A VIZUÁLIS MÉDIÁBAN MEGJELENŐ ERŐSZAK HATÁSA A GYERMEKEKRE ÉS SERDÜLŐKRE

KATONA NÓRA, SZITÓ IMRE

A médiában látott erőszak miatti aggodalom átmenetileg akkor erősödik fel, amikor olyan gyilkosság híre borzolja fel a közvéleményt, amelyet gyermek vagy serdülő hajt végre, és a kihallgatás során egyértelműen arról számol be, hogy valamelyik videojáték erőszakos karakterének cselekedeteit követte saját tettével. A médiahatást befogadó személyek valóságos, hétköznapi viselkedésében az erőszakos cselekmények ritkán jönnek létre egyetlen ok miatt, sokkal inkább többszörös források hatásaként keletkeznek. Az erőszakos elektronikus média is a számos tényező egyike. Egyik kutató sem állítja azt, hogy egy megvalósult erőszakos viselkedésnek egyedül a médiaerőszak lenne a közvetlen oka.

A kutatók a médiában megjelenő erőszakot egy embernek vagy emberhez hasonló lénynek egy másik emberrel szemben tanúsított szóbeli és fizikai szándékos sérelemokozásaként határozzák meg. Már hét évtizede is számos erőszakos médium volt hozzáférhető a gyerekek számára, de mostanáig sok változás következett be, mert nemcsak moziban, tévében, hanem interneten, videojátékon és mobiltelefonon is elérhetővé váltak az erőszakos tartalmak.[1]

A legtöbb aggályra okot adó viselkedés a fizikai agresszió, melynek súlyossága a meglökéssel történő bosszantástól egészen az emberölésig terjed. A médiahatást befogadó személyek valóságos, hétköznapi viselkedésében az erőszakos cselekmények ritkán jönnek létre egyetlen ok miatt, sokkal inkább többszörös források hatásaként keletkeznek. Az erőszakos elektronikus média is a számos tényező egyike. Egyik kutató sem állítja azt, hogy egy megvalósult erőszakos viselkedésnek egyedül a médiaerőszak lenne a közvetlen oka. Ismert az a tény is, hogy a médiaerőszakot befogadó fiatalok jelentős része nem válik erőszakos serdülővé vagy felnőtté. A kutatások ennek ellenére azt mutatják, hogy az agresszív gyerekek jelentős része nagy valószínűséggel agresszív felnőtté válik és fordítva, az erőszakos gyerekek és felnőttek már gyerekkorukban is erőszakosak voltak. Egy másik megalapozott állítás szerint pedig idősebb serdülőknél és huszonéveseknél, de középkorúaknál is kimutatható, hogy hétköznapi erőszakos viselkedésük intenzitásának és gyakoriságának egyetlen bejóslója a gyermekkorban tanúsított erőszakos viselkedésük. Ami tehát elősegíti az agressziót gyermekeknél, az a felnőttkor eléréséig vezető szocializációs folyamatban kockázati tényezőnek tekinthető. A kockázati tényezők jelentőségét hangsúlyozó kutatók egyik vizsgálatban kimutatták, hogy a szülői felügyelet hiánya és a tévénézéssel eltöltött magas óraszám jósolta meg a gyerekek valóságos agresszív viselkedését kisiskolás és prepubertás korban.[2] Azok a kutatók, akik nem tartalmi különbségekkel, hanem a kockázati tényezők számával magyarázzák ezt az összefüggést, úgy vélekednek, hogy 2-3 kockázati tényezővel még meg tudnak küzdeni a gyerekek és fiatalok, hogy ne hasson rájuk a médiaerőszak negatív módon, de 4-5 tényező együtthatása esetén már elveszítik küzdőképességüket. Ilyen kockázati tényezőként tartják számon a következő faktorokat: generációs szegénység, bántalmazás a családban, az anya alacsony iskolai végzettsége, a gyermek alacsony IQ-ja, erőszakos rokonság vagy szomszédság, a szülői felügyelet hiánya, korlátlan időtartamú tévé, internet és videó használat, diagnosztizált mentális betegség, figyelemzavar – hiperaktivitás, az empátia alacsony szintje, a gyermek a környezetében bűncselekmény szemtanúja.[3]

Elméletek a médiaerőszak hatásáról

A legtöbb elméletalkotó megegyezik abban, hogy a médiaerőszak rövid távú hatása három pillérre épül: az előhangolásra (priming), az izgalmi szint megváltoztatására (arousal) és az erőszakos viselkedések azonnali lemásolására (modelling).

