

## Έκθεση: Η βία στα Μ.Μ.Ε.

Όλο και πιο συχνά βλέπουν το φως τη δημοσιότητας τραγικά γεγονότα της καθημερινής ζωής, η παρουσίαση της βίας είναι επίσης όλο και πιο συχνή. Ο τρόπος που χειρίζονται αυτά συμβάντα ορισμένα από τα ΜΜΕ δεν είναι κεραυνός εν αιθρία. Είναι η κορυφή του παγόβουνου και αποτελούν φυσική συνέχεια και συνέπεια πρακτικών που κυριαρχούν τα τελευταία χρόνια σε πολλά ΜΜΕ αλλά και στον τρόπο ζωής μας.

### Ειδικότερα:

1. Βομβαρδίζουν, στην κυριολεξία, τον ψυχισμό με εικόνες, πληροφορίες, αισθήσεις οι οποίες είναι και πρόωρες και υπέρογκης μάζας, για τις δυνατότητες επεξεργασίας και απορρόφησης τους από τα παιδιά και τους εφήβους.

Η εικόνα του κόσμου που δημιουργείται είναι: ότι δεν είναι ασφαλής · ότι είναι, εξ ορισμού, επικίνδυνος και βλαπτικός · ότι χρειάζεται να θωρακιστεί κανείς σαν σκαντζόχοιρος, να είναι έτοιμος για πόλεμο κι όχι για συνεργασία και αγάπη.

2. Υποβάλλουν την ιδέα, ότι ανάμεσα στο χώρο της απόλυτης ελευθερίας δηλαδή στις επιθυμίες και τη φαντασία μας, από τη μια, και την δυνατότητα και το επιτρεπτό της υλοποίησης, από την άλλη, δεν υπάρχει διαφορά. Το μήνυμα είναι: «Μπορούμε να έχουμε και μας οφείλονται τα πάντα. Το να υλοποιήσει κανείς και την πιο αντικοινωνική και απάνθρωπη ιδέα του είναι δικαίωμά του. Θέλω άρα δικαιούμαι». Πράγμα που σε ασυνείδητο, αλλά και σε συνειδητό, επίπεδο μεταφράζεται ως παντοδυναμία των επιθυμιών μας.

Σε μια τέτοια ατμόσφαιρα γιατί να εκπλήσσονται κάποιοι - υποκριτικά; - με τις πράξεις βίας καθώς και με την διάδοσή τους ;

3. Μέσω της δημόσιας έκθεσης του ιδιωτικού πόνου παρεμποδίζονται οι διαδικασίες του φυσιολογικού πένθους. Το πένθος έχει ανάγκη από μοίρασμα, από ανθρώπους που συμπάσχουν, από ένα ζεστό, οικείο περιβάλλον με σεβασμό και αλληλεγγύη. Το άτομο χρειάζεται να δώσει στον εαυτό του χρόνο και «ψυχικό χώρο» για να βιώσει και να επεξεργαστεί. Είναι αδύνατον να το μοιραστεί κανείς πραγματικά με χιλιάδες τηλεθεατές και αναγνώστες. Η δημόσια έκθεση, μαζί και με την εμπορική και την εκμετάλλευση που υφίσταται το άτομο, το μόνο που «πετυχαίνουν», εκτός από ένα 15λεπτο «προσωπικής δόξας» και την ψευδαίσθηση ότι μοιραζόμαστε κάτι, είναι: παρεμποδίζουν τις φυσιολογικές διαδικασίες του πένθους και απλά εκτονώνουν και απωθούν τον πόνο με συνέπεια τη συσσώρευση παθογόνων στοιχείων στον ψυχισμό.

Οι παραπάνω επιπτώσεις δεν αφορούν μόνο στους ανήλικους. Τα καθημερινά μικρά και μεγάλα πλήγματα σε συνειδητό και ασυνείδητο επίπεδο, του ναρκισσιστικού προστατευτικού πλέγματός, «σπάνε» την αντοχή και τη συνοχή του ψυχισμού και ενσταλάζουν ανασφάλεια και λογικές παντοδυναμίας και ανομίας και στους ενήλικους.

