ludomiry Szawdyn z Warszawskiego Centrum Leczenia Odwykowego „komputeromania” to już choroba. Dotyka ludzi w różnym wieku. Znane są przypadki czterolatków uzależnionych od gier komputerowych. Starsi angażują się

w romans z Internetem. Ich życie toczy się na uboczu realnego świata. Tracą kontakt z ludźmi. Komputer staje się tak niezbędny jak jedzenie czy powietrze. Okazuje się, że aby wyjść z nałogu trzeba poddać się terapii odwykowej, której podstawą jest wyeliminowanie komputera z życia<sup>11</sup>.

Agresja i przemoc stały się powszechnym i niemal „obowiązującym” sposobem bycia i życia. Dotykają wszystkich grup wiekowych. Dostrzegamy je na co dzień w mediach, niemal w każdym programie, w grach komputerowych, nie omijają rodziny, szkoły i przedszkola, a więc miejsc uważanych za najważniejsze środowiska społeczno-wychowawcze.

mgr EWA DUNIN-WILCZYŃSKA  
biblioteka w Szkole Podstawowej nr 3  
w Zielonce

<sup>11</sup> T. Kluk, *Nowy nałóg*, „Gazeta Studencka” 2005 nr 9, s. 9.

# Dziecięce Instrumenty Muzyczne

## Kolejne nowości!

Os. Jagiellońskie 12/69  
61-227 Poznań

tel/fax 061 824 31 57  
tel kom 0602 651 913,  
0604 57 57 30

e-mail [m-s-paszczak@o2.pl](mailto:m-s-paszczak@o2.pl)  
[www.dim-pom.com](http://www.dim-pom.com)



Większa oferta  
na stronie internetowej



**Małgorzata i Sławomir Paszczak**

Producent profesjonalnych instrumentów z Instrumentarium Orffa