Az *előhangolás* olyan folyamat, amelynek révén az idegrendszeri ingerület szétterjed az agy ideghálózatában abból a központból, ahol a megfigyelt külső inger izgalmat vált ki és így átterjed a megismerést, érzelmet és viselkedést szabályozó területekre is. A különféle ingerek nem semlegesek az erőszakra vonatkozó asszociációk szempontjából, például egy pisztoly egyszerű látványa eleve agresszív emlékek, gondolatok egész sorát indíthatja el. Ha az előhangolás folyamata az agresszív tartalmú inger megjelenésekor beindul, akkor az egyén az elkövetkező percekben fogékonyabbá válik az agresszív tartalmak befogadására.

Az egyénben fellépő *izgalom* és az erőszak kapcsolata az izgalmi átvitel, *izgalmi transzfer* jelensége miatt tekinthető sajátosnak. Kísérletekkel mutatták ki, hogy ha valaki egy izgalmas médiajelenetet néz, akkor az izgalmi transzfer hatására a valóságos helyzetben egy őt ért provokatív megjegyzésre sokkal provokatívabb választ ad, mint amikor nyugodt állapotban sértegetik. A médiaprezentációt követő ingert az általa létrehozott felfokozott érzelmi állapotban erőteljesebbnek észlelhetjük, mint amilyen az a valóságban, mert a saját állapotunk észlelésében torzítás jön létre.

A rövid távú hatást létrehozó harmadik folyamat a *megfigyeléses tanulás* révén történő tanulás. Az utóbbi években felhalmozódtak azok a bizonyítékok, amelyek hangsúlyozzák, hogy már kora gyermekkortól kezdve minden emberben, genetikailag meghatározott, veleszületett erős tendencia van arra, hogy automatikusan utánozza annak a viselkedését, akit megfigyel. E folyamatok sajátos idegrendszeri egységekben, a tükörneuronokban zajlanak le. Ha a gyerekek akár a családi környezetükben, akár a médiában agresszív viselkedést látnak, e körülmény növeli annak a valószínűségét, hogy ezt fogják követni mindennapi viselkedésükben is.

A médiabefolyás következményei tekintetében a *hosszú távú hatások* létrehozásában is több folyamatnak van meghatározó szerepe: *a tartós megfigyeléses tanulásnak*,[4] melynek során az erőszakos gondolatok és viselkedések átvétele történik, az érzelmi folyamatok aktiválódásának és az érzéketlenné válásnak, *a deszenzitizációnak* és az interaktív játékoknál érvényesülő jutalmakkal társuló cselekvéssornak, az *enaktív vagyis a mozgásos tanulásnak*.

A kognitív pszichológia szerint a korai, középső és késői gyermekkorban, de *különösen 4 és 10 éves kor között, a gyermekek a viselkedésüket irányító társas forgatókönyveket rögzítenek emlékezetükben családjuk, kortársaik, lakóhelyi közösségük és a médiában látott események megfigyelése révén.* A megfigyelt és az emlékezetben tárolt viselkedéseket csak évek múlva kezdik aktívan kinyilvánítani, amikor valamilyen társas konfliktus aktualizálja a megnyilatkozás lehetőségét és impulzust ad ahhoz, hogy a régóta tárolt viselkedés ilyenkor automatikusan fusson le. Ugyanezen időszak alatt alakul ki a gyerek szociális-kognitív térképe a körülette lévő világról. Az erőszakos jelenetek kiterjedt és hosszas megfigyelése azt eredményezi, hogy a gyerek a kognitív sémáiban hajlamosabb ellenségességet tulajdonítani mások viselkedésének. Nagyon különbözhetnek egymástól a negyedik és az ötödik osztályos gyerekek válaszaikban, ha például ilyen történetet adunk nekik: „Kati az iskolai ebédlőben az ebédlőasztalhoz visz egy pohár kakaót. A többiek az asztalnál ülnek és nevetgélnek. Sárinak hirtelen eszébe jut, hogy ő is kér még kakaót. Felpattan és az ételosztó ablakhoz siet. Közben úgy meglöki Katit, hogy annak kiesik kezéből a pohár és a kakaó a ruhájára ömlik. – Mi történik ezután? Fejezd be a történetet! Derüljön ki a történetedből, hogy szerinted Sári véletlenül vagy szándékosan lökte meg Katit? Kezdheted korábban is a történetet, például onnan, hogy Kati és Sári barátnők voltak-e.” Iskolai osztályonként változó arányban, 10-50% között vélik úgy a gyerekek, hogy Sári szándékosan lökte ki Kati kezéből a poharat, és akik így gondolják, jogosnak érzik, hogy Sári agresszióval torolja meg a történteket. Az ilyen *téves oktulajdonítások, attribúciók* a mindennapi

események alkalmával is megnövelik annak a valószínűségét, hogy a gyerekek agresszíven viselkedjenek. A gyerekek további fejlődése során kikristályosodnak azok a társas szabályok is, amelyek szűrőként viselkednek és bizonyos helyzetekben megengedhetőnek, máskor pedig megengedhetetlennek minősítik az agresszív reagálást. A társas szabályok közé tartozik fékező erőként a lelepleződés lehetősége, agresszióra serkentő normaként jelenhet meg a saját kortárscsoporthoz tartozó tag védelme vagy a mások provokálására biztatás, mint a csoporttagságot igazoló rituális beavatás része.

