



MEDIA A PRZEMOC

KONFERENCJA MIĘDZYNARODOWA

GÓRA ŚW. ANNY

21 – 22.10.2009 r.

Poradnik

*opracowany na podstawie wystąpień na
konferencji pod hasłem:*

MEDIA A PRZEMOC



Komenda Powiatowa Policji
w Strzelcach Opolskich



Powiat Strzelecki



Centrum Szkolenia Policji
w Legionowie

Opracowanie: **Wanda Mende**

Zdjęcia: ze zbiorów własnych KPP w Strzelcach Op.

Projekt okładki: **Wanda Mende**

Druk:

Wydawnictwo i Drukarnia św. Krzyża w Opolu

45-007 Opole, ul. Katedralna 6

tel.: 0 77 453 94 93, 0 77 44 17 140

fax: 0 77 454 66 11

e-mail: **sekretariat@wydawnictwo.opole.pl**



URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA OPOLSKIEGO

Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Opolu

Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Opolu
ul. Głogowska 25c
45-315 Opole
NIP:754-26-17-249, Regon: 531584375
rops@rops-opole.pl
Dyrektor placówki: mgr Adam Różycki



Zespół Szkół Zawodowych nr 1
im. Bojowników o Wolność i Demokrację
ul. Powstańców Śl. 3
47 - 100 Strzelce Opolskie
Tel. 077 461 2701 77



ADAMIETZ Sp. z o. o.
ul. Braci Prankel 1
47-100 Strzelce Opolskie
e-mail: adamietz@adamietz.pl
www.adamietz.pl
tel. +48 (77) 463 00 65
fax +48 (77) 463 92 00

PRZEDSIĘBIORSTWO EKSPORTU
USŁUG TECHNICZNYCH
SPÓŁKA AKCYJNA
45-309 OPOLE ul. Ozimska 153
centra 77 402-92-30
sekretariat 77 455-23-73
fax. 77 402-92-47
e-mail opex@opex.com.pl



GÓRAŹDŹE CEMENT S.A.
Cementownia Góraźdże
Chorula, ul. Cementowa 1,
45-076 Opole skr. poczt. 220

tel.cent.: 77 453 02 91(7); 446 80 00
tel.sekr.: 77 446-81-01(2), 446-84-01 (2)
fax sekr.: 77 446-81-03, 446-84-03
www.gorazdze.pl
e-mail: gorazdze@gorazdze.pl





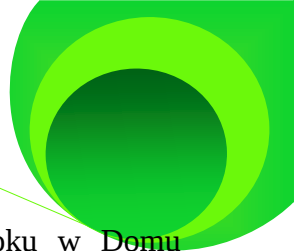
WAK-TRANS Alojzy Karwot
47-100 Strzelce Opolskie
<http://www.waktrans.pl/>

Zakład
Dekarsko-Blacharski
Hubert i Ryszard
Reitor
46-050 Raszowa
ul. Dierżonia 3





MEDIA A PRZEMOC



W dniach 21 i 22 października 2009 roku w Domu Pielgrzyma na Górze św. Anny odbyła się Międzynarodowa Konferencja pod hasłem: „**Media a przemoc**”, której organizatorami byli Starostwo Strzeleckie, Komenda Powiatowa Policji w Strzelcach Opolskich oraz Centrum Szkolenia Policji w Legionowie. Duży wkład w organizację konferencji wnieśli również Ojcowie Franciszkanie prowincji św. Jadwigi, a szczególnie o. Jozue, br. Dominik, grono pedagogiczne i uczniowie Zespołu Szkół Zawodowych nr 1 w Strzelcach Opolskich oraz Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Opolu.

Dziękuję zaproszonym prelegentom za przyjęcie zaproszenia, podzielenie się swoją wiedzą i doświadczeniem.

Konferencja odbyła się dzięki środkom finansowym pochodzącym ze Starostwa Powiatowego w Strzelcach Op., Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Opolu, od właściciela gazety „Strzelec Opolski” Pana Karola Cebuli, firmy ADAMIETZ Sp. z o. o. ze Strzelec Op., Przedsiębiorstwa Eksportu Usług Technicznych OPEX z Opola, firmy MOBAU Polska POLSKIE CENTRUM LOGISTYCZNE, GÓRAŹDŹE CEMENT S.A. Cementowni Góraźdże w Choruli, firmy KRONOSPAN, firmy WAK-TRANS Alojzy Karwot ze Strzelec Op., firmy TRANSANNABERG LOGISTIC, firmy TAG, właściciela Pałacu w Izbicku, firmy McBride, firmy TRANSANNABERG WIESIOŁEK, właściciela Złotego Bażanta oraz Zakładu Dekarsko – Blacharskiego Huberta i Ryszarda Reitor z Raszowej.

Adresowana była do pedagogów szkół ponadgimnazjalnych województwa opolskiego, funkcjonariuszy policji zajmujących się problematyką patologii społecznych i rzeczników prasowych komend powiatowych i komendy miejskiej województwa opolskiego oraz Komendy Wojewódzkiej Policji w Opolu. Wzięli w niej także udział

**Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.**

nauczyciele szkół gimnazjalnych oraz kuratorzy Sądu Rejonowego w Strzelcach Opolskich i pracownicy socjalni z Ośrodków Pomocy Społecznej.



fot. 1. Rozpoczęcie konferencji, przywitanie gości przez Starostę Strzeleckiego Józefa Swaczynę oraz Komendanta Powiatowego Policji w Strzelcach Op. mł. insp. Mariusza Ambrożego. Z lewej strony w głębi Naczelnik Wydziału Prewencji KPP w Strzelcach Op. nadkom. Jolanta Dec.

Konferencję rozpoczął wykład pod tytułem „**Przemiany społeczno – wychowawcze w kontekście rozwoju mediów**”, który wygłosił **prof. Józef Bednarek z Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie**.¹

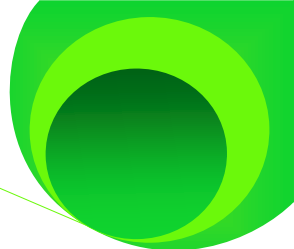
MOTTO

*Jaka będzie w przyszłości edukacja
i wychowanie dzieci oraz młodzieży,
kiedy już dziś świat wirtualny
staje się ich drugim środowiskiem,
być może ważniejszym od rzeczywistego.
Świat wirtualny nie ma jakichkolwiek celów i wartości,
a także racjonalnych zasad działania.*

¹ Literatura do wystąpienia znajduje się na załączonej płycie.



MEDIA A PRZEMOC



Wstęp

Problematyka przemian społeczno-wychowawczych w kontekście wyzwań cywilizacyjnych powodowanych rozwojem mediów cyfrowych nigdy dotąd, nie była tak ważna, jak obecnie. Dynamika przeobrażeń, w każdej dziedzinie, będzie jeszcze większa, powszechna, ale też nie w pełni przewidywalna. Współczesny świat, jego rozwój i funkcjonowanie w nim człowieka, zmienił się na niespotykaną skalę. Przyczyną tychże przeobrażeń są właśnie najnowsze technologie komunikacyjno-informacyjne i media cyfrowe. To one, w jeszcze większym stopniu niż w poprzednich wiekach, powodują chaos aksjologiczny, zjawisko globalizacji i niepewności, szybkie przenikanie różnych informacji, trudności w adaptowaniu się ludzi do nowych wyzwań, rodzenie się nowych zagrożeń, jakże odmiennych od dotychczasowych, z którymi już w przeszłości człowiek sobie nie radził.

Z tego też powodu podejmowane zagadnienia związane z rozwojem mediów cyfrowych są przedmiotem zainteresowania przedstawicieli wszystkich dyscyplin naukowych, poszczególnych środowisk akademickich, nauczycieli, pedagogów i wielu innych specjalistów.

Przedmiotem analiz uczyniono:

1. Genezę i rozwój mediów cyfrowych.
2. Rolę i miejsce mediów cyfrowych w przemianach społeczno-wychowawczych.
3. Zagrożenia świata wirtualnego.

1. Geneza i rozwój mediów cyfrowych

Geneza i rozwój mediów cyfrowych jest procesem złożonym i długotrwałym. Człowiek zawsze w procesie ewolucji poszukiwał doskonalszych możliwości komunikowania się, edukacji i każdej aktywności. Rozwój technologii i nowe potrzeby człowieka determinowały pojawianie się nowych wyzwań.

Na każdym etapie rozwoju cywilizacyjnego każde medium było doskonałe. Dotyczy to zarówno tradycyjnych mediów w postaci gestów i mimiki, języka, pisma, druku, telewizji i multimediów cyfrowych (komputera, Internetu, telefonii komórkowych oraz innych urządzeń technologicznych.

Zastosowanie mediów i technologii komunikacyjno-informacyjnych wpłynęło także w istotny sposób nie tylko na powstawanie kolejnych fal rozwoju społecznego, ale i przekształcenia w edukacji i komunikowaniu społecznym². Ich ocena w praktyce pozwala na wyodrębnienie czterech przełomów. Pierwszy z nich - powstanie szkoły, jej wielowiekowy rozwój, a także powołanie instytucji świadczących różnorakie usługi oświatowe - wiązał się z przyjęciem mowy (przekaz ustny) jako podstawowego instrumentu nauczania i wychowania, a także pierwszych działań reklamowych. Drugi polegał na wprowadzeniu i upowszechnieniu pisma jako najważniejszego źródła przekazu informacji, co spowodowało istotny skok ilościowy, a przede wszystkim jakościowy w procesie kształcenia i reklamie. Trzeci, wiązał się z wprowadzeniem wynalazku Gutenberga i ustanowieniem druku - podstawowego źródła i nośnika wiedzy oraz reklamy.

Przełom czwarty, wiązał się z wprowadzeniem elektronicznych środków komunikowania masowego, które zapewniając przekaz audiowizualny, doprowadziły do największych przemian w przekazywaniu wiedzy i reklamie. Intensywny rozwój techniki wideo, telewizji satelitarnej, telewizji kablowej powoduje, że urządzenia te stopniowo wypierają i zastępują proste środki dydaktyczne i maszyny. Jednocześnie powstające coraz bardziej złożone urządzenia są systematycznie udoskonalane, a systemy komputerowe,

² J. Bednarek, *Spółeczeństwo informacyjne i media w opinii osób niepełnosprawnych*, Wydawnictwo APS, Warszawa 2005.



MEDIA A PRZEMOC



stosowane także w zakresie automatyzacji procesu kształcenia, pozwalając na realizację edukacji multimedialnej, zapewniają optymalizację działań edukacyjnych.

Obecnie mamy piąty, największy i najważniejszy przełom edukacyjny, związany z Internetem, telewizją cyfrową, telefonią komórkową. Te urządzenia cyfrowe, zapewniają nie tylko multimedialną i komunikacyjną łączność i reklamę, ale także globalny zasięg połączony z interaktywnością. Cechy te mają wpływ na nową siłę przekazu medialnego, a także reklamy. Jej sugestywność i oddziaływanie na tożsamość każdego podmiotu, staje się często przedmiotem oddziaływań wychowawczych. Obecnie mamy do czynienia z wielością różnorodnych tradycyjnych form reklamy, a także, po raz pierwszy z nowymi jej odmianami.

Te ostatnie media, będąc multimediami interaktywnymi tworzą cyberświat, a ten powoduje nowe wyzwania społeczno-edukacyjne, którym musi sprostać każdy człowiek i instytucja, zwłaszcza oświatowo-wychowawcza.

Czym zatem jest wyzwanie? Nie ma jednoznacznego określenia tego pojęcia. Każdy badacz, bez względu na dyscyplinę naukową, różnorodne uwarunkowania, ideologię i światopogląd inaczej będzie je określał i definiował. Można jednak przyjąć, iż wyzwanie jest pewną wizją bliższej i dalszej przyszłości. Jest także rodzajem szczególnego nacisku na teorie i każde działanie (praktykę) w celu podejmowania konkretnej działalności przez społeczeństwo międzynarodowe, regionalne, lokalne, środowiskowe i poszczególne osoby.

W tym miejscu należy podkreślić, iż współczesny świat, jego rozwój i funkcjonowanie w nim człowieka, zmienił się na niespotykana skalę. Dynamika tych przeobrażeń, w każdej dziedzinie, będzie jeszcze większa, powszechna, ale też nie w pełni przewidywalna. Przyczyną tychże przeobrażeń są najnowsze technologie komunikacyjno-informacyjne i media

cyfrowe. To one, w jeszcze większym stopniu niż w poprzednich wiekach, powodują chaos aksjologiczny, zjawisko globalizacji i niepewności, szybkie przenikanie różnych informacji, trudności w adaptowaniu się ludzi do nowych wyzwań, rodzenie się nowych zagrożeń, jakże odmiennych od dotychczasowych, z którymi też sobie człowiek w przeszłości nie radził.

Pojawia się zasadnicze pytanie. Czy obecnie mamy świadomość nowych wyzwań i wizję kolejnego, dynamicznego etapu przemian społeczeństwa, różnorodnych przeobrażeń, głównie w sferze informacyjno-informatycznej? Jaka powinna być edukacja, kiedy systematycznie pojawiają się nowe wyzwania, zagrożenia i perspektywy, nie zawsze związane z kolejnymi nowymi szansami? Co nas czeka w bliżej i dalszej przyszłości? Jakie są i będą wartości, normy etyczne, racjonalne cele działania, zasady postępowania tu i teraz, a także w funkcjonującym już świecie wirtualnym? Jakie powinno być kształcenie wszystkich i na każdym poziomie edukacji w obliczu nowych wyzwań? Odpowiedzi na tak sformułowane pytania nie mogą być jednoznaczne.

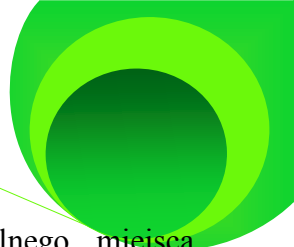
Rodzące się problemy nadają nową formułę pedagogicznemu myśleniu, dyskursowi na temat bliższych i perspektywicznych celów i zadań kształcenia i wychowania.

Z powyższych powodów tak istotne znaczenie mają nowe wyzwania, w kontekście najnowszych technologii, jakie pojawiają się przed każdym kształceniem. Z funkcjonujących systemów edukacyjnych wynikają liczne cele i problemy naukowo-badawcze. Ostatnie kilkadziesiąt lat rozwoju społecznego charakteryzują się wieloma pytaniami i nowymi obszarami badawczymi dotyczącymi istoty współczesnej cywilizacji humanistycznej, bliskich i dalekich celów wychowania.

Należy mieć świadomość powstawania nowych procesów i zjawisk związanych z innowacyjnymi postawami



MEDIA A PRZEMOC



w społeczeństwie wiedzy, a także szczególnego miejsca i wyjątkowego znaczenia mediów, zwłaszcza elektronicznych i technologii informacyjnych w każdej działalności człowieka. Media cyfrowe i technologie informacyjno-komunikacyjne są bowiem wszechobecne i towarzyszą mu w każdym okresie jego życia i jednocześnie są niezbędnym narzędziem edukacji, pracy, doskonalenia zawodowego, kultury oraz wielu innych obszarów aktywności społeczno-zawodowej. To one mają istotny wpływ na rozwój osobowości, a także osiągnięte wyniki kształcenia dzieci, młodzieży i dorosłych. Najnowsze rozwiązania związane z wykorzystaniem nowych technologii wpłynęły na dynamikę rozwoju cywilizacji i w istotnym stopniu zmieniły życie ludzi. Z tych też powodów bardzo ważna jest kreatywna postawa pedagogów i nauczycieli, wszystkich środowisk oświatowych, wychowawczych, biznesowych, administracyjnych i innych, a także tych, którzy pośrednio i bezpośrednio związani są z mediami i reklamą.

Media cyfrowe i technologie informacyjne stanowią obecnie w zakresie działalności twórczej każdego pedagoga, ale także ucznia, największe wyzwanie, są wielką szansą i powodują wiele niebezpieczeństw, zwłaszcza zagrożeń, w tym także uzależnień. Każdy człowiek, a szczególnie pedagog, pełni także funkcję twórczego badacza procesów i zjawisk dydaktyczno-wychowawczych. Jest on zaangażowany we wdrażanie technologii informacyjnych i twórcze ich wykorzystanie, także ze względu na ich specyfikę, niezależnie od tradycyjnych źródeł wiedzy. Jego obowiązkiem jest również przygotowanie dzieci i młodzieży do życia i pracy w społeczeństwie wiedzy i liberalnej gospodarce cyfrowej, mającej w coraz większym stopniu charakter globalny.

Każdy z nas podlega w coraz większym stopniu systematycznym, złożonym, spontanicznym i masowym oddziaływaniom reklamy i innej manipulacji, poprzez tradycyjne, jak i elektroniczne media. Te ostatnie zmieniają

filozofię i sposób oddziaływania na ludzi. Dzięki nim dociera ona bezpośrednio do naszych domów i w istotnym stopniu wpływa na postawy i działania dzieci, młodzieży, dorosłych, a nawet osoby starsze. Zdarza się, że pod wpływem reklamy w mediach podejmują oni często irracjonalne decyzje, a co gorsze, ich postawy nie są twórcze i mają wpływ na dalsze życie, pracę, wypoczynek.

Z tych też powodów ważne jest nie tylko kształtowanie wysokiej świadomości poszczególnych środowisk, związanej z pełnym, racjonalnym, ale i bezpiecznym stosowaniem mediów, ale również kształtowanie kreatywnych postaw, zwłaszcza nauczycieli i pedagogów. Nie mniej ważnym zadaniem jest upowszechnianie wiedzy wśród dzieci i młodzieży o mechanizmach oddziaływania mediów i reklamy za pośrednictwem mediów cyfrowych. Należy także w toku studiów kształtować postawy odpowiedzialności przyszłych pedagogów w tym zakresie, aby ich kompetencje były zgodne z nowymi wyzwaniami i szansami jakie stwarzają nowe technologie informacyjno-komunikacyjne. Młode pokolenie dzisiaj kształcone i wychowywane musi być kreatywne i przedsiębiorcze w każdej działalności, musi antycypować i ponosić pewną odpowiedzialność za to, co uczyni, musi znać istotę i charakter mediów i przekazywanej za ich pośrednictwem reklamy.

2. Rola i miejsce mediów cyfrowych w przemianach społeczno-wychowawczych

Rola i miejsce mediów cyfrowych w przemianach społeczno-wychowawczych jest wyjątkowe. Wynika to, z ich różnorodnych funkcji, realizowanych zadań, i możliwości zastosowania na każdym etapie rozwoju człowieka i jego aktywności społeczno-zawodowej. O ile znane jest już znaczenie tradycyjnych mediów, o tyle rzeczywistość wirtualna, jako wytwór mediów cyfrowych w nieznacznym



MEDIA A PRZEMOC



stopniu jest przedstawiana. Z tego też powodu będzie ona przedmiotem szerszych analiz.

W najnowszej literaturze spotyka się w pierwszej kolejności pojęcie rzeczywistości wirtualnej, a następnie cyberprzestrzeni. Ich zakres znaczeniowy się zmieniał, podobnie jak i możliwości zastosowania i oddziaływania na człowieka. To dzięki najnowszym technologiom pojęcia te nabierają innego wymiaru.

Pojęcie „rzeczywistość wirtualna” (ang. *virtual reality* - VR) pojawiło się w późnych latach 80. dwudziestego wieku. Wirtualny to według *Słownika Języka Polskiego*³ „tworzony sztucznie za pomocą techniki komputerowej; wykorzystujący rzeczywistość tworzoną w ten sposób”. W *Słowniku Wyrazów Obcych* PWN⁴, znajdujemy wyjaśnienie tego pojęcia. Wirtualny (w średniowiecznej łacinie *uirtualis* oznaczało skuteczny, od łacińskiego *virtus* – moc, cnota) znaczy tyle, co mogący zaistnieć, (teoretycznie) możliwy. Wirtualną edukację możemy więc rozumieć jako taką, która nie tylko może zaistnieć, a nawet może być skuteczną. Według opracowania⁵ dokonanego przez Komitet Definicji i Terminologii Amerykańskiego Towarzystwa Komunikacji i Technologii Edukacyjnej (AECT), wirtualny oznacza funkcjonalny i efektywny bez rzeczywistego istnienia w tradycyjnej formie, a wirtualne nauczanie – uczenie się, które funkcjonalnie i efektywnie zachodzi poza środowiskiem tradycyjnej klasy szkolnej, w całości realizowane jest w środowisku generowanym przez komputer.

³ *Słownik Współczesnego Języka Polskiego*, Wyd. Wilga, Warszawa, 1996. s. 1231.

⁴ *Słownik Wyrazów Obcych*, PWN, Warszawa 1980.

⁵ Schlosser L.A., Simonson M. (2002): *Distance Education: Definition and Glossary of Terms*, AECT, Bloomington, <http://www.nova.edu/~simsmich/jan%2024.pdf> (10.04.2006).

Wychodząc poza słownikowe definiowanie pojęcia edukacji wirtualnej i odwołując się do rozumienia go prezentowanego w opracowaniach z zakresu edukacji, należy stwierdzić, że pojęcie edukacji wirtualnej najczęściej pojawia się w kontekście lub wręcz jest utożsamiane z takimi pojęciami jak: e-learning, edukacja zdalna (przez Internet), wirtualna klasa (uniwersytet), wirtualne mobilne środowisko uczenia się.⁶

Rzeczywistość wirtualna oznacza nierzeczywisty świat, stworzony za pomocą komputera i dodatkowych akcesoriów multimedialnych, takich jak rękawiczki multimedialne, hełm multimedialny czy cały skafander multimedialny. Rzeczywistość ta ludzko przypomina realny świat, do tego stopnia, że człowiek nie dostrzega różnicy między nimi. Celem rzeczywistości wirtualnej było stworzenie sztucznego środowiska, które w możliwie największym stopniu przypominałoby duplikat prawdziwego świata.

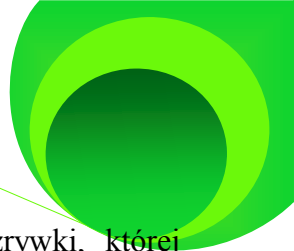
To, że ostatecznie wirtualna rzeczywistość będzie w jeszcze większym stopniu wykorzystywana w kształceniu i badaniach naukowych nie ulega wątpliwości, ale należy też zdawać sobie sprawę, że pozostanie również obecna w rozrywce. Mówiąc wprost, oznacza to, że wraz z zaistnieniem wirtualnej rzeczywistości, na rynku pojawi się na szerszą skalę także nowy rodzaj gier, pozwalający na wzór dzisiejszych gier komputerowych wcielić się w fikcyjną postać i powędrować do innego, nierealnego świata.

Obecnie nikt już nie kwestionuje coraz szerszego kontekstu dominującej roli mediów i cyberprzestrzeni w kształtowaniu oblicza współczesnej kultury i ich miejsca w edukacji. Pierwsza z funkcji – informacyjna - oznacza niemalże błyskawiczne dostarczenie różnorodnych informacji.

⁶ Por. Farrell G.M. – red. (2001): *The Changing Faces of Virtual Education*, The Commonwealth of Virtual Learning, Vancouver, Kanada.



