

**Katarzyna Bakalarczyk-Burakowska**

**SPECYFIKA ZABIJANIA  
POD WPLYWEM MEDIÓW**



## Wstęp

Ubiegłe stulecie to bardzo gwałtowny rozwój mediów elektronicznych. Nieunikniony postęp w sferze naukowo-technicznej miał i ma na celu ułatwienie człowiekowi poruszania się w nowej rzeczywistości. Jakikolwiek granice czy bariery przestrzenne zostały zredukowane do minimum. W ciągu kilku sekund można się skontaktować z osobą na drugiej półkuli, innym kontynencie. Media elektroniczne pozwalają na szybsze przyswajanie wiedzy, lepszą percepcję świata, zwłaszcza przez zmysł wzroku. Słowo mówione i pisane, które do tej pory spełniało swoją funkcję bez zarzutów, zostało zastąpione obrazem. Można powiedzieć, że dzisiejsza kultura to kultura obrazu, doznań wzrokowych, która ewoluuje i zwiększa terytorium swojej ekspansji. Środowiska naukowe już zainteresowały się tą tematyką i prowadzone są badania i analizy, które dotyczą zmian jakich doświadcza człowiek, zwłaszcza młody, pod wpływem współczesnych środków audiowizualnych.

Współczesny świat to świat opanowany przez komputery. Każdego dnia rośnie liczba ich użytkowników, a także liczba użytkowników sieci internetowej. Obecnie liczba wszystkich internautów wynosi 1,5 mld. A już w 2013 roku było ich ponad 2 mld. Oznacza to, że w ciągu trzech lat liczba użytkowników Internetu na ziemi wzrośnie o 45 proc. Takie dane podaje firma badawcza Forrester Research<sup>1</sup>. Społeczeństwa bardzo dużą część swojego czasu spędzają właśnie w sieci. Życie przenosi się do cyberświata, ponieważ daje on już możliwość robienia zakupów, kontaktów audiowizualnych ze znajomymi, grania w gry, oglądania filmów czy słuchania muzyki. Komputery mają tę przewagę w stosunku do telewizji, że dają możliwość symulowania i kreowania obrazu oraz uczestniczenia w oglądanych wydarzeniach, a także kierowania nimi. Ma to zastosowanie w sposób szczególnie w grach komputerowych, co zwiększa ich popularność wśród dzieci i młodzieży.

Szczególnie młode pokolenie swój wolny czas przeznaczają na kontakt z mediami. Najpopularniejsze wśród nich rozrywki opiewają w liczne sceny przemocy, setki morderstw zwłaszcza w grach komputerowych. Analiza ich treści pokazuje, że większość (ok. 80-85%) angażuje gracza w akty przemocy oraz zawiera sceny destrukcji. W zestawieniu 50 najpopularniejszych gier komputerowych Nintendo jedynie 8 z nich (16%) nie zawiera aktów agresji<sup>2</sup>. „Pół tysiąca trupów, ponad dwa tysiące scen przemocy, ponad sześćdziesiąt ostrych scen erotycznych, pół tysiąca słów powszechnie uważanych za obraźliwe - zarejestrowano podczas tygodniowego monitoringu

1) <http://www.verivox.pl/wiadomosci/internet-bedzie-wzrost-liczby-internautow-44876.aspx>, [dostęp: 7.01.2010].

2) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001, s. 9-10.

największych polskich stacji telewizyjnych”<sup>3</sup>. Warto więc zastanowić się, na czym polega fenomen zabijania nie tylko w środowisku młodzieży, ale również i dorosłych. Dlaczego brutalne sceny morderstw działają na ludzi jak wabik i tak dobrze się sprzedają, że przeciętny widz czy użytkownik Internetu ciągle poszukuje nowych i mocniejszych doznań?

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze- argumenty za i przeciw.
2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach.
3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę.

## **1. Zabijanie i oglądanie obrazów przemocy w kulturze - argumenty za i przeciw**

Zabójstwo jest świadomym, zamierzonym zachowaniem skutkującym śmiercią innej osoby. W zależności od religii, wyznania, światopoglądu inaczej jest pojmowane w danej grupie społeczności. Dla chrześcijan na przykład zabójstwo traktowane jest jako grzech, ale też przejaw nienawiści do bliźniego, w przypadku zupełnego braku skruchy trwającej na wieczność. W kulturze ludzkości czyn ten towarzyszy jej od samego początku. Już w Biblii człowiek był naznaczony piętnem morderstwa: Kain zabił własnego brata Abla, w mitologii greckiej Edyp zabił swojego ojca. Cała literatura obfituje w liczne dzieła poruszające tematykę zabójstw: „Zbrodnia i kara” F. Dostojewskiego, „Makbet” W. Szekspira czy też „Lilie” A. Mickiewicza, a także wiele, wiele innych. Śmierć w wyniku zabójstwa to swego rodzaju tabu kulturowe. W starożytności uważano, że oglądanie pełnych przemocy walk gladiatorów czy innych widowisk kończących się śmiercią uczestników miało spełniać funkcje *katharsis*, czyli oczyszczenia poprzez wzbudzenie u widza uczuć litości i trwogi, aby przez to następnie oczyścić jego umysł z tych doznań. Do dzisiaj funkcjonują hipotezy, które oglądanie przemocy, pośrednie uczestnictwo w zabijaniu w formie np. gier komputerowych bądź filmów, traktują jako element wspomagający funkcjonowanie jednostki. Jedną z tych hipotez jest właśnie *katharsis*.