A média hosszú távú hatásainak létrejöttében nagy szerepet kap az érzelmek befolyásolása. Az erőszakos jelenetek kezdetben intenzív érzelmeket hoznak létre az egyénben: szorongást, sajnálatot, bűntudatot, szégyent, haragot.[5] Az emóciókat kezdetben felkorbácsoló videojátékok ismételt alkalmazása azonban a kezdeti természetes érzelmi reakciók lanyhulásához, majd megszűnéséhez vezet. Ezt a folyamatot nevezik érzéketlenné válásnak, *deszenzitizáció*nak. Az érzéketlenné válással magyarázható, hogy a nagyon erőszakos jelenetekre adott erős érzelmek intenzitása az ismételt átélés következtében csökken. Ellenőrzött feltételek között, különféle fiziológiai és pszichológiai mérőeszközökkel ki lehet mutatni az intenzív érzelmek kísérőjelenségeit, a megnövekedett szívritmust, az izzadást és a szubjektív kellemetlenség állapotát a különösen kegyetlen és véres jelenetek átélésénél, de azt is, hogy az ismételt megfigyelések hatására ezek a negatív érzelmi reakciók semlegessé válnak, habituálódnak és az egyén deszenzitizálódik. Így a gyermek számára lehetőség nyílik arra, hogy először a videojátékok stratégiáiban, aztán a mindennapi tevékenységekben olyan terveket alakítson ki, amelyek kegyetlenek és mégsem fog átélni negatív érzelmet.

Ha a megfigyeléses tanulás és a deszenzitizáció kiegészül más tanulási folyamatokkal, ez jelentősen növeli a médiabefolyás hosszú távú hatását. A gyerekek az interaktív videojátékok játszása során folyamatosan megerősítést kapnak arra vonatkozóan, hogy meghatározott módon viselkedjenek, *ezt a folyamatot nevezik enaktív tanulá*snak. A játékos a videojátékoknál nemcsak megfigyelője, hanem aktív résztvevője is az erőszakos cselekedeteknek és a játék jutalmazza őt abban, hogy erőszakot alkalmazzon a célok elérése érdekében. Ilyen megfontolások alapján azt várhatjuk, hogy a videojátékoknak az erőszakos viselkedés előfordulására gyakorolt hosszú távú hatása nagyobb, mint a tévéé, mozié vagy az interneté. Ráadásul az ilyen játékokat többen együtt játsszák, ezért még összetettebb társas megerősítési folyamatok mehetnek végbe, azonban ezeket még nem vizsgálták.

A film, a TV, a videojáték elterjedtsége és a bennük megjelenő erőszak következményeinek feltárására vonatkozó módszerek

Angolszász statisztikák szerint a gyerekek naponta átlagosan 3-4 órát töltenek tévénézéssel, mértékadó kutatások pedig arról számolnak be, hogy az adások 60%-a tartalmaz mérsékelt erőszakot, 40%-a pedig magas intenzitású erőszakot. A gyerekek egyre több időt töltenek olyan videojátékokkal, amelyek többsége erőszakos. A családok 80%-a birtokol valamilyen videojátékot és a gyerekek átlag napi 49 percet foglalkoznak videojátékokkal. A 8–18 éves gyerekek 50%-a naponta játszik videojátékot. A videojátékok játszásának csúcsa 8–10 éves kor körül van, amikor a gyerekek naponta átlag 65 percet játszanak, míg a 15–18 évesek napi 33 percet. A videojáték-ipar a serdülők számára alkalmasnak tartott videojátékok 94%-át tartja saját szakértői szerint is erőszakot tartalmazónak, de többen úgy gondolják, ha független értékelőket kérnének fel véleményezésre, akkor ez az arány még magasabb lenne.[6]

Egy terepkutatásban 1254 hetedik és nyolcadik osztályos diáktól kértek kérdőíves válaszokat. Megkérdezték tőlük, milyen gyakran játszottak videojátékot az elmúlt hat hónapban és azt is kérték, hogy sorolják fel az általuk leggyakrabban játszott videojátékok nevét. A listán a számítógépes és Nintendo típusú játéklehetőségek egyaránt szerepeltek. A játékban előforduló erőszak súlyosságának megítélésére a kutatók a Szórakoztatóelektronikai