MEDIA A PRZEMOC



Istota drugiej – ludycznej - dotyczy roli rozrywki, której wartość uzależniona jest od jakości programów i sposobu ich odbioru. Trzecia funkcja - stymulująca - wyraża się w inspiracji odbiorców do aktywnego odbioru nadawanych treści. Kolejna, czwarta funkcja - wzorcotwórcza - polega na propagowaniu określonych stylów życia, ideałów, wzorów postępowania i zachowania. Funkcja piąta – interpersonalna - wynika z wszechobecnej roli mediów cyfrowych pozwalających na interaktywne komunikowanie się z całym światem.

Analiza cywilizacyjnych uwarunkowań badań naukowych wskazuje na to, iż nie może mieć najmniejszej wątpliwości, że cyberprzestrzeń musi być dla nauczyciela (pedagoga, wychowawcy), ale i badacza przedmiotem refleksji i autorefleksji. To nauczyciele, w tym także akademicy, nie tylko przygotowują młode pokolenie do życia w świecie medialnym i wirtualnym, ale również prowadzą nad nimi badania.

Nowe szanse i wyzwania, ale także zagrożenia dla każdego człowieka muszą być przedmiotem innowacyjnych badań z zastosowaniem najnowszych technologii.⁷ W sposób szczególny dotyczy to negatywnych skutków przebywania człowieka w cyberprzestrzeni w postaci chociażby ucieczki od świata realnego do sztucznego i możliwości manipulowania jego zachowaniami.

Te negatywne skutki mają wpływ na niepowodzenia szkolne, które prowadzić mogą do trudności dydaktyczno-wychowawczych, a te są źródłem patologii, przestępstw i wykluczeń społecznych. Internet i komputer, umożliwia eliminację niepożądanego obecnosci nauczyciela, który jest

⁷ W. Adamczyk, *Szansa na twórczość w cyberprzestrzeni*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Definiowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, Algraf, Olsztyn 2006, s. 157-164.

autorem trapiących uczniów przesądów, poczucia winy i przyczynia się do pogłębienia dyskryminacji stosowanej przez społeczeństwo wobec niektórych jego członków⁸.

Gry komputerowe, jak zauważa W. Gogołek „stają się coraz bardziej zauważalnym medium informacyjnym wirtualnego świata. Koncentrując na sobie uwagę, stają się nadzwyczaj skutecznym środkiem komunikacji jednostronnej, wcześniej zarezerwowanej dla mediów tradycyjnych”⁹.

Uwzględniając wprost wykładniczy postęp w zakresie „doskonalenia” wirtualnej rzeczywistości, pojawia się pytanie nad wizją przyszłego świata naturalnego i wirtualnego oraz dalszymi jego losami. Już teraz, podróż w cybernetyczny świat gry porównać można do zjawiska „wyjścia poza ciało”. W dodatku może to być nie tylko „wyjście” do świata podobnego naszemu, ale też do światów równoległych o zupełnie innej fizyce, a nawet do swego rodzaju zaświatów, w zależności od tego, co wymyślą programiści (a że będą wymyślać przeróżne dziwne rzeczy to pewne, bo już teraz czynią tak w przypadku „zwykłych” gier komputerowych i najnowszych filmów oraz reklam). Jakie następstwa mogą spowodować tego typu wyprawy, jakie stworzą możliwości, jaki rodzaj doświadczeń przyniosą - trudno teraz w sposób jednoznaczny stwierdzić. Na pewno jednak można powiedzieć, że oznaczać to będzie przełom w naszym postrzeganiu rzeczywistości. To właśnie dlatego nadchodzącą epokę cybernauki należy nazwać największą przygodą ludzkości. Przygodą nie tylko techniczną, ale także metafizyczną.

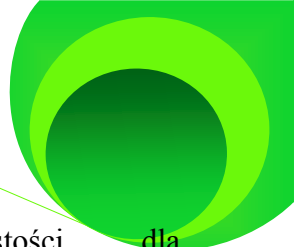
Powyższe rozważania pokazują, iż obecnie określenie rzeczywistości wirtualnej ma wiele znaczeń. Oznacza ona nie tylko wykorzystanie najnowszych technologii

⁸ S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, MIKOM, Warszawa 1998.

⁹ W. Gogołek, *Manipulacja w sieci (rzecz o narzędziach)*, [w:] B. Siemieniecki (red.), *Manipulacja, media, edukacja*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2007, s. 350.



MEDIA A PRZEMOC



wielowymiarowej rejestracji rzeczywistości dla eksperymentalnego wykreowania pozornej rzeczywistości obrazów, ale również utożsamia się ją ze szczególnym przypadkiem cyberprzestrzeni lub traktuje się ją jako jej synonim.

Do charakterystycznych cech rzeczywistości wirtualnej zalicza się: 1) teleobecność – przebywanie użytkownika w oddalonym środowisku bez fizycznego przemieszczenia się; 2) zanurzenie, polegające na wchłanianiu użytkownika przez sztuczny świat, odcinając go od bodźców naturalnego środowiska, zastąpienie ich bodźcami generowanymi komputerowo; 3) interaktywność w czasie rzeczywistym, polegającą na kontroli systemu multimedialnego oraz reagowaniu elektronicznego środowiska na działanie użytkownika.¹⁰

Najistotniejszymi cechami przebywania w cyberprzestrzeni są więc dwa podstawowe czynniki: „1) interaktywność wysyłanych i odbieranych sygnałów; 2) teleobecność (telepresence), czy też złudzenie, polegające na wrażeniu, że jest się właściwie „tam”. Aby ten efekt uzyskać, potrzebne jest tzw. kompletne zanurzenie – przynajmniej do uzyskania efektu tzw. rzeczywistości wirtualnej”.¹¹

Zjawisko to pojawiło się w określonych uwarunkowaniach społeczno-ekonomicznych i informacyjno-technologicznych. Człowiek, bez względu na jego wiek, wykształcenie, zajmowane stanowisko czy rodzaj, a nawet stopień aktywizacji społeczno-zawodowej pozostaje pod przemożnym wpływem najnowszych technologii informacyjnych, a także wirtualnej rzeczywistości. Obecnie proces ten z jeszcze większą mocą jest intensyfikowany. Nie może on zatem być obojętny dla pedagogów, nauczycieli, rodziców i opiekunów dzieci. Stają

¹⁰ A. M. Ziemia, *Rzeczywistość wirtualna*, [w:] T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI w.*, Tom V, s. 579-580.

¹¹ J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, MIKOM, Warszawa 2002, s. 278.

oni, zwłaszcza w ostatnich latach przed wieloma dylematami ambiwalentnego rozwoju współczesnej cywilizacji. Dominują w nim środki (także techniczne), a nie cele i wartości.

Cyberprzestrzeń jest i nadal powinna być przedmiotem zainteresowania zarówno nauk teoretycznych, jak praktycznych. Należy zwrócić uwagę na zasadniczy cel nauk teoretycznych jakim jest nie tylko opisywanie nowych zjawisk, ale także wyjaśnianie różnorodnych nowych zjawisk, dotyczących człowieka, zwłaszcza ucznia (wychowanka) i nauczyciela (wychowawcy). Głównym zadaniem nauk praktycznych jest projektowanie pożądanych stanów rzeczy. Te jednak ze względu na następstwa techniki, dla człowieka budzą wiele wątpliwości, a nawet zagrożeń.

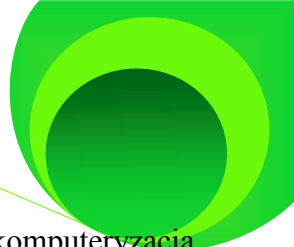
3. Zagrożenia świata wirtualnego

Świat wirtualny staje się obecnie także największym zagrożeniem społeczno-wychowawczym współczesnego człowieka. Uwarunkowania owych zagrożeń są złożone, a ich kontekst jest wielowątkowy.

W przyszłości media cyfrowe tworzące świat wirtualny a także stwarzające podstawy automatów, biotechnologii, sztucznej inteligencji, robotyki, mieć będą jeszcze większy, wpływ na każdą działalność, która przepełniona informacją i reklamą, stanie się podstawowym tworzywem nowoczesnego społeczeństwa. Oddziaływanie nowych technologii cyfrowych i reklamy mają swój kontekst teoretyczny i praktyczny. Poszerza się zakres problemów aksjologicznych. Następuje przełom w rozumieniu sztuki i kultury w ogóle. Ma miejsce swoista reinterpretacja zjawisk i pojęć. Dokonująca się prawdziwa cyfrowa rewolucja i jej skutki, stwarzają nowe szanse do manipulacji postawami, ale i kształtowania w toku wychowania i nauczania-uczenia się kreatywnych postaw, wywołuje kolejne, wielkie wyzwania, którym edukacja musi sprostać, ale też stwarza niezwykle niebezpieczeństwa. Nie



MEDIA A PRZEMOC



ulega najmniejszej wątpliwości, że postępująca komputeryzacja zagrozi w jeszcze większym stopniu tożsamości – tak osobowej, jak i kulturowej.

Media cyfrowe (technologie informacyjne) i reklama w przyszłości inspirować będą w jeszcze większym stopniu rozwój kultury i sztuki, będą mieć niekwestionowany wpływ na zmiany w obyczajowości, sposobach bycia, modzie. Ze względu na swoje możliwości kształtują świadomość i postawy w skali globalnej i jednostkowej. Ich niepodważalne znaczenie powoduje, że powstają nowe, specjalistyczne instytucje społeczne, kulturalne, informacyjne, których przedmiotem działania jest reklama i marketing. To w tym obszarze znajduje zastosowanie multimedialność i interakcyjność oraz wirtualna rzeczywistość.

Złożony charakter kształcenia i wychowania, a także reklamy wyraża się w licznych aspektach i odniesieniach. Są one wielorako warunkowane (politycznie, ideologicznie, ekonomicznie, kulturowo). Wykładniczo poszerzająca się oferta mediów i ich możliwości, pozwalająca na rozwijanie i doskonalenie koncepcji teoretycznych kształcenia wielostronnego i multimedialnego, wskazuje na zmianę paradygmatu psychologicznego człowieka reaktywnego na człowieka aktywnie przetwarzającego rzeczywistość oraz informacje o niej. W kontaktach międzyludzkich, w tym także, w procesach kształcenia ludzie opierają się na reprezentacji ikoniczno-symbolicznej, tworzą i wymieniają między sobą komunikaty. Media, co warto podkreślić, zmieniają charakter komunikowania, zarówno w kontekście interpersonalnym, grupowym, organizacyjnym, jak i masowym. Urządzenia te nie tylko wzajemnie się wzmacniają i uzupełniają, ale także usprawniają sposób przepływu informacji, a samą reklamę czynią bardziej atrakcyjną. Niestety występują również negatywne zjawiska tego procesu, które niewątpliwie należy uwzględnić nie tylko w procesie kształcenia i wychowania,

doskonalenia zawodowego, ale także korzystania z nich w pracy zawodowej, w czasie przerwy itp.

Cyberprzestrzeń jest i nadal powinna być przedmiotem zainteresowania zarówno nauk teoretycznych, jak praktycznych. Należy zwrócić uwagę na zasadniczy cel nauk teoretycznych jakim jest nie tylko opisywanie nowych zjawisk, ale także wyjaśnianie różnorodnych nowych zjawisk, dotyczących człowieka, zwłaszcza ucznia (wychowanka) i nauczyciela (wychowawcy). Głównym zadaniem nauk praktycznych jest projektowanie pożądanych stanów rzeczy. Te jednak ze względu na następstwa techniki, dla człowieka budzą wiele wątpliwości, a nawet zagrożeń.

Przedmiot i cel badań nad zagrożeniami człowieka w cyberprzestrzeni powinien obejmować:

1. Genezę i rozwój cyberprzestrzeni. W ostatnich latach cyberprzestrzeń nabiera coraz to większego wymiaru i znaczenia w zastosowaniu praktycznym. Powinna być ona przedmiotem zainteresowania i refleksji nauczycieli, pedagogów, psychologów i przedstawicieli innych dyscyplin zajmujących się wychowaniem, a nawet przedstawicieli innych nauk humanistycznych, społecznych, cybernetycznych. Obszarem ich analiz obok szans i wyzwań powinny być właśnie zagrożenia.
2. Miejsce i znaczenie cyberprzestrzeni w edukacji. Podobnie jak środki techniczne, media i multimedia, ale także ostatnio media interaktywne i cyfrowe, tak również cyberprzestrzeń znajduje zastosowanie w edukacji, nauce i działaniu człowieka, którym zagraża.
3. Rolę zagrożeń cyberprzestrzeni w kształtowaniu postaw. Manipulacja, w tym także manipulacja w cyberprzestrzeni obejmuje każdy system i proces kształcenia. Nie są wolne od niej instytucje (rodzina, szkoła i inne placówki oświatowe) i sytuacje wychowawcze.



MEDIA A PRZEMOC



4. Pozytywne i negatywne skutki w kształtowaniu osobowości i rozwoju człowieka. Chodzi głównie o wiedzę z zakresu kształtowania osobowości oraz stosunków interpersonalnych w każdym środowisku społecznym. W jej ramach funkcjonuje cyberprzestrzeń i to nie bez znaczenia dla rozwoju człowieka. Wywiera ona nie tylko istotny wpływ na poznawanie wiedzy, ale również postawy, przekonania, zainteresowania.
5. Procesy związane z cyberprzestrzenią, a pośrednio także z manipulacją i psychomanipulacją. Wywołują one negatywne skojarzenia. Mają związek nie tylko z upowszechnianiem wiedzy (w jakim celu?), ale także zainteresowań poznawczych, czy kształtowaniem umiejętności nawyków, sprawności działania.
6. Złożony i niejasny zakres oraz rodzaj działań manipulacyjnych wirtualnej rzeczywistości. Ulegają im poszczególne grupy interesów, autorzy reklam, producenci filmów komputerowych i gier komputerowych (kto? kim?). Warto zatem jednoznacznie stwierdzić, iż o rozwoju osobowości dzieci i młodzieży przesądza obok wielu czynników, w sposób wyjątkowy umiejętność korzystania z wirtualnych gier komputerowych, których istota wynika z nowych możliwości cyberprzestrzeni.
7. Skutki manipulacji w cyberprzestrzeni. Z manipulacją w wirtualnej rzeczywistości mają styczność nie tylko uczniowie, ale także pedagodzy i nauczyciele, którzy też w ramach nauczania-uczenia się mogą stosować pewne jej mechanizmy, wykorzystując do tego celu nie tylko manipulacje językowe, manipulacje faktami, ale i manipulacje emocjami, a ostatnio coraz częściej także media, multimedia i cyberprzestrzeń (środki dydaktyczne np. sekwencje filmu czy prezentacji multimedialnej).

Do głównych zagrożeń związanych ze światem wirtualnym można zaliczyć:

*Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.*

1. Pornografia
2. Pedofilia
3. Zagrożenia gier komputerowych
4. Infoholizm
5. Narkotyki i inne używki
6. Samobójstwa
7. Sekty
8. Przemoc i agresja
9. Hazard
10. Terroryzm
11. Prostytucja
12. Cyberseks
13. Zakupoholizm
14. Cyberprzestępstwa

Wnioski

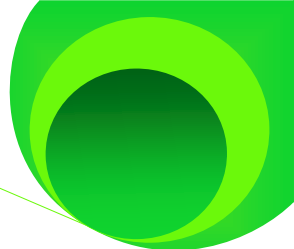
1. Świat wirtualny (cyberprzestrzeń) musi być przedmiotem badań i edukacji.
2. Świat wirtualny stwarza nowe wyzwania, szanse i niebezpieczne zagrożenia w wielu obszarach, zwłaszcza w sferze społeczno-edukacyjnej.
3. Zarówno szkoła jak i inne instytucje nie są przygotowane do podejmowania różnorodnych działań będących skutkiem możliwości świata wirtualnego.

„Świat gier komputerowych i Internetu źródłem przemocy” przedstawiła pani mgr Anna Andrzejewska z Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie.¹²

¹² Literatura do wystąpienia znajduje się na załączonej płycie.



MEDIA A PRZEMOC



Wstęp

Komputer w sposób szczególnie oddziałuje na użytkownika, i to często na podświadomość. Oddziaływania te dotyczą zwłaszcza dzieci. A te, niestety, zajęte komputerem przestają nie tylko czytać książki, ale także zaniedbują obowiązki szkolne i domowe. Czasami, a może nawet częściej niż myślimy, izolują się od środowiska, w którym żyją, usiłując jak najdłużej przebywać w swoim wyimaginowanym, nierzeczywistym świecie, gdzie wszystko wydaje się być łatwiejsze i przyjemniejsze. Przemiany w tym zakresie są już nie tylko dynamiczne, ale i coraz bardziej powszechne. Obejmują nie tylko dzieci, ale również młodzież, dorosłych i osoby starsze. Negatywnym zjawiskiem jest to że Internet pochłania bardzo dużo czasu, ogranicza tym samym kontakty z innymi, szkodzi zdrowiu poprzez brak ruchu. Rozpowszechnia pornografię i przemoc. Zalewa potokiem informacji, które niekoniecznie są prawdziwe, są określane wręcz jako „śmieci”. Już najmłodsi użytkownicy komputerów poprzez Internet mają kontakt z różnorodnymi patologiami. Sami często są ich sprawcami i upowszechniają je w sieci. Coraz częściej kontakt dziecka z komputerem i Internetem zaczyna się w rodzinie już od pierwszych lat jego życia przede wszystkim poprzez gry komputerowe. Gry komputerowe odgrywają bardzo istotną rolę w kształtowaniu się osobowości dzieci i młodzieży. Zatem szybki i krótki bywa czasem okres od euforii do uzależnienia od komputera i Internetu.

Wirtualny świat „dzieci w sieci”

„Rzeczywistość wirtualna, to świat stworzony przez komputer i tak realistycznie oddziałujący na zmysły obserwatora, że wydaje mu się światem rzeczywistym”¹³.

¹³ M. Bańko (red.), *Inny Słownik Języka Polskiego*, Wyd. PWN, Warszawa 2000, s. 15.

Rzeczywistość wirtualna można powiedzieć oznacza świat różny, odmienny od rzeczywistego, ale doskonale spełniający wszystkie jego funkcje¹⁴.



fol. 2. Pan prof. Józef Bednarek i pani Anna Andrzejewska z Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie.

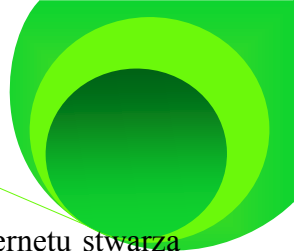
Dzieci i młodzież korzystają z Sieci przy odrabianiu lekcji, uczeniu się, bawią się grami komputerowymi, a przede wszystkim prowadzą korespondencję elektroniczną z innymi. Sieć internetowa niesie ze sobą powszechnie znane zagrożenia:

- a) fizyczne – wzrok, postawa,
- b) psychiczne – uzależnienie, wirtualna rzeczywistość oderwana od życia,
- c) moralne – łatwy dostęp (niekontrolowany) do informacji (np. instrukcja budowy bomby, pornografia),
- d) społeczne – zachowania nieetyczne, anonimowość, brak hamulców,
- e) intelektualne – bezkrytyczne zaufanie do możliwości maszyny i szok informacyjny.

¹⁴ M. Hopfinger, *Nowe media w komunikacji społecznej w XX w.*, Wyd. Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.



MEDIA A PRZEMOC



Jest więc rzeczą oczywistą, że korzystanie z Internetu stwarza niebezpieczne sytuacje zagrażające wszechstronnemu, prawidłowemu ich rozwojowi.

Młodzi ludzie coraz częściej bez żadnej kontroli rodziców często beztrudno udzielają informacji o sobie. Dane te są pozyskiwane w czasie, gdy korzystają z Internetu, gdy zapisują się do grup dyskusyjnych, ściągają bezpłatne programy, wypełniają ankiety online lub chociażby, gdy rozpoczynają korzystanie z onlineowych gier komputerowych¹⁵.

Informacje pozyskiwane od dzieci zawierają nazwiska, adresy pocztowe, numery telefonów, daty urodzin, dane o płci, szkole, zainteresowaniach oraz hobby. Najbardziej niebezpiecznym aspektem jest podawanie przez dzieci bezpośrednio identyfikujących (dotyczących) je informacji (np. numer telefonu, adres) – właśnie w taki sposób coraz częściej przestępcy nawiązują kontakty z przyszłymi ofiarami¹⁶.

Brutalna a zarazem okrutna przemoc, twarda pornografia, polujący na swe ofiary pedofile, zdumiewająco bezradne organy sprawiedliwości to niestety ponury obraz Internetu, jaki wyłania się z coraz częstszych doniesień prasowych i telewizyjnych. Pedofile coraz częściej poszukują swoich ofiar w Internecie, należy pamiętać, że ponad 90 procent polskich dzieci korzystających z Internetu zawiera za jego pośrednictwem znajomości.

Dla policji na całym świecie bardzo duży problem stwarzają pedofile, którzy traktują Internet jako swoją dzunglę, w której mogą bezkarnie grasować. Dzieci nie przestrzegają podstawowych zasad bezpieczeństwa – bardzo często udostępniają obcym dane personalne i poprzez kontakt internetowy spotykają się z nieznajomymi w rzeczywistym

¹⁵ Zob. W. Gogolek, *Technologie informacyjne mediów*, Wyd. Instytutu Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2005.

¹⁶ Tamże.

świecie. Niechciane rozmowy na tematy związane z seksem i niechciana ekspozycja zdjęć pornograficznych są coraz powszechniejszym doświadczeniem młodych ludzi. Problem pedofilii i wykorzystywanie Internetu przez pedofilów poszukujących ofiar coraz wyraźniej jest dostrzegany w świadomości społecznej.

Zainteresowanie przestępców przyciągają przede wszystkim dzieci zagubione, osamotnione, mające problemy w domu. Podsycając pretensje do rodziców i domowego życia, tworzą atmosferę „my przeciwko nim”. Powstaje wtedy dystans pomiędzy dzieckiem a rodzicami, jednocześnie tworząc przymierze dziecka z pedofilem¹⁷.

Czaterie, to internetowe miejsca spotkań i pogawędek młodych ludzi. Sekcje (pokoje), w których spotykają się dzieci, są ulubionym celem pedofilów. Podszywają się oni pod rówieśników, by nawiązać z nimi kontakt, który często później prowadzi do wydobywania konkretnych informacji: adresu e-mail, numeru telefonu po to, by spotkać się w „realu” (w życiu realnym a nie tylko wirtualnym).

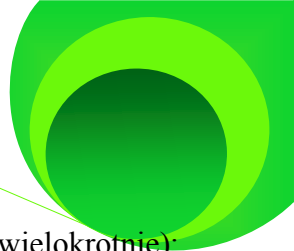
W Polsce w ramach kampanii społecznej „Dziecko w sieci” Fundacja Dzieci Niczyje w 2004 roku przeprowadziła badania sondażowe na blisko 9000 dzieciach w wieku 12 – 17 lat, które także miały pokazać, jaka jest skala zjawiska związana z bezpieczeństwem dzieci w Internecie. Wyniki badań okazały się mocno niepokojące, gdyż:

- 87% dzieci podało obcemu swój adres email (81% wielokrotnie);
- 64% - podało obcemu swój numer telefonu (43% wielokrotnie);
- 42% - podało obcemu adres zamieszkania (19% wielokrotnie);

¹⁷ P. Aftab, *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Wyd. Prószyński i S-ka, Warszawa 2003, s. 150.



