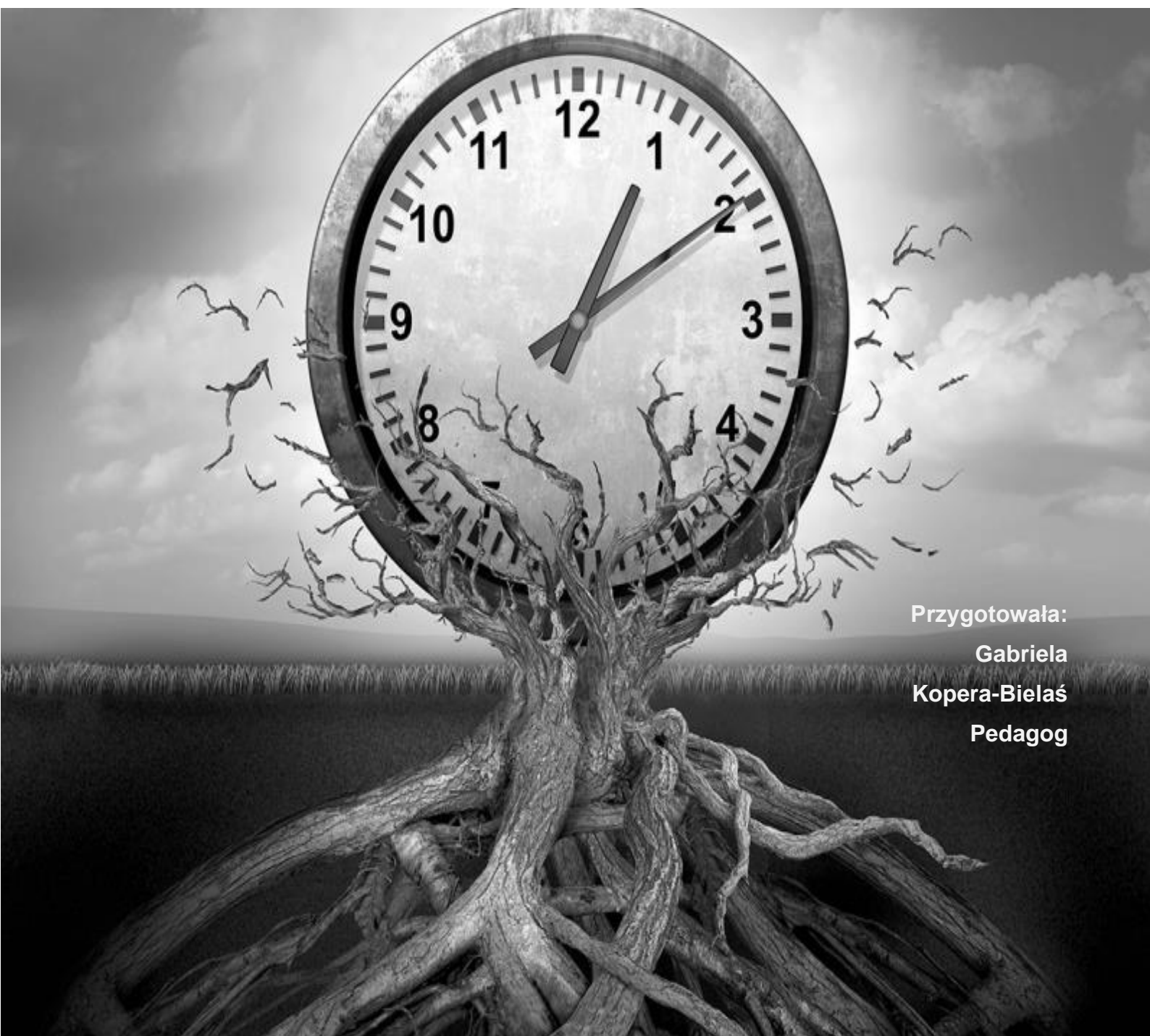


**Poradnia
Psychologiczno-Pedagogiczna
w Bełchatowie**

Rada Samokształceniowa

„MEDIA I ICH WPŁYW NA WYCHOWANIE”