Bizottság minősítési kategóriáit alkalmazták. Eszerint az „E” jelzéssel ellátott játékokat mindenki játszhatja, a „T” jelűek alkalmazása esetén a játékot felhasználó személynek legalább serdülőkorúnak kell lennie, míg az „M” jelűek voltak azok, amelyeket csak felnőtteknek javasoltak. Az „M” jelűekben több olyan erőszakos jelenet volt, amelyben vér folyt és kínoztak valakit, az áldozat szenvedését részletesen bemutatták, durva szavak tömegét használták a szereplők és az erőszak szexuális jelenetekhez társult. Azt találták, hogy a gyerekek 49%-ánál a leggyakrabban játszott játékok között volt legalább egy „M” jelűnek minősített játék, melynek birtoklási aránya a lányok esetén 29%, míg a fiúknál 68% volt. A fiúk tízszer nagyobb valószínűséggel játszottak az eszközökkel heti 15 óránál többet, mint a lányok. Akik „M” besorolású játékokat soroltak fel, nagyobb valószínűséggel játszottak heti 15 óránál többet mindkét nemnél egyaránt. A videojáték nemcsak szórakozás, hanem társas tevékenység, elsősorban a fiúk számára, akik interneten játszanak társaikkal. Az „M” kategóriájú játékot játszók motívumainak rangsora a játékhasználatban: 1. versenyezzek és nyerjek; 2. szeretem a fegyvereket és a puskákat; 3. levezethetem a dühömet; 4. szeretek átváltozós játékokat játszani (például gépfegyverből rögtön ölő bombává válni).[7]

Egy másik kutatásban ahol a serdülőkor csaknem teljes időtartamát pásztázták, a következőket állapították meg. A videojáték-játszás mintázata követi a viselkedés általános fejlődését. Mindkét nemnél fordított U alakú összefüggés mutatkozik az életkorral. Az agresszív videojáték játszásának időtartama mindkét nemnél fokozatosan nő 11–14 éves kor között, majd elérve csúcspontját, 14–17 éves kor között csökken. Ugyanakkor a tényleges mindennapi fizikai agresszió is 13–15 éves kor között éri el a csúcspontját, ezt követően pedig fokozatosan csökken. Érdekes módon a szülő-gyerek és a testvérkonfliktusok is a korai serdülőkorban érik el a csúcspontjukat. A serdülők abban az időszakban játszanak erőszakos videojátékokat, amikor a legimpulzívabban reagálnak provokatív helyzetekre. Ez az egybeesés úgy is magyarázható, hogy a fejlődéssel együtt járó bizonytalanság érzése megnöveli az extrém ingerhelyzetek keresését és az erőszakos médiajátékok ennek az igénynek pontosan megfelelnek.[8]

A kutatók egyik csoportja *kísérletek révén* igyekszik bizonyítékokat gyűjteni arra vonatkozóan, hogy milyen kapcsolat van a médiaerőszak és az egyén viselkedése között. A kísérletek lebonyolítására jellemző, hogy gyerekeknek és fiataloknak tévén vagy videón látható erőszakos jeleneteket mutatnak be, közben azt mérik, agresszív módon viselkednek-e, s ez az agresszió milyen mértékű. Miután az egyének egy csoportjának bemutatnak egy erőszakos, egy másik csoportnak egy nem-erőszakos programot, lehetővé teszik, hogy tényleges élethelyzetben játsszanak, ahol lehetőség van arra, hogy saját győzelmük és partnerük kudarca esetén agresszív és erős vagy enyhe büntetést válasszanak. Az ilyen kísérletek tipikusan olyan eredménnyel zárulnak, hogy akik erőszakos filmet néztek vagy videón játszottak, erőszakosabbak lesznek, mint akik nem ezt tették. A kísérletek azt bizonyítják, hogy az erőszakos videofilmek, tévéműsorok, videojátékok, sőt a videoklipek is megnövelik annak a kockázatát, hogy a megfigyelő egyén agresszíven viselkedjen a valós játékhelyzetben és ez így játszódik le minden korcsoportnál az óvodáskortól a felnőttekig.