MEDIA A PRZEMOC



- 44% - przesłało obcemu swoje zdjęcie (34% wielokrotnie);
- aż blisko 22% dzieci nie informuje nikogo o spotkaniach z osobami poznanymi przez Internet.¹⁸

Badania pokazały, że mimo, iż większość dzieci słyszała o zagrożeniach jakie czyhają na nie w Internecie, zachowania ich w sytuacji zagrożenia są nieracjonalne. Ważne jest podejmowanie wszelkich działań ze strony środowiska oświatowo-wychowawczego mających na celu wyjaśnianie dzieciom kwestii zagrożeń związanych z niewłaściwym korzystaniem z Internetu, zwłaszcza kontaktami z nieznanymi.

Jest to o tyle przerażające, że mimo wielu głośnych akcji prowadzonych przeciwko pedofilii, dzieci dalej nie zdają sobie sprawy z zagrażającego im niebezpieczeństwa. Często bywa tak, że szukając opracowań niektórych lektur można trafić na strony z pedofilią. W sieci istnieją też strony z tzw. legalną pornografią, gdzie zamiast zdjęć pojawia się grafika komputerowa. Ponieważ na filmach nie ma żywych dzieci, policja i prokuratura są bezradne. Polskie prawo nie zabrania takich praktyk.

Należy umieć rozróżniać świat rzeczywisty od świata wirtualnego, aby móc normalnie funkcjonować. Niestety dziś jest to coraz trudniejsze, gdyż wokół nas jest coraz więcej wszelkiego rodzaju mediów. Odgrywają w naszym życiu coraz większą rolę, wypełniają nam czas. Nie należy dzieciom zabraniać korzystania z komputera i Internetu konieczne jest jednak nauczyć ich rozsądnego korzystania i uświadomić jakie są ewentualne niebezpieczeństwa.

Seks w cyberprzestrzeni

Kolejnym, również mającym negatywne skutki niebezpiecznym zjawiskiem jest tak obecnie popularny

¹⁸ http://www.fdn.pl/files/?id_plik=7, [dostęp: 20.04.2009].

i szerzący się w sieci internetowej cyberseks, który w krótkim czasie zdobył rzesze fanów, a jego skala cały czas się powiększa. We współczesnym slangu cyberseksem nazywa się „wszelkie dostępne metody uprawiania seksu z wykorzystaniem kabla sieciowego czy telefonicznego i modemu”¹⁹.

Dlaczego ludzie uciekają się do tego rodzaju praktyk. Odpowiedź na pewno nie jest prosta. Oczywiście jest wiele powodów. Przede wszystkim mamy coraz większe trudności z otwieraniem się na drugiego człowieka. Spowodowane to jest przeciążeniem obowiązkami, które powodują zmęczenie, brak energii na szukanie i poznawanie odpowiedniego partnera, podejmowanie kontaktów seksualnych, umożliwianie poznawania siebie. Cyberseks jest bardzo dobrym rozwiązaniem dla wielu osób, które nie chcą tracić czasu na budowanie więzi erotycznych, nie chcą podejmować ryzyka zobowiązań. Jest wygodny, gdyż dostępny, kiedy się ma na niego ochotę.

Bardzo często u takich osób można zaobserwować dwa, całkowicie różne wcielenia, a także podwójne życie, gdyż na pozór są to ludzie spokojni i wyciszeni, a w momencie „kontaktu” z Internetem stają się całkowicie kimś innym. Podwójne życie ludzi bardzo często doprowadza do tego, iż zaczynają oni zaniedbywać codzienne obowiązki, a także naturalny seks z partnerem zastępować seksem z obcymi, którzy dla danej osoby stają się bardziej atrakcyjniejsi. Skutkiem takiego postępowania bardzo często są konflikty partnerów, gdyż mało kto toleruje to, że jego partner „współżyje” z kimś innym. Zdarzają się także nieporozumienia, które z czasem prowadzą do rozwodu, lub separacji.

¹⁹T. Nidecki, *Jak się nie ma, co się lubi*, Magazyn Cyber IDG Poland SA. Cyber – <http://www.cyber.com.pl/archiwum/sex/8.shtml>, [20.05.2009 r.]



MEDIA A PRZEMOC



Cyberseks ma duży wpływ na psychikę człowieka, który będąc w wirtualnym świecie ma całkowicie inny punkt patrzenia na seks, który w sieci jest bardzo często „wyuzdany”. Co się z tym wiąże, w momencie, kiedy taka osoba powraca do rzeczywistości oczekuje tego samego od partnerów rzeczywistych. Jak wypowiadała się jedna z osób na forum; tolerowała uprawianie cyberseksu przez swojego partnera do momentu, w którym współżycie stało się dla niej koszmarem. Była bita i jak sama stwierdziła traktowana jak przedmiot a nie jak człowiek. Pewnie takie sytuacje zdarzają się częściej, lecz mało kto chce o tym mówić, gdyż kto uwierzy, że niby tak niewinna zabawa w sieci może doprowadzić do takich sytuacji?

Znany seksuolog, profesor Zbigniew Lew – Starowicz, w wywiadzie na temat uprawiania tzw. seksu przez Internet, stwierdził, iż z chwilą pojawienia się nowej formy komunikacji międzyludzkiej, zmianie ulega także sfera życia intymnego człowieka, dlatego seks przez Internet można nazwać seksem. Przykładowo od kiedy na świecie zaczęły funkcjonować sekstelefony, automatycznie pojawił się problem skatologii telefonicznej (czerpanie satysfakcji seksualnej poprzez rozmowę telefoniczną). Jeśli powstanie nowe rozwiązanie technologiczne rewolucjonizujące sferę komunikacji międzyludzkiej, zawsze będzie miało ono wpływ na erotyzm. W dobie rozwoju nowych mediów cyfrowych ulegają ewolucji także i tradycyjne formy zachowań seksualnych. Kiedyś poznanie potencjalnego partnera wymagało podjęcia wielu skomplikowanych działań – pójścia do klubu, poznania interesującej osoby. Obecnie proces ten może być niezwykle łatwy. Teraz ten taniec godowy odbywa się za pomocą klawiatury komputera. Oczywiście, elektroniczny dialog polega nieraz na zwykłej zabawie, ale niekiedy kończy się zawarciem normalnej znajomości. Jest to po prostu źródło podniecenia dla niektórych osób. Dawniej trzeba było

korzystać z własnej fantazji lub podglądania innych. Później pojawiły się specjalne wydawnictwa, filmy porno, dziś mamy Internet²⁰.

O uzależnieniu możemy mówić, gdy cyberseks staje się czynnością przymusową, celem życia samym w sobie, nałogiem, który wkracza w życie codzienne, zabiera indywidualność, podporządkowuje całą aktywność człowieka.

W związku z tym, że zjawisko uprawiania seksu w Internecie, a co za tym idzie uzależnienia od niego występuje od niedawna współczesna medycyna nie potrafi zakwalifikować tej nowej formy uczuciowo-seksualnej do jednostki chorobowej. Seksuolodzy są zgodni, że jest to poważne zaburzenie kompulsywno-obsesyjne, które wymaga leczenia: odpowiedniej terapii psychologicznej oraz w niektórych przypadkach również leczenia farmakologicznego.

Seksuolodzy są zdania, że cyberseks jest poważnym zagrożeniem dla prawidłowego rozwoju seksualnego nastolatków. Oddziaływanie silnych bodźców, a także anonimowość, jaka panuje w kontaktach w sieci, mogą utrudnić podjęcie w przyszłości przez młodych ludzi normalnego życia seksualnego.

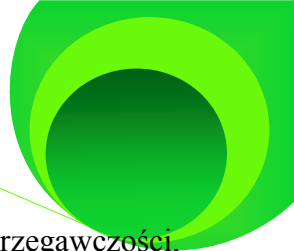
Agresja i przemoc w grach komputerowych

Jedną z najliczniejszych grup oprogramowania komputerowego stanowią gry komputerowe i sieciowe. To właśnie one zdobyły sobie największą popularność wśród dzieci i młodzieży. Są dla nich wspaniałą rozrywką i relaksem, a nawet stanowią pewien styl życia. Gry komputerowe są ogólnodostępne. Można je kupić w sklepie bądź grać w nie za pośrednictwem sieci Istnieją. Umożliwiają młodym ludziom

²⁰ Por. *Taniec godowy na klawiaturze*, s. 1-3., <http://www.cyber.com.pl/archiwum/sex/5.shtml>.



MEDIA A PRZEMOC



zdobywanie sprawności, refleksu, spostrzegawczości, posiadają walory edukacyjne, poznawcze. Jednak młodzi ludzie chętniej korzystają z takich, w których treści przesycone są brutalnością i okrucieństwem, a odpowiednio dobrana grafika i muzyka intensyfikuje realizm prezentowanych scen.

Nie pozostają one bez wpływu na psychikę dzieci i młodzieży. Zajmują dziecięce umysły do tego stopnia, że ich mózg po takiej dawce jest przepracowany i wycieńczony. Nie nadaje się do skupiania uwagi w szkole, czy na obowiązkach domowych. Pozwalają na aktywne uczestniczenie nie tylko w świecie realnym, ale przede wszystkim w – wirtualnym, tworzenie różnorodnych sytuacji, a następnie decydowania o przebiegu akcji i wpływania na losy bohaterów.

Z prowadzonych badań wynika, że gry komputerowe nie zawsze są bezpieczne. Prezentowana w nich agresja i przemoc mogą utrwalać w dziecku przekonanie, iż okrucieństwo jest stanem normalnym. Użytkownik grając w gry komputerowe nie zauważa mijających godzin i przez ten cały czas otrzymuje dawkę okrucieństwa wspomaganą intensywną grafiką, efektami dźwiękowymi oraz gwałtowną muzyką. Może to mieć istotny wpływ na zmiany w osobowości młodego człowieka, powodując coraz mniejszą wrażliwość.²¹

Wiele takich gier polega na udziale samotnego gracza w walce z grupą przeciwników i pułapek. Zwykle gra on w pojedynkę. Przemieszcza się między ciemnymi korytarzami i lochami zamków. Używa niebezpiecznych narzędzi w celu zabicia przeciwnika. Głównymi elementami walki jest krew i ból. Częsty kontakt z takimi grami powoduje, że z biegiem czasu u dziecka zaciera się dystans między wykreowanym przez komputer światem a rzeczywistością.

²¹ Zob. M. Barun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002.

Bardzo łatwo jest ulec magii gier komputerowych. Różnorodność i możliwość dostępu do nich powoduje, że dzieci bardzo chętnie po nie sięgają. Z łatwością przenoszą się w świat fantazji, gdzie wszystko jest łatwiejsze i ciekawsze. Nie bez powodu są one określane jako elektroniczne LSD.²²

Uzależnienie się od gier komputerowych i sieciowych może być bardzo niebezpieczne, gdyż może doprowadzić do izolacji społecznej, konfliktów rodzinnych (rozluźnienie a nawet zatracenie więzi rodzinnych), zaburzeń psychicznych, poważnych problemów ze zdrowiem czy zaniedbywania codziennych czynności życiowych tj. np. spożywanie posiłków. Osoba uzależniona od komputera coraz bardziej wydłuża czas spędzany przy komputerze (od kilku do kilkunastu godzin), po to by osiągnąć pożądaną poziom satysfakcji lub podniecenia, bo czas poświęcany do tej pory już nie wystarcza. Nie może się skupić, skoncentrować na innych czynnościach, zaniedbuje inne obowiązki. Doświadcza niepokoju, rozdrażnienia, bardzo skrajnych zmian nastroju a nawet depresji, gdy nie może używać komputera zgodnie ze swoją potrzebą lub, gdy używanie zostanie przerwane.

Ponadto podczas zabawy grą komputerową obecność drugiego człowieka, towarzysza zabawy staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje go komputer. Wszystkie te cechy sprawiają, że gry komputerowe dostarczają dziecku silnych przeżyć i doświadczeń, angażują emocjonalnie i nie dają uczucia nudy”.²³

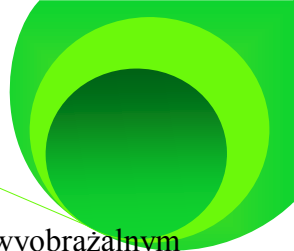
Niektóre gry komputerowe są szczególnie niebezpieczne, ponieważ pozwalają symulować i kreować rzeczywistość, bardzo często zawierając obrazy agresji i przemocy, które

²² J. Boroń, T. Zyss, *Komputerowy świat iluzji*, „Charaktery”, 02/1998, s. 14.

²³ I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?* „Wychowawca”, 01/2002, s. 12.



MEDIA A PRZEMOC



charakteryzują się ogromnym, wręcz niewyobrażalnym okrucieństwem i sadyzmem. Mimo że jest to przemoc symulowana, niemająca miejsca w świecie rzeczywistym, nie należy tego bagatelizować. Symulowane obrazy przemocy, a właściwie samodzielne jej realizowanie w grach komputerowych, prowokuje dzieci do powtarzania okrutnych zachowań. Natychmiastowy efekt wyraża się w agresywnych myślach i wyobrażeniach o wrogich emocjach, natomiast długotrwały skutek jest związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i może prowadzić to do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza.

Sposób przedstawiania przemocy w grach komputerowych powoduje, że użytkownik nabiera przekonania o powszechności agresji w świecie, akceptując ją, jako element relacji międzyludzkich. Ważnym czynnikiem wpływającym na oswajanie się dzieci z przemocą jest to, że przemoc w grach nie jest karana, tylko nagradzana. Gry o charakterze agresywnym powodują znieczulenie na agresję wobec ludzi.

Można więc powiedzieć, że dzieci poświęcające dużo czasu na „agresywne” gry komputerowe cechują się większą agresywnością, natomiast ich wrażliwość moralna jest mniejsza. Dzieci uzależnione od gier komputerowych często reagują wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice powoli tracą kontakt z dzieckiem, a ono powoli zatracą kontakt z rzeczywistym światem. Najważniejsza staje się dla dziecka gra i czas spędzony przed monitorem komputera. Silne uzależnienie od komputera i gier może prowadzić do obojętności, agresji, depresji, rozdrażnienia, bezsenności, a nawet prób samobójczych.

Duże znaczenie w graniu ma trening, który prowadzi do wyuczenia i przyzwyczajania się do wykonywania jakiejś czynności; oraz prowokacja sytuacyjna, która polega na samodzielnym rozwiązywaniu problemu i wymaga od dziecka

odpowiedniego zachowania się w danym momencie, czyli aktywności.

Podczas aktywnego uczestnictwa w grze następuje odwrócenie i znieczulenie na przemoc. Jest to wynikiem wielokrotnego powtarzania ataków agresji. Zachowania agresywne, których doświadczają dzieci podczas gry kojarzą się z nagrodą i przyjemnością. Stosowana przemoc w grach jest nagradzana. W konsekwencji negatywne zachowania mogą być przenoszone do realnego świata²⁴. Współczesne dziecko przez wiele godzin przebywa w różnych wymiarach sztucznej, medialnej rzeczywistości, właściwie na każdym kroku styka się z różnymi przejawami agresji, warto więc przypomnieć, że wielość obrazów przemocy uodparnia na ich emocjonalny odbiór, zobojętnia na nie i pozbawia altruizmu.

Bohater agresywnych gier komputerowych jest osobą centralną, agresorem, która kierowana przez gracza, stosuje przemoc w stosunku do innych. Walka i niszczenie to jej podstawowe zadania. Te reguły i zasady obowiązują w grze agresywnej. Nie stosując się do nich – „bohater” sam zginie.

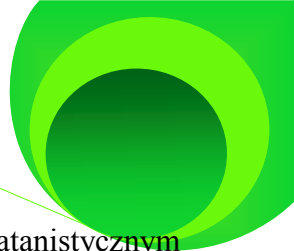
Oprócz agresji w grach komputerowych premiowane są także inne zachowania negatywne. W wielu grach z udziałem samochodów wyścigowych ci zawodnicy wygrywają, którzy łamią wszelkie reguły uczciwej sportowej rywalizacji. Nasuwa się więc kontrowersyjne, ale coraz bardziej realne pytanie, czy wychowujemy prawego człowieka, czy profesjonalnego mordercę?

Nie można zapominać o tym, iż w grach komputerowych bardzo często pojawiają się obrazy i animacje pornograficzne. Są one dodatkiem do gry lub formą nagrody za przejście do następnego etapu. Bardzo niepokojącym aspektem jest także

²⁴ A. Andrzejewska, *Uzależnienie od mediów cyfrowych*, [w:] T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI w.*, t. 6, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2007.



MEDIA A PRZEMOC



wykorzystywanie elementów o wyraźnym satanistycznym charakterze (np. *Doom*, *Hexen*). W ten sposób dzieci oswajają się z symboliką satanistyczną i z czasem odbierają ją, jako element pozytywny, ponieważ konkretne symbole satanistyczne (np. pentagram, głowa kozła, odwrócony krzyż) często oznaczają miejsca, w których są np. tajne przejścia, schowki zawierające broń i inne „dobra” przeznaczone dla gracza. Z kolei wartości chrześcijańskie często są ośmieszane.

Główna postać może być przedstawiana w grze na dwa sposoby: z perspektywy zewnętrznej, widoczna jest wtedy jej twarz i cała sylwetka, a także charakterystyczny sposób poruszania się jej w przestrzeni. W nowych grach komputerowych postać wydaje się być bardzo realistyczna, np. porusza ustami, gdy mówi. Drugi sposób przedstawienia to widok z perspektywy pierwszej osoby (czyli tzw. widok z oczu gracza), zazwyczaj widać wtedy przedmioty, jakie trzyma - najczęściej jest to broń. Gracz silniej utożsamia się wtedy ze swoim bohaterem, który jest osobą sprawną fizycznie, zazwyczaj o nadludzkiej sile i dużej wytrzymałości. Posiada przeróżne możliwości władania bronią i stosuje czary. Jego celem jest zgładzenie przeciwników za wszelką cenę. Jego działania są egocentryczne i utylitarne, pozbawione zasad moralnych. Pragnienie sprawowania władzy jest silniejsze od stosowania jakichkolwiek zasad. Zazwyczaj bohater z gier komputerowych jest skoncentrowany wyłącznie na sobie, na potrzeby innych zwraca uwagę tylko wtedy, gdy ma w tym jakiś cel. Zabiega głównie o swój interes, uważając, że słusznie działa. Nie ma tu miejsca na altruizm i współczucie, gdyż nie powoduje to postępu w grze. Dominuje tu prawo silniejszego i brak jest takich wartości, jak przyjaźń czy miłość. Punktem odniesienia oraz kryterium dobra i zła jest skuteczność w osiąganiu celów.

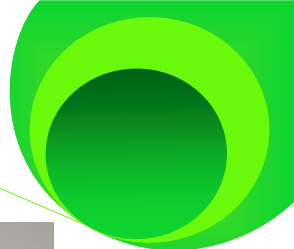
W ostatnim czasie coraz więcej osób zwraca się o pomoc do poradni psychologicznych z problemem uzależnienia od gier komputerowych. Przede wszystkim są to rodzice dzieci szukający pomocy. Uzależnienie zaczyna się zazwyczaj bardzo niewinnie. Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza wiele czasu przy grach komputerowych. Rodzice z satysfakcją przyglądają się swojemu kilku- czy kilkunastoletniemu dziecku, które sprawnie obsługuje komputer. Przyzwalają na to, aby dziecko spędzało coraz więcej czasu przed komputerem, gdyż są przekonani, że rozwija ono swoje zainteresowania, a równocześnie jest w domu pod ich czujnym okiem. Jednak z czasem, przy próbie oderwania od komputera syn lub córka zaczynają reagować wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice powoli tracą kontakt z dzieckiem, a ono samo zatracą kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzany w świecie wirtualnym. Zaniepokojeni opiekunowie szukają pomocy u psychologa, często dopiero wówczas, gdy dzieci są już uzależnione od grania, czego konsekwencją są zaburzenia psychosomatyczne, opuszczanie zajęć szkolnych, zaniedbywanie higieny i racjonalnego odżywiania. Kiedy zostają odizolowane od komputera, pojawia się u nich agresja, rozdrażnienie, bezsenność, reakcje fizjologiczne, depresja, a nawet próby samobójcze.

Pan mgr Sebastian Koczy nauczyciel akademicki, egzaminator Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych – ECDL oraz E-Citizen z ramienia Polskiego Towarzystwa Informatycznego przybliżył zagadnienia związane z **”Zagrożeniami edukacyjno – społecznymi człowieka w kontekście rozwoju robotów”**.²⁵

²⁵ Literatura do wystąpienia znajduje się na załączonej płycie.



MEDIA A PRZEMOC



fot. 3. Prelegenci: od prawej Pan mgr Piotr Deputowski specjalista ds. Profilaktyki Bezpieczeństwa Urzędu Miasta w Pruszkowie, Pan mgr Sebastian Koczy oraz prowadząca Konferencję kom. Wanda Mende z Centrum Szkolenia Policji w Legionowie.

Wstęp – blaski i cienie nowoczesnych technologii

Ze względu na swą wszechobecność nowoczesna technika jest jedną z najistotniejszych płaszczyzn odniesienia dla współczesnego człowieka. Nie sposób jej ignorować, gdyż jej gwałtowny rozwój stawia nas wobec coraz to nowych wyzwań. Nowoczesne urządzenia elektroniczne, automaty i roboty, a przede wszystkim ogólnodostępne gadgety zmieniają świat i wszystko co znamy. Znacząco wpływają na kondycję psychiczną człowieka i nie można tego uniknąć. Zalety i spektrum zastosowań nowoczesnych mediów jest tak duże, że z chęcią sięga się po coraz to nowsze rozwiązania. Naukowcy kreują doskonalsze wynalazki, które z powodzeniem wprowadzane są na rynek. Dzięki nowoczesnym technologiom nasze życie zostało wypełnione urządzeniami elektronicznymi takimi jak komputery, automaty i roboty. Maszyny te powstały, aby zastępować człowieka w monotonicznych czynnościach, przyspieszać żmudne prace oraz by służyć edukacji i rozrywce.

Skierowane są do szerokiego kręgu odbiorców: począwszy od dzieci poprzez osoby dorosłe do osób starszych, chorych i niepełnosprawnych.

Świat pełen techniki daje ludziom szanse o których do tej pory nie śnili, czyni ich życie wygodniejszym i ciekawszym. Z dnia na dzień rośnie liczba użytkowników Internetu. Jednocześnie zwiększa się ilość i różnorodność usług sieciowych. Ta tendencja sprawia, że coraz łatwiej jest prowadzić firmę, nawiązywać kontakty handlowe itp. Szersze stają się możliwości w zakresie edukacji oraz badań naukowych. Maszyny pomalą zmieniają nasze życie. Chcemy za pomocą nowych technologii robić zakupy, obsługiwać swoje konto w banku, załatwiać wszelkie formalności w urzędach.