Przygotowała:
**Gabriela
Kopera-Bielas**
Pedagog

Rozwój technik medialnych oraz ich ogromne przenikanie do życia społecznego sprawia, iż od momentu narodzin stajemy się uczestnikami masowej komunikacji i jej audiowizualnego wyposażenia. Dziecko w kilka chwil po przyjściu na świat, mimo iż jeszcze w sposób nieświadomy, staje się elementem nowej medialnej kultury opartej na rozprzestrzenianiu obrazu oraz szybkiej i zwięzłej informacji. Rodzice zamieszczają zdjęcia nowo narodzonego dziecka na swoich profilach utworzonych na portalach społecznościowych, podając najważniejsze informacje na temat płci, wzrostu, wagi, pierwszych towarzyszących im emocji, równolegle rozsyłając szereg SMS-ów i MMS-ów obwieszczających rodzinie i znajomym radosną nowinę. Media stały się nieodzownym elementem naszego życia, towarzyszą nam na każdym kroku, wywierając znaczący wpływ na nasze zachowania i postawy życiowe. Przemoc w sieci ma miejsce przy wykorzystaniu szeregu kanałów komunikacyjnych: czatów, for internetowych, blogów, poczty elektronicznej, portali społecznościowych. Z racji coraz powszechniejszego dostępu do Internetu z urządzeń mobilnych (telefonów komórkowych, tabletów) komputer nie jest jedynym narzędziem koniecznym do komunikacji online.

Dziś z każdego niemal miejsca można wysłać zdjęcie, „dać lajka”, „zatweetować” – niezbędny jest jedynie dostęp do Internetu. Tym samym upust zachowań przemocowych w sieci jest ułatwiony. **Specyfika zjawisk cyberbullyingu i agresji elektronicznej polega m.in. na poczuciu anonimowości sprawcy, które jest stosunkowo złudne.**

Informacje publikowane w sieci szybko mogą być udostępniane i jej odbiorcami staje się coraz większa grupa osób. Niepochlebne filmiki, zdjęcia, opinie mogą być publikowane na różnych serwerach. Zarówno rodzice, jak i kadra nauczycielska nie mają często wglądu w działalność dzieci i młodzieży w Internecie, w związku z czym ten brak kontroli ze strony dorosłych sprzyja rozwojowi zjawiska. **O ile sprawcą (mobberem) w świecie realnym jest jednostka silniejsza fizycznie i/lub psychicznie od ofiary, o tyle o sile sprawcy w sieci świadczy jego umiejętność i sprawność poruszania się w Internecie.** Mobber doświadcza specyficznego zjawiska zwanego **efektem kabiny pilota**. Sprawca przemocy w sieci siedzi przed monitorem (lub trzyma w ręku telefon komórkowy, tablet) i nie doświadcza realnego, bezpośredniego kontaktu z ofiarą, nie widzi jej emocji i reakcji na wyrządzaną krzywdę. Podobnie rzecz się miała w przypadku pilotów bombowców, którzy zrzucali bomby na miasta, nie widząc ich mieszkańców. Efektem kabiny pilota są dotknięci zazwyczaj młodzi użytkownicy Internetu, którzy nie mają jeszcze rozwiniętego poczucia empatii czy inteligencji emocjonalnej. Korzystanie z komunikacji cyfrowej uniemożliwia przekaz niewerbalny (gesty, mimikę, ton głosu), którego emotikony czy zabawne obrazki

nie są w stanie w pełni zastąpić.

Podsumowując, zjawisko cyberbullyingu charakteryzują specyficzne właściwości: trwałość (persistence), kopiowalność (replicability), nieskomplikowana możliwość wyszukiwania (searchability), niewidzialna publiczność (invisible audience).

Krzywdzące materiały umieszczone w sieci pozostają tam na długo (mogą być przenoszone na różne serwery), można je z powodzeniem powielać, stosunkowo łatwo je wyszukać. **Sam akt przemocy rozgrywa się na oczach użytkowników Internetu, których nie widać i którzy często nie ingerują w samo zachowanie sprawcy lub je zaogniają.** Sprawca obraża użytkownika forum internetowego, podczas gdy inni forumowicze odczytują komunikaty i nie ingerują w konflikt lub dołączają się do agresywnego ataku. W sytuacji przemocy w sieci pojawia się także poczucie braku odpowiedzialności za swoje czyny, względne przekonanie o anonimowości prowadzi bowiem do ograniczenia samoświadomości i utraty kontroli nad swoimi poczynaniami.