Az egyik kutatásban, amelyben az erőszakot tartalmazó rajzfilmek és a magasan agresszív videojátékok következményeire voltak kíváncsiak, 28 óvodással folyt a kísérlet három napon keresztül.[9] Az első napon a kutatók felmérték milyen mennyiségű agresszió jelenik meg egy-egy gyereknél páros játékhelyzetben. A második napon a gyerekek fele a *Kengyelfutó gyalogkakukk* című rajzfilmből nézett egy részletet hat percen keresztül, a másik fele hat percen át lövöldözős videojátékot játszott. Ezután megfigyelték őket szabadjáték helyzetben, ahol mindenkinek az első napi játéktárgyak álltak rendelkezésére. A harmadik napon szerepcsere történt. Aki videojátékot játszott, az rajzfilmet nézett és fordítva. Azt találták, hogy az erőszakos rajzfilm nézése és a videojáték játszása után egyaránt magasabb szintű volt a társ felé irányuló agresszív viselkedés ahhoz képest, amilyen az első napon volt.

Sajnálatos azonban, hogy módszertani hiba is jellemezte a kísérletet, mert nem volt olyan feltétel vagy kontrollcsoport, ahol az erőszak szempontjából semleges filmet is láttak volna a gyerekek. Így arra is gondolhatunk, hogy a folyton ismétlődő páros játékhelyzet egyhangúsága is közrejátszhatott abban, hogy a gyerekek a kiindulási szinthez képest agresszívebb viselkedést mutattak.

Egy másik kísérletben a deszenzitizációra voltak kíváncsiak, és a kísérleti személyek fejére tett elektródákkal, EEG segítségével, kiváltott potenciállal az agyi elektromos aktivitás intenzitását vagy gyengeségét tesztelték.[10] Az EEG-mérés megfelelően követni tud egy olyan jelenséget, miszerint ha a kísérleti személy számára erőszakos képeket vetítünk be semleges képek között, akkor ez az erőszakos kép nagy amplitúdójú változást hoz létre, ha viszont már deszenzitizálódott a személy az erőszakra, akkor nem következik be ilyen változás. A személyek önként jelentkező serdülők és huszonévesek voltak, átlag életkoruk 19,5 év, összesen 39-en vettek részt a kísérletben. A kísérlet menete az volt, hogy két csoportra osztva erőszakos és nem erőszakos videojátékokat játszottak, majd ezután szituációs képek csoportjaiból ki kellett választaniuk, melyik nem illik a többi közé. A képek lehettek semlegesek, mint például egy ember biciklizik vagy valaki a hátizsákjában kutat az utcasarkon. Lehettek azonban erőszakosak is, például egy ember pisztolyt szegez a másik fejének vagy kést tart egy nő torkához. Ezenkívül voltak negatív, nem erőszakos képek is, melyek elborzasztó tartalmúak voltak, mint például egy baba képe, akinek az arcán egy daganat van. Ezt követően egy olyan játékot játszottak, amely a reális élethelyzetben megnyilvánuló agressziójuk felmérésére volt alkalmas. A résztvevő személyek úgy tudták, hogy egy versengő játékot játszanak egy másik emberrel, de ténylegesen egy számítógéppel játszottak. A játékszabály arra hívta fel figyelmüket, az nyer, aki gyorsabb. A számítógép jelezte, ha valaki nyert vagy veszített. A nyertes megbüntethette a vesztest egy nagyon erős zajingerrel. Beállíthatta a zaj hangerejét, ami 60 decibel (varrógép zaja) és 105 decibel (láncfűrész, légkalapács zaja) között lehetett, de választhatta a csendet is. Beállíthatta a zaj időtartamát is, ami 0,25 másodperctől 2,5 másodpercig terjedt. Agresszív viselkedésnek tekintették a kutatók a nyertes reagálását, ha hosszú ideig nagy intenzitású zajt adott büntetésként ellenfelének. Mindenkinek egy számítógép volt az ellenféle, ezért a program beállításával biztosítani lehetett, hogy minden kísérleti személy hasonló játékfeltételben vegyen részt. A játékos az első fordulót mindenképp elveszítette, majd a fennmaradó 24 próbában a számítógép véletlenszerűen hagyta nyerni és veszíteni, és véletlenszerű volt a gép által büntetésként adott zaj ereje és hossza is. A résztvevők videojátékokra vonatkozó tapasztalatait is felmérték. Megkérték őket, sorolják fel a legkedvesebb öt videojátékukat és minden videojáték esetén egy hétfokú skálán kellett jelezniük, milyen gyakran játsszák azokat, illetve mennyire erőszakos az adott videojáték. Így nyertek egy mutatót arra vonatkozóan, hogy az egyénnek a videoerőszakra vonatkozó tapasztalata mennyire intenzív. Majd megszülettek az eredmények, amelyek azt mutatták, hogy minél több erőszakos videojátékot játszik valaki, annál *alacsonyabb* a kiváltott potenciál amplitúdója erőszakos képek esetén, vagyis igaz a deszenzitizáció elmélete. Ha valakinél magas volt az erőszakos videojátékkal kapcsolatos tapasztalat intenzitása, annál nagy volt a különbség a negatív és az erőszakos képek esetén abban az értelemben, hogy a borzadást keltő képek nagyobb amplitúdót eredményeztek a kiváltott potenciálban, mint az erőszakos képek. A nem erőszakos (baba betegsége) negatív kép nagyobb izgalmat okozott, mint az erőszakos kép. Igazolást nyert továbbá, hogy minél több időt töltött valaki agresszív videojátékokkal, annál agresszívebben viselkedett versengő játékhelyzetben is, vagyis az életszerű szituációban. E kísérleti forgatókönyv bemutatása felhívja a figyelmet arra, milyen bonyolult feltételrendszer létrehozásával lehet megbízhatóan oksági kapcsolatokat kimutatni a médiahatások kutatása során.