Najczęściej hipoteza ta przytaczana jest przy spornej problematyce dotyczącej właśnie przemocy w mediach. Wywodzi się ona z psychoanalitycznej koncepcji redukcji popędów za pośrednictwem wyobraźni. Założeniem tej hipotezy jest, że poprzez wysiłek fizyczny, obserwacje zachowań agresywnych czy też dokonanie przemocy uwalnia się agresywna energia.

3) „Rzeczpospolita” 09.12.1999 r., *Przemoc, seks i audiotele*, Raport „Rzeczpospolitej”, 25 dziennikarzy przez siedem dni oglądało wszystko, co oferują największe polskie telewizje - prywatne i publiczne.

Oglądanie brutalnych scen i mordów ma powodować u widzów zredukowanie agresywnych popędów<sup>4</sup>. Mają się oni wyzwolić od tkwiących w nich głęboko pokładów agresji, ponieważ te obrazy, którymi są karmieni, stanowią substytut tych czynów, które byliby zdolni popełnić w świecie realnym, rozładowują ich własną agresywność. Istnieje jeszcze inna, bardziej zmodyfikowana wersja hipotezy *katharsis*, a mianowicie „(...) jeśli dana osoba jest dostatecznie często nagradzana za swoje agresywne fantazje, przyzwyczajają się do tego, by odreagować swoje uczucia agresywne, korzystając z wyobraźni i w związku z tym zachowuje się w sposób mniej nacechowany przemocą”<sup>5</sup>. Bardzo ważne jest tutaj nie samo oglądanie agresywności, zabójstw, co przyglądanie się cierpieniu i bólowi ofiary. Wywołuje to właśnie efekt oczyszczenia i zahamowania tendencji agresywnych.

Jednak rzeczywistość skutecznie weryfikuje tę teorię, gdyż nie ma żadnych wiarygodnych wyników badań, które by ją potwierdzały. Wykazały one natomiast związek pomiędzy oglądaniem przemocy a późniejszym wyładowywaniem agresji. To niestety zaprzecza teorii *katharsis*. Osoby preferujące programy telewizyjne eksponujące przemoc okazały się bardziej agresywne, a obecnie podobne cechy ujawniły się u dzieci korzystających z przepełnionych mordem gier komputerowych<sup>6</sup>.

Inna hipoteza, *zastępowania rzeczywistości*, skłania się ku tezie, która mówi, że „(...) zamiast uczestniczyć w realnych aktach przemocy, lepiej brać udział w przemocy *na niby*, a więc przemocy obecnej w świecie wirtualnym, w którym można zabić, zgwałcić i upokorzyć, a także lepiej bawić się seksem wirtualnym niż realnym”<sup>7</sup>. To, na co w tej teorii należy zwrócić szczególną uwagę - postępowanie przeczące moralności osłabia poczucie winy. Morderstwo w cyberprzestrzeni popełnione kilkakrotnie bez poczucia za nie winy, przynosi satysfakcję, gdyż jest nagradzane, np. poprzez wygraną w grze. Takie zachowanie może doprowadzić do zatarcia granic między dobrem a złem, a nawet do przekonania o normalności takiego zachowania. W konsekwencji uczestnik wirtualnych potyczek w życiu codziennym może być całkowicie obojętny w stosunku do przemocy i być jej sprawcą bez jakiegokolwiek poczucia skruchy.

Trzecia hipoteza *socjocentryczności* zakłada, że osoba, która posiada gry bądź filmy nasycone scenami przemocy, a także wysokiej klasy sprzęt i oprogramowania komputerowe, czuje się bardziej popularna i atrakcyjna w społeczeństwie. Osoby, które preferują podobne zain-

4) H.J. Schneider, *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, „Pediatrics 95”, Warszawa 1992, s. 949-951.

5) Tamże, s. 949-951.

6) A. Gała, I Ulfik (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wyd. Artom, Lublin 2000, s. 51.

7) W. Poznaniak, *Przemoc w grach komputerowych*, [w:] M. Bińczycka-Anholcer (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Wyd. UAM, Warszawa 2003, s. 86.

teresowania wchodzą z nią w interakcje społeczne, a także nawiązują głębsze więzi społeczne i emocjonalne. Są zwolennicy tej hipotezy, którzy widzą w niej korzyści w postaci lepszych relacji rodzinnych. Gdy przed ekranem komputera bądź telewizora gromadzi się nieraz cała rodzina zachęcona mocnym „atrakcyjnym” filmem, grą czy sprzętem komputerowym. Idąc dalej, teoria ta dotyczy również gier sieciowych, które gromadzą wiele osób i umożliwiają zawieranie nowych znajomości. Jak twierdzą adepci tej teorii, krwawe gry mogą zbliżać ludzi do siebie „(...) chociaż na co dzień w tej grze strzelamy do siebie i rywalizujemy ze sobą, to jednak jesteśmy małą społecznością. Pomagamy sobie w rozwiązywaniu problemów, piszemy do siebie e-maile”<sup>8</sup>.

Jest jednak druga strona medalu tej teorii. Nie można pominąć faktu, że zachowanie młodego człowieka często uczestniczącego w grach bądź filmach z przemocą w tle, przy aprobacie środowiska rodzinnego czy grupy znajomych, nabiera cech społecznego przyzwolenia. Ta nadprezentacja agresji może prowadzić do błędnego postrzegania rzeczywistości. Może się tutaj uruchomić mechanizm, który psycholodzy określają mianem „społecznej słuszności”. Polega on na tym, że ludzie, przekonani o jakimś postępowaniu, że „wszyscy tak robią”, dochodzą do wniosku o słuszności takiego zachowania<sup>9</sup>.