ZJAWISKO CYBERBULLYINGU I JEGO FORMY

Jedną z nich jest **flaming**, czyli agresywna rozmowa na forum, czacie, w grupie dyskusyjnej.

Prześladowanie (harassment) polega na systematycznym przesyłaniu niechcianych wiadomości do ofiary poprzez smsy, wiadomości na czacie, maile, etc. Kradzież tożsamości (impersonation) to z kolei podszywanie się pod inną osobę.

Znanymi formami cyberbullyingu są także:

- **outing**, czyli **udostępnianie prywatnych materiałów ofiary** (np. zdjęcia, filmy, fragmenty rozmów), śledzenie ofiary (cyberstalking), nękanie jej niechcianymi komunikatami i obserwowanie jej działalności w przestrzeni internetowej, poniżenie (denigration) poprzez publikacje przykrych, obraźliwych i/lub nieprawdziwych informacji czy materiałów na jej temat, wykluczenie (exclusion), czyli zamierzone usunięcie z listy kontaktów (np. usunięcie z listy użytkowników forum bez wyraźnego przekroczenia regulaminu jego użytkowania).
- **happy slapping**, polegające na prowokowaniu i/lub atakowaniu innej osoby. Jej reakcję sprawca dokumentuje w postaci zdjęć lub filmu, a następnie upublicznia materiały w sieci. Często prowokowane są osoby starsze, bezdomne, chore, zupełnie nieświadome ataku.

Specyficznym aktem cyberprzemocy (ale nie noszącym znamion cyberbullyingu w ścisłym tego słowa znaczeniu) jest **trolling**, polegający na publikacji w sieci informacji kontrowersyjnych, które wywołują gwałtowną i często negatywną reakcję odbiorców.

Ta forma agresji w Internecie budzi w ostatnich latach gwałtowne emocje. Bywa wykorzystywana podczas kampanii politycznych i społecznościowych.

Badane dzieci i młodzież zdradzają, że najczęstsze przykłady przemocy, jakich doświadczają, to:

- wulgarne wyzwiska – 47%,
- poniżanie i ośmieszanie – 21%,
- astraszenie i szantaż – 16%

Współczesne media postrzegane są jako „jeden z najważniejszych instrumentów władzy społecznej, narzędzie kontroli i zarządzania społecznego, mobilizacji i pobudzania innowacyjności”.

Przekaz medialny wpływa na system norm i wartości odbiorców, modyfikując go i dostosowując do potrzeb świata opartego na nieograniczonej konsumpcji. **Aktualnie poczucie własnej wartości budowane jest w oparciu o zasób posiadanych dóbr materialnych.**

Media wzmacniają potrzeby jednostek poprzez nieustanne bombardowanie reklamami ukazującymi idylliczny świat szczęśliwych i bez trosk ludzi, do którego można się zbliżyć poprzez zakup określonych produktów. W rezultacie człowiek wpada w sidła konsumpcyjnej maszyny, która wykorzystuje słabości współczesnego odbiorcy.

Człowiek poprzez naśladowanie wzorców zachowań konsumpcyjnych kreowanych w mediach próbuje niwelować swoje lęki, niepokoje i cierpienia, W ten sposób wyłania się homogeniczna grupa odbiorców, niezdolna do indywidualnej oceny i refleksji nad rzetelnością przekazu medialnego.

Przekaz medialny oddziałuje także na **rodziny**, przejmując często rolę wiodącego autorytetu w dziedzinie wychowania potomstwa oraz staje się źródłem kreowania wyobrażeń na temat rzeczywistości.