Másképpen közelítenek a médiaerőszak hatásának feltárásához *a természetes közegben vizsgálódó kutatások*, melyek nem képesek az oksági viszonyokat olyan jól megragadni, mint a kísérletek, de alátámasztják, hogy a kísérletekben kimutatott oksági folyamatok igazak a valós világra is. Akik több erőszakos médiumot fogyasztanak naponta, erőszakosabban viselkednek. A 6–10 éves korra eső rendszeres médiafogyasztás, mely 1, 3, 10, 15 és 22 év múlva is kifejti a hatását. A jelenkori videojátékokban az erőszakos jelenetek nemcsak élethűek, hanem az agresszorok tagadják is az áldozatok szenvedését. Ezek a mozzanatok bátorítják az agresszióval kapcsolatos fantáziákat és az ilyenfajta viselkedés virtuális gyakorlását, ami előhangoló hatást hoz létre. Ezt támasztják alá a vizsgált személyek erőszak iránti attitűd skálákon elért pontszámai, melyek azt mutatják, minél több erőszakos videojátékot játszik valaki, annál inkább több erőszakot helyesel a mindennapokban is.[11]

Egy WHO felmérés keretében 4222 hetedik és nyolcadik osztályos svájci diáknak tettek fel kérdéseket. A kérdőívben az egészséggel kapcsolatos szokásokon túl az iránt is érdeklődtek, hogy a serdülők hány órát töltenek tévénézéssel naponta, mennyit játszanak videojátékokkal és milyen mértékben tartják az erőszak szempontjából biztonságos helynek az iskolát. A név nélküli válaszadás során megkérdezték a diákokat, hogy az elmúlt félévben erőszakosan viselkedtek-e társaikkal szemben, megütöttek-e valakit ebben a tanévben egyszer vagy esetleg többször, az elmúlt hónapban belekeveredtek-e valamilyen verekedésbe. Az eredmények szerint a fiúk négyszer gyakrabban játszottak videojátékokkal és négyszer nagyobb valószínűséggel keveredtek bele verekedésekbe, mint a lányok Általában ők voltak a fizikai agresszió kezdeményezői. Akik napi négy óránál többet néztek tévét vagy játszottak videojátékokkal, többször keveredtek bele erőszakos cselekményekbe az iskolában. Lányoknál a nagyarányú tévénézés és videojáték játszás ugyancsak összefüggött azzal, hogy mennyire voltak hajlamosak erőszakosan viselkedni osztálytársaikkal.[12]

Egy longitudinális vizsgálatban 557 gyerekkel végeztek szabadidős szokásaikra vonatkozó felmérést 1977-ben, 6–9 éves korukban, majd megkeresték őket 15 évvel később, hogy megtudják, mi történt velük. Azt találták, hogy minél több erőszakos médiafilmet nézett valaki 6–9 éves kora között, annál valószínűbb volt, hogy huszonéves korában valamilyen antiszociális agressziót hajtson végre. Ez az összefüggés független volt attól, milyenek voltak az egyén szociokulturális körülményei, hogyan nevelkedett a családban és milyen volt az intelligenciája. A későbbi antiszociális viselkedést megfelelően előre jelezte az a momentum, hogy fiatal korában mennyire azonosult valaki erőszakos tévéhősökkel és mennyire élte meg valóságosnak a tévéerőszakot.[13]