Rzeczywistość stanowi też szansę dla osób niepełnosprawnych, którzy dzięki nowoczesnym wynalazkom mogą w normalny sposób funkcjonować. Stają się częścią społeczeństwa na równych prawach i zasadach.

Jednak rozwój naukowo-techniczny obok olbrzymich możliwości wiąże się także z licznymi zagrożeniami. Wiele z nich jest związane z wprowadzaniem robotów do świata realnego. Nie sposób ich ignorować, ponieważ skala problemu jest duża i stanowi zagrożenie dla człowieka.²⁶

1. Edukacyjne konsekwencje rozwoju relacji człowiek – robot

Dynamiczny rozwój technologiczny spowodował jakościowe i ilościowe zmiany w technologii kształcenia, umożliwiając wykorzystanie coraz nowszych mediów dydaktycznych. Proste środki w rodzaju kredy, tablicy, książek, plansz, map, modeli itp. zostały uzupełnione,

²⁶ S. Koczy, *Niebezpieczeństwa wychowania w obecności automatów i robotów*, Wystąpienie podczas konferencji „Netoholizm polskiej młodzieży w wieku szkolnym”, WSA, Bielsko-Biała, marzec 2009.



MEDIA A PRZEMOC



a w większości przypadków zastąpione mediami złożonymi, takimi jak: radio, telewizor, aparat fotograficzny, rzutnik przeźroczy, rzutnik pisma, magnetofon, magnetowid, kamera wideo, komputer z odpowiednim oprogramowaniem, elektroniczne bazy danych, sieci komputerowe, systemy telekomunikacyjne, satelitarne itp.

Wkrótce, podobnie jak ma to już miejsce w Japonii, również różnego rodzaju automaty i roboty staną się częścią wyposażenia szkolnych pracowni. Dzieje się tak, gdyż żyjemy w szczególnym okresie rozwoju cywilizacji. Miniony wiek, był w dziejach ludzkości okresem znamienym, którego wymiary określają osiągnięcia nauki i techniki. Gwałtowny rozwój wszystkich dziedzin działalności człowieka spowodował przemiany w świadomości społeczeństw. Ludzie uświadomili sobie olbrzymie możliwości i znaczenie intelektualnych sprawności człowieka²⁷.

Roboty oraz związane z nimi pojęcie sztucznej inteligencji fascynują zarówno techników, jak i psychologów od wielu lat. Jedni i drudzy zdają sobie bowiem sprawę, że zadziwiające właściwości ludzkiego umysłu, którym nie dorównuje jeszcze żadna maszyna, wynikają ze struktury połączeń i interakcji komórek tworzących system nerwowy. To właśnie tę strukturę usiłuje się naśladować budując sieci neuronowe z których powstają neurokomputery, a następnie samodzielnie myślące humanoidalne roboty. Sztuczna Inteligencja (ang. Artificial Intelligence) nie jest już wyłącznie dziedziną techniczną (inżynierijską). Coraz bardziej z subdziedziny informatyki staje się nauką o systemach poznawczych. Obejmuje wiedzę

²⁷ W. Furmanek, *Humanistyczne aspekty wychowania przez technikę*, FOSZE. Rzeszów 1993. s. 7

o ludziach, maszynach i zwierzętach, których cechą wspólną jest to, że posiadają inteligencję²⁸.

Przez kilka dziesięcioleci propagowano definicję sztucznej inteligencji autorstwa: Marvin'a Minsky'ego mówiącą, iż „Sztuczna Inteligencja jest dziedziną wiedzy, która postawiła sobie za cel i przedmiot badań maszyny, które potrafiłyby rozwiązywać zadania, przy rozwiązywaniu których człowiek korzysta ze swojej inteligencji”²⁹.

Obecnie sztuczna inteligencja (jeśli chodzi o badania rozwojowe) w sporym stopniu odbiega od swojego obrazu z „dnia poprzedniego”. Powody są dwa: po pierwsze – część z prowadzonych badań znalazła już swoje pozytywne rozwiązania (komputery dowodzą twierdzeń matematycznych, włączwszy te, z którymi ludzie sobie rady dać nie mogli, posiadają coraz lepsze kompetencje w rozpoznawaniu wzorców, grają lepiej w szachy niż ludzie, itd.) – na tych polach SI przeszła z fazy badawczej do wdrażania rozwiązań. Po drugie – badacze SI coraz częściej w pracach zaczynają poszukiwać teoretycznych podstaw dla swych informatycznych rozwiązań. Zwracają swoją uwagę w kierunkach psychologii, nauk o mózgu, a w ostateczności w kierunku nauk kognitywnych (Cognitive Science).

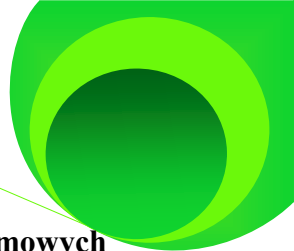
Te „małe kroczki” poszczególnych badaczy, są „siedmiomilowym krokiem” dla całej dziedziny badań, krokiem ku przyszłości. Należy jednak dobitnie podkreślić kwestię odpowiedzialności człowieka jako twórcy za stworzone przez siebie dzieła. Bowiem z wprowadzeniem do życia człowieka maszyn obdarzonych sztuczną inteligencją łączą się zarówno aspekty pozytywne jak i negatywne.

²⁸ M. J. Kasperski, *Sztuczna Inteligencja. Droga do myślących maszyn*, Helion, 2003.

²⁹ M. Kasperski, *Sztuczna Inteligencja i robotyka*, „Kognitywistyka.Net”, styczeń 2008.



MEDIA A PRZEMOC



2. Niebezpieczeństwa tkwiące w robotach domowych

Roboty i automaty już obecnie stały się częścią ludzkiego życia. Chętnie powierzamy im monotonne lub nudne czynności. Doceniamy pomoc, jaką nam wydają przy sprzątanym mieszkaniu przykładowo odkurzaniu, praniu, zmywaniu naczyń itp. Czujemy się bezpieczniej wiedząc, że robot dozoruje nasze mieszkanie, dom i posesję. W relacjach człowiek – robot pojawia się nowa jakość oparta na zaufaniu. Prowadzi to do przerzucenia odpowiedzialności z człowieka na maszynę. Dlatego roboty wkraczają także w inne sfery naszego życia, do tej pory zarezerwowane dla wąskiego grona rodziny i przyjaciół. Przykładem takich relacji jest opieka nad domownikami – dziećmi i starszymi, chorymi rodzicami. Dlatego roboty – nianie o stalowych nerwach zaczną niedługo na stałe gościć w dziecięcym pokoju czy mieszkaniu chorych.³⁰

Zadać można pytanie co jest złego w roboniani? Badania nad relacjami między dzieckiem, a robotem prowadzone w Stanach Zjednoczonych, dowodzą, że małe dzieci chętnie wchodzi w interakcję z maszyną, a misie idą w odstawkę. Ma to dobre strony takie jak wzrost zainteresowania, przyjemności uczenia się i nabywanie nowych umiejętności. Odpowiednio zaprogramowana maszyna daje olbrzymie możliwości edukacyjne. Japońskie i koreańskie firmy już sprzedają androidy wyposażone w łamigłówki z programami do gier projektowanymi przez pedagogów. W dodatku, roboty zerwały z modą na stalowe pancerze, mogą być puchate i miłe w dotyku. Same stają się wrażliwe, zaczynają rozumieć nie tylko ludzką mowę, ale także mimikę i gesty, symulują emocje. Pochowane w nich komputery są przyzwoitym przybliżeniem terminu „sztuczna inteligencja”.

³⁰ N. Sharkey, *The Ethical Frontiers of Robotics*, „Science”, 19.12.2008.
<http://www.sciencemag.org/cgi/reprint/322/5909/1800.pdf>

Dlatego zastanawiając się nad pytaniem o to co złego jest w roboniani wymienić należy potencjalne zagrożenia dla rozwoju dziecka. Po pierwsze, maluchy mogą uzależniać się od automatów, tak samo, jak od telewizji i gier komputerowych. Przede wszystkim jednak może ucierpieć ich rozwój emocjonalny. Zabawa z maszynami może być przedkładana nad stresujące sytuacje interpersonalne. Wówczas nie będą się rozwijać zdolności komunikacyjne potrzebne w relacjach międzyludzkich. Dzieci nauczą się życia wśród maszyn, ale z ludźmi mogą się już nie porozumieć. To nieodpowiedzialne i ryzykowne metody na zagłuszanie wyrzutów sumienia, bo opieki nad bezbronnymi członkami społeczeństwa nie powinniśmy zostawiać maszynom.

Co się stanie jeśli zajęci rodzice zaczną zostawiać dzieci pod wyłączną opieką robota na całe tygodnie? – „Nie możemy przeprowadzić kontrolowanych eksperymentów na dzieciach, żeby zbadać długoterminowe konsekwencje pozostawienia z robotem, ale możemy co nieco wywnioskować z prac psychologicznych na temat wczesnych relacji z matką”³¹ – podkreśla profesor Noel Sharkey. Studia nad wczesnym rozwojem małą dowodzą poważnych dysfunkcji społecznych u zwierząt, które rozwijały się od małego w otoczeniu wyłącznie automatycznych zastępników matki.

Takie ewentualne zaniedbania w opiece nad dzieckiem będą trudne do udowodnienia, czy nawet wykrycia, zanim nie dojdzie do poważnych problemów psychicznych. Tymczasem ani prawo międzynarodowe, ani prawa w poszczególnych krajach nie regulują takich nadal hipotetycznych przecież sytuacji. Międzynarodowa Konwencja Praw Dziecka nie wspomina o roboniani. Tymczasem pedagodzy są zdania, że powinna.

³¹ N. Sharkey, *The Ethical Frontiers of Robotics...*, op.cit. s. 23.



MEDIA A PRZEMOC



W tym miejscu należy przypomnieć, jak ważny dla prawidłowego rozwoju człowieka, a w szczególności dzieci, jest stan emocjonalny³². Rodzice zapewniają dzieciom szereg zajęć pozalekcyjnych po to, aby nauczyły się rywalizacji, osiągnęły sukces, posiadały wiedzę. Zapominają przy tym, że niezbędny dla prawidłowego rozwoju i spokojnego dojrzewania jest wolny czas w otoczeniu bliskich. Dzieci pozbawione odpoczynku i kontaktu z nadrzędnymi wartościami, których źródłem jest rodzina, takimi jak prawda, dobro, wolność, często pozostają osamotnione, zupełnie nieprzygotowane do przeżywania porażek.

Dzisiejsi rodzice są pochłonięci pracą zawodową. Często brakuje im czasu dla swoich pociech, które wymagają stałej uwagi. Profesor Józef Bednarek zaznaczył podczas konferencji „Być rodzicem dzisiaj” w Sulejówku, iż zanika autorytet rodziny i wychowawcy. Podstawowe wartości zostają pod wpływem mediów odwrócone. Należy zauważyć, że dziś częściej komunikujemy się za pomocą telefonów komórkowych niż siedząc przy stole, przy wspólnym posiłku³³. Stwierdzenie to pokazuje jak ogromny wpływ na rozwój rodziny mają przemiany cywilizacyjne.

Psychologowie coraz częściej spotykają się z przypadkami uzależnienia od komputera³⁴. Dzieci są wciągane w wirtualną sieć. Pozbawione tego bodźca reagują agresywnie, wpadają w szal, niekontrolowane ataki złości i gniewu. Już czteroletnie

³² H. Smirnowa, *Kompetencje emocjonalne dzieci*, Edukacja i Dialog, nr 8, październik 2000.

<http://www.vulcan.edu.pl/eid/archiwum/2000/08/kompetencje.html>

³³ A. Bielińska, *Technika zagraża dzieciom*, Konferencja „Być rodzicem dzisiaj”, 2 czerwca, Sulejówek.

http://poradniapsych.pl/brd_lokalna.php

³⁴ A. Andrzejewska, J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska, *Uwaga. Dziecko w sieci*, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008. s. 75-115.

dzieci są uzależnione od bajek telewizyjnych. Reagują śmiechem na tytułowe piosenki, podrygują w ich rytm. Uzależnienie od mediów niczym się nie różni od uzależnienia od alkoholu czy narkotyków.

Szczególnym zagrożeniem dla nastolatków są brutalne gry komputerowe. Młodzież czerpie z nich wzorce zachowań, zaciekawiona przenosi skumulowaną w ten sposób agresję na rówieśników. Uzależniony przeżywa stany euforyczne, ale kiedy wraca do rzeczywistości, nie potrafi sobie poradzić i ogarnia go lęk. Radą na to jest utrzymywanie realnego, jak najczęstszego kontaktu z dziećmi³⁵.

Pamiętając o zniewoleniu intelektualnym, które wprowadzają urządzenia elektroniczne, pojawiające się wśród ludzi należy zwrócić uwagę, iż obecna informatyka, czyli dziedzina związana z wykorzystaniem komputerów, będzie nadal ewaluowała³⁶ w stronę nauk wykorzystujących sztuczną inteligencję, biotechnologię, miniaturyzację i coraz nowsze osiągnięcia techniki. Znajdzie się w niej coraz więcej cech automatyki, robotyki i telekomunikacji.

3. Zagrożenia ze strony robotów społecznych

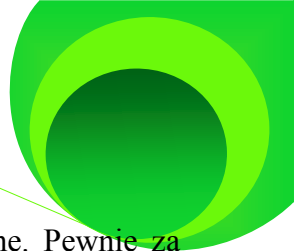
Postęp techniczny umożliwia szybkie zmiany także w stylu życia człowieka. Skonstruowanie robotów wyposażonych w prawdziwą inteligencję, emocje i świadomość zajmie już niewiele czasu. Pojawi się nowa

³⁵ A. Andrzejewska, J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska, *Uwaga. Dziecko w sieci*, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2008. s. 63-74.

³⁶ J. Dałek, K. Świącicki, *Edukacja informatyczna w Polsce*, [W:] B. Siemieniecki (red.) *Perspektywa Edukacji z komputerem*, Wyd. A. Marszałek, Toruń-Płock 1995. *Strategia Rozwoju Informatyki w Polsce - stan, perspektywy, zalecenia*, Raport Kongresu Informatyki Polskiej, Warszawa 1995.



MEDIA A PRZEMOC



kategoria robotów – tak zwane roboty społeczne. Pewnie za jakieś 40 lat roboty staną się wymarzonymi partnerami dla osób nieśmiałych i mało atrakcyjnych, odizolowanych społecznie i stroniących od ludzi. Należy dodać, iż ludzie starsi i samotni pragną za wszelką cenę jakiegokolwiek kontaktu i zainteresowania. Są niezwykle podatni na okazywanie im uczuć. Dziś rodzą się emocjonalne związki w wirtualnej przestrzeni między osobami, które nigdy się nie spotkały. Ale wtedy przestaną nas dziwić związki emocjonalne z humanoidami, które mogą być zalegalizowane jako związki partnerskie z robotami, podobnie jak przestały szokować małżeństwa homoseksualne.

Przykładem związku człowieka i robota może być kanadyjski konstruktor Le Trung³⁷. Wynalazca twierdzi, że nigdy nie miał czasu na to, by znaleźć sobie prawdziwą dziewczynę, przyznał, że stworzył sobie idealną kobietę – robota. Ważący 30 kilogramów android to owoc wielomiesięcznej pracy. Naukowiec mówi, że Aiko potrafi sprzątać, przyrządzać jego ulubione drinki, a nawet czytać mu gazetę. Nie śpi, nie musi jeść. Jej jedynym celem jest wierna służba mężczyźnie. Co więcej, nigdy nie narzeka! Mówi po angielsku i japońsku. Ma 152 centymetry wzrostu i idealne wymiary: 82-57-84. „Jak prawdziwa kobieta, reaguje na dotyk w określony sposób” – powiedział twórca robota brytyjskiej gazecie „The Sun”. – Jeśli złapiesz lub ściśniesz ją za mocno, spróbuje wymierzyć ci policzek. Posiada wszystkie zmysły! Aiko rozpoznaje ludzkie twarze i posiada znajomość ok. 13 tys. zdań. Może czytać książki i gazety, rozróżnia kolory oraz rodzaje jedzenia. To wszystko jest zasługą systemu BRAINS (Biometric Robot Artificial Intelligence Neural System), który inżynier sam stworzył. Maszyna powstała w wyniku spotkania

³⁷ Aiko – *The female robot*, „The Huffington Post”, grudzień 2008.

piękna i nauki³⁸ – jak mówi twórca seksownego robota. Aiko jest dziś przyzwoitą „kobietą” i jak dotąd konstruktor omijał kwestie intymne. Ale możliwe, że to się zmieni, gdyż pracuje już nad udoskonaloną wersją AIKO 2.0 – wystarczy zmodyfikować oprogramowanie, podkreślił wynalazca, tym bardziej, że jeżeli chodzi o cielesną powłokę, to Kanadyjczyk wykorzystał japońską lalkę Silicone Doll, która przeznaczona jest dla mężczyzn szukających wrażeń.

Wprowadzenie do świata ludzi humanoidów niesie ze sobą duże zagrożenie. Powstanie bowiem nowy typ relacji opartych na związku człowieka z maszyną. Tym samym wyeliminuje się potrzebę kontaktu z drugim człowiekiem. Uciekając od niepowodzeń w sferze uczuć ludzie zastępować będą trudne relacje interpersonalne na łatwiejsze z robotami.

Mechaniczny partner to nie wszystko. Profesor Hiroshi Ishiguro z Intelligent Robotics and Communication Laboratories stworzył robotyczną kopię samego siebie³⁹. Maszyna zachowuje się jak jej twórca - siedzi niespokojnie, kręci się i stuka palcami. Robot Geminoid HI-1 może teraz zastępować profesora Ishiguro w pracy. Obecnie „konstruktor” siedząc wygodnie w domu, używając mikrofonu i czujnika położenia warg, oraz korzystając z transmisji bezprzewodowej, może nauczać swoich studentów o budowaniu androidów.

Inni japońscy naukowcy poszli dalej tworząc mechaniczne dziecko. CB2 to kolejny android, czyli przypominający człowieka robot. Nie jest zbyt piękny. Nazywa się dość sztucznie. Ale ma miękką skórę, delikatny dotyk i sprawność fizyczną dwuletniego dziecka⁴⁰. Jak zapewniają twórcy z Japan Science and Technology Agency, niedługo osiągnie poziom

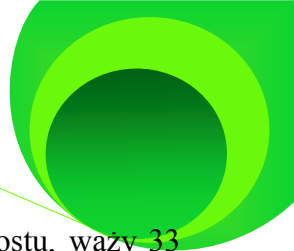
³⁸ C. Iggulden, *Inventor builds She-3PO robot*, „The Sun”, grudzień 2008.

³⁹ <http://www.robonet.pl/?net/news&nid=38>

⁴⁰ C. Quilty-Harper, *CB2 Child Robot is possibly the most disturbing machine ever built*, „Engadget.com”, czerwiec 2007.



MEDIA A PRZEMOC



inteligencji równy trzylatkowi. Ma 130 cm wzrostu, waży 33 kilogramy, a w jego silikonowej skórze umieszczono ok. 200 dotykowych czujników. Elektroniczne dziecko reaguje na otoczenie - rusza oczami, robi miny i wydaje z siebie dźwięki. Potrafi się też obrócić, a przy niewielkiej pomocy nawet wstać.

Po co ten twór? W tej chwili trudno powiedzieć. Nie potrafimy przewidzieć jakie mogą być konsekwencje wprowadzenia na rynek takiej maszyny. Jak zareaguje i jak zmieni się społeczeństwo? Z pewnością zmieni się tak jak ponad sto lat temu pojawiły się samochody, czy kilkadziesiąt lat temu komputery. Należy zatem zadać sobie pytanie: czy nadejdą jeszcze czasy, kiedy ponownie dziecko czy drugi człowiek będzie bardziej doceniany, jak komputer?

Już obecnie ludzie, zwłaszcza dzieci, przywiązują się do przedmiotów szczególnie zaawansowanych technologicznie. Okazują silne emocje podczas oglądania filmów i korzystania z gier wideo lub świata wirtualnego Second Life. Około 20 proc. badanych Brytyjczyków widziałoby robota, jako swojego przyjaciela i taka sama liczba badanych zaakceptowałaby robota w roli partnera.

W Japonii na Wystawie Światowej w Nagoi w 2005, zostały zaprezentowane roboty-partnerki do nauki tańca⁴¹. Ich kreacja jest dużą szansą dla osób nieśmiałych. Mogą one wykorzystać maszyny do nauki konkretnych zdolności – w tym przypadku umiejętności tańca, którą z powodzeniem wykorzystują w życiu codziennym. Pojawia się jednak pytanie czy mechaniczna partnerka nie stworzy dodatkowej bariery pomiędzy światem wirtualnym a realnym. Jej „doskonałość” może sprowadzić do minimum potrzebę kontaktu z żywą osobą. Czy roboty zastąpią ludzi w budowaniu relacji

⁴¹ D. Uciński, *Wykład Inauguracyjny*, Uniwersytet Zielonogórski, październik 2007.

społecznych, skoro już dziś powstały humanoidy reagujące na barwę głosu, wodzące wzrokiem za człowiekiem, zdolne nawet reagować na emocje dzieci.

Coraz szybszy rozwój nauki i techniki, miniaturyzacja w elektronice, sztuczna inteligencja - to wszystko ma ogromny wpływ na powstawanie coraz doskonalszych maszyn. W 2050 roku roboty będą zdolne nie tylko do seksu, ale i do prawdziwej miłości⁴². „Kiedy pojawią się roboty, które będą posiadać emocje, osobowość oraz świadomość istnienia. Kiedy będą mogły z tobą rozmawiać, rozśmieszać, wtedy będą mogły także powiedzieć, że "kocham Cię", podobnie jak powiedziałaby to człowiek” - przedstawił swoją wizję przyszłości David Levy, donosi „The Times of India”. W połowie stulecia może dojść do zawarcia pierwszego związku małżeńskiego człowieka z robotem twierdzi dalej Levy, brytyjski pisarz i badacz zajmujący się sztuczną inteligencją⁴³. Uważa także, że roboty mogą być doskonałymi nauczycielami wyszukanych technik doznań seksualnych. Mogłyby przez to służyć też, jako terapeuci. Takie lekcje automatycznej miłości przydałyby się nie tylko nowicюзom, ale i parom odczuwającym nudę i monotonię w sypialni. Inna korzyść to mniej chorób przenoszonych drogą płciową i mniejsza liczba zrad.

Jakby na życzenie Levy'ego, na rynku pojawiły się już propozycje kilku firm oferujących takie maszyny. Firma Sega wypuściła na japoński rynek robota, przypominającego wyglądem kobietę. Maszyna nazywa się E.M.A (Eternal Maiden Actualization)⁴⁴. Jest urządzeniem o smukłej linii i delikatnym chodzie. Umie tańczyć i śpiewać. Napotkana wręcza wizytówki, a gdy nachylić się, delikatnie pocałuje. Robot jest wyraźnie skierowany do panów. Natomiast panie

⁴² In 2050, your lover may be a robot, „The Times of India”, 16.06.2008.