Ostatnia z bardziej znanych hipotez odnośnie wpływu oglądania scen przemocy i mordów - *hipoteza adaptacji* kładzie nacisk na adaptowanie młodych ludzi do funkcjonowania w coraz bardziej elektronicznym świecie realnym poprzez gry komputerowe. To właśnie one, nawet te „agresywne” pozwalają młodym do zapoznania się ze skomplikowanymi technologiami elektronicznymi, co w przypadku osób starszych jest znacznie trudniejsze do przyswojenia.

Jednak zwolennicy tej teorii pomijają fakt, że oglądanie a zwłaszcza stosowanie brutalnych praktyk na monitorze komputera zwiększa tolerancję wobec agresji i może prowadzić do „znieczulicy” emocjonalnej. Prezentowana wizja świata wszechobecnej przemocy i agresji sprzyja zobojętnieniu na nią. W ten sposób w młodych osobnikach kształtuje się pogląd, że otaczający świat jest niebezpieczny, a stosowanie przemocy jest jedynym słusznym sposobem rozwiązywania sporów i nieporozumień.

Literatura naukowa omawiająca liczne badania wpływów oglądanych obrazów przemocy na życie jednostki ukazuje jej negatywny aspekt społeczny. Naukowcy podkreślają, że w szczególności młodzi, którzy oglądają sceny bicia i zabijania, są bardziej agresywni niż ich koledzy, którzy oglądają je rzadziej.

8) Tamże, s. 86.

9) M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] A. Gała, I. Ulfik (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002, s. 51.

Negatywne konsekwencje fascynacji „zabawą w zabijanie”, związanej z odbiorem oraz stosowaniem agresji i przemocy w mediach elektronicznych przez dzieci i młodzież<sup>10</sup>, zawarte są w wielu argumentach. Jeden z nich, *hipoteza desensytyzacji (znieczulenia)* wskazuje, że oglądanie oraz branie udziału w grach o przemocy zubożnia ich uczestnika oraz przekonuje go o normalności obserwowanych sytuacji. Ten moment nazywany jest właśnie zubożnieniem na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję<sup>11</sup>. To oczywiście nie oznacza, że osoba taka automatycznie będzie stosowała przemoc w rzeczywistości. Ma to swoje uwarunkowania tylko i wyłącznie w procesie decyzyjnym danego osobnika i jego reakcji na obejrzone sceny. Nie wyklucza to jednak stopniowego przyzwyczajania się do przemocy i zmniejszenia zahamowań wobec agresji u nieagresywnych widzów.

Powtarzalność bodźców, a w przypadku mediów elektronicznych częstotliwość oglądalności, powoduje, że reakcja fizjologiczna, która powinna im normalnie towarzyszyć, zanika. To, co trzeba mocno zaakcentować, to fakt, że np. zabójstwo w świecie filmu, nie mówiąc już o „agresywnych” grach komputerowych, stało się zjawiskiem powszechnym, które nie wywołuje wyrzutów sumienia, bólu czy przerażenia. Przeciwnie - śmierć na ekranie należy do największych atrakcji, a gdy jej w filmie brakuje, telewidzowie narzekają na nudę i monotonię.

Oprócz tego, że oglądanie przemocy może wywoływać desensytyzację, to osoby oglądające mogą identyfikować się z bohaterami występującymi na ekranach i monitorach, a także naśladować ich. O tym właśnie traktuje hipoteza *społecznego uczenia się*. Pogląd, że człowiek uczy się zachowań m.in. w wyniku obserwacji, a następnie naśladowania modeli, jest charakterystyczny dla paradygmatu behawioralnego. Badania prowadzone przez Albert Bandura wykazały, że dzieci mogą się uczyć nowych reakcji w wyniku obserwowania innych i jest to niezależne od tego, czy obserwują żywego modela, czy też jego zachowania na ekranie<sup>12</sup>. Identyfikacja z bohaterem zależna jest od podobieństwa płci. Dużo silniejsza jest ona w grach komputerowych niż przy oglądaniu telewizji. Gracz nie tylko ogląda akcję, lecz również sam ją planuje. Literatura przedmiotu potwierdza, że jeżeli dziecko w wieku dorastania ogląda w telewizji kilka tysięcy morderstw, taką samą liczbę morderstw dokonuje osobiście w przypadku gier komputerowych. Można więc zakładać, że skoro przemoc w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o takiej

10) W. Poznaniak, *Przemoc w grach elektronicznych*, Wyd. PSPN, Poznań 2003, s. 86-88.

11) M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] A. Gała, I Ulfik (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002, s. 52.

12) A. Bandura, *Social Learning through Imitation*, [w:] M.R. Jones (red.), *Nebraska Symposium on Motivation*, University of Nebraska Press, Lincoln 1962.

treści ma wpływ jeszcze silniejszy<sup>13</sup>. Osoba identyfikująca się z agresorem, kimś, kto jest silny, nieugięty - doświadcza poczucia mocy, ale jednocześnie nabywa cechy zachowania agresywnego, nie liczy się ze skutkami własnego działania<sup>14</sup>.