Przyjęcie takiej postawy przez rodziców i ich dzieci może prowadzić do odczuwania dysonansu poznawczego. Wizerunek rodziny przedstawiany w mediach tworzy iluzoryczne wrażenie bezproblemowości, łatwości w prowadzeniu domu, wychowaniu dzieci, a także utrzymaniu dobrych relacji z partnerem. Sielankowa medialna rzeczywistość prowadzi często do **poczucia frustracji oraz niezadowolenia** z własnego życia rodzinnego, jeżeli nie wpisuje się ono w kanon rodziny zaprezentowany w mediach.

Media stały się nieodzownym towarzyszem życia współczesnego człowieka, dlatego konieczne staje się, aby każdy uczestnik kultury masowej nabył odpowiednie kompetencje

intelektualne i emocjonalne, które przyczynią się do sprawnego poruszania się w świecie opanowanym przez media oraz **wyczulenie** na rozmaite mechanizmy manipulacji stosowane w mediach.

INTERNET

Niewątpliwie ogromny wpływ na dzieci i młodzież ma, wciąż rozwijający się w dużym tempie, Internet. Daje szanse uczestniczenia w najistotniejszych wydarzeniach kulturalnych na świecie, korzystania ze zbiorów encyklopedycznych, literackich, muzealnych itp.

W Internecie dzieci oraz młodzież mogą znaleźć odpowiedzi na wiele pytań, których podejrzewam nie chciałoby im się szukać w książkach.

Sieć ułatwia również zawieranie znajomości, i to nie tylko w obrębie danego kraju, w którym się mieszka, ale także z innymi, dzięki czemu dzieci i młodzież mogą poznawać kulturę innych, jakże często odmienna od naszej.

Może to zaowocować tolerancją w stosunku do innych narodowości. Wielu młodych artystów zakładając własne strony www mogą podzielić się z innymi swoją twórczością oraz wymieniać poglądy z innymi młodymi artystami.

Rozwój sieci, większa dostępność Internetu stwarza również wiele problemów.

PROBLEMY

Dzieci i młodzież często przez korzystanie z komunikacji wirtualnej nie potrafią nawiązywać kontaktów w świecie rzeczywistym.

Istnieje też zagrożenie, że młodzi ludzie znajdą w Internecie strony pornograficzne.

Duże niebezpieczeństwo dla dzieci i młodzieży stanowią niewątpliwie **wirtualne gry.**

W „Ragnarok” w Tajlandii gra około 800 tys. mieszkańców. Wiek graczy waha się od 15 do 25 lat, ale grają również młodszy. Często, aby grać wagarują, kradną pieniądze rodzicom, a jeśli zakazują dalszej gry – uciekają z domu. Przeciętny nastolatek zarabiający 5 tys. bahtów, wydaje miesięcznie cztery na grę.

W Polsce ta gra nie sprawdziła się właśnie z powodu miesięcznego abonamentu, ale jest na pewno wiele tego typu gier, za które nie trzeba płacić. Stając się przez to bardzo atrakcyjne i w które polskie nastolatki grają bez opamiętania.

Niestety bardzo często gry komputerowe przepełnione są przemocą, agresją, okrucieństwem.

ZALETY GIER KOMPUTEROWYCH

Komputer może również być wykorzystywany do wszelkiego rodzaju gier logicznych, edukacyjnych, do korzystania z encyklopedii i programów do interaktywnej nauki języków obcych. Dzięki temu wzbogacony zostaje zasób umysłowy młodego człowieka.

Tego typu programy stymulują aktywność intelektualną. Komputer przy właściwym jego wykorzystywaniu daje szansę i możliwości wychowawczego oddziaływania i wspierania rodziców, poprzez przekazywanie wartości, norm społecznych, wzorów zachowań, poprzez inicjowanie u dziecka istotnych dyspozycji osobowych: zainteresowań, aspiracji, postaw, potrzeb.

Podział gier

Ogólnie gry komputerowe można podzielić na cztery rodzaje:

- zręcznościowe,
- symulatory ruchu,
- przygodowe (stałymi ich elementami są: walka, konflikt, zbrodnia, przemoc, gwałt – jak w filmach akcji),
- strategiczne (są one swoistymi symulatorami rzeczywistości – uczestnik jest nie tylko odbiorcą, ale i twórcą fabuły).

