Agresijos medijose poveikis žmogui

Šiuolaikinėje medijoje smurtas tapo neatsiejama dalimi. Pasiėmus televizijos programą sunku būtu rasti laidą, kuri būtų skirta vaikams ir joje nebūtų jokio smurto. Vaikų taip mėgstami animaciniai filmukai pagrinde kuriami pagal šabloną, kuriame pagrindinis veikėjas ar veikėjai kaunasi prieš blogietį, kuris dažnai net miršta kovos eigoje. Nors ir kūrėjai padaro gerietį daug simpatiškesnį vaikams nei blogietį ir diegia tokius pozityvius dalykus kaip draugystės galią, ištikimybę, drąsą bei kitką, bet faktas, kad iš visų animacinių filmukų tokių yra absoliuti dauguma rodo, kad tai yra paklausu ir vaikai nori matyti kažką kaunantis. Vienintelis pozityvus dalykas yra tas, kad nesistengiama padaryti to realistiškai. Nei veikėjai nei situacijos nėra panašios į tokias, kurios galėtų nutiktį realiame pasaulyje. Bet kokiu atvėju faktas, kad tokio tipo filmukų dauguma puikiai leidžia formuotis pirmiesiems proceso, kurį A. Bandura pavadi „išmokimu stebint“, žingsniams. Filmukų veikėjai yra puikiai perprantami, matomi jų motyvai, elgesys lengvai nuspėjamas, kasdieninis jų rodymas gali padėti jiems išlikti ilgalaikėje atmintyje, o tai skatinti realiame gyvenime elgtis kaip jų mėgiamas filmukų herojus. Nors toks elgesys gali išlįsti ir siekiant gero tikslo, pavyzdžiui apginti draugą, bet faktas, kad sekant savo filmukų herojų bus imamasi smurto toli gražu nežada nieko gero, ypač jei tai bus sėkmingą ir mažesnio amžiaus vaikas tokiu budu suvoks turintis fizinį pranašumą prieš kitus.

Kitas nemažiau dėmesio vertas daiktas galėtų būti kompiuteriniai žaidimai. Palyginus su filmukais kompiuterinių žaidimų, kurie turi smurto elementų, yra žymiai mažiau, bet dėl vis augančių technologijų galimybių ir paklausos žaidimai, priešingai nei filmukai, tampa žymiai vizualesni. Retas vaikas nežino tokių žaidimų kaip „GTA“, „Counter-Strike“, „Call of Duty“ ar „League of legends“, kuriuose kovoti yra beveik viskas ką gali daryti. Šie žaidimai turi atitinkamus amžiaus reikalavimus, bet esant tokiai situacijai internete beveik bet kas be jokių sunkumų gali juos parsisiųsti. Paminėtuose žaidimuose , išskyrus „League of Legends“, be galo realistiškai vaizduojamas smurtas, prievarta, žudynės. Žaidime „GTA“ tu esi nusikaltelis, kuris žaidimo eigoje yra priverstas šaltakraujiškai žudyti nekaltus žmones, vogti, susidurti su prievartavimu, prostitucija bei kitais panašiais dalykais. Mano nuomone, tai turi kur kas didesnę įtaką nei filmukai, kadangi vaikas turi galimybę tai ne tik stebėti, bet ir pats daryti bei galvodamas, kad tai kompiuterinis žaidimas ir niekam nėra daroma jokia realia žala, kad ir ką jis bedarytų, tai gali padėti susiformuoti agresyviai, bejausmiai asmenybei. Prie to, kad mokausi universitete aš taip pat dirbu ir mokykloje, kurioje vedu informatikos burelį vaikams nuo pirmos iki aštuntos klasės ir tikrai galiu pasakyti, kad bent iš ten einančių berniukų gal tik penktadalis nėra žaidę ar girdėję apie žaidimą, kurį kątik įvardinau. Nuoširdžiai tikiuosi, kad jie suvokia ribą tarp žaidimo ir realaus pasaulio ir visą tai ką ten pamato ar padaro ten ir palieka, bet nesenai susidūriau su incidentu kai ketvirtokas kitam mažesnės klasės mokiniui smogė ir išsitraukė iš kuprinės peilį. Manau akivaizdu, kad tokio amžiaus vaikas prie tokio sprendimo priėjo pats paskatintas tikrai ne konkretaus žmogaus, o veiksnių, kuriuos pamatė matyt kažkokiose medijos formose. Tačiau, kaip prieš šešis metus skaudžiai sužinojome, kad žaidimai tokią įtaką daro toli gražu ne tik gal dar nevisai viską suprantantiems vaikams, bet ir suaugusiems. Norvegijoje masinį genocidą įvykdęs A. Behringas Breivikas teigė, kad planuodamas savo išpuolį naudojo kompiuterinius žaidimus.

Kitas galbūt didelis tokį turinį turinčios medijos šaltinis yra internetas. Dėl begalinio jo turinio beveik neįmanoma visko patikrinti ir išrinkti atrinkti kas tinkama, o kas ne. Tai priveda prie to, kad, bet kuris norintis galit nesunkiai rasti tai, ko nori. Neišimtis yra ir žiauraus pobudžio vaizdo įrašai, nuotraukos. Vienas iš populiariausių vaizdo įrašų dalyjimosi puslapių „YouTube“ yra pilnas vaizdo įrašų, kuriuose yra užsiimama žiauriu elgesiu ir tik labai maža tokių vaizdo įrašų dalis turi įspėjimus apie vaizdo įraše esantį turinį. Tokiose vietose kaip internetas susiduriama su gaujos instinktu kai draugų atsiųstą turinį žmogus peržiūri vien dėl to nes jį peržiūrėjo jo draugai ir nenori atrodyti kitoks ar silpnas jų akivaizdoje.

Būtent tas pats kitų faktorius gali būti labai svarbus ir darant nusikaltimus. Žmogus, kuris gal nė negalvotų apie kažką, paveiktas to, kad tai daro kiti nesunkiai tai gali pradėti daryti pats, o padaręs kartą tiesiog kuo toliau tuo labiau jausti silpnesnį sąžynės balsą, kad tai, ką jis daro yra negerai.

Apibendrinant šiuolaikinėse medijose beveik neapsieinama be agresijos turinį turinčio kontento. Su šiuo turiniu pilnai susiduria net ir mažamečiai vaikai, kurie gal dar ne visai supranta kas ribas bei realybę ir toks turinys nesunkiai turi galimybę paveikti jų asmenybės vystimasį į agresyvesnį, mažiau jausmingą bei labiau linkusį į nusikaltimus bei žiaurumą asmenį. Vieni iš didžiausių tokių medijų rušių yra filmukai, kompiuteriniai žaidimai bei internetas. Tačiau toli gražu ne tik vaikai kenčia nuo to. Šios paminėtos medijų rūšys gali paveikti ir suaugusį žmogų, paskatinti jį imtis žiauraus elgesio, agresijos prieš kitus.

Linas Opulskis IFF5/8