⁴³ D. Levy, *Love and Sex with Robots*, E-Book, 11.06.2007.

⁴⁴ <http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction> News.asp?NewsNum=1712



MEDIA A PRZEMOC



otrzymają zabawkę o nazwie Ikeman Bank (z jap. "Przystojny facet").

Prototypy tych i innych Robotów zdolnych do odczuwania i pokazywania uczuć, przywiązujących się do konkretnej osoby, były prezentowane w ubiegłym roku przez Dr Lola Cañamero, z University of Hertfordshire's School of Computer Science, która jest koordynatorem europejskiego projektu tworzenia robotów zdolnych do rozwijania się emocjonalnie i reagowania na ludzi przy pomocy własnych stanów emocjonalnych. Można je było zobaczyć na międzynarodowej konferencji poświęconej technologiom informacyjnym i komunikacyjnym ICT'08 zorganizowanej w Lyon przez Komisję Europejską w dniach 25 - 27 listopada 2008 roku.

Konkluzja

Twórcy robotów, myśliciele i futurologzy zdawali sobie sprawę z niebezpieczeństw związanych z maszynami. Wiedzieli, że każda nowa technologia wymaga odpowiedzialności człowieka. Ale nie tylko. Issac Asimov uważał, że także roboty muszą być zobowiązane do przestrzegania jasno określonych zasad. Inaczej mogą wymknąć się spod kontroli i spowodować tragedię. Podsumowaniem jego rozważań na temat problemów etycznych wynikających z interakcji ludzi z inteligentnymi maszynami są tak zwane prawa robotyki.

- Pierwsze prawo: Robot nie może skrzywdzić człowieka lub dopuścić do jego krzywdy przez bezczynność.
- Drugie prawo: Robot musi wykonywać rozkazy ludzi, oprócz poleceń, które kłócą się z pierwszym prawem.
- Trzecie prawo: Robot powinien chronić swoje własne istnienie, dopóki nie jest to sprzeczne z dwoma pierwszymi prawami.

**Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.**

Te proste zasady ukazują jak właściwie powinny być ukształtowane relacje człowiek – robot. Ponieważ maszyny dopiero co wkraczają w nasze życie. Dlatego głównym odbiorcom wiedzy na temat możliwości i zagrożeń musi stać się nowe pokolenie, dla którego życie w symbiozie z robotami będzie codziennością.

Obecne pokolenie dzieci i młodzieży kształconej w szkołach powinno zostać właściwie zaznajomione z blaskami i cieniami robotyki w związku z nadchodzącą erą nowego, cybernetycznego świata. Młodzi ludzie powinni otrzymać rzetelne przygotowanie do korzystania z osiągnięć najnowszych technologii automatyki, robotyki i informatyki, zwanych nowymi mediami oraz odpowiedniej technologii kształcenia⁴⁵.



fot. 4. Uczestnicy Konferencji.

⁴⁵ S. Koczy, *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2009, s.



MEDIA A PRZEMOC



O „Samobójstwach w sieci” opowiedział Pan **mgr Piotr Deputowski** – specjalista ds. Profilaktyki Bezpieczeństwa Urzędu Miasta Pruszków.⁴⁶

Wstęp

Współczesny człowiek żyje w dwóch światach: rzeczywistym i cyberprzestrzeni. I w owej cyberprzestrzeni bardzo często umieszcza swoją wiedzę, przenosi do niej znane sobie instytucje, dzieli się marzeniami i obawami.

Tym drugim światem coraz częściej, zwłaszcza dla młodych ludzi staje się Internet.

Internet jako medium, jest coraz bardziej powszechny, niesie ze sobą wiele korzyści, których istnienie jest niezaprzeczalne. Jednakże obok wspomnianych korzyści Internet jest również narzędziem, mogącym nieść wiele zagrożeń, na które szczególnie narażone są osoby przyjmujące bezkrytycznie wszelkie zamieszczane tam informacje tym również informacje mogące stwarzać zagrożenie dla życia lub zdrowia człowieka.

Internet jest miejscem, gdzie można znaleźć przepisy i rady na praktycznie każdą okazję. Nie powinno być zaskoczeniem, że w Internecie, przy odrobinie cierpliwości można znaleźć przepisy na skonstruowanie bomby lub porady odnośnie metod popełnienia samobójstwa.

I. Problematyka samobójstw internetowych na świecie:

W roku 2007 w Wielkiej Brytanii przeprowadzono badanie Internetu pod kątem dostępności stron na których można znaleźć informacje odnośnie popełnienia samobójstwa. W wyniku przeprowadzonych badań odnaleziono aż 240 stron, które poświęcone zostały tematyce samobójstwa, 90 portali internetowych mówiło o samobójstwie w sensie ogólnym, 45

⁴⁶ Literatura do wystąpienia znajduje się na załączonej płycie.

stron namawiało wręcz do popełnienia samobójstwa, 62 portale postawiły sobie za cel przekonanie potencjalnego samobójcy, że targnięcie się na swoje życie nie jest najlepszym rozwiązaniem, natomiast 59 serwisów próbowało odstraszać różnymi metodami przed dokonaniem tego kroku⁴⁷.

Używając odpowiednich słów kluczowych podczas wpisywania ich do internetowych wyszukiwarek, można natknąć się na ogłoszenia treści „jak najlepiej, bezboleśnie popełnić samobójstwo tak, żeby nie było szans na odratowanie?” Nie jest trudno znaleźć takiej osobie „specjalistów” którzy chętnie doradzą jak zrobić to szybko i skutecznie. Zaskakującym wydaje się fakt, że ludzie zdesperowani szukają takich „żyjących ekspertów od samobójstw” i stosują się do ich zaleceń. Proszę zwrócić uwagę na ponurą groteskowość stwierdzenia „żyjący ekspert od samobójstw”. Jest to skończona bzdura i gwałt zadany psychice osoby szukającej takich „ekspertów”

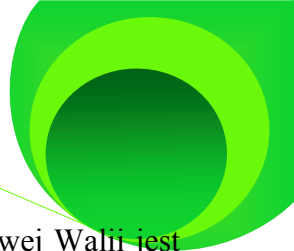
Przykładem niech będzie przypadek Michael’a Goodena z East Essex w Wielkiej Brytanii, który wcześniej kilka razy już usiłował popełnić samobójstwo ale za każdym razem w ostatniej chwili brakowało mu odwagi i rezygnował. Szukając pomocy w Internecie udało mu się skontaktować z anonimowym „specjalistą” w tej dziedzinie, który namówił go, aby udał się w rejon skalnych urwisk Beachy Head. Tam Michael rozebrał się do naga i skoczył. W tym przypadku największa atrakcja sieci – anonimowość – staje się jednocześnie jej największym niebezpieczeństwem dla osób łatwowiernych i przeżywających kryzysy osobowościowe.

Innym przykładem niech będzie informacja podana przez portal Wirtualna Polska z dnia 06.02.2008 roku zatytułowana „14 ofiara internetowego klubu samobójców”. Wg informacji

⁴⁷ L. Bigo, Samobójstwa w Internecie-latwo znaleźć, łatwiej zapobiec, <http://www.idg.pl>



MEDIA A PRZEMOC



„19-letnia dziewczyna, Angie Fuller z południowej Walii jest prawdopodobnie 14. ofiarą „kultu samobójców” w Internecie. W roku 2008, 13 młodych ludzi poniżej 26. roku życia popełniło samobójstwa w małym mieście Bridgend. Wszyscy kontaktowali się poprzez społecznościowe portale internetowe. Ciało powieszanej dziewczyny znaleziono 4 lutego 2008 roku w jej domu. Trzy tygodnie wcześniej 17-to letnia Natasha Randall odebrała sobie życie w podobny sposób. Jak wynika z ustaleń każdy z 14 samobójców znał przynajmniej jedną osobę z wymienionej grupy. Jak podaje dalej Wirtualna Polska miejscowy sędzia śledczy, Philip Walters potwierdził, że 12 młodych mężczyzn i jedna kobieta powiesiło się w tym rejonie w ciągu roku.

Jak podaje serwis TVN 24. pl, policja dokładnie sprawdziła zawartość dysku komputera samobójczyni i dzięki temu wpadła na trop ponurej „zmowy” czy też „paktu” młodych ludzi. Natasha zostawiła wiadomość na stronie internetowego serwisu społecznościowego „Bebo”. Treść wiadomości, przeznaczonej najpewniej dla Liama Clarke'a, który wcześniej popełnił samobójstwo, brzmiała: „Spoczywaj w pokoju, Clarky”. Na stronie Bebo można znaleźć inne niepokojące posty: „spokojnych snów, mój aniołku”, „śpij spokojnie, księżniczko”, „wkrótce cię znów zobaczę...”.

Jedna z ofiar kultu 26-letni James Knight, powiesił się na pasku po kilku dniach picia alkoholu. W ten sposób Knight zareagował na rozstanie ze swoją dziewczyną. 20-letni Andrew O'Neill targnął się na swoje życie po tym, jak został skazany za jazdę po pijanemu i napaść na policjanta. 21-letni Jason Williams, kierowca tira, miał się wkrótce ożenić. Jego narzeczona przyznała później, że Jason obsesyjnie rozmyślał o samobójstwie. To tylko trzy z 14 ofiar walijskich samobójców.

W chwili obecnej policja angielska prowadzi działania mające na celu zamykanie stron, na których mogą się spotykać

osoby chcące popełnić samobójstwo oraz ich anonimowi „doradcy”. Zamknięto szereg portali, sieć jest monitorowana pod tym kątem przez specjalnie utworzone w tym celu „cyberpatrole”. Prowajderzy przekazują policji informacje z danymi osób, które zamieszczają w sieci samobójcze ogłoszenia.

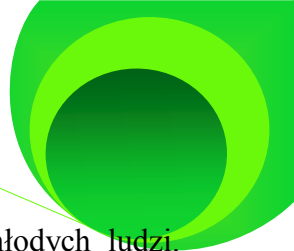
W informacji umieszczonej przez dziennik Rzeczpospolita z dnia 25.01.2008 roku, Kate Redway z międzynarodowej organizacji wsparcia Samaritans mówi: ” – Nasi wolontariusze próbują też logować się na takich forach, by odwieść ludzi od samobójstwa” Jak stwierdza Kate Redway, istnieje duże prawdopodobieństwo, że angielscy samobójcy zostali zainspirowani przez podobne grupy działające w Japonii. Japonia należy do smutnej czołówki krajów, gdzie popełniana jest największa liczba samobójstw – ponad 30 tysięcy rocznie⁴⁸. Należy jednakże zaznaczyć, że kulturowo samobójstwo w Japonii traktowane jest zupełnie inaczej niż ma to miejsce w Europie. Samobójstwo w Japonii często jest sprawą honoru. W świadomości Japończyków wciąż funkcjonuje samurajski kodeks Bushido i związany z nim nakaz oczyszczającej z wszelkich zarzutów, honorowej śmierci. Jednakże sprawa jest na tyle niepokojąca że postanowił zająć się nią japoński rząd. Wśród wielu założeń planujących ograniczenie liczby samobójstw jest m.in. zakładanie filtrów na strony internetowe promujące zbiorowe samobójstwa.

Pierwszy przypadek samobójstwa związanego z Internetem odnotowano właśnie w Japonii w roku 2000. Niespełna trzy lata później zaczęto mówić o pladze internetowych „paktów samobójczych” – po tym, jak w miniwanie zaparkowanym na poboczu górskiej drogi na

⁴⁸ A. Widzyk, Szukam kogoś, kto zabije się razem ze mną, Rzeczpospolita z dnia 25.01.2008



MEDIA A PRZEMOC



północy kraju policja odkryła zwłoki trojga młodych ludzi. Otruli się tlenkiem węgla, a wcześniej poznali się w sieci. Rekordowy był rok 2005. Odnotowano 91 przypadków śmierci obcych sobie ludzi, którzy umówili się za pośrednictwem Internetu⁴⁹.

Internetowe fora i strony, zwane klubami samobójców, odwiedzały tysiące zdesperowanych ludzi, zwłaszcza młodych. Ymiko Misaki z tokijskiej organizacji Telefon Życia informował Agencję Reutera, że – Wiele osób boi się odebrać sobie życie w pojedynkę. Znajdują w Internecie im podobnych i organizują wspólne samobójstwo.

Szukam kogoś, z kim można umrzeć – w japońskim Internecie można było coraz łatwiej znaleźć tego typu ogłoszenia. Internetowe kluby samobójców odwiedzali także mordercy. W marcu 2007 roku sąd w Osace skazał na śmierć seryjnego zabójcę Hiroshiego Maeue. Na internetowych forach zwabił trzy osoby, proponując im wspólne samobójstwo, a potem udusił swe ofiary gołymi rękami.

Innym sposobem popełnienia samobójstwa za pośrednictwem Internetu jest samobójstwo przed kamerą internetową. 21 letni ekspert komputerowy z Arizony, Brandon Vedaś, zabił się przyjmując śmiertelną dawkę leków na receptę w styczniu 2003 roku - podczas internetowego wideo - czatu ze swoimi sieciowymi znajomymi. po jego śmierci, jego rodzina znalazła znaleziony zapis jego ostatnich godzin, który ujawnia, że jego Internetowi znajomi nakłaniali go aby brał więcej i więcej leków. Koktail z leków na receptę, który zabił Vedasa, spędzającego większość swojego wolnego czasu w internecie, zawierał między innymi Klonopin, Metadon i Restoril. W nocy, której zmarł przeprowadził zajmującą rozmowę, będącą przechwałkami na temat jego tolerancji na leki i wzięcia koktajlu leków z alkoholem. Zapiski

⁴⁹ tamże

uwidocznily, że podczas gdy niektórzy ostrzegali go przed braniem zbyt wielkich ilości, inni zachęcali go do tego jeszcze bardziej. Uważa się, że około 12 użytkowników Internetu załogowało się do kamery internetowej w noc śmierci Vedasa ale technologia Internet Relay Chat (IRC), z której korzystali sprawiła, że wszyscy byli załogowani anonimowo. *"I told you I was hardcore"* były według zapisu jego ostatnimi spójnymi słowami. Sieciowi znajomi Vedasa spanikowali gdy jego kondycja pogorszyła się i niektórzy z nich zaczęli się wylogowywać z czatu, podczas gdy inny próbowali zadzwonić na jego telefon komórkowy lub wezwać pogotowie. Zapis rozmowy znajduje się na internetowej stronie poświęconej pamięci Brandona Vedasa prowadzonej przez jego brata⁵⁰.

II. Problematyka samobójstw internetowych w Polsce

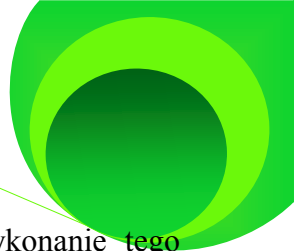
Strony o samobójstwach w polskojęzycznym Internecie zaczęły powstawać w marcu 2003 roku, kiedy to 15 – to letnia Magda z Gliwic popełniła samobójstwo wyskakując z okna wieżowca w którym mieszkała. Nie została ona zainspirowana jedną ze stron internetowych, ale prowadziła blog internetowy, w którym umieszczała pod nickiem Kaarel mroczne poezje i inne ponure wizje. Od tamtego czasu blog Kareel był jednym z częściej odwiedzanych blogów w Internecie. W krótkim okresie czasu blog został odwiedzony przez setki najczęściej młodych osób, które pozostawiły w nim swoje wpisy. Dwa miesiące później z tego samego wieżowca rzuciła się jej koleżanka Ola. Sprawilo to, że w Gliwicach zaczęto mówić o sekcie a rodzice i nauczyciele żądali zamknięcia bloga Kareel – Magdy. Blog został w końcu wykasowany.

W Polsce problem samobójstw internetowych nie został jeszcze rozpoznany. Jednakże już zaczęły pojawiać się strony internetowe w języku polskim, które otwarcie mówią na ten

⁵⁰ <http://brandonvedas.com>



MEDIA A PRZEMOC



temat i które mogą inspirować i ułatwiać wykonanie tego tragicznego kroku. Na portalu społecznościowym jakim jest grono.net istnieje kilka grup dyskusyjnych traktujących o samobójstwach⁵¹. Tematem poszczególnych topiców są przyczyny popełnienia samobójstwa, napotkać tam można również zapytania o sposoby i metody targnięcia się na swoje życie. Ciekawa jest lektura odpowiedzi innych użytkowników na zamieszczane tam teksty o charakterze jawnie samobójczym. Od zrozumienia i w domyśle formułowanego popierania takiej decyzji, po agresywne odrzucanie wszystkiego, co jest związane z samobójstwem i nazywanie ludzi którzy decydują się na taki krok tchórzami bojącymi się życia i mającymi za nic swoich bliskich.

Innymi stronami są serwisy informujące o metodach popełnienia samobójstwa a także ujęcie problematyki samobójstwa w aspekcie kulturowym bądź religijnym. Na jednej ze stron znaleźć można szczegółowe, krok po kroku udzielane instrukcje na temat popełnienia samobójstwa w określony sposób, taki jak np. powieszenie, podcięcie żył, śmiertelne zatrucie itd⁵².

Na innej stronie w temacie „Jak się zabić?” użytkownicy wpisują swoje opinie na temat określonego rodzaju śmierci samobójczej⁵³. Uwagę zwraca kolorystyka stron. Czerwone litery na czarnym tle w połączeniu z grafiką sprawiają wrażenie nierealności i złudnego poczucia, że śmierć samobójcza nie jest niczym niezwykłym. Potwierdzeniem tej tezy może być grafika zawarta na stronie rockworld.webpark.pl, gdzie wiszące na gałęzi sylwetki kobiety i mężczyzny trzymają się za ręce.

⁵¹ <http://grono.net>

⁵² <http://rockworld.webpark.pl>

⁵³ <http://www.equa.equa.prv.pl/pl/002/001/003/>

Przeszukując Internet natknąć się można na pytania o metody skutecznego odebrania sobie życia zadawane na portalach internetowych użytkowanych przez społeczności lokalne⁵⁴. Autorami i adresatami zamieszczanych tam informacji są głównie mieszkańcy określonego regionu kraju a więc osoby mieszkające w stosunkowo niewielkiej odległości od siebie. W takich przypadkach analogia z opisywaną powyżej tragedią w angielskim miasteczku Bridgend staje się aż nadto wyraźna.

W dniu 18 marca 2009 roku internetowy portal regionalny trójmiasto.pl podał informację, że 16 – to letnia dziewczynka skorzystała z informacji zawierającej „instrukcję umierania” która została umieszczona na jednej ze stron internetowych zażywając ogólnie dostępne leki wydawane bez recepty, które zostały zażyte w taki sposób, który miał gwarantować śmierć. Na szczęście próba samobójcza okazała się nieudana i dziewczynkę z trudem odratowano. Początkowo kwalifikowana do przeszczepu, ostatecznie została uratowana dzięki nowoczesnej i bardzo drogiej wielokrotnej dializie albuminowej wątroby i nerek⁵⁵. Osoba, która zamieściła przepis na samobójstwo w internecie, doskonale wiedziała, że jest on bardzo skuteczny - twierdzi dr Wojciech Waldman, wojewódzki konsultant toksykologii w Gdańsku⁵⁶.

Na podstawie zebranych materiałów można stwierdzić, że w Polsce problem samobójstw internetowych nie jest jeszcze tak rozpowszechniony jak to ma miejsce w Japonii, Anglii czy nie omawianej w tym artykule Korei Południowej. Jednakże można się spodziewać, że wzorem innych mód i nowości które zawędrowały do Polski z krajów Europy zachodniej, również i ta tragiczna „moda” wcześniej czy później do nas zawita.

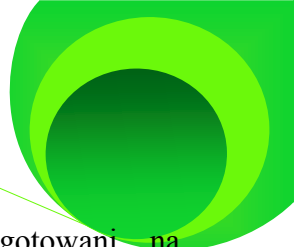
⁵⁴ Portal Słupskich Internautów , <http://www.psi.slupsk.pl>

⁵⁵ http://www.trójmiasto.pl/wiadomosci/news.php?id_news=32041

⁵⁶ <http://wejherowo.naszemiasto.pl/wydarzenia/975862.html>



MEDIA A PRZEMOC



Wskazaniem by było, żebyśmy byli przygotowani na przeciwdziałanie takim zdarzeniom i abyśmy, korzystając z doświadczeń krajów, których już ten problem dotknął wypracowali odpowiednie środki zaradcze i programy profilaktyczne skierowane do osób zagubionych we współczesnym społeczeństwie, nie nadążających za tempem dzisiejszego życia i jego wymogami, dla których jedyną sensowną alternatywą w ich zagubieniu staje targnięcie się na swoje życie.

Wnioski:

1. Problematyka samobójstw internetowych jest jednym z najnowszych zagrożeń jakie niesie ze sobą sieć Internet
2. Problematyka samobójstw internetowych wymaga szczegółowych badań w zakresie rozpoznania i diagnostyki tego problemu
3. Problematyka samobójstw internetowych wymaga opracowania programów prewencyjnych mających na celu edukację informującą na temat zagrożenia oraz zaplanowania i realizacji terapii antysamobójczych.



fot. 5. Po uczcie dla duszy coś dla ciała – uczestnicy Konferencji podczas przerwy kawowej; na pierwszym planie po prawej podinsp. Anna Wawrzczak – Gazda Naczelnik Wydziału Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji w Opolu

*Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.*

Założenia autorskiego programu „Cyberdzungla@ Wyprawa w nieznane” zaprezentowali policjanci z Komendy Miejskiej Policji w Szczecinie: nadkom. Piotr Makuch Naczelnik Wydziału Prewencji oraz asp. szt. Andrzej Szrajber autor programu.⁵⁷



fot. 6. Prelegenci: od prawej asp. szt. Andrzej Szrajber i nadkom. Piotr Makuch z Komendy Miejskiej Policji w Szczecinie, kom. Wanda Mende z CSP w Legionowie oraz o. Jozue OFM.

Kom. Wanda Mende z Centrum Szkolenia Policji w Legionowie zaprezentowała wyniki badań własnych „Młodzież a media”⁵⁸

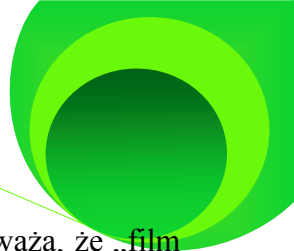
„Przemoc w filmie” to temat wystąpienia **ks. dr hab. Marka Lisa** - kierownika katedry Homiletyki, mediów i komunikacji Wydziału Teologicznego Uniwersytetu Opolskiego, dr hab. teologii, dr nauk komunikacji społecznej.

⁵⁷ Założenia programu opisane są na załączonej płycie.

⁵⁸ Opracowanie wyników badań na załączonej płycie.



