

Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Wpływ mediów masowych
na odbiorców
Anna Czajkowska

Uniwersytet w Białymstoku
15 października 2015 r.

Organizatorzy



Wpływ mediów masowych na odbiorców

**pozytywny i negatywny wpływ
mass mediów na rozwój psychofizyczny
dziecka.**



Mass media, media, środki masowego komunikowania

Mass media, inaczej środki masowego przekazu lub komunikowania masowego, są to urządzenia lub instytucje, za pomocą których kieruje się pewne treści ku bardzo licznym i zróżnicowanym odbiorcom. Do środków masowego przekazu zalicza się: prasę, radio, telewizję, Internet, fonografię, filmy oraz wydawane w dużych nakładach publikacje książkowe, czasem plakaty oraz kino.

Decydującym wyróżnikiem środków masowego przekazu jest ich wielki zasięg. Treści przez nie przekazywane mają charakter publiczny i są masowo odbierane.

Masowymi środkami stawały się kolejno: w XIX w. prasa (funkcjonowała w najwyższej rozwiniętych krajach Europy i w Ameryce Pn.), radio (lata 30) i telewizja (lata 50).

KLASYFIKACJA

Najczęściej spotykanym wyznacznikiem mass mediów jest rodzaj percepcji, a więc zaangażowanie odpowiedniego zmysłu w odbiorze treści.

Wyróżnia się trzy główne grupy:

- wizualne - oddziałujące na zmysł wzroku, np. prasa;
- audialne - oddziałujące na zmysł słuch, np. radio
- audiowizualne - łączące przekaz wzrokowo-słuchowy, np. telewizja (J.Chwaszcz, M. Pietruszka, D.Sikorski)

Funkcje mass mediów

Lista funkcji mass mediów jest dość długa, jednak najczęściej wymienia się funkcje:

- informacyjną,
- opiniotwórczą,
- edukacyjną (wychowawczą),
- rozrywkową,
- integracji społecznej,
- propagandową (ideologiczną).

Media

- stanowią łącznik między człowiekiem a kulturą
- są narzędziami gromadzenia, przetwarzania i generowania informacji,
- rozwijają możliwości komunikowania się,
- udoskonalają formy i metody nauczania oraz uczenia się,
- niosą zagrożenia dla człowieka, zwłaszcza w sferze osobowościowej :
 - a. potrzeb emocjonalnych
 - b. egzystencjalnych
 - c. zachowań jednostki

Spółeczna rola mediów

- Są ważnym i nieustannie rozwijającym się sektorem życia zbiorowego, rodzajem działalności gospodarczej.
- Dostarczają pracy różnym kategoriom specjalistów, wytwarzają poszukiwane produkty kulturalne.
- Są wielkimi instytucjami, które wykształciły swe wewnętrzne zasady działania, a zarazem są powiązane z wieloma innymi instytucjami.
- Stanowią jeden z instrumentów władzy społecznej, narzędzie kontroli, zarządzania społecznego, mobilizacji oraz pobudzania innowacyjności, która może być substytutem siły fizycznej lub zalet materialnych.
- To rodzaj forum, na którym sprawy narodowe, jak i międzynarodowe mogą być publicznie prezentowane i roztrząsane.
- Tworzą podstawę systemu komunikowania się w kulturze masowej i w wysokim stopniu określają jej charakter.
- Stały się dominującym źródłem kształtowania indywidualnej wyobraźni szerokich rzesz odbiorców, praktycznie całego społeczeństwa.
- Stymulują rozwój kultury, zarówno w jej aspekcie symbolicznym, artystycznym jak obyczajowym i normatywnym, promują nowe tendencje, np. w sztuce, modzie i obyczajach.

Pozytywny wpływ mass mediów

Zależy od ilości czasu poświęcanego na oglądanie mediów, sposobu przekazu, treści, formy korzystania z nich i od walorów, jakimi dany przekaz dysponuje.

MASS MEDIA

- Rozwijają możliwości komunikowania się,
- udoskonalają formy i metody nauczania, uczenia się oraz zdobywanie nowych wiadomości,
- Przyczyniają się do wzbogacania słownictwa, kształtowania osobowości i postaw społeczno-moralnych, przyjmowanie postaw
- ułatwiają kształtowanie pojęć, rozwijanie zainteresowań i zdolności poznawczych,
- przeżywanie emocji i uczuć, inspirowanie do zabawy, rozwijanie twórczości plastycznej.

Media

niosą zagrożenia dla człowieka, zwłaszcza w sferze osobowościowej :

- potrzeb emocjonalnych
- egzystencjalnych
- zachowań jednostki

kultura oglądactwa

- Dowiedziono, że nadmierne obcowanie z jednostki z obrazem, sptyca w niej myślenie, ogranicza krytycyzm, zniechęca do twórczej refleksji.

ale

- Odbiorca ma szansę poznać świat, jego piękno, rozwijać wyobraźnię, pogłębiać wrażliwość na sztukę

Wpływ mass mediów na osobowość

Ślad jaki pozostawia w psychice człowieka jego obcowanie z konkretnym środkiem masowego komunikowania. Fizyczny kontakt z mediami przestaje istnieć, natomiast wpływ wynikający z tego kontaktu pozostaje w jednostce w postaci określonego śladu.

Trwałość

trwałość wspomnianego śladu jest bardzo zróżnicowana.