Néhányan speciális jellemzőkkel rendelkező gyermekcsoportokat is vizsgálnak a médiahatások szempontjából. A médiahasználat iránti függőség kialakulása terén sajátos kockázatot jelentenek a figyelemzavaros-hiperaktív (ADHD-s – Attention Deficit Hyperactivity Disorder) gyerekek és serdülők. A viselkedéses függőség, addikció általános tünetei a következők: a) tolerancia alakul ki, vagyis ugyanolyan élményintenzitás eléréséhez egyre több időt kell töltenie a gyereknek az adott tevékenységgel; b) a tevékenység erős hangulatmódosító befolyással bír; c) az egyén oly mértékben összpontosít a függőséget okozó tevékenységre, hogy teljesen elfordul a hétköznapi szokásoktól (nem eszik, nem alszik eleget), hozzátartozóival fenntartott kapcsolatait e szenvedélynek rendeli alá. Már régóta vannak bizonyítékok arra, hogy az ADHD kockázati tényezőt jelent a droggal visszaélés területén, de úgy tűnik, a videojátékok játszása tekintetében is. Kutatók az egyik vizsgálatban 50 főnyi 6 és 16 éves kor közötti gyerek és serdülő szokásait mérték fel.[14] Közülük 29 fő volt ADHD-s, 21 fő egészséges. Kérdőívekkel gyűjtve információt, megnézték, hogy a szülők hogyan vélekednek a gyermekeik viselkedéséről, a gyerekek pedig videojátszási szokásaikra vonatkozó kérdésekre válaszoltak. Ilyen főbb témakörök jelentek meg a kérdésekben: mennyire foglalja le a gyerek gondolatait a videojáték, mennyire veszíti el az önuralmát, a játszást használja-e arra, hogy elmeneküljön a világtól, hazugságba kell-e keverednie miatta,

problémái származnak-e ebből az iskolában és a családban? Az eredmények azt mutatták, hogy az ADHD-s csoport és a kontrollcsoport között nem volt különbség a videojátékokra fordított időtartam nagyságában. A különbségek abban mutatkoztak meg, hogy az ADHD-s gyerekek sokkal kevésbé voltak hajlandók abbahagyni a játékot önmaguktól, ha pedig a szüleik szóltak nekik, hogy hagyják abba a játékot, akkor az ADHD-s gyerekek sokkal gyakrabban reagáltak erre sírással, dühvel vagy erőszakkal. A problémás videojáték játszásának pontszámai magasabbak voltak az ADHD-s csoportban, ugyanitt szignifikánsan gyakoribb volt a hétköznapi agresszív viselkedés is. Ezek az eredmények azt sugallják, hogy a viselkedéses függőségre utaló tünetek miatt az ADHD-s gyerekek a videojátékok játszása során lelki egészségük szempontjából sokkal több veszélynek vannak kitéve, mint az ilyen tünetektől mentes csoportok.

A médiaerőszak hatásainak közvetítői

A médiaerőszakot megfigyelőkre nem egyformán hatnak a látottak, a hatás nagyságát befolyásolják a bemutatás különféle jellemzői is.[15] Az erőszakos jelenetek történetszövésével kapcsolatban elmondható, hogy a hosszú távú hatásokat növeli, ha bármely médiaeszköz egy karizmatikus hős főszereplésével úgy mutatja be az erőszakot, mint ami igazságos vagy jutalmazható. A nézők vagy a játékot játszók között is különbségek vannak. Akik úgy észlelik, hogy a történetszövés valóságos, és akik jobban azonosulnak az erőszak kezdeményezőjével, azok hosszú távon is az erőszakos viselkedés irányában orientálódnak. *Több kutató azt próbálja bizonytani, hogy a történetszövéstől függetlenül csak a mindennapokban már egyébként is erőszakos személyre hat a médiaerőszak. Ez azonban nem igaz. Az eleve agresszív gyerek, aki sok agresszív videojátékot játszik és sok ilyen médiaeseményt fogyaszt, agresszívebbé válik, mint az a gyerek, aki a hétköznapokban eleve kevésbé agresszív, de az eredetileg nem agresszív gyerek is agresszívebbé válik a médiaerőszak befogadásának hatására.* Míg fiatalabb gyerekek esetében az agresszív médiatartalmak hosszú távú hatásai erősebbek, addig idősebbeknél a rövid távú hatások jelennek meg. Talán éppen azért, mert a serdülők már fiatalabb korukban elsajátították és emlékezetükben tárolják azokat az agresszív forgatókönyveket, amelyek egyszerű előhangolás révén könnyen aktualizálódnak.[16]

Mit lehet tenni?