Obraz przestępcy i ofiary często ulega zafałszowaniu przez przekazy medialne. Uczenie się agresji od agresywnego bohatera nosi miano *efektu zachęty* i polega na powtórzeniu agresji w rzeczywistości. Bohater staje się często wzorem osobowym, zwłaszcza gdy posiada powszechnie cenione cechy i gdy jego zachowania są czytelne, klarowne i łatwe do przyswojenia i powielania. Sugestywne przedstawienie takiego bohatera wywołuje sympatię i solidarność wobec jego przestępczych zachowań<sup>15</sup>. To, co niepokoi, to fakt, że przemoc ukazywana w tej postaci może skłonić do wiernego jej naśladowania i identyfikowania się z włamywaczami, gangsterami czy innymi przestępcami.

Gry komputerowe dostarczają bodźców, które w pierwszej kolejności wywołują stan pobudzenia organizmu gracza, następnie staje się ono przedmiotem interpretacji poznawczej, czyli nadaje mu się określone znaczenie. Hipoteza ta ma nazwę *dwuczynnikowej teorii emocji*. Według niej stan pobudzenia wywołują nie tyle elementy treściowe gier, co ich cechy formalne, czyli dźwięk, kolor, pozycja ciała czy napięcie mięśniowe.

Z kolei hipoteza *kompas* zwraca uwagę, że gry mogą pełnić rolę swoistego narzędzia umożliwiającego ich użytkownikom orientację w terenie i wyznaczenie określonego kierunku działań. "Kompas" jest tutaj metaforą, która wyznacza strategie postępowania w zależności od bagażu doświadczeń gracza związanych z agresją. Więc jednego gracza może on zachęcać do czynienia w świecie realnym tego, co dzieje się na ekranie lub monitorze, a innego powstrzymywać przed takim postępowaniem<sup>16</sup>.

Wzrastająca fascynacja brutalizmem, przemocą, zabijaniem dostarczanym użytkownikom za pośrednictwem Internetu, gier komputerowych, telewizji czy innych mediów elektronicznych wynika z zachodzących w kulturze przewartościowań, związanych ze zmierzchem dominacji słowa na rzecz kultury obrazu. Korzystanie z mediów elektronicznych jest bardzo ważnym faktem społecznym, na co wskazuje postęp techniczny w dziedzinie komunikacji. Świat nieustannie się zmienia, rozwija, a nowoczesne multimedia elektroniczne wpisały się już jako stały element kultury życia współczesnych społeczeństw i wpływają na kształtowanie się

13) M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, Wyd. Gaudum, Lublin 1999, s. 11.

14) Tamże, s. 11.

15) M. Chymuk, *Przestępczość i patologie społeczne wśród młodzieży*, [w:] J. Papież, A. Płukis (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej transformacji ustrojowej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2000, s. 223.

16) Tamże, s. 223.



nowej epoki cywilizacyjnej w dziejach ludzkości<sup>17</sup>. Media stają się potężną i wpływową siłą w życiu jednostek i społeczeństw, wywierając zarówno ogromny wpływ na mentalność i postawy współczesnego człowieka, jak i na procesy społeczne, polityczne, gospodarcze i kulturowe<sup>18</sup>.

## 2. Zabijanie współcześnie – obrazy morderstw w grach

W każdym społeczeństwie morderstwo jest czynem karygodnym, jednak cyberprzestrzeń zmienia jego status jako zbrodni niegodnej człowieka. Twórcy gier komputerowych wymyślają coraz to nowsze fabuły, efekty, stymulatory np. żołnierzy, którzy posiadając najnowsze modele broni, mogą bezkarnie i bez żadnych konsekwencji mordować całe wirtualne wioski. „Stań się demonicznym strażnikiem lochu, który ma na usługach armię przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zbuduj potężne imperium zła - norę w ziemi przekształć w sieć podziemnych komnat i korytarzy. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na twe bogactwa lub zastaw na nich pułapki i uwięź w przerażających salach tortur”. Tego typu zachęcające zapisy widnieją na opakowaniach gier komputerowych. Przeprowadzone analizy oraz literatura naukowa potwierdzają, że treścią około 95% gier jest przemoc, agresja, śmierć. Poniższe zdjęcia ukazują typowe sceny z najpopularniejszych gier komputerowych, pełne krwi, drastycznych obrazów, martwych ciał.

Rysunek 1.



Źródło: [http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia\\_rozwojowa\\_sensei\\_pliki/image002.jpg](http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image002.jpg).

17) A. Lewek, *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wyd. Uniwersytetu Kard. Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2004, s. 15.

18) Tamże, s. 118.

Rysunek 2.



Źródło: [http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia\\_rozwojowa\\_sensei\\_pliki/image006.jpg](http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image006.jpg).

Rysunek 3.



Źródło: [http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia\\_rozwojowa\\_sensei\\_pliki/image008.jpg](http://www.fizjoterapia.com/student/psychologia_rozwojowa_sensei_pliki/image008.jpg).

Zabijanie w cyberświecie nie wywołuje żadnych konsekwencji. Czyn ten można zawsze cofnąć, odczytać wcześniej zapisany stan gry, wskrzesić zabity postać, jeżeli okaże się, że była ona jednak do czegoś potrzebna. Gry dają pewną ilość żyć, jeżeli nie uda się spełnić ważnej misji, to zawsze są jeszcze szanse przy drugim, trzecim, czy dziesiątym życiu. To powoduje, że śmierć traci swój nieodwołalny charakter. Spirala mordów może być nieskończenie powtarzalna ku radości gracza. „Gra w zabijanie” jest co prawda tylko symulacją, która do niczego nie zobowiązuje, jednak powoduje pewien brak wyrzutów sumienia, brak uczucia straty przy elimino-

waniu komputerowego przeciwnika. Naciśnięcie wirtualnego spustu jest tylko pustym gestem, a w dodatku atrakcyjną rozrywką. Bo czy może być coś bardziej emocjonującego niż gra o życie?