Το ότι τα φαινόμενα αυτά γνωρίζουν έξαρση τα τελευταία 10-15 χρόνια δεν σημαίνει ότι παλιότερα υπήρχε η «παλιά, καλή, αγγελική» Ελλάδα, χωρίς βία και διαστροφικές καταστάσεις. Η «παραδοσιακή» οικογένεια, η οποία ευτυχώς αρχίζει να απομυθοποιείται, εμπειρέκλειε στον τρόπο δόμησης και λειτουργίας της τρομακτική βία. Ίσως αυτή η βία να ήταν πιο θερμόαιμη και παθιασμένη από τη σημερινή, η οποία μοιάζει να είναι πιο ψυχρή, «ανατομική» α-συναισθηματική, αλλά πάντως ήταν υπαρκτή. Και ιδιαίτερα απέναντι στις γυναίκες και τα παιδιά. Ακόμη, η «παραδοσιακή» κοινωνία με τη λογική της φάρας και του κλειστού κύκλου των «δικών μας» υπέτασσε, επί ποιινής εξοστρακισμού, τις ατομικές επιθυμίες και τη διαφορετικότητα. Το

ότι αυτό το σύστημα ανταποκρινόταν, ως ένα βαθμό, στις ανάγκες της εποχής και αντανακλούσε το επίπεδο συνείδησης της κοινωνίας, δεν αναιρεί το γεγονός ότι συμπιέζε και τραυματίζει ψυχολογικά τους ανθρώπους.

### Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης στη ζωή μας

Η έντυπη γνώση (βιβλία εφημερίδες, περιοδικά) ήταν ιστορικά το πρώτο μέσο μαζικής ενημέρωσης και ήταν στενά συνδεδεμένη με την εκπαίδευση. Η έντυπη πληροφόρηση είναι ακόμα και σήμερα αυτή που θεωρείται πως οδηγεί περισσότερο στη μόρφωση.

Το ραδιόφωνο ήταν το δεύτερο μέσο μαζικής ενημέρωσης που επινόησε ο άνθρωπος και για πολλές δεκαετίες «μάγεψε» το κοινό. Η τηλεόραση όμως είναι αυτή που επέφερε τεράστιες αλλαγές όσο και προβλήματα στην ενημέρωση. Ένα άλλο μέσο μαζικής ενημέρωσης που τείνει να υποσκελίσει τα υπόλοιπα είναι οι υπολογιστές και όλες οι εφαρμογές της τεχνολογίας τους. Όλα τα παραπάνω έχουν αδυναμίες ως μέσα επικοινωνίας και μάθησης. Το ιδανικό θα ήταν να έχουν οι άνθρωποι τη σύνεση και την ωριμότητα να τα χρησιμοποιούν με μέτρο ώστε να αλληλοσυμπληρώνονται και να ωφελούν. Ιδίως τα παιδιά είναι εκτεθειμένα σε μια ποικιλία μέσων επικοινωνίας και δεν ικανοποιούνται με το διάβασμα όσο άλλοτε. Η μόρφωση όμως είναι απαραίτητη στη σύγχρονη κοινωνία και τα νέα μέσα επικοινωνίας δεν μπορούν ν' αντικαταστήσουν την ανάγνωση και τη γραφή. Η μάθηση είναι αδύνατη χωρίς ενεργό συμμετοχή και χωρίς πνευματική προσπάθεια

## Επιδράσεις της τηλεόρασης

Από την τηλεόραση επηρεάζεται εύκολα η συμπεριφορά των παιδιών. Συχνά θεωρούν διάσημους τηλεοπτικούς ήρωες ή τραγουδιστές που πρωταγωνιστούν σε video-clips ως παραδείγματα για μίμηση. Δυστυχώς είναι σπάνια η παρακολούθηση θετικής κοινωνικής συμπεριφοράς και συχνότερη η παρακολούθηση αντικοινωνικής συμπεριφοράς (βία, σεξ, σαδομαζοχισμός, ακραίες καταστάσεις). Ακόμη και τα παιδικά προγράμματα και τα κινούμενα σχέδια περιέχουν βία και προβάλλουν μια ανταγωνιστική και προκλητική συμπεριφορά. Η τηλεοπτική βία (όπως και η βία στις κινηματογραφικές ταινίες ή στα video-games) κάνει τα παιδιά πιο ανεκτικά στην επιθετικότητα άλλων παιδιών, λιγότερο συναισθηματικά και λιγότερο αρνητικά απέναντι στη βία.