MEDIA A PRZEMOC



Rafał Syska w obszernym opracowaniu zauważa, że „film ze swej natury jest medium przemocy. W stuletniej historii kina sceny okrucieństwa stanowiły konieczny warunek funkcjonowania widowiska, przybierając tysiące form (...). Ekranowe akty przemocy, obudowane systemem metafor, prezentowane z mniejszą lub większą dosłownością stanowiły dla publiczności szczególną atrakcję – zjawisko wywołujące dreszcz emocji i fascynacji”⁵⁹.

Atrakcyjność ekranowej przemocy, niezależnie od jej źródeł, budziła jednak – i to od wczesnych lat kina – zrozumiałe zainteresowanie zarówno pojedynczych osób, jak i całych środowisk poczuwających się do odpowiedzialności za wychowanie, m.in. szkoły czy Kościoła⁶⁰. Podobnie jak w przypadku innych mediów – mogących wywierać zróżnicowany wpływ na ogromne grupy odbiorców – niepokoje związane z oddziaływaniem treści przemocy obecnych w filmach odnajduje swoją weryfikację w badaniach empirycznych o charakterze socjologicznym czy psychologicznym, których narzędzia i metody mogą dostarczyć odpowiedzi na stawiane pytania. Indywidualne, osobiste odczucia są niewystarczające dla sprawdzenia, co rzeczywiście dzieje się z widzem – zwłaszcza młodym – poddanym oddziaływaniu przemocy obrazowanej na ekranie.

Pierwsze szeroko zakrojone badania nad oddziaływaniem kina zostały przeprowadzone w Stanach Zjednoczonych na przełomie lat 20. i 30. XX wieku, kiedy to nowe medium (kino narodziło się w 1895 r.) wywoływało ogromne

⁵⁹ R. Syska, *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków 2003, s. 11.

⁶⁰ Przed niepotrzebną przemocą w mediach przestrzegali m.in. papież Paweł VI i Jan Paweł II. Zob. *Orędzia papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967-2002*, oprac. i red. M. Lis, Częstochowa 2002.

zainteresowanie: pod koniec lat 20. w USA każdego tygodnia sprzedawano 90 milionów biletów, przy populacji nieznacznie przekraczającej 120 milionów! W filmach już w tamtym czasie spotykano niepokojące treści, które w opinii dorosłych mogły zagrażać młodszemu widzom: wśród nich identyfikowano również przemoc. Wątpliwości miały rozwiązać kilkuletnie badania nad oddziaływaniem filmów na dzieci i młodzież, znane jako Payne Fund Studies. Składała się na nie seria kilkunastu eksperymentalnych projektów, w których szukano odpowiedzi m.in. na pytania o wpływ filmu na nabywanie informacji, zmianę postaw i zachowań, stymulowanie emocji, kwestie zdrowotne, erozję standardów moralnych. Przeprowadzone badania dały przynajmniej częściową odpowiedź: obejrzone filmy wpływały rzeczywiście na postawy, czasem skuteczność ich oddziaływania była wynikiem efektu kumulacji, dzieciom zdarzało się na różne sposoby naśladować zachowania bohaterów filmowych⁶¹.

Po niemal 80 latach sytuacja odbiorców jest całkowicie inna: konkurencją dla filmów jest telewizja oraz tzw. nowe media (multimedia). Filmy stanowią zaledwie fragment współczesnego pejzażu medialnego, pozostają jednak tym medium, w którym przemoc jest obecna jako naturalny składnik różnych gatunków filmowych. Oto kilka przykładów:

- filmy wojenne (realistyczne zbiorowe sceny batalistyczne na normandzkiej plaży w *Szeregowcu Ryane*, reż. Steven Spielberg czy okrucieństwo, jakiego doznają bohaterowie *Katynia*, reż. Andrzej Wajda),
- filmy historyczne (np. ekranizacje powieści Henryka Sienkiewicza – *Krzyżacy*, reż. Aleksander Ford; *Potop*, reż. Jerzy Hoffman),

⁶¹ Payne Fund Studies omawiają szczegółowo S. A. Lowery, M. L. DeFleur, *Milestones in Mass Communication Research. Media Effects*, White Plains NY 1995, s. 21-43.



MEDIA A PRZEMOC



- westerny (*W samo południe*, reż. Fred Zinnemann; *Jeździec znikąd*, reż. George Stevens),
- thrillery (liczne dzieła mistrza gatunku, jakim był Alfred Hitchcock – *Okno na podwórze*, *Ptaki*, *Wyznaje*);
- horrory (przykładów brutalności dostarczają sceny *Egzorcysty*, reż. William Friedkin; *Koszmaru z ulicy wiązów*, reż. Wes Craven; *Teksańskiej masakry pilą mechaniczną*, reż. Tobe Hooper);
- kino katastroficzne (*Dzień zagłady*, reż. Mimi Leder; *Nazajutrz*, reż. Roland Emmerich to obrazy zniszczeń na planetarną skalę, wywołanych przez siły natury),
- filmy przygodowe (cykl o Indianie Jonesie zapoczątkowany filmem *Poszukiwacze zaginionej Arki*, reż. Steven Spielberg),
- filmy fantasy (*Władca pierścieni*, reż. Peter Jackson czy kolejne ekranizacje przygód Harrego Pottera, to w istocie filmy o bezwzględnej walce dobra i zła),
- filmy science-fiction (sześć części *Gwiezdnych wojen*),
- filmy religijne (*Dziesięcioro przykazań*, reż. Cecil B. DeMille i *Popiełuszko. Wolność jest w nas*, reż. Rafał Wierczyński są filmami o konieczności sprzeciwu wobec zniewolenia narzuconego przez tyranizującą władzę).

Powyższy wykaz sygnalizuje zaledwie ważniejsze gatunki filmowe, w których zastosowanie przemocy okazuje się istotnym elementem narracyjnym. Okazuje się jednak, że pojawia się ona również w filmach, których adresatem jest najmłodsza publiczność. Cykl animowanych przygód *Bolka i Lolka na Dzikim Zachodzie* nawiązuje do tradycji westernowej: chłopcy pomagają bezradnemu szeryfowi w złapaniu uciekającego z aresztu groźnego przestępcy; *Gdzie jest Nemo* podejmuje temat zmagania o odzyskanie wolności przez tytułową rybkę, której zagrażają oceaniczni drapieżcy (Nemo ocalał jako jedyny spośród licznej rodziny) oraz

ludzie. Nawet pozornie niewinne animowane filmy opowiadające o przygodach Kubusia Puchatka podejmują temat przemocy, choć z reguły ukazywanej nieco subtelniej (chodzi np. o poczucie odrzucenia przez grupę przyjaciół, boleśnie doświadczane przez Prosiaczka w filmie *Prosiaczek i przyjaciele*).



fol. 7. ks. dr hab. Marek Lis z Uniwersytetu Opolskiego.

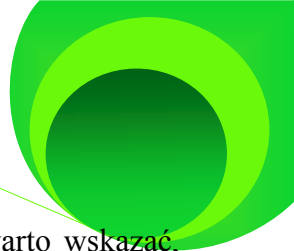
Filmy bywały czasem wprost oskarżane o bezpośredni wpływ na agresywne, przestępcze zachowania. Dawn B. Sova opisuje kilka przypadków brutalnych morderstw, które miały zostać spowodowane przez wzorce dostarczone przez film *Urodzeni mordercy* (reż. Oliver Stone)⁶², zaś Rafał Syska przypomina sprzeciw wobec brutalności *Mechanicznej pomarańczy* (reż. Stanley Kubrick), która w opinii psychologów (i sędziów) miała kilkakrotnie zainspirować młodocianych przestępców, naśladowujących bohaterów filmu⁶³.

⁶² D.B. Sova, *125 zakazanych filmów. Historia cenzury w kinie*, Warszawa 2006, s. 354n.

⁶³ R. Syska, *dz. cyt.*, s. 124.



MEDIA A PRZEMOC



Podając tematykę przemocy w filmie warto wskazać, jak współcześnie tłumaczy się skutki przedstawiania przemocy w mediach. Przede wszystkim odróżnić trzeba przemoc rzeczywistą – obecną w programach informacyjnych – od przemocy fikcyjnej, będącej składnikiem filmów fabularnych. Michael Kunczik i Astrid Zipfel wskazują, że w produkcjach audiowizualnych (m.in. amerykańskich serialach telewizyjnych) „przemoc staje się skutecznym narzędziem realizacji celów i rozwiązywania konfliktów niezależnie od tego, czy sięga po nią antagonistą scharakteryzowany jako dobry, czy jako zły. (...) Przemoc ukazywana jest jako zachowanie normalne i codzienne, po które bez skrupułów sięgają nawet jednostki wrażliwe moralnie”. Przełożenie dawek ekranowej przemocy nie jest jednak jednoznaczne, gdyż np. ocena filmu jako brutalnego zależy m.in. od gatunku filmowego: widzowie nie uważają strzelaniny w westernie czy przemocy w serialach kryminalnych za brutalne, gdyż przemoc stanowi stereotypowy element wydarzeń, podobnie jak w kreskówkach, które jako nieodpowiadające rzeczywistości nie były brane na serio nawet przez dzieci⁶⁴.

Choć, nie udało się dotąd w przekonujący i jednoznaczny sposób ustalić faktycznego oddziaływania na odbiorców przemocy w mediach, Denis McQuail, autor uznanego podręcznika teorii komunikowania i mediów wskazuje, że na podstawie prowadzonych badań zostały sformułowane w 1995 roku trzy podstawowe wnioski:

- Treści telewizyjne są w dużym stopniu nasycone przemocą.
- Dzieci spędzają coraz więcej czasu na oglądaniu scen przemocy w telewizji.

⁶⁴ M. Kunczik, A. Zipfel, *Wprowadzenie do nauki o dziennikarstwie i komunikowaniu*, Warszawa 2000, s. 204-206.

- Dane potwierdzają hipotezę, że oglądanie scen przemocy podwyższa prawdopodobieństwo agresywnych zachowań”⁶⁵.

M. Kunczik i A. Zipfel przedstawiają hipotezy, które są próbą wyjaśnienia oddziaływania obrazów przemocy. Według hipotezy katharsis, która zakłada istnienie wrodzonego popędu agresji, gotowość do podjęcia działań agresywnych maleje dzięki „fantazyjnemu współspełnianiu obserwowanych aktów przemocy”. Ta hipoteza nie została jednak empirycznie potwierdzona, znacznie więcej hipotez zakłada istnienie związku między oglądaniem obrazów przemocy fikcyjnej a zachowaniem. Według hipotezy habituacji zmiana w odbiorcy dokonuje się w sposób kumulatywny: długotrwałe oglądanie scen przemocy prowadzić ma do osłabienia wrażliwości na agresję, uznaną za codzienny składnik rzeczywistości. Hipoteza habituacji w najbardziej uproszczonej wersji głosi, że „oglądanie u widzów scen brutalnych prowadzi u widzów do mniej lub bardziej bezpośrednich aktów naśladowczych”. Zwolennicy hipotezy racjonalizacji, również pozbawionej naukowych podstaw, twierdzą, że agresywne zachowanie w mediach staje się „dla sprawców brutalnych czynów często inspiracją do racjonalizacji i usprawiedliwienia postępków”: w ten sposób odpowiedzialność za popełnione przestępstwo próbuje się zrzucić na fikcyjnego bohatera filmu. W świetle hipotezy stymulacji „na skutek oglądania scen przemocy wzrasta u odbiorców gotowość do agresji”. Żadna z tych hipotez nie została jednak zweryfikowana empirycznie: wyrażają one przypuszczenia, a nie wiedzę o efektach mediów. Dlatego należy zwrócić uwagę na najpełniejszą próbą wyjaśnienia oddziaływania scen przemocy, którą jest przedstawiona w 1973 roku przez Alberta Bandurę teoria społecznego uczenia się. Zachowanie człowieka wyjaśnia

⁶⁵ D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, Warszawa 2007, s. 471n.



MEDIA A PRZEMOC



nieustanne współoddziaływanie zarówno czynników wewnętrznych (psychicznych), jak zewnętrznych (otoczenia): przewidywane konsekwencje zachowań (obawa przed wstydem, wyrzutami sumienia, więzieniem czy grzywną) są silnym mechanizmem regulacyjnym. Okazuje się, że dzieci o postawach prospołecznych traktują obrazy przemocy w kategoriach negatywnych, nie widząc w nich wzorca do naśladowania, zaś u osób o skłonnościach agresywnych przy braku mechanizmów kontrolnych te same obrazy przemocy mogą prowadzić do brutalnych czynów. Teoria społecznego uczenia się podkreśla, że media nie są najważniejszym z czynników odpowiedzialnych za naukę agresywnych zachowań – „głównymi źródłami, z których może ona płynąć, są: 1. rodzina; 2. subkultura czy społeczność, w której się żyje. Dopiero na trzecim miejscu znajdują się dostarczane przez masowe media symboliczne modele agresji”⁶⁶.

Brak pewności co do faktycznego wpływu scen przemocy na odbiorców nie może prowadzić do lekkomyślnego odrzucenia odpowiedzialności nadawców. Mariola Marczak zauważa, że dosłowne obrazy przemocy i okrucieństwa w filmie stają się „gwałtem na wrażliwości widza” i niejednokrotnie rodzą się z niezdrowej fascynacji widzów, którzy stworzyli na przemoc zapotrzebowanie⁶⁷. Ekranowa, fikcyjna przemoc w określonych sytuacjach może stać się szkodliwa, prowadząc do agresywnych aktów naśladowczych. Zadaniem środowisk wychowawczych powinna zatem być troska o to, by media nie stawały się wyłącznym dostawcą wzorców postępowania oraz ich interpretatorem: rodzina oraz struktury nieformalne (koledzy, subkultury itp.) są faktycznymi

⁶⁶ M. Kunczik, A. Zipfel, *dz. cyt.*, s. 206-212.

⁶⁷ M. Marczak, *Zło w filmie*, w: *Światowa encyklopedia filmu religijnego*, red. M. Lis, A. Garbicz, Kraków 2007, s. 614.

*Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.*

filtrami, które nadają znaczenie treściom medialnym. Dzięki nim brutalna scena w filmie dla dziecka wychowywanego w szacunku dla wartości moralnych będzie dodatkowym bodźcem wzmacniającym konieczność podtrzymywania porządku moralnego; dla dziecka ze środowiska patologicznego ta sama scena stać się może inspirującym tragicznie wzorcem agresywnego zachowania.

Pierwszy dzień Konferencji zakończyła rozmowa – wywiad z **Panią Małgorzatą Korną** dziennikarką telewizji Polskiej S.A Odział Regionalny w Opolu na temat „**Dlaczego w mediach najlepiej sprzedają się treści prezentujące przemoc?**” moderowany przez kom. Wandę Mende z CSP w Legionowie.



fot. 8. Pani Małgorzata Korna dziennikarka TVP SA Odział Regionalny w Opolu (w głębi) podczas odpowiedzi na pytania uczestników Konferencji; pytanie zadaje mł. insp. Anna Rosół Zastępca Komendanta Centrum Szkolenia Policji w Legionowie.

Podczas rozmowy – wywiadu poruszone zostały zagadnienia związane z doбором materiału /treści w serwisach informacyjnych oraz czym kierują się dziennikarze podczas



MEDIA A PRZEMOC



wyboru tych treści. Dużo uwagi poświęcono „Karcie etyki mediów”, która obowiązuje w mediach publicznych ze szczególnym naciskiem na to jak zasady zawarte w tej karcie sprawdzają się w rzeczywistości. Podczas rozmowy pani Małgorzata Kornaga wskazała na starą, smutną zasadę, jednakże nadal bardzo aktualną, że „trup ożywia dziennik” - newsy o morderstwach, gwałtach, wypadkach paradoksalnie podnoszą oglądalność. Często opinia społeczna, mówi dalej pani Małgorzata Kornaga, potępia media za emanowanie przemocą, jednak ci sami ludzie siadają później przed telewizorami i oglądają te newsy. Chcą wiedzieć jak wyglądała katastrofa, jakie były przyczyny wypadku itd. Rozmowę zakończyła dyskusja na temat profilaktycznej roli newsów czyli tego co wydarzyło się tuż przed chwilą.

Drugi dzień Konferencji rozpoczął się od wystąpienia **Pani Renaty Kałuckiej psychologa z Fundacji Dzieci Niczyje w Warszawie** na temat „**Wpływ zagrożeń w Internecie na rozwój psychiczny dziecka. Teoria i praktyka**”.

Rozwój mediów w ostatnich latach spowodował, że codzienne funkcjonowanie każdego z nas, w tym także dzieci, niesie konieczność korzystania z dobrodziejstw prasy, telewizji, Internetu, radia.

Doniesienia z badań.

- liczba dzieci korzystających z Internetu w Polsce: 47% (2005), 89% (2008) - (Lucyna Kirwil)
- prawie 75% sześciolatków ogląda telewizję codziennie przed szkołą i przed snem (Ed Mayo, UK)
- 90% nastolatków, 60% sześciolatków ma w swoim pokoju telewizor (Ed Mayo, UK)

*Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.*

- w programach telewizyjnych umieszcza się 9 aktów agresji fizycznej, 8 – słownej na godzinę (Williams, Zabracki, Joy)
- przeciętny nastolatek widział w życiu 100 tys. aktów agresji w telewizji (Aronson)



fot. 9. Wystąpienie Pani Renaty Kałuckiej psychologa z Fundacji Dzieci Niczyje w Warszawie; po prawej stronie Pani Katarzyna Fenik pedagog z Fundacji Dzieci Niczyje w Warszawie, po lewej komisarz Wanda Mende z Centrum Szkolenia Policji w Legionowie.

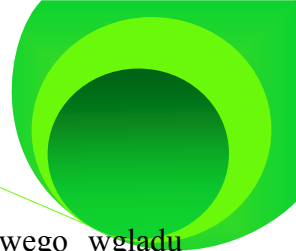
Wszystkie zdrowe dzieci wykazują takie cechy, jak:

- aktywność w poszukiwaniu nowych informacji
- otwartość na różne treści
- chłonność informacji
- chęć upodobnienia się do grupy rówieśniczej

Uzasadniają one tezę, że dzieci przyjmują wszystkie informacje, zarówno dobre, bezpieczne, odpowiednie dla ich wieku, jak też te, które niosą treści niebezpieczne dla prawidłowego rozwoju psychicznego. Dzieci, w odróżnieniu od dorosłych, nie potrafią racjonalizować faktów, ani selekcjonować informacji. Są bardzo podatne na wpływ



MEDIA A PRZEMOC



i sugestie. Dlatego przyswajają bez prawidłowego wglądu także informacje zawierające przemoc.

Wpływ przekazów medialnych na psychikę dzieci wyjaśnia się za pomocą czterech modeli:

- katharsis - Gr. – „oczyszczenie”, zachowanie lub zdarzenie, które umożliwia uwolnienie wypartych, zablokowanych emocji czy przeżyć,
- kataliza - agresja w mediach działa jak katalizator, który inicjuje i ułatwia ekspresję przemocy u dziecka,
- naśladownictwo, modelowanie - Uczenie się przez naśladowanie. Media stają się wzorcem, modelem różnych zachowań zarówno prospołecznych jak i antyspołecznych. Dziecko nie musi wkładać dodatkowego wysiłku. Dziecko staje się obserwatorem i często sprawcą (np. grając w gry komputerowe zawierające sceny przemocy, polegające na osiągnięciu celu poprzez walkę i zabijanie innych postaci). Dziecko może podjąć podobne zachowania w podobnej sytuacji realnej
- desensytyzacja - w początkowej fazie silne emocje i wrażenia. W dalszym etapie zubożenie i coraz słabsze emocje. Przemoc na ekranie nie boli, co oznacza, że dziecko wykazuje coraz słabszą empatię z ofiarami przemocy w mediach. Aby utrzymać ten sam stopień stymulacji, wrażeń, emocji, dziecko poszukuje coraz bardziej agresywnych przekazów.

Przekazy medialne mają wpływ na system przekonań i wartości widza. Dziecko, jest widzem nie mającym jeszcze w pełni ukształtowanego tego systemu, dlatego bardzo łatwo można wpływać w tym zakresie na najmłodszych.

Media pokazują różne sfery życia pooddzielane od siebie, np.

- seksualność od miłości – aby podejmować zachowania seksualne nie trzeba kogoś kochać, seks staje się wartością samą w sobie,

***Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.***

- seksualność od prokreacji – podejmowanie współżycia seksualnego nie oznacza poczęcia dziecka, często temat prokreacji i odpowiedzialności za nią bywa pomijany,
- rodzicielstwo od małżeństwa – żeby być rodzicem nie trzeba być żoną czy mężem,
- wolność od wartości – kreowana postawa często przybiera formę „chce mi się...” zamiast „chcę...”, mogę robić to, co mi się chce, nie muszę wyznawać żadnych wartości.

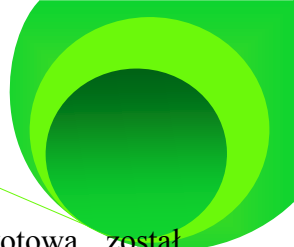
Biorąc pod uwagę to, że dzieci w procesie rozwoju dopiero uczą się jak wygląda świat, możemy mieć obawy, czy ukazywanie różnych wartości, aspektów życia wyjętych z szerszego kontekstu może mieć pozytywny lub choćby neutralny wpływ na ich rozwój.

Dzieci odbierające przekazy medialne zawierające przemoc mogą nabierać przekonania, że wykorzystywanie przewagi nad kimś do osiągnięcia własnych celów jest czymś normalnym, nie podlegającym negatywnej ocenie. Innym czynnikiem narażającym dzieci, szczególnie małe, na negatywny wpływ przemocy w mediach jest to, że nie zawsze potrafią odróżniać dobro od zła, mogą więc mieć trudności z oceną moralną agresji prezentowanej w środkach masowego przekazu. Innym obszarem, który bywa narażony na znaczne zniekształcenia jest sfera postrzegania przez dzieci siebie, innych ludzi oraz świata. Często kontakt z przemocą w mediach powoduje, że dzieci myślą o sobie, iż są o tyle ważne, o ile mają przewagę nad innymi, którzy z kolei bywają postrzegani jako słabi i bezwartościowi. Świat pełen przemocy zaczyna się jawić dzieciom jako wrogi, taki, w którym liczy się tylko wygrana bez względu na środki.

Przemoc w mediach wpływa także na relacje społeczne dzieci. Po pierwsze ułatwia przenoszenie agresji na rówieśników, czasem na różne instytucje (w Zgierzu grupa nastolatków obrzuciła koktajlami Mołotowa budynek policji. Pomysł na takie zachowanie był inspirowany grami



MEDIA A PRZEMOC



komputerowymi, a przepis na koktajl Mołotowa został znaleziony przez nich w Internecie). Innym aspektem dysfunkcji życia społecznego dzieci na skutek kontaktu z przemocą w mediach jest poszukiwanie coraz nowszych, silniejszych bodźców, co powoduje coraz większą ilość czasu spędzaną przy komputerze. To z kolei może prowadzić do wycofywania się z realnych kontaktów rówieśniczych, a w cięższych przypadkach także do wystąpienia mechanizmów uzależnienia od komputera.