Zabijanie jest ciekawe, zabijanie bawi, jest ekscytującą rozrywką do tego stopnia, że twórcy filmów czy gier prześcigają się w wymyślaniu interesujących fabuł. Pomysły podsyła samo życie. Twórcy w swej kreatywności potrafią być czasem bardzo bezwzględni. Za przykład może posłużyć kontrowersyjny film krążący na popularnym serwisie Youtube.com. Filmik utrzymany w konwencji gry komputerowej parodiuje śmierć Polaka zabitego w październiku 2007 na lotnisku w Vancouver<sup>19</sup>. W pierwszym kadrze filmu pojawia się napis „Airport Police Vancouver” (Policja lotniska w Vancouver), gracz ma możliwość wybrania dwóch poziomów trudności. Następnie przybiera postać „megamana” i w niebieskim kombinezonie pokonuje przeszkody w poszukiwaniu chodzącego po lotnisku „polskiego imigranta”. Gdy już go znajdzie, ma możliwość wyboru spośród trzech opcji narzędzia do spacyfikowania go. Jednym z narzędzi jest paralizator. Rażony imigrant pada na ziemię, a „megaman” jeszcze go dobija<sup>20</sup>. Najwięcej kontrowersji wzbudził fakt, że autor filmu użył w postaci „polskiego imigranta” autentycznego zdjęcia Roberta Dziekońskiego, który zmarł w październiku od rażenia paralizatorem przez policję na kanadyjskim lotnisku. Autor wykazał się tutaj kompletnym brakiem szacunku do śmierci. „Zabawa w zabijanie” pokonała wszelkie możliwe granice zarówno wycucia sytuacji, jak również szacunku do ofiary, która była jak najbardziej autentyczna. Trwający niewiele ponad minutę filmik obejrzało już przeszło 50 tys. ludzi.

Śmierć jest pożywką dla mediów zarówno tych tradycyjnych, jak i nowych, elektronicznych. Przykuwa uwagę, wzrusza, bulwersuje. Media skutecznie podsuwają społeczeństwu te obrazy. A dlaczego? Bo ludzie sami tego chcą. Tragedie, morderstwa, zbrodnie, bez tego jest nudno. To z czym mamy w tym wypadku do czynienia, to kult ofiar, albo inaczej - medialny kult śmierci. „Kultura popularna” upodobała sobie w szczególności śmierć tragiczną, zabójstwa. W przeważającej większości programów telewizyjnych, grach komputerowych, Internecie śmierć zazwyczaj traktowana jest instrumentalnie, zostaje uprzedmiotowiona, pozbawiona wymiaru eschatologicznego i jest podporządkowana komercyjnym interesom nadawcy. Niestety oglądana przemoc zwykle pokazuje, że zabicie kogoś nie wiąże się z konsekwencjami prawnymi, nie wspominając już nawet rozterkach natury moralnej. Media, w mniejszym bądź większym stopniu, kształtują postawy społeczne i mają istotny wpływ na poglądy i zachowania.

19) Pasażer z Polski zmarł na lotnisku w Vancouver po tym, jak został obezwładniony elektrycznym paralizatorem. Źródło: <http://www.tvn24.pl/0,1525081,wiadomosc.html>, [dostęp 09.01.2010].

20) <http://wyborcza.pl/1,86710,4810521.html>, [dostęp: 09.01.2010].

### 3. Wpływ „zabawy w zabijanie” na psychikę

Destrukcyjna i przemoc wykorzystywana w grach przybiera bardzo różne formy. Są one zróżnicowane pod względem drastyczności i stopnia realizmu. Najbardziej brutalne określane są przez graczy jako doomopodobne. Są to wszelkie strzelaniny i bijatyki, których jedynym celem jest przemoc i destrukcja. Gracz musi niszczyć, zabijać i okaleczać ciała przeciwników dostępnymi środkami (noże, miecze, pistolety itp.). Najpopularniejsze są te, gdzie gracz wciela się w bohatera i ogląda świat jego oczami (np. *Doom*, *Quake*, *Blood*). Dokładnie widoczni są atakujący przeciwnicy, akt zabijania oraz ich zakrwawione szczątki. Fragment recenzji jednej z tego typu gier: „Rzeź na polu bitwy przedstawiona jest w całej glorii swej okropności, z fontannami krwi zalewającymi połacie terenu, głowami staczającymi się po zboczach wzgórz i fragmentami ciał latającymi w powietrzu, rozsiewając czerwoną mgiełkę - wszystko to w oparciu o najbardziej realistyczne modele dostępne na rynku”, „poruszająca się kamera pozwala na oglądanie zbliżeń najbardziej krwistych fragmentów bitew”<sup>21</sup>.

To, co jest istotne w przypadku scen przemocy i morderstw, to towarzysząca im muzyka, która jest sugestywna i efektowna. Buduje nastrój, potęguje przeżywane przez widza emocje, ponieważ nadaje obrazowi więcej realizmu. „Warte uwagi są odgłosy wydawane przez konające potwory” (*Gambler* 7/97), „bardzo realistyczne odgłosy łamanych kości” (*Gry Komputerowe* 11/98), „Odgłosy, co tu mówić, trzeba po prostu usłyszeć. Warkot karabinów maszynowych, odgłosy ginących żołnierzy, syk miotaczy płomieni, nawet chrzęst gniecionych kości piechura pod gąsienicami czołgu”<sup>22</sup>.