Η τηλεόραση επηρεάζει όλους μας και ως καταναλωτές. Προβάλλει έναν τρόπο ζωής όπου κυριαρχούν τα πολυτελή αυτοκίνητα, οι πισίνες και τα χιλιάδες προϊόντα, που θεωρούνται απαραίτητα για την καθημερινή μας ζωή. Οι διαφημίσεις είναι υπερβολικά ελκυστικές, με πολλή, γρήγορη και επαναλαμβανόμενη δράση, με ωραία μουσική και όμορφα πρόσωπα. Όσο μεγαλύτερη επαφή έχουμε με την τηλεόραση, τόσο μεγαλώνουν οι υλιστικές απαιτήσεις μας.

Στα Μ.Μ.Ε. προβάλλονται συχνά διαστρεβλωμένοι οι ρόλοι των φύλων. Οι γυναίκες παρουσιάζονται ως αδύναμες, αλλά ελκυστικές συνοδοί δυναμικών και επιτυχημένων ανδρών. Οι άνδρες πρωταγωνιστούν σε μια μεγάλη ποικιλία ρόλων, ενώ οι γυναίκες, με λίγες εξαιρέσεις, παριστάνουν ερωμένες ή μητέρες. Οι γυναίκες παρουσιάζονται να ενδιαφέρονται περισσότερο για την εμφάνισή τους (μαλλιά, μακιγιάζ, ρούχα κ.ά.) ενώ οι άνδρες για την επιτυχία και τη δράση. Τα στερεότυπα αυτά θα μπορούσαν ν' αλλάξουν με προσεκτικό σχεδιασμό όχι μόνο στους ρόλους των δυο φύλων αλλά

και σε θέματα όπως οι μειονότητες. Με τα κατάλληλα προγράμματα, παιχνίδια και διαφημιστικό υλικό, τα μέλη των φυλετικών μειονοτήτων θα μπορούσαν να μην παρουσιάζονται ως φτωχά και δυστυχημένα. Τα άτομα με ειδικές ανάγκες να μην είναι κάτι παράξενο και απωθητικό. Η εικόνα άλλων χωρών να είναι ελκυστική ώστε να μειωθεί ο εθνικισμός που δεν οδηγεί πουθενά. Η εκπαίδευση ενός ατόμου δεν περιορίζεται στα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα ψυχαγωγικά προγράμματα μπορούν να μορφώσουν επίσης με σωστό τρόπο.

Όλες οι πληροφορίες που διοχετεύονται μέσα από τα Μ.Μ.Ε. πρέπει να γίνονται αντικείμενα συζήτησης, εκτίμησης και αμφισβήτησης. Οι γονείς μπορούν να επηρεάσουν το είδος των κοινωνικών γνώσεων που παίρνουν τα παιδιά από μια εκπομπή σχολιάζοντας, τονίζοντας, φιλτράροντας και εξηγώντας αυτά που συμβαίνουν στην οθόνη. Η συζήτηση βοηθάει στη συγκράτηση πληροφοριών και στη διαμόρφωση ιδεών. Γονείς και παιδιά παρακολουθούν μαζί τηλεόραση ή ταινίες, παίζουν παιχνίδια στον υπολογιστή αλλά σπάνια κάνουν σχόλια.

### Τα παιχνίδια και οι υπολογιστές

Τα παιχνίδια στην οθόνη της τηλεόρασης ή στον υπολογιστή παρουσιάζουν έντονη οπτική δράση, πράγμα που ικανοποιεί τους παίκτες και τους διεγείρει να συνεχίζουν το παιχνίδι για πολλή ώρα. Τα παιδιά της γενιάς της τηλεόρασης έχουν μεγάλο ταλέντο σ' αυτά τα παιχνίδια γιατί έχουν αναπτύξει ανάλογες οπτικές ικανότητες μέσα από την παρακολούθηση της τηλεόρασης, όπως το να παίρνουν γρήγορες πληροφορίες, περισσότερο από τις γενιές που μεγάλωσαν με μέσα επικοινωνίας, όπως ο τύπος και το ραδιόφωνο. Το πιο δραστήριο και πατροπαράδοτο μέσο επικοινωνίας και έκφρασης, ο γραπτός λόγος, δεν διαθέτει τη γοητεία της οπτικής δράσης. Η τηλεόραση διαθέτει αρκετή δράση

και δυναμισμό, αλλά δεν μπορεί να δεχτεί την επέμβαση του τηλεθεατή. Τα παιχνίδια στην οθόνη είναι το πρώτο μέσο επικοινωνίας που συνδυάζει την οπτική δράση με τη συμμετοχή του χειριστή τους. Αυτός είναι και ο λόγος που κερδίζουν έδαφος και όσοι τα αποκτήσουν βλέπουν λιγότερο τηλεόραση.