AGRESJA

Do typowych gier, w których zadaniem gracza jest niszczenie, zabijanie lub okaleczanie ciała przeciwników różnymi dostępnymi środkami, należy: Doom, Quake, Blood, IGI (tzw. strzelanki), Mortal Kombat, Street Fighter, Total Carnage (tzw. bijatyki). Można tutaj przytoczyć fragment recenzji gry Diablo: *”Ujrzenie komnaty, w której Butcher torturuje ludzi musi być szokiem. Zakrwawione ściany, ciała powbijane i poskręcane w przedśmiertelnych męczarniach. To, co na początku gry jest jedynie ewenementem pod koniec staje się regułą (...). Na zakrwawionych podłogach poniewierają się okaleczone, często bezgłowe, nagieciała.”* Ten fragment recenzji obrazuje, w co grają dzieci. U każdego człowieka z normalną wrażliwością może powstać niepokój, nie ma się zatem czemu dziwić, iż dzieci po takiej dawce agresji stają się nieczuli na krzywdy innych oraz agresywni.

Zatrważający jest fakt, iż wcielanie w sadystycznych morderców i psychopatycznych przestępców. Tego typu gry są dla dzieci ulubioną formą rozrywki.

W tym miejscu warto zacytować wypowiedzi dzieci na temat ich ulubionych gier komputerowych:

„Moje ulubione gry to przygodowe – **im bardziej krwawe tym lepiej**”,

„Moja ulubiona gra to Mortal Kombat – **szczególnie wyrywanie kręgosłupów**”,

„W grze Carmaggeddon najbardziej podobały mi się (...) **kradzieże aut, rozjeżdżanie ludzi i mutantów.**”

Dzieci pod wpływem gier agresywnych stają się bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazują większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach oraz niższy poziom empatii, niż ich rówieśnicy, którzy nie grają w tego typu gry. Chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważne **trudności** w: kontaktach społecznych, są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej, prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego.

Dzieci i młodzież częściej wybierają gry komputerowe, od telewizji czy filmów video, ponieważ mogą aktywnie uczestniczyć w wirtualnym świecie poprzez możliwość decydowania o przebiegu akcji i losie bohaterów. Brutalne gry powodują powstanie desensytyzacji, tzn. **odwrażliwienie i znieczulenie na przemoc wskutek wielokrotnego powtarzania aktów agresji i destrukcji.**

Jeśli dziecko w grze komputerowej zamierza kogoś po raz pierwszy zabić, to towarzyszą mu przy tym pewne emocje. Natomiast, jeśli będzie robił to po raz setny nie będzie to robiło na nim większego wrażenia, potraktuje to jak czynności codzienne. Dlatego desensytyzacja prowadzi do **odwrażliwiania** także w życiu codziennym.

Innym mechanizmem działającym w grach na młody umysł jest **nagradzanie zachowań agresywnych i kojarzenie tego jako coś dobrego.**

W większości gier każde złe zachowanie, jak na przykład zabicie, uderzenie, przejechanie samochodem kogoś daje dodatkowe punkty lub pozwala iść dalej aż do osiągnięcia celu, jakim jest koniec gry. Dlatego przenosząc rzeczywistość gry na rzeczywistość dnia codziennego też będzie brutalny, aby otrzymać nagrodę. Wiele gier zawiera w sobie **treści pornograficzne**. Są to różnego rodzaju zestawy obrazków, puzzle, rozbiegane pokery, gry erotyczne i tzw. cyberseks. Tego rodzaju treści niepotrzebnie prowadzą do erotyzacji

wyobraźni dziecka, przedmiotowego traktowania osób płci przeciwnej oraz mogą utrudniać ukształtowanie tzw. uczuciowości wyższej – postawy miłości, troski, zachwytu pięknem itp.

Coraz więcej dzieci i młodzieży uzależnia się od gier komputerowych, czemu towarzyszy **alienacja w stosunku do otoczenia, agresja, konflikty z rodzicami** – jeśli zabraniają dziecku korzystać z komputera, rozdrażnienie, pogorszenie wyników w nauce. Obok negatywnego wpływu gier na psychikę dzieci i młodzieży zauważyć należy również **niekorzystny wpływ na rozwój fizyczny**.