Takie fragmenty recenzji mogą wywoływać niepokój, jednak bardziej przerażający jest fakt, że tego typu filmy czy gry, w których można się wcielać w postaci sadystycznych morderców, psychopatów, przestępców, są ulubioną rozrywką i zabawą dla dzieci i młodzieży.

Prze wiele lat prowadzi się badania nad oddziaływaniem gier pokazujących przemoc na wzrost zaangażowania w tego rodzaju gry i podwyższenie poziomu agresywności graczy. Prezentowane wyniki potwierdzają niejako, że dzieci korzystające z gier zawierających destrukcję i przemoc stają się bardziej agresywne wobec innych osób.

W Polsce takie badania prowadzone były w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL. Badana była grupa chłopców w wieku 12-14 lat, którzy korzystali z gier angażujących gracza w akty destrukcji. Wyniki pokazały, że ci chłopcy „byli bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazywali większą kon-

21) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001, s. 9-10.

22) Tamże, s. 9-10

centrację na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm) oraz niższy poziom empatii niż chłopcy, którzy zupełnie nie bawili się grami komputerowymi. Inne badania pokazały, że chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważnie trudności w kontaktach społecznych - są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Chłopcy ci również częściej mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej, prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego<sup>23</sup>.

Z kolei badacze amerykańscy dowodzą, że takie zmiany osobowości, wywołane wpływem regularnego obcowania z obrazami przemocy, mogą mieć charakter trwały<sup>24</sup>. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc, jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych, i częściej wchodził w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań<sup>24</sup>.

Przemoc widziana na ekranie może rodzić przemoc w świecie rzeczywistym. Jest to związek przyczynowo-skutkowy, który ujawnia się najczęściej w obliczu różnych tragedii. Znanych jest wiele przypadków, kiedy to brutalny film bądź gra stały się inspiracją do zbrodni popełnionej w świecie realnym. Tak też było w przypadku 11 letniego chłopca ze stanu Pensylwania. Ofiarą stała się narzeczona jego ojca. Kobieta leżała w łóżku (była ciężarna), chłopiec wszedł do pokoju, w rękach miał owiniętą w koc broń. Z gry komputerowej wiedział, że gdy pojawia się jakiś problem, wystarczy strzelić komuś w głowę, aby go rozwiązać i tak też zrobił. Kobieta po strzale w głowę zginęła w jednej chwili. Prowadząca śledztwo policja potwierdziła, że chłopiec był fanem krwawych strzelanek komputerowych i konsolowych, jednak sprytnie ukrywał je przed ojcem i grał w nie, gdy ojca nie było przy nim. Miał również swoją strzelnicę, gdzie uczył się strzelać i chodził na polowania. Można powiedzieć, że zachował się jak zawodowy zabójca, po strzale zabrał łuskę i wyrzucił ją, jadąc do szkoły, co ciekawe, po morderstwie zabrał plecak i udał się na autobus, który zabrał go do szkoły, jakby nic się nie stało<sup>25</sup>. Jak podają media również 17 letni zamachowiec z Winnenden w Niemczech, który zastrzelił kilkanaście osób, miał rzekomo regularnie grać w gry typu *Counter Strike*. Po tej tragedii w Niemczech sieć domów towarowych Kau-

23) Tamże, s.9-10.

24) Tamże, s.9-10.

25) [http://www.codjumper.pl/nk391\\_gry\\_komputerowe\\_potrafi%C4%85\\_zabija%C4%87.html](http://www.codjumper.pl/nk391_gry_komputerowe_potrafi%C4%85_zabija%C4%87.html) [dostęp: 09.01.2010].

fland wycofała z oferty gry zawierające sceny przemocy<sup>26</sup>. Co do teorii, czy istnieje związek pomiędzy przemocą w wirtualnym i realnym świecie, eksperci nie są jednoznacznie zgodni. Zarówno przeciwnicy, jak i zwolennicy strzelanek by poprzeć swoje tezy, powołują się wybiórczo na te badania, których wyniki są zbieżne z ich poglądami.