Κάποιοι ψυχολόγοι ισχυρίζονται πως αυτό που έλκει τα παιδιά είναι η δράση και όχι η βία. Τότε γιατί οι κατασκευαστές δεν χρησιμοποιούν άλλα θέματα, μη βίαια, χωρίς να μειώσουν τη δράση και το ενδιαφέρον;

Τα παιχνίδια βασίζονται στην ύπαρξη επιπέδων δυσκολίας. Η μετακίνηση σε κάθε καινούργιο επίπεδο αποτελεί πρόκληση και δίνει στον παίκτη την ικανοποίηση της προόδου. Υπάρχει δηλαδή μεγάλη ποικιλία και δράση. Παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες δείχνουν ενδιαφέρον για τα video-games και έχουν τις ίδιες επιδόσεις με τους «καλούς μαθητές». Όλα τα παραπάνω δημιουργούν μια μεγάλης διάρκειας έλξη για τη βελτίωση του σκορ, δηλαδή εθισμό. Μέσα από τα παιχνίδια ίσως θα ήταν χρήσιμο να μάθουμε πώς να κάνουμε πιο εθιστικές άλλες μεθόδους μάθησης σχετικές πάντα με το σχολείο και την εκπαίδευση.

Το κύκλωμα ενός computer στη δεκαετία του '60 κόστιζε εκατοντάδες χιλιάδες δολάρια και χρειαζόταν πάρα πολύ χώρο για να εγκατασταθεί. Σήμερα στα περισσότερα σχολεία στην Ελλάδα υπάρχουν υπολογιστές, όπως και σε επιχειρήσεις και γραφεία. Ακόμη και στα σπίτια ο υπολογιστής τείνει να πάρει τη θέση που είχε μέχρι σήμερα η τηλεόραση. Αντίθετα με τον έντυπο λόγο, το ραδιόφωνο διαθέτει ακουστική δυναμική, με ζωντανό ήχο. Η τηλεόραση και ο κινηματογράφος έχουν επιπρόσθετα την οπτική δυναμική. Το κομπιούτερ προσφέρει και κάτι παραπάνω: προκαλεί αλληλεπιδράσεις και προγραμματίζεται. Ο χειριστής του επηρεάζει αυτά που συμβαίνουν στην οθόνη και οι απαντήσεις καθορίζουν την επόμενη κίνησή του. Με τον προγραμματισμό χρησιμοποιεί τον

υπολογιστή ως εργαλείο και του δίνει εντολές τι να κάνει χρησιμοποιώντας μια γλώσσα που την καταλαβαίνει. «Η τηλεόραση κάνει ό,τι θέλει. Το κομπιούτερ κάνει ότι θέλεις εσύ».

Η σημερινή κατάσταση μπορεί να οδηγήσει στο να είμαστε οι βάρβαροι του αύριο. Πλάσματα και σχέσεις ψυχρές, ωμές, πραγματοποιημένες, σκληρές και άνομες. Ένας εμφύλιος πόλεμος όλων εναντίων όλων. Το δίλημμα που έχουμε μπροστά μας είναι: ανθρώπινη κοινωνία ή βαρβαρότητα.

Και τώρα λίγα 'αγγλικούλια'....

Violence in the media is an issue surrounded by controversy. Litigation to manage violent content in programming is ongoing. The American Academy of Paediatrics reports that by age 18, the average American child will have viewed about 200,000 acts of violence on television alone. For some, there is the concern that children who are inundated with the images of shootings, bombings and rapes will become desensitized to such violent acts and possibly learn to see them as valid responses to life's stresses.

Some research has been done to support the idea that violent thoughts and behaviour increase after exposure to violent films, music, television or video games. The argument of observational learning--that children learn by imitating what they see--is at the core of the majority of these studies. Some children are more able than others to tell the difference between make-believe and real-life events. Research from Georgetown University's Psychology Department has suggested

that the negative effects on children exposed to news broadcasts of violent events may be traumatic to children.

Caregivers are encouraged to make sensible choices based on an awareness of individual children's sensitivities, age and developmental level. The Center for Media Literacy is a possible resource for parents and educators seeking to think critically about media exposure.

A variety of interventions are available to parents and educators interested in monitoring or restricting children's exposure to media violence. Television and movie rating systems can help guide parents about the content of programming, and screening software, or v-chips can be used to prevent children from watching television programs that parents may deem inappropriate.