Pojawia się pogorszenie wzroku, dolegliwości reumatologiczne wywołane wielokrotnym naciskaniem przycisku joysticka, odrętwienie palców i dłoni, odciski, bóle ścięgien, nadmierne pobudzenie objawiające się podwyższonym ciśnieniem krwi, drżenie rąk, zanik mięśni pasa biodrowego i kręgosłupa, wady postawy, skrzywienia kręgosłupa, początki osteoporozy, uszkodzenia centralnego układu nerwowego, ataki padaczki fotogennej.

Środki masowego przekazu oddziałują na postawy dzieci i młodzieży często znacznie silniej niż wzory i modele pokazywane przez rodziców, wychowawców w przedszkolach, nauczycieli w szkołach. Środki masowego przekazu są jednak tylko narzędziem między nadawcą i odbiorcą. To znaczy, że ich wartość zależy z jednej strony od treści przekazywanych, czyli od nadawców, a z drugiej od sposobu odbioru, czyli od odbiorców. Ich wartość i użyteczność dla człowieka zależą od sposobu, w jaki się je wykorzystuje.

Można wieczorem zamiast oglądać w telewizji kolejny trzeciorzędny film sensacyjny zainteresować się np. kanałem Discovery i poznać fascynujący, otaczający nas świat.

Komputer może ułatwiać intelektualną działalność, ale również ogłupiać poprzez używanie go do grania w kolejną niemądrą grę. Za pośrednictwem Internetu można przeczytać poezję, książki albo znaleźć strony zawierające pornografię. Wybór należy do nas, dlatego **musimy nauczyć dzieci i młodzież właściwie wykorzystywać środki masowego przekazu, aby wspomagały ich rozwój intelektualny i moralny.**

Telewizja, wideo, gry komputerowe a nawet reklamy mają ujemny wpływ na zdrowie, rozwój psychiczny i fizyczny dziecka. Zakłócają organizację dnia, wykorzystanie czasu wolnego i czasu przeznaczonego na naukę, różne zajęcia domowe czy rozwój zainteresowań. Mass media dezintegrują rodzinę a ponadto wyręczają rodziców w wychowaniu. Dziecko

przesiadując przed telewizorem budzi niepokój wielu lekarzy i specjalistów, jak: okulistów, neurologów, psychologów czy ortopedów. Czas stracony na oglądanie telewizji, wideo, obsługę komputera nie sprzyja zabawom na świeżym powietrzu.

G. Furst na podstawie badań uważa, że „w wielu przypadkach zainteresowania telewizją, grami wideo i komputerowymi wiąże się z kompensacją braków w środowisku rodzinnym. Również badania Selnowa wskazują, iż gry komputerowe dostarczają dziecku **elektronicznego przyjaciela**, jednocześnie jednak – podobnie jak oglądanie telewizji – sprzyjają w przyjmowaniu pasywnych ról życiowych”.

Rola mass mediów ma bardzo istotne znaczenie w kształtowaniu osobowości małego dziecka. Ale **najważniejszą rolę w tym okresie życia dla dziecka mają RODZICE**. To oni powinni ustrzec swoje dzieci od scen agresji, przemocy w filmach, na kasetach wideo, w grach komputerowych. Powinni gwarantować dzieciom poczucie bezpieczeństwa. Być czujni i przygotowani na „odparcie” agresji, brutalności i przemocy.

Żyjemy w społeczeństwie, gdzie nastąpił nagły rozwój mass mediów, nadmiar informacji, szybki rytm życia i jego brutalizacja. **Znieczulający efekt oglądania przemocy w mass mediach pełni w jakiś sposób funkcje obronne przed frustracją. Trzeba jednak panować nad tym, aby będąc świadkiem agresji, przemocy, nie przejść obok ofiary obojętnie, a przemoc, brutalność i agresję nie akceptować jako cechę współczesnego społeczeństwa.**

Źródło:

Internet oraz materiały szkoleniowe WSKZ Wrocław