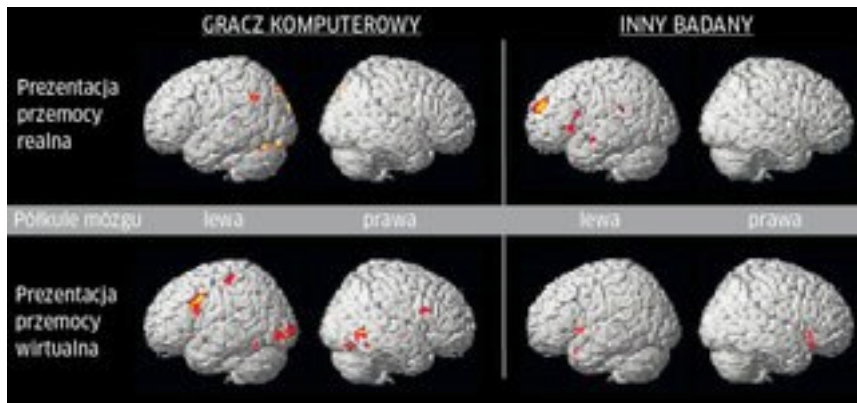
Związki pomiędzy przemocą w świecie wirtualnym a ewentualnym tego wpływie na funkcjonowanie w życiu realnym cały czas podlegają przedmiotom badań. Naukowcy z Uniwersytetu Medycznego w Hanowerze poddają osoby nałogowo grające w gry badaniom zmian mózgowych za pomocą rezonansu magnetycznego. Psychiatra i zarówno kierownik tego projektu Bert te Wildt jest zdania, że same gry nie są w stanie z nikogo zrobić mordercy<sup>27</sup>. To, że osoba jest zdolna do popełniania najgorszych przestępstw, jest wynikiem oddziaływania wielu czynników. Inna grupa naukowców z Bremen poddała badaniu grupę 22 mężczyzn. Pokazywano im sytuacje zawierające brutalne sceny przemocy z gier typu FPP<sup>28</sup> oraz sekwencje wideo z udziałem prawdziwych ludzi. Wyniki doświadczenia pokazały, że sceny realne wywołują całkiem inne modele aktywności mózgu niż sceny wirtualne. Aktywność mózgu wzrastała w tych obszarach mózgu, które nie są łączone z reakcjami na emocje spowodowane stanem pobudzenia. To znaczy, że nałogowi gracze na poziomie neurologicznym są w stanie odróżnić zdarzenia rzeczywiste od wirtualnych. A więc wyniki przeprowadzonych badań nie potwierdziły słuszności zależności pomiędzy przemocą rzeczywistą a brutalnością w przestrzeni wirtualnej. To, co należy podkreślić, to fakt, że naukowcy, abstrahując od wyników badań, w żaden sposób nie usprawiedliwiają przemysłu rozrywkowego i są przeciwni tak swobodnemu jak do tej pory dostępowi do brutalnych gier.

26) A. Pająk, *Strzelanie na ekranie a zabijanie kolegów*, źródło: [http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article\\_view?b\\_start:int=0&-C=](http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C=) [dostęp: 09.01.2010].

27) A. Pająk, *Strzelanie na ekranie a zabijanie kolegów*, źródło: [http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article\\_view?b\\_start:int=0&-C=](http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C=) [dostęp: 09.01.2010].

28) FPP (ang. *First Person Perspective*) – gry komputerowe, w których gracz ogląda świat gry z perspektywy pierwszej osoby, czyli oczami bohatera-źródło [wikipedia.pl](http://wikipedia.pl), [dostęp: 09.01.2010].

## Rysunek 4. Aktywność mózgu podczas oglądania brutalnych scen\*



Źródło: [http://www.chip.pl/images/2009/05/15/mozg.jpg/image\\_mini](http://www.chip.pl/images/2009/05/15/mozg.jpg/image_mini)

\*Zdjęcia obrazujące zmiany w mózgu podczas oglądania scen przemocy. Widać zupełnie różne wzorce aktywności mózgu w reakcji na prezentacje realne i wirtualne. Wyniki nie potwierdzają tezy, aby mentalne projekcje wirtualnej rzeczywistości rzutowały na realne konteksty.

## Zakończenie

O fenomienie zabijania mówi się i pisze bardzo wiele. Niezależnie jakie są wyniki badań, czy „zabawa w zabijanie” ma negatywny, czy obojętny wpływ na psychikę człowieka, to obrazy przemocy i mordów będą się pojawiały w grach, filmach czy innych produkcjach. A to tylko i wyłącznie dlatego, że wewnętrzna podświadomość człowieka czerpie niezwykłą przyjemność z gier, w których należy eliminować przeciwników, aby móc przedostać się do następnego poziomu i zdobyć wirtualną nagrodę. W grach często nagradzane są *headshots*, które polegają na zabiciu przeciwnika jednym celnym strzałem w głowę. Wszędzie jest pełno krwi, zabitych ciał, jak np. w najpopularniejszej bijatyce na świecie *Mortal Kombat*. Ale nawet w takiej niewinnej z pozoru grze jak *Mario* trzeba skakać po potworkach, aby odebrać im życie. Jak to jest, że społeczeństwo teoretycznie dalekie od agresji czerpie niezwykłą przyjemność z zabijania? Co takiego zawierają gry, że potrafią tak zaabsorbować przeciętnego widza, że ten zapomina o dotychczasowych obowiązkach czy podstawowych funkcjach życiowych jak jedzenie czy czasem nawet spanie?

Pierwsza i podstawowa odpowiedź na te pytania to bardzo proste w swej formie stwierdzenie, że gry czy filmy z mocną akcją dostarczają rozrywki. Jednak rozrywka dla każdej jednostki przyjmuje swoją indywidualną formę. Według słownika PWN rozrywka jest to coś, co służy wy-

poczynkowi i odprężeniu<sup>29</sup>. A więc rozrywka może mieć charakter ucieczki od rzeczywistości jako sposób izolowania się przed problemami dnia powszedniego, może być też wewnętrznym zadowoleniem uzyskanym w wyniku kulturalnego, estetycznego bądź seksualnego pobudzenia. Teoretycznie np. kino czy tradycyjne media są dobrym sposobem na osiągnięcie stanu odprężenia, jednak jest coś, że w starciu z mediami elektronicznymi przegrywają swoją walkę o popularność. A mianowicie gry komputerowe i tego typu symulacje posiadają jedyną i niespotykaną w innych mediach cechę- interaktywność. Pojęcie to oznacza zdolność do wzajemnych oddziaływań na siebie przez komunikujące się strony. Czyli gracz nie jest już biernym odbiorcą, ale aktywnym uczestnikiem zabawy i to bez zbędnego angażowania osób trzecich. Nie jest jednak tak, że człowiek wybiera ten rodzaj rozrywki ze względu na to, że może uniknąć zbędnych kontaktów z innymi ludźmi. Wręcz przeciwnie, potrzeba interakcji społecznych jest naturalną potrzebą każdego człowieka, a gry i symulacje w sieci internetowej dają możliwość kontaktów z innymi uczestnikami zabawy. Jest to o wiele ciekawsze niż starcia ze „sztuczna inteligencją” komputera.