A médiaerőszakra vonatkozó kutatások története elsősorban arról szól, hogy a gyermekek mentálhigiénéjét és egészséges fejlődését szem előtt tartó kutatók bizonyítékokat gyűjtenek a hatások gyerekekre és fiatalokra gyakorolt ártalmaira, míg a médiaipar tanácsadói igyekeznek megkérdőjelezni az ilyen kutatások módszertani érvényességét, az eredmények igazságtartalmát és a következtetések helytálló voltát. Ez a szellemi párbaj, úgy tűnik, még sokáig folytatódni fog. Addig is a pedagógusok, a szülők és a gyermekek fejlődésének alakításában elkötelezett emberek meggyőződésüknek megfelelően sokat tehetnek a médiaerőszak gyerekekre gyakorolt hatásának visszaszorításáért. A gyermekekért felelősséget érző felnőtteken múlik, hogy mennyi időt töltenek velük együtt hagyományos játékok játszásával, kezdeményeznek és szerveznek-e számukra mozgásos és művészeti programokat tartalmazó szabadidő eltöltést, támogatják-e az interneten kívüli barátkozást, az egyszerű tiltás helyett rendszeresen elbeszélgetnek-e a gyerekekkel a médiában látott tartalmakról.[17] A felnőttek, a szülők és pedagógusok felelőssége, hogy olyan életkészségekre, olyan szociális kompetenciákra tanítsák a gyerekeket a közösségi együttlétek során továbbá az osztályfőnöki órákon és a pedagógiai programba beépített médiaórákon, amelyek felhívják a figyelmet a médiabefolyás lelki egészséget károsító következményeire.

JEGYZET

[1] C. A. ANDERSON, B. J. BUSHMAN, *Human aggression,* Annual Review of Psychology, 53, 2002, 27–51; C. A. ANDERSON, L. R. HUESMANN, *Human Aggression: A Social-Cognitive View = Handbook of Social Psychology,* eds. M. A. HOGG, J. COOPER, London, Sage Publications, 2002; L. R. HUESMANN, The impact of electronic media violence: scientific theory and research, Journal of Adolescent Health, 41, 2007, 6–13.

[2] S. J. KIRSCH, *The effects of violent video games on adolescents, the overlooked influence of development,* Aggression and Violent Behavior, 8, 2003, 377–389.

[3] K. BROWNE, C. HAMILTON-GIACHRITSIS, *The influence of violent media on children and adolescents: a public health approach,* Lancet, Vol. 365, 2005, 702–710; F. CORAPCI, *The role of child temperament on Head Start preschoolers' social competence in context of cumulative risk,* Journal of Applied Developmental Psychology, 29, 2008, 1–16.

[4] VAJDA Zsuzsanna, KÓSA Éva, *Neveléslélektan,* Bp., Osiris Kiadó, 2005.

[5] STACHÓ László, MOLNÁR Bálint, *Médiaerőszak: tények és mítoszok,* Médiakutató, 3, On-line változat: http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/02_mediaeroszak/01.html (2008. augusztus 12.)

[6] L. R. HUESMANN, The impact of electronic media violence: scientific theory and research, Journal of Adolescent Health, 41, 2007, 6–13.

[7] K. OLSON, L. KUTNER, D. WARNER, J. ALMERIGI, L. BAER, A. NICHOLI, E. BERESIN, *Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls,* Journal of Adolescent Health, 41, 2007, 77–83.

[8] S. J. KIRSCH, *The effects of violent video games on adolescents, the overlooked influence of development,* Aggression and Violent Behavior, 8, 2003, 377–389.

[9] S. J. KIRSCH, *Cartoon violence and aggression in youth,* Aggression and Violent Behavior, 11, 2006, 547–557.

[10] B. BARTHOLOW, B. BUSHMAN, M. SESTIR, *Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: behavioral and event-related brain potential data,* Journal of Experimental Social Psychology, 42, 2006, 532–539.

[11] J. B. FUNK, D. D. BUCHMAN, J. JENKS, H. BECHTOLDT, *Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children,* Applied Developmental Psychology, 24, 2003, 413–436.

[12] E. N. KUNTSCHE, Hostility among adolescents in Switzerland? Multivariate relations between excessive media use and forms of violence, Journal of Adolescent Health, 34, 2004, 230–236.

[13] K. BROWNE, C. HAMILTON-GIACHRITSIS, The influence of violent media on children and adolescents: a public health approach, Lancet, Vol. 365, 2005, 702–710.

[14] S. BIOULAC, L. ARFI, M. BOUVARD, Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children, European Psychiatry, 23, 2008, 134–141.

[15] L. R. HUESMANN, The impact of electronic media violence: scientific theory and research, Journal of Adole scent Health, 41, 2007, 6–13.

[16] VAJDA Zsuzsanna, KÓSA Éva, *Neveléslélektan,* Bp., Osiris Kiadó, 2005.

[17] W. MOTL, E. MCAULEY, A. BIRNBAUM, L. A. LYTLE, *Naturally occurring changes in time spent watching television are inversely related to frequency of physical activity during early adolescence,* Journal of Adolescence, 29, 2006, 19–32.