Wydaje się niezmiernie ważne dbanie o to, aby dzieci mogły korzystać z mediów w sposób niezagrażający ich dobru psychicznemu. Jest to zadanie dorosłych, zarówno rodziców, którzy monitorują treści oraz czas spędzony przez dzieci przed telewizorem, czy w Internecie, jak i nadawców programów telewizyjnych i radiowych, wydawców gier komputerowych oraz prasy.



fol. 10. Przedstawiciele Policji z Nieniec (na pierwszym planie) i z Czech (w głębi).

„Zachowania ryzykowne dzieci i wobec dzieci w Internecie” przedstawiła **Pani Katarzyna Fenik** pedagog specjalny, koordynator Zespołu Helpline.org.pl w Fundacji Dzieci Niczyje w Warszawie.

Projekt Helpline.org.pl został uruchomiony przez Fundację Dzieci Niczyje i Fundację Orange, jest współfinansowany przez Komisję Europejską w ramach realizacji europejskiego programu Safer Internet w Polsce. Zespół zajmuje się udzielaniem wszechstronnej pomocy dzieciom, które doznały krzywdy podczas używania Internetu lub telefonii komórkowej. Działa także na rzecz zmian systemowych, które mają pozwolić lepiej chronić najmłodszych użytkowników nowych technologii. Sposoby kontaktu z zespołem to:

- kontakt telefoniczny 0 800 100 100 (połączenie bezpłatne)
- e-mail: helpline@helpline.org.pl
- rozmowa online z poziomu strony – livechat
- pytania zadawane przez formularz ze strony
- formuła „Zamieniamy pytania na odpowiedzi!”

Dzieci, ich opiekunowie i profesjonaliści zgłaszają do zespołu Helpline.org.pl sprawy związane z cyberprzemocą, kontaktem ze szkodliwymi treściami, uwodzeniem w Internecie, problemem uzależnienia od Internetu oraz kontaktem z osobami o niewłaściwych intencjach. Sprawy zgłaszane do Helpline.org.pl pokazują także, że zagrożenie bezpieczeństwa dziecka w sieci jest ściśle związane z podejmowaniem przez nie zachowań ryzykownych w Internecie.

Używanie Internetu wpływa na rozwój dziecka.

Używanie Internetu przez dzieci i młodzież wpływa na poziom ich wiedzy i ich doświadczenia. Kontakty z innymi ludźmi w sieci mogą przyspieszyć zdobywanie doświadczeń – nieadekwatnie do wieku dzieci mogą doświadczać różnych sytuacji, których znaczenia jeszcze nie rozumieją lub rozumieją



MEDIA A PRZEMOC



niewłaściwie. Osoby, z którymi kontaktują się w sieci mogą mieć złe intencje, choć często przedstawiają je na tyle atrakcyjnie, że dzieci z natury ufnie, nawiązują te relacje. Zachowania tych osób mogą wpływać demoralizująco na dzieci. Używanie Internetu może mieć wpływ na rozwój emocjonalny dzieci. Podczas relacji z ludźmi nawiązywanych i realizowanych w sieci - nie konfrontują swoich zachowań z emocjami wyrażanymi przez innych, często mają raczej wrażenia relacji niż prawdziwe relacje. Częste i wybiórcze (wobec potrzeb) kontakty realizowane poprzez Internet mogą także powodować izolację dziecka. Niektóre dzieci spędzają mnóstwo czasu w sieci grając w gry, czytając, publikując – w tym czasie nie nawiązują kontaktów z rówieśnikami. Taka sytuacja może przyczynić się do izolacji lub sytuacji nadużywania Internetu lub uzależnienia.

Dzieci używając Internetu bez pomocy i ochrony ze strony osób dorosłych mają także kontakt ze szkodliwymi treściami. Szkodliwe treści zawierają obrazy, opisy oraz opinie związane m.in. z przestępstwami takimi, jak drastyczna przemoc, pornografia dziecięca, zoofilia, faszyzm, ksenofobia. Treści te są często nieadekwatne do wieku i doświadczeń dziecka. Dzieci mają dostęp i kontakt ze wzorcami nieprawidłowych, często antyspołecznych postaw, bywają ofiarami psychomanipulacji.

Cyberprzemoc.

Oprócz opisanych powyżej sytuacji dzieci mogą mieć także doświadczenia związane z cyberprzemocą, czyli przemocą z użyciem sieci internetowej lub telefonii komórkowej.

Często używamy tego określenia na nazywanie przemocy rówieśniczej realizowanej przy użyciu nowych technologii. Cyberprzemoc zatem to publikowanie ośmieszających, poniżających treści w sieci lub przesyłanie ich za pomocą

***Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.***

telefonów komórkowych. Cyberprzemoc należy rozumieć jako zachowanie antysocjalne.

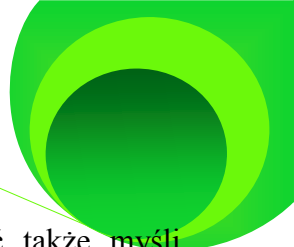
Źródłem cyberprzemocy jest niewłaściwie realizowana potrzeba przynależności do grupy oraz akceptacji ze strony rówieśników. Silna potrzeba akceptacji ze strony silnej i/lub atrakcyjnej jednostki lub grupy powoduje, że młodzi ludzie łatwo ulegają naciskom, namowom i realizują także w grupie cyberprzemoc. Bywa, że boją się być ofiarami cyberprzemocy i dlatego podporządkowując się podejmują się współpracy przy takich zachowaniach.

Cyberprzemoc ma często miejsce w grupie rówieśniczej, a dzieci oceniają siebie przede wszystkim według wartości nadanej im przez grupę, której są członkiem. Taka grupa to klasa, szkoła, ale także forum lub portal społecznościowy. Dlatego też opublikowanie takich treści w sieci, w miejscu, które odwiedza wielu młodych ludzi to ze strony sprawcy najbardziej udane działanie, ze strony ofiary - najbardziej bolesne. Skutki cyberprzemocy w postaci krzywdy konkretnego dziecka trafiają jednak poza grupę rówieśniczą. Zdjęcia wulgaryzujące, ośmieszające konkretne dziecko ogląda wiele ludzi, nie tylko znajomi tej osoby. W ramach cyberprzemocy często młodzi ludzie publikują treści o charakterze przemocy lub wulgaryzujące seksualność.

Ofiara cyberprzemocy to często (ale nie zawsze) ofiara przemocy rówieśniczej spoza sieci internetowej. W sytuacji upublicznienia takiego wizerunku przeżywa wiele trudnych uczuć – wstyd, upokorzenie, rozpacz, poczucie osamotnienia, izolacji, poczucie bezradności. Ma potrzebę powstrzymania sprawcy za wszelką cenę, czuje, że chciałaby zniknąć. Z jednej strony oczekuje pomocy, zrozumienia, z drugiej – myśli, że już nic się nie da zrobić. Czuje silną koncentrację uwagi na sobie, ale przeżywa uwagę jako potwierdzenie bycia ofiarą - kimś słabym, odizolowanym i innym niż wszyscy. Ma poczucie stygmatyzacji – naznaczenia- jako ofiara, osoba słaba.



MEDIA A PRZEMOC



Przeżywa silnie skrajne emocje – może mieć także myśli i próby samobójcze.

Dziecko, które jest sprawcą cyberprzemocy dopuszcza się takich działań, bo chce być dowartościowane przez grupę, chce zwrócić na siebie uwagę. Nie zna albo nie respektuje zasad współżycia społecznego – granic, konsekwencji. Jego rozwój społeczny jest skierowany w stronę demoralizacji. W chwili, gdy upokarza w ten sposób inne dzieci może mieć poczucie sprawstwa. Czasem istotne dla sprawcy jest to, że czuje się anonimowy, bezkarny.

Dziecko jako świadek cyberprzemocy boi się reagować, mówić, że wie o czyjejś krzywdzie, bo myśli, że także będzie ofiarą - próbuje więc chronić siebie podejmując się współuczestnictwa, nie chce być wykluczony przez grupę często związaną ze sprawcą.

Sprawca oczekuje uznania ze strony świadków – kreuje więc także sytuację, w której świadkowie tworzą „publiczność” dla jego czynów. Świadcami najczęściej są rówieśnicy – nie nauczyciele, czy rodzice. Nie mają najczęściej bliskiego (np. w Internecie) dostępu do dorosłych, z którymi mogliby porozmawiać o tej sytuacji.

Warto zastanowić się, dlaczego zjawisko cyberprzemocy otacza zasłona milczenia, dlaczego jest brak reakcji na taki rodzaj krzywdy. Sprawca myśli, że krzywda, którą wyrządza to tylko wirtualna krzywda, nierzeczywista. Ma nadzieję, że internet ukryje jego tożsamość, zapewni mu anonimowość. Ofiara myśli, że to jej problem, bo jest z nim sama, przecież osób, które mogą pomóc, dorosłych, nie ma w sieci.

Świadek boi się reagować na przemoc. Zarówno ofiara, sprawca, jak i świadek potrzebują reakcji dorosłych. Reakcja to chociażby nazwanie takiego zachowania przemocą, pomoc udzielana ofierze, pokazanie konsekwencji – sprawcy oraz edukacja – dla świadków. Doświadczenia podejmowania reakcji w szkołach w sytuacji wystąpienia cyberprzemocy

pokazują, że warto by każda szkoła miała opracowany i korzystała ze swojego programu wychowawczego w takich sytuacjach.

Grooming

Innym rodzajem niebezpieczeństwa powiązanego z zachowaniami ryzykownymi dzieci w Internecie jest zjawisko groomingu. Grooming, czyli zachowania składające się na proces osvajania, przyzwyczajania w celu uwiedzenia. Najczęściej wyróżniane etapy groomingu to:

- I. Rozpoczynanie procesu groomingu od pozytywnego miłego kontaktu, często okazywanie troski w stosunku do ofiary, sprawianie by poczuła się kimś ważnym, specjalnym
- II. Zachowania sprawcy stopniowo przybierają formy przemocy, wykorzystania, kontaktu seksualnego

Internet ułatwia uwiedzenie, bo pozwala sprawcy groomingu na rozpoznanie potrzeb emocjonalnych dzieci oraz potrzeb niezrealizowanych, wykreowanie siebie, oswojenie dzieci z wiekiem i wyglądem, ukrycie prawdziwych intencji, uwiedzenie i zastraszenie.

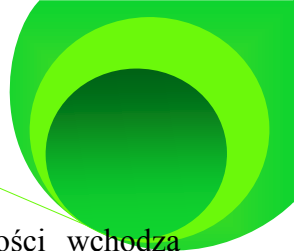
Sprawca daje uwagę, akceptację, czas, porusza emocje. Często wykorzystuje trudności rozwojowe, rodzinne i społeczne dziecka. Pozwala uniknąć spełniania wymagań, daje możliwość łamania granic – w ten sposób oszukuje dziecko. Dając złudzenie poczucia bezpieczeństwa oswaja dzieci z niechcianymi treściami dotyczącymi seksualności.

Uwodząc i spełniając każdą potrzebę uzależnia od siebie. Kolejny etap to groźby i wskazywanie na współodpowiedzialność.

Co zachowania sprawcy groomingu w sieci mają wspólnego z zachowaniami ryzykownymi młodych ludzi? Dzieci przebywając w Internecie często odwiedzają strony internetowe i czytają treści przeznaczone dla osób dorosłych.



MEDIA A PRZEMOC



W ramach samoedukacji dotyczącej seksualności wchodzi w relacje z innymi osobami w sieci, zadają im pytania, słuchają odpowiedzi. Nie informują dorosłych o kontaktach nawiązywanych w sieci, nawet wtedy, gdy jakaś znajomość wydaje im się krępująca, inna. W zamian za relację, poświęcają im czas, uwagę i wiedzę są w stanie wejść w relacje dla nich bardzo krępujące i bardzo niebezpieczne.



fot. 11. Ostatnia przerwa kawowa; (od lewej) mł. insp. Anna Rosół Zastępca Komendanta Centrum Szkolenia Policji w Legionowie, Pan Jan Pospieszalski dziennikarz, mł. insp. Mariusz Ambroży Komendant Komendy Powiatowej Policji w Strzelcach Op.

„Postępowanie nauczycieli w sytuacji uzyskania informacji o popełnieniu przestępstwa w cyberprzestrzeni” omówiła kom. Wanda Mende wykładowca w Centrum Szkolenia Policji w Legionowie.

Zdarza się, że na terenie szkoły dochodzi do popełnienia przez ucznia czynu niezgodnego z prawem w tzw. cyberprzestrzeni. W zależności od wieku sprawcy takiego czynu postępowanie szkoły nieznacznie będzie się różnić. W przypadku, gdy sprawcą takiego czynu jest osoba, która

ukończyła 13 lat a nie ukończyła lat 17 mówimy wówczas o nieletnim sprawcy czynu karalnego.

Nieletni – zgodnie z Ustawą o postępowaniu w sprawach nieletnich z dnia 26 października 1982 r. (Dz. U. 1982 Nr 35 poz. 228 z póź. zm); to osoba, która:

- w zakresie postępowania o czyny karalne dopuściła się takiego czynu po ukończeniu 13 lat, a przed ukończeniem lat 17;
- w zakresie postępowania dotyczącego zapobiegania i zwalczania demoralizacji - nie ukończyła 18 lat
- w zakresie wykonywania środków wychowawczych lub poprawczych, względem, której takie środki zostały orzeczone, nie dłużej jednak niż do 21 lat.

Czyn karalny - w rozumieniu Ustawy o postępowaniu w sprawach nieletnich, to czyn zabroniony przez ustawę, jako przestępstwo lub przestępstwo skarbowe albo wykroczenie określone w art. 51, 69, 74, 76, 85, 87, 119, 122, 124, 133 lub 143 kodeksu wykroczeń.

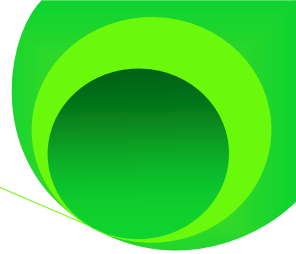
Osoby, które popełniły przestępstwo lub wykroczenie po ukończeniu 17 roku życia, w polskim prawodawstwie odpowiadają na zasadach określonych w kodeksie karnym lub kodeksie wykroczeń. Od tej zasady są wyjątki, tzn. osoby, które ukończyły 15 rok życia i dopuszczają się przestępstw opisanych w art. 10§2 kodeksu karnego mogą odpowiadać na zasadach przewidzianych w kodeksie karnym. Jednakże dla postępowania szkoły w takiej sytuacji nie ma to znaczenie, czy osoba taka będzie odpowiadać na zasadach przewidzianych w Ustawie o postępowaniu w sprawach nieletnich czy na zasadach przewidzianych w Kodeksie karnym.

W Polsce wyróżniamy następujące tryby ścigania przestępstw:

- publiczno skargowe
✓ z urzędu



MEDIA A PRZEMOC



- ✓ na wniosek
 - bezwzględnie wnioskowe
 - względnie wnioskowe

➤ prywatnoskargowe

Ściganie z urzędu polega na tym, że w przypadku uzyskania informacji o podejrzeniu popełnienia przestępstwa ściganego z urzędu uprawniony organ jest zobowiązany wszcząć postępowanie **niezależnie od woli osoby pokrzywdzonej**.

Przepisy kodeksu postępowania karnego nie wskazują, które przestępstwa są ścigane z urzędu. Pozwalają to ustalić przepisy prawa karnego materialnego (opisane np. w kodeksie karnym), które określają przestępstwa ścigane w innym trybie niż z urzędu.

Jeśli przepis z części szczególnej kodeksu karnego nie wskazuje trybu ścigania danego przestępstwa to znaczy, że jest ono ścigane z urzędu. Tryb ścigania z urzędu obowiązuje w zdecydowanej większości przestępstw.

Ściganie na wniosek rozpoczyna się tylko w razie złożenia wniosku przez uprawniony do tego podmiot. Złożenie wniosku o ściganie powoduje, że odtąd postępowanie toczy się z urzędu. Wyróżniamy tu:

- ✓ **przestępstwa bezwzględnie wnioskowe** są ścigane na wniosek w każdej sytuacji, bez względu na to, kto jest sprawcą i czyje dobro zostało naruszone np. określone w art. 190 k.k. lub art. 197 k.k...
- ✓ **przestępstwa względnie wnioskowe** w zasadzie ścigane są z urzędu i dopiero wystąpienie pewnych określonych w ustawie stanów powoduje, że ściganie uzależnione jest od imiennego wniosku pokrzywdzonego o ściganie. Z reguły jest to stosunek najbliższego zachodzący między pokrzywdzonym a sprawcą przestępstwa, np. art. 177 § 3, art. 278 § 4 k.k.

Ściganie z oskarżenia prywatnego następuje z inicjatywy pokrzywdzonego na skutek wniesienia prywatnej skargi. Do tego typu przestępstw zaliczamy między innymi lekkie uszczerbek na zdrowiu (art. 157§2 kk).

Postępowanie szkoły w sytuacji popełnienia przestępstwa, wykroczenia lub czynu karalnego obligatoryjnie dotyczy przestępstw publicznie skargowych ściganych z urzędu. Obowiązek ten regulują przepisy ustawy o postępowaniu w sprawach nieletnich oraz Kodeksu postępowania karnego. **Obowiązek prawny** – jest to obowiązek, który nakazuje określone zachowanie, jego niedopełnienie rodzi odpowiedzialność karną.

W Ustawie o postępowaniu w sprawach nieletnich w artykule 4 ustawodawca opisał w §3 obowiązek prawny, który ciąży na instytucjach państwowych – a szkoła publiczna jest taką instytucją.

Art. 4. § 3. Instytucje państwowe i organizacje społeczne, które w związku ze swą działalnością dowiedziały się o popełnieniu przez nieletniego czynu karalnego ściganego z urzędu, są obowiązane niezwłocznie zawiadomić o tym sąd rodzinny lub Policję oraz przedsięwziąć czynności niecierpiące zwłoki, aby nie dopuścić do zatarcia śladów i dowodów popełnienia czynu.

Kodeks postępowania karnego:

Art. 304. § 2. Instytucje państwowe i samorządowe, które w związku ze swą działalnością dowiedziały się o popełnieniu przestępstwa ściganego z urzędu, są obowiązane niezwłocznie zawiadomić o tym prokuratora lub Policję oraz przedsięwziąć niezbędne czynności do czasu przybycia organu powołanego do ścigania przestępstw lub do czasu wydania przez ten organ stosownego zarządzenia, aby nie dopuścić do zatarcia śladów i dowodów przestępstwa.



MEDIA A PRZEMOC



W przepisach prawnych mamy do czynienia z obowiązkiem prawnym, który ciąży na każdym obywatelu. Obowiązek ten opisany jest w art. 240 kodeksu karnego:

Art. 240. § 1. *Kto, mając wiarygodną wiadomość o karalnym przygotowaniu albo usiłowaniu lub dokonaniu czynu zabronionego określonego w art. 118, 127, 128, 130, 134, 140, 148, 163, 166 lub 252, nie zawiadamia niezwłocznie organu powołanego do ścigania przestępstw, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.*

§ 2. *Nie popełnia przestępstwa określonego w § 1, kto zaniechał zawiadomienia, mając dostateczną podstawę do przypuszczenia, że wymieniony w § 1 organ wie o przygotowywanym, usiłowanym lub dokonanym czynie zabronionym; nie popełnia przestępstwa również ten, kto zapobiegł popełnieniu przygotowywanego lub usiłowanego czynu zabronionego określonego w § 1.*

§ 3. *Nie podlega karze, kto zaniechał zawiadomienia z obawy przed odpowiedzialnością karną grożącą jemu samemu lub jego najbliższym.*

Niedopełnienie obowiązku prawnego, szczególnie jako zaniechanie działania funkcjonariusza publicznego, zagrożone jest karą pozbawienia wolności do lat 3.

Zgodnie z prawem oświatowym nauczyciel w placówce publicznej korzysta z ochrony przewidzianej dla funkcjonariuszy publicznych. Niesie to za sobą oprócz pewnych przywilejów również i obowiązki. I jednym z takich obowiązków jest podejmowanie działania wynikającego z obowiązku prawnego.

Art. 231. § 1. *Funkcjonariusz publiczny, który, przekraczając swoje uprawnienia lub nie dopełniając obowiązków, działa na szkodę interesu publicznego lub prywatnego, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.*

§ 2. Jeżeli sprawca dopuszcza się czynu określonego w § 1 w celu osiągnięcia korzyści majątkowej lub osobistej, podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10.

§ 3. Jeżeli sprawca czynu określonego w § 1 działa nieumyślnie i wyrządza istotną szkodę, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.

Procedury postępowania nauczycieli w „sytuacjach kryzysowych” i metody współpracy szkół z Policją w sytuacjach zagrożenia dzieci oraz młodzieży przestępczością i demoralizacją stanowią jeden z trzech programów modułowych Programu Zapobiegania Niedostosowaniu Społecznemu i Przestępczości wśród Dzieci i Młodzieży.

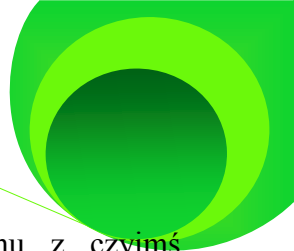
W każdym przypadku popełnienia czynu karalnego przez ucznia, który nie ukończył 17 lat należy zawiadomić Policję i sąd rodzinny, a w przypadku popełnienia przestępstwa przez ucznia, który ukończył 17 rok życia, prokuratora lub Policję.

Czyny zabronione popełnione w cyberprzestrzeni, z którymi w ramach swoich zadań może spotkać się każdy nauczyciel:

- upublicznianie zdjęć i filmów z udziałem nagich dzieci (art. 202 kk) – publicznoskargowe (ścigane z urzędu);
- włamanie wprowadzenie zmian (poprzez włamanie) na konto e-mail, na profil społecznościowy, blog lub inne miejsce zastrzeżone hasłem lub innym zabezpieczeniem (art. 267 kk i art. 268a kk) – wnioskowe ścigane z urzędu;
- stosowanie wulgaryzmów, które nie wyczerpują przesłanek zniewagi lub zniesławienia (art. 141 kw) – publicznoskargowe;
- groźby karalne (art. 191 kk) - publicznoskargowe
- złośliwe niepokojenie przy użyciu narzędzi dostępnych w Internecie takich jak: komunikatory, fora, czaty, e –mail (art. 107 kw) – prywatnoskargowe;



MEDIA A PRZEMOC



- upublicznianie czyjegoś zdjęcia lub filmu z czyimś udziałem bez jego wiedzy, zgody lub wbrew jego woli (tzn. wizerunku) (art. 81 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych – Dz. U. z 2000r. Nr. 80 poz. 904), naruszenie dóbr osobistych i prawo do prywatności (art. 23 kc i art. 24 kc) poprzez umieszczenie w Internecie np. na stronie, portalu, blogu lub rozesłanie e-mail – prywatnoskargowe;
- upublicznianie ośmieszającego np. wykonanego w ośmieszających okolicznościach lub przerobionego zdjęcia lub filmiku z czyimś udziałem (art. 23 kc, art. 24 kc i art. 216 kk lub 212 kk - zniesławienie) – prywatnoskargowe.