Oprócz tego, że interaktywność to najmocniejszy z wabików multimedialnych „zabaw w zabijanie”, istnieje jeszcze coś, co przemawia za ich sukcesem. Gry komputerowe są uosobieniem kultury postmodernistycznej. Człowiek uczestniczy w czymś, co zaciera granice pomiędzy światem fantazji i nauki, pomiędzy prawdziwym życiem a mirażem, dostępuje pewnego rodzaju barbarzyństwa budzącego pierwotne instynkty i nie musi się obawiać konsekwencji. Gry dają możliwość nieskończonego trenowania, aż do osiągnięcia perfekcji i poczucia się absolutnym mistrzem. W ten sposób podsyłają iluzję poczucia sukcesu i spełnienia, do którego człowiek dąży każdego dnia i stanowią namiastkę niespełnionych pragnień. To sprawia, że osoba może na długie godziny uciec w świat fikcji pełen emocjonujących przeżyć jednocześnie rekompensujący brak towarzystwa innych.

Gry zawsze będą stanowić pewien rodzaj substytutu jakiegoś przedmiotu czy nawet uczucia. Element zastępowania będzie pojawiał się zawsze, aczkolwiek niekoniecznie w takim samym stopniu natężenia. Wymagane jest sprzężenie zwrotne pomiędzy uczestnikiem a światem wirtualnym, gdyż jest to gwarantem aktywnego zaangażowania w zabawę zarówno ciała, jak i umysłu. Nawet najlepsze, najbardziej fascynujące dzieło filmowe nie daje takiej samej percepcji. W grach można się utożsamiać z prezentowanym bohaterem, mieć wpływ na jego decyzje, poczynania i otaczająca go rzeczywistość.

29) S. Dubisz (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.



Kolejną sprawą, która wyjaśnia fenomen zabijania, jest to, że zabawy komputerowe dają swoim uczestnikom pewne poczucie bezpieczeństwa. Nie ma presji, że przegrana może grozić jakimiś konsekwencjami. Zawsze można zacząć od nowa, powrócić do zapisanego stanu gry, zmienić opcje. Gracz może doświadczać niezwykle ryzykownych sytuacji, nowych miejsc bez wychodzenia z domu, nawet bez ruszania się z wygodnego fotela. A choćby i został zabity, przecież zawsze może spróbować innej taktyki jeszcze raz.

Możliwości, jakie oferują gry, to nic innego jak kolejna gałąź rozrywki tak jak muzyka, film czy literatura. Ani lepsza, ani gorsza - zwyczajnie inna, a przez to tak bardzo absorbująca i wzbudzająca wiele zarówno pozytywnych, jak i negatywnych emocji. Wystarczy tylko odpowiednie spojrzenie i podejście, a można czerpać z niej mnóstwo przyjemności i satysfakcji – jak z każdej ze sztuk.

## Bibliografia

### Druki zwarte:

Braun-Gałkowska M., *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] Gała A., Ulfik I. (red.), *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Gaudum, Lublin 2002.

Braun-Gałkowska M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, Wyd. Gaudum, Lublin 1999.

Chymuk M., *Przestępczość i patologie społeczne wśród młodzieży*, [w:] Papież J., Płukis A. (red.), *Przemoc dzieci i młodzieży w perspektywie polskiej transformacji ustrojowej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2000.

Dubisz S. (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Gała A., Ulfik I. (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wyd. Artom, Lublin 2000.

Lewek A., *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wyd. Uniwersytetu Kard. Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2004.

Poznaniak W., *Przemoc w grach elektronicznych*, Wyd. PSPN, Poznań 2003.

Poznaniak W., *Przemoc w grach komputerowych*, [w:] Bińczycka-Anholcer M. (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Wyd. UAM, Warszawa 2003.

Schneider H.J., *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, „Pediatrics 95” Warszawa 1992.

### Czasopisma:

Bandura A., *Socjal Learning through Imitation*, [w:] Jones M. R. (red), *Nebraska Symposium on Motivation*, University of Nebraska Press, Lincoln 1962.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12 (108)/2001.

„Rzeczpospolita” 09.12.1999 r., *Przemoc, seks i audiotele*.

**Netografia:**

<http://www.tvn24.pl>

<http://wyborcza.pl/1,86710,4810521.html>

[http://www.codjumper.pl/nk391\\_gry\\_komputerowe\\_potrafi%C4%85\\_zabija%C4%87.html](http://www.codjumper.pl/nk391_gry_komputerowe_potrafi%C4%85_zabija%C4%87.html)<http://www.verivox.pl/wiadomosci/internet-bedzie-wzrost-liczby-internautow-44876.aspx>

[http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article\\_view?b\\_start:int=0&-C=](http://www.chip.pl/artykuly/trendy/2009/05/strzelanie-na-ekranie-a-zabijanie-kolegow/article_view?b_start:int=0&-C=)