Postępowanie wobec sprawcy czynu karalnego/przestępstwa:

- odizolować ucznia – sprawcę od rówieśników (podczas tej czynności należy zwracać cały czas uwagę na ucznia, aby nie wyrzucił niczego, nie ukrył)
- niezwłocznie powiadomić dyrektora szkoły,
- ustalić okoliczności czynu i ewentualnych świadków zdarzenia
- przy składaniu wyjaśnień powinien być obecny wychowawca lub inny nauczyciel, którego uczniowie darzą zaufaniem,
- z ustaleń sporządzić protokół zawierający datę, godzinę i miejsce zajścia, personalia sprawcy, poszkodowanego oraz świadków, a także dokładny opis zdarzeń
- nie wolno konfrontować świadków zdarzenia ze sprawcą
- przekazać sprawcę (o ile jest znany i przebywa na terenie szkoły) dyrektorowi szkoły lub pedagogowi szkolnemu pod opiekę,

**Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.**

- powiadomić rodziców ucznia – jeżeli ma mniej niż 18 lat (w przypadku starszych uczniów w zależności od zapisu w Statucie, ale zgodnie z art. 92 Kodeksu rodzinnego i opiekuńczego *„Dziecko pozostaje aż do pełnoletności pod władzą rodzicielską”*; czyli uczeń taki może stanowić sam o sobie)
- niezwłocznie powiadomić Policję lub Sąd Rodzinny albo Prokuraturę
- zabezpieczyć ewentualne dowody przestępstwa, lub przedmioty pochodzące z przestępstwa i przekazać je Policji (np. sprawca rozboju na terenie szkoły używa noża i uciekając porzuca go lub porzuca jakiś przedmiot pochodzący z kradzieży)
- zaistniała sytuacja powinna być omówiona podczas np. godziny wychowawczej, co pozwoli na ukierunkowaną dyskusję oraz wyeliminuje niepożądane interpretacje, czy wręcz plotki

W przypadku przestępstwa popełnionego w cyberprzestrzeni, o ile jest to możliwe należy skopiować, wydrukować dowody potwierdzające jego dokonanie lub zapisać adres strony na której takie treści się pojawiły a w przypadku użycia do jego popełnienia np. telefonu komórkowego należy nie usuwać tej wiadomości tekstowej.

Należy zwrócić również uwagę na Ustawę z dnia 7 października 1999 r. o języku polskim (Dz. U. z 1999 r. Nr 90 poz. 999 z póź. zm.), szczególnie na treść art. 3, który wskazuje na przeciwdziałanie jego wulgaryzacji jako sposobu ochrony języka polskiego.

Na koniec Konferencji wykład na temat **„Roli mediów we współczesnym świecie”** wygłosił **Pan Jan Pospieszalski**.



MEDIA A PRZEMOC



fot.12. Wystąpienie Pana Jana Pospieszalskiego – dziennikarza.

Media!

Czym miały być teoretycznie?

Środkiem komunikacji społecznej, który był odpowiedzią na potrzebę wspólnoty. Bo nie ma wspólnoty bez komunikacji. Media dziś pełnią rolę tego czym kiedyś było szczepowe ognisko – posady na wsi, spotkania pod kościołem po sumie. Taką rolę pełnił małomiasteczkowy targ, wcześniej rynek w średniowiecznym mieście, czy zwykła wiejska knajpa....

Wspólnota dla prawidłowego rozwoju potrzebowała miejsc spotkania, wymiany informacji przekazu wiedzy o otaczającym nas świecie, artykułowania swoich interesów, idei przez różne grupy we wspólnocie, w społeczeństwie.

U początków ojcowie założyciele współczesnej demokracji, wiązali ogromne nadzieje z wolną prasą. Podstawową rolę prasy (mediów) miała być wtedy rzetelna informacja – czyli zapewnienie udziału w rządach przez wyborców poprzez kontrole sprawujących władzę. W masowych mediach widziano też powszechną instytucję wychowawczą. Tak teoretycznie jest do dziś.

**Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.**

Media to też miejsce artykułowania wspólnych uczuć – np. akcje charytatywne, protesty społeczne, ekologiczne i pacyfistyczne. Media są też okazją do artykułowania swoich aspiracji, obaw, poczucia nadziei lub zagrożenia, różnych grup w tym również grup mniejszościowych. W podręcznikach rolę dziennikarzy - a więc i mediów ukazuje się jako tych co rozpoznają społeczne zagrożenia, aktywizują ludzi na rzecz przezwyciężania, ich a także przekazują dziedzictwo społeczne i kulturowe.

Nie trzeba nikogo przekonywać że np. nie było by szans na przeprowadzenie zbiórki pieniędzy Na Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy bez udziału telewizji. Ten czynnik budowy wspólnoty widać też przez budzenie wrażliwości odbiorców na los ofiar klęsk żywiołowych. Same media są też w stanie kreować akcje- np. Gazeta Wyborcza - „Rodzić po ludzku”, Cała Polska Czyta Dzieciom, akcja solidarni z Andrzejem Zybertowiczem po wyroku sądu w procesie z Michnikiem, (Rzeczpospolita) lub w Radio Maryja, Podwórkowe Kółka Różańcowe, czy ratowanie Stoczni.

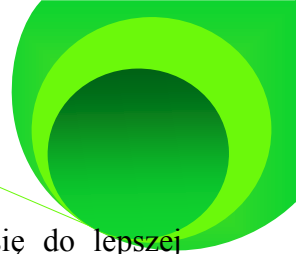
To właśnie z pomocą środków komunikacji społecznej realizuje się tzw. *Mc Lughanowska* „Globalna wioska”. Tworzy się jakby wspólnota globalna: Olbrzymia ilość ludzi z całego globu uczestniczy i wspólnie przeżywa wydarzenia: - Otwarcie olimpiady, lądowanie na księżycu, atak na WTC! wojna w Iraku, tsunami na ocenie...

W skali kraju, w zakresie w jakim tworzymy wspólnotę narodu, ma to olbrzymie znaczenie. Np. wizyty Ojca św., czy wydarzenia sportowe, stają się powszechnym, wspólnotowym przeżyciem Polaków np. - Adam Małysz, po udanym zwycięskim, kolejnym turnieju, spontanicznie wykonuje rundę z wielką biało-czerwoną flagą. Większość z nas ma ten obrazek do dziś pod powiekami.

Środki komunikacji społecznej to także instytucja wychowawcza i edukacyjna.



MEDIA A PRZEMOC



Funkcja wychowawcza, czyli ta odwołująca się do lepszej strony natury ludzkiej w myśl zasady „wolności uporządkowanej” – (jedna z zasad klasycznego liberalizmu).

Właśnie klasycy myśli liberalnej: Tcqueville, lord Acton, John Steward Mill - wyrażali swoje nadzieje związane z komunikacją społeczną .

Określenie Środki społecznej komunikacji - to opis normatywny - oznacza postrzeganie mediów, jako środka przekazywania i wymiany informacji i poglądów, środka służącego wyrażania aspiracji i stanowiska obecnych we wspólnocie różnych grup społecznych, mniejszości, tworzenie tzw. opinii publicznej.

Media to także narzędzie kontroli władzy.

Co dziś zostało z tych założeń?

„Masowe media” - czyli środki masowego przekazu – w tym określeniu świadomie zrezygnowano z oznaczenia *społeczna komunikacja*, z góry dopuszczając patologię, czyniąc z mediów narzędzie oddziaływania i urabiania opinii publicznej.

„...Dziś masowe media zamiast budować poczucie wspólnoty i wynikającą z tego aktywność obywatelską, często zwiększają osamotnienie i bierność.

Dominuje w nich zideologizowana wizja człowieka , redukcja jego potrzeb do prymitywnie rozumianej konsumpcji i zaspokajania potrzeb zmysłowych.

Nadprodukcja programów adresowanych raczej do niższych potrzeb i do gorszej strony natury ludzkiej. Komercyjność przestała być już kategorią opisową – staje się kategorią ideologiczną – narzucając na całym obszarze monopolistyczną ofertę programową, mimo że produkują ją pozornie różni nadawcy i tytuły...” (Waldemar Gasper – „Media katolickie w społeczeństwie”).

**Międzynarodowa Konferencja
Góra św. Anny 21 – 22.10.2009 r.**

Badania potwierdzają że 80 % Polaków czerpie wiedzę o świecie z telewizji, większość z nich spędza przed ekranem więcej niż trzy godziny dziennie, ugruntowało się więc przekonanie, że to co nie pokaże telewizja, nie istnieje, lub jest bez znaczenia. Telewizja stała się więc najważniejszym ogniwem przekazywania wiedzy o świecie, głównym popularyzatorem myśli i mód. Dotyczy również najmłodszych. Statystycznie matka rozmawia z dzieckiem 27 minut dziennie, to samo dziecko przed telewizorem spędza prawie dwie godziny.

Operując skondensowanym środkiem oddziaływania na wyobraźnię: - obraz, dźwięk, emocje, - tworzy podstawową bazę do kształtowania naszych poglądów, bazę emocjonalną, dostarczającą gotowych rozwiązań w kwestiach ideowych, politycznych, w końcu w kwestii DOBRA i ZŁA. Media, a w szczególności TV, podsuwa gotowe wybory moralne, definiuje co to znaczy - *dobrze życie*

Media zamiast kontrolować władzę, stały się jej instrumentem lub elementem.

Jest to sprawowanie władzy bez ponoszenia odpowiedzialności politycznej.

Jesteśmy świadkami osłabienia roli władzy państwa.

Politycy bowiem sprawują władzę w i mieniu suwerena, którym już nie jest (tak jak w założeniach demokracji) - wspólnota czyli społeczeństwo.

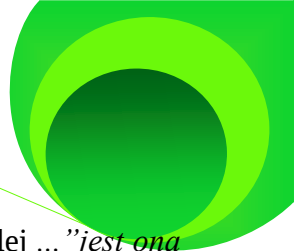
Dziś suwerenem jest tzw. *Opinia publiczna*, a to nie znaczy to samo.

Opinia publiczna kreowana przez silne ośrodki masowego przekazu i liderów opinii, jest w stanie zawiązać i rozwalić koalicje parlamentarne stymulować procesy społeczne, kreować bohaterów, modę itp.

Poważnym ostrzeżeniem jest książka (pośmiertnie wydana w 1996) Karla Poppera teoretyka i apologety społeczeństwa otwartego, pisze... „, *największym zagrożeniem dla wolności*



MEDIA A PRZEMOC



człowieka obok wojny, stała się telewizja” ..i dalej ...”jest ona jakby odpowiednikiem głosu Boga, a jej funkcją nie jest już informowanie czy wychowywanie, ale manipulowanie opinią publiczną”.

**Jak w tej sytuacji wyglądają wartości tradycyjne?
Jaki jest wizerunek ojca w mediach? -Należało by zrobić dłuższa ankietę.**

Do ubiegłego roku prowadził taki monitoring, dziennik Rzeczpospolita. Dotyczył on przede wszystkim rzetelności dziennikarskiej i profesjonalizmu, oraz tzw. *przekroczeń* w zakresie przestrzegania ustawy o RTV itp.

Ograniczę się tylko do kilku przykładów, raczej będzie to zasygnalizowanie tendencji.

Tendencje ukazywane w mediach, już na pierwszy rzut oka widać - **nie odzwierciedlają rzeczywistości**. Ponieważ żyjemy w świecie wirtualnym , obraz medialny **nie musi** wcale odpowiadać faktom, natomiast może skutecznie (tak jak rzeczywistość polityczną, również rzeczywistość społeczną), obyczaj kreować. Dzieje się to przez wpływanie na tzw. wyobraźnię moralną, proponowanie gotowych rozstrzygnięć: co dobre, a co złe.

Telewizja - magazyny informacyjne :

1. Serwisy informacyjne dziś buduje się w myśl zasady - *musi być - news!* To co jest w stanie przykuć ludzi do ekranu, zdecydować o kupnie kolorowego magazynu, lub przytrzymać na tej fali radiowej – jest *transgresja* – dlatego pokazuje się wynaturzenia , sensacje , przemoc itp.

Przykłady :

- a) w relacjach z procesu dzieciobójczyni - czyli matki Michałka , nie było słowa o ojcu.

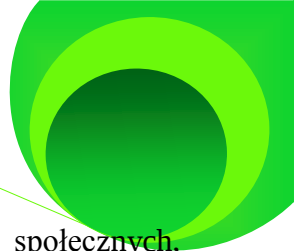
- b) sprawa aborcji od początku lat '90 -dyskusja prowadzona była tak jak by problem dotyczył tylko kobiet. Z jednej strony światło nowoczesne kobiety odwołujące się do praw człowieka itp. Z drugiej aktywiści ruchów obrony życia (raczej starzy, nie atrakcyjni), lub kler i politycy (*co to chcą rządzić w naszych sypialniach.*) W całym zamieszaniu nie było głosu ojca.
- c) wielka manifestacja chrześcijan - ojców w USA - gromadząc 1 000 000 uczestników, - w mediach, w Polsce i na świecie- znikome relacje, kompletnie nie adekwatne do skali wydarzenia.
- 2. Męski punkt widzenia – pracownicy mediów mają sami problem. Dziś w mediach można zrobić wielką karierę. Dla młodych, ambitnych, to niesamowite wyzwanie. Średnia wieku to ludzie 25 – 35 lat. Trzeba jednak wybrać – wymagana jest dyspozycyjność, poza tym ciągła praca w stresie po kilkanaście godzin na dobę. Czas pracy redakcji – zamykanie numeru lub wydania – to wieczór, po całonocnym zbieraniu i redagowaniu treści. Uniemożliwia to założenie rodziny, lub jeżeli jest się już w rodzinie, nie ma czasu dla dzieci.

Telewizja - produkcje telewizyjne:

- 1. Telenowele często odzwierciedlają archetypy bajek. Pełno jest tu historii o odnalezionych dzieciach, rodzeństwie, miłościach z wczesnej młodości. Nawet jeżeli na początku są przyzwoite założenia, to potem w setnym odcinku – pozamałżeński romans, zdrada, - jawi się jako najprostszy sposób komplikowania akcji - „Klan”, „Na dobre i na złe”, „Dynastia” itp.
- 2. Produkcje telewizyjne z misją społeczną:
 - a) Bil Cosby show - jest przykładem odwoływania się do pozytywnie rozumianej powszechnej wychowawczej funkcji telewizji. Środowisko kolorowych Amerykanów w



MEDIA A PRZEMOC



którym statystycznie jest więcej patologii społecznych, ukazane jest wzorcowo. Ma to budzić nadzieje, pokazywać że można inaczej...

- b) „Miś z błękitnego domu”, - dobranocka – Ikona rodziny w której może nie być mamy. Opiekuńczy duży miś – tatuś, realizuje obie tradycyjnie pojmowane role, osuwając widza z modelem rodziny *singiel*.
- c) „Pełna Chata” . W sympatycznej formie pokazani dwaj faceci, wychowujący gromadkę dzieci – W moim odczuciu jest to realizacja postulatu lobby gejowskiego walczącego o przywilej adopcji dzieci.

Filmy.

Wybrałem kilka głośnych filmów, w większości nagrodzonych Oskarami, takie które były powszechnie komentowane:

1. „American Beuty”- Konwenans pokrywa pustkę, Ojciec zakochuje się w koleżance córki – matka też nie jest aniołem, sąsiedzi mają jeszcze większe kłopoty, czyli pełna destrukcja rodziny. Jedyny bohater realizujący twardą konserwatywną rolę ojca, okazuje się faszystą, mordercą o tłumionych skłonnościach homoseksualnych - pełna plejada patologii.
2. „Amelia” ...Ojciec niedostępny, nieszkodliwy szaleniec – jego największym skarbem są ogrodowe gipsowe krasnale. Amelia żeby z nim nawiązać relację musi ukraść mu krasnala...
3. „Godziny”.. Nieszczęśliwe kobiety w małżeństwach (*faceci to okrutni nudziarze, nie rozumiejący tajników babskiej duszy...*).szukają spełnienia w relacjach homoseksualnych..- Zakwestionowany tradycyjny model człowieka z jego zdeteterminowaną płciowością, „otwarta seksualność” homo lub hetero, destrukcja tradycyjnych ról kobiety i mężczyzny i ich trwałego związku, okazuje się

ślepią uliczką. Świat tak urządzony jest przerażający, poszukiwanie samorealizacji i szczęścia w/g tego modelu, w konsekwencji rodzi tylko pustkę, samotność, doprowadza do tragedii.

4. „Droga do zatracenia „ - syn widzi jak ojciec, gangster wykonuje wyrok, jako świadek musi zniknąć- potem wspólna ucieczka, cała masa perypetii.. końcowy cytat... *”czy mój ojciec był dobry czy zły? Ważne że był moim ojcem...”* W obliczu abdykowania z roli ojca, musi wystarczyć sam fakt biologiczny!

Generalnie dominuje obraz destrukcji rodziny, - plejada patologii...Faceci robią karierę, przeżywają liczne przygody - fajnie się bawią...

Pozytywne

1. „Patriot” Mel Gibson zostaje wciągnięty przez śmierć syna w wojnę (zbitka - *IKONA* rodzina = ojczyzna)
2. „Król Lew” - tęsknota za pozytywnym wzorcem głowy rodziny, - pełna klasycznych zachowań, celnych obserwacji - (obudzony płaczem synka w nocy, tata lew - do lwicy....*do świtu to twoje dziecko...*)

Autorzy filmów sprawiają wrażenie jakby się bali. Ubierają pozytywną rodzinną historię, w kostium historyczny lub stosują zabieg Krasickiego – bajka. Rodzi to konkluzje: - szczęśliwa rodzina, z opiekuńczym tatą i mężem, to dawna historia, lub coś co należy włożyć między bajki (!)

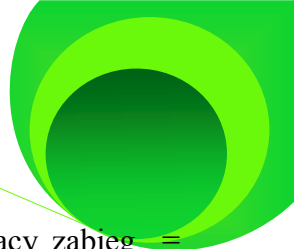
Reklamy: Przygotowywane dużym nakładem środków z zastosowaniem badań potrzeb grupy docelowej. Wiele możemy się dowiedzieć o grupie (ale i o metodologii samych badań ! (?)...)

1. Adresat Młodzież

Sprawdzono że na ludzi w wieku 10 – 17 największy wpływ ma ich własna grupa rówieśnicza, lub nieco starsi



MEDIA A PRZEMOC



koledze leaderzy. Z tego wynika następujący zabieg – Rodzice to „zgreby”, obraz ojca – nieszkodliwy, żaloszny *koleś co to nic nie kuma* ...stała tendencja umizgiwania się do młodzieży, strojąc się w język grupy rówieśniczej .Media wykorzystują tę prawidłowość...

2. Adresat –mężczyźni -

kobiety to partnerki - laski, rzadziej żony, nigdy matki dzieci

Nawet jeżeli reklamowany jest miniwan (samochód rodzinny) to z niego wysiadają cztery kobiety w ciąży.

Reklama piwa = **zabawa**,

Reklama telefonów, usług, czy reklamy bankowe = **sukces** ,

Kosmetyki, leki, farmaceutyki = **sprawność / libido**

3. Adresat – kobiety

Jedyna grupa gdzie przetrwały wartości rodzinne tradycyjne: tęsknota i potrzeba ojca, opiekuna, męża, idylla rodzinna, wspólna wycieczka śniadanie relaks w gronie rodzinnym... – np. reklama cornflakes, margaryna, proszek ..

4. Reklama społeczna

- *bo zupa była za słona...* utrwalanie patologicznego wizerunku rodzina jako miejsca przemocy i opresji.
- *Bezpieczna kobieta*. Wywołuje wrażenie powszechnego w Polsce zagrożenia kobiet – w tym również gwałtem – w ślad za tym akcja wyposażenia policjantów w środki wczesnoporonne.

5. Kampanie wyborcze - reklama polityczna

Raz na kilka lat, w trakcie kampanii wyborczych politycy pokazują się jako wzorowi mężowie i ojcowie.

Język

Media poprzez język kształtują nie tylko naszą wrażliwość ale narzucają sposób widzenia wydarzenia. Zadałem sobie trud by znaleźć jak mówiono o tym co wydarzyło się 17 grudnia 1970 roku w Trójmieście. Podczas relacjonowania obchodów rocznicowych ciągle wraca określenie „Wydarzenia grudniowe” lub „Wydarzenia na wybrzeżu” Czy wiemy co tam się wydarzyło?

Kilka cytatów:

Dziś mija rocznica wydarzeń czerwcowych 1956 roku w Poznaniu.

TVPI Wiadomości 28.06.2000. godz.19:30.

....Śledztwo w sprawie wydarzeń grudniowych wszczęto dopiero po 89 roku.

TVP2 Panorama 17.12 2001 godz. 21:00

.... odbyły się uroczystości, upamiętniające rocznicę protestów, które przeszły do historii pod nazwą *wydarzeń grudniowych* 70 roku.

TVP2 Panorama 17.12.2003. godz.22:00

Od Wydarzeń Grudniowych na Wybrzeżu minęło 30 lat..

Tygodnik Powszechny Nr 52-53, 24-31 grudnia 2000

Komitet postanowił upamiętnić wydarzenia Grudnia '70

Gazeta Wyborcza Szczecin 29.12.2004

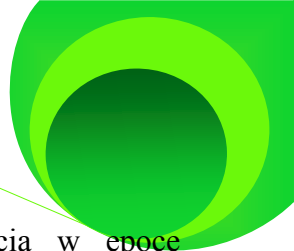
W przypadku wydarzeń w Jedwabnem, nie ma wątpliwości, że było to bestialskie morderstwo, że zginęli tam niewinni ludzie, że była to zbrodnia. Dlatego mówimy, nazywając rzecz po imieniu – Zbrodnia w Jedwabnem, Mord w Jedwabnem. Nikomu nie przyjdzie do głowy używać określeń typu jedwabieński lipiec, lub wydarzenia lipcowe. Dlaczego zatem powtarzamy do dziś wydarzenia grudniowe?

Marshall McLuhan zapytał kiedyś swoich słuchaczy: „W jaki sposób łowi się dzisiaj ludzkie dusze? Wędką czy siecią ?

Kiedy milczeli, odpowiedział: ani wędką , ani siecią.



MEDIA A PRZEMOC



Wędką łowiono w czasach Apostołów, siecią w epoce Guttenberga.

Dzisiaj nam się wymienia wodę.

Media - przestrzeń informacyjna staje się bowiem w coraz większym stopniu naszym środowiskiem naturalnym.

I tak III Międzynarodowa Konferencja dobiegła końca. mł. insp. Mariusz Ambroży Komendant KPP w Strzelcach Op. podziękował prelegentom za podzielenie się wiedzą, uczestnikom za udział i zaangażowanie, sponsorom za wsparcie finansowe, partnerom i pracownikom KPP w Strzelcach Op. za pomoc w przygotowaniu i przeprowadzeniu Konferencji.



fot.13. Zakończenie konferencji przez Komendanta Powiatowego Policji w Strzelcach Opolskich młodszego inspektora Mariusza Ambrożego. Na drugim planie nadkom. Jolanta Dec Naczelnik Wydziału Prewencji KPP w Strzelcach Op.