Przyswojone nietrwałe informacje, które po krótkim czasie ulegają zatarciu w pamięci.

Obrazy, czy informacje, które tkwiąc głęboko w podświadomości mogą stać się motorem do konkretnych działań na podłożu moralnym.

Stanowią inspirację do czynów szlachetnych i pięknych, ale również mogą wzbudzać agresję.

Skutki:

- pogłębianie postawy konsumpcji i stan uzależnienia się od mediów audiowizualnych oraz bierność,
- ucieczka przed twórczą aktywnością
- stępienie uczuć, brak wrażliwości na ludzkie nieszczęście.
- podatność na działania propagandy

INTERNET

- Pozwala na dostęp do różnorodnych informacji, wiadomości, danych,
- ułatwia proces porozumiewania się,
- dostarcza rozrywki,
- realizuje przeróżne zainteresowania,
- pozwala na nawiązywanie nowych kontaktów,
- ułatwia codzienne czynności takie jak: robienie zakupów, operacje handlowe,
- daje możliwość wyrażania emocji, poglądów – anonimowo,
- pomaga w promowaniu i reklamie własnej osoby,
- odrywa osobę od rzeczywistości, która jest przepełniona problemami, stresującymi sytuacjami,
- kreuje nową tożsamość człowieka.

Zaburzenia spowodowane spędzaniem dużej ilości czasu w Internecie to:

- depresja,
- problemy fizyczne,
- skutki w relacjach rodzinnych,
- problemy w szkole i wiele innych

gry komputerowe

Gry o charakterze edukacyjnym mają pozytywny wpływ, ponieważ przyczyniają się do:

- wspomagania nauki,
- wyrównywania braków,
- utrwalania wiadomości,
- kształtowania pamięci, uwagi, myślenia,
- rozwijania wiedzy i umiejętności, poznawania obsługi komputera,
- umiejętności podejmowania decyzji,
- poprawiania koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- zdobywania umiejętności postrzegania, kojarzenia i logicznego myślenia.

Negatywne oddziaływanie gier komputerowych

Negatywne oddziaływanie gier komputerowych jest o wiele silniejsze od oddziaływania przemocy oglądanej w telewizji - aktywne uczestnictwo w grze komputerowej, gdzie gracz nie tylko jest świadkiem przemocy, ale również jej wykonawcą, poprzez postać, którą kieruje.

Skutki:

- odwrażliwienie i znieczulenie na przemoc wskutek wielokrotnego powtarzania aktów agresji i destrukcji
- kiedy dziecko pierwszy raz zabija kogoś w grze, jego emocje są najsilniejsze, natomiast gdy robi to któryś raz z kolei, emocjonalnie jest obojętne
- te działania przenoszą się na życie codzienne
- kojarzenie zachowań agresywnych z nagrodą – w grach, gdzie żeby przejść kolejny etap, należy kogoś zabić lub zrobić mu krzywdę. Za ten uczynek jest się nagradzonym
- zachowania agresywne są kojarzone z nagradzaniem i przyjemnością.

Przemoc w filmie, telewizji, internecie.

Zjawiskiem o wyjątkowej szkodliwości jest pokazywanie przemocy, która imponuje młodemu odbiorcy i tym samym skłania go do naśladowania. Ponadto trywializowanie krzywdy i cierpienia człowieka, lekceważenie ofiary, kształtowanie fałszywego obrazu przestępcy.

Sugestywne ukazywanie bohatera, który dopuszcza się przemocy, wywołuje sympatię i solidarność wobec jego zachowania.

Wszystko to, a także elementy agresji, szyderstwa w filmach animowanych przyczyniają się do budowania fałszywej świadomości medialnej u dzieci.

Dziecko, TAKŻE NASTOLETNIK, oglądając na ekranie przemoc i agresję traci poczucie bezpieczeństwa. Powstaje rodzaj lęku. Dziecko zaczyna się bać.

Można temu zaradzić, ale trzeba dziecku stworzyć okazje, aby mogło o obejrzanym programie rozmawiać, opowiadać go „własnymi słowami”. W trakcie takiej rozmowy należy unaocznic dziecku, co jest jego fantazją, a co fabułą obejrzanego programu. Dotyczy to zwłaszcza młodszych, ale doskonale sprawdza się w przypadku dzieci nastoletnich.

Czym jest cyberprzemoc?

- Najkrócej definiuje się ją jako przemoc z użyciem nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Chodzi tu głównie o Internet, pocztę elektroniczną, czaty, komunikatory oraz telefony komórkowe.
Cyberbullying czy cyberprzemoc może dotknąć wszystkich użytkowników Internetu, bez względu na wiek, ale niewątpliwie najczęściej terminów tych używa się, gdy mamy na myśli przemoc wśród najmłodszych. Do takich działań zalicza się między innymi: nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, wyzywanie, poniżanie kogoś w Internecie lub przy użyciu telefonu, robienie komuś zdjęć lub filmów, potem publikowanie i rozsyłanie takich materiałów bez zgody tej osoby, podszywanie się pod kogoś w sieci, przekazywania cudzych prywatnych e-maili lub wiadomości tekstowych wbrew woli właściciela, rozpowszechnianie w Internecie plotek i nieprawdziwych informacji o danej osobie itp.

Wskazówki dla rodziców

- Nie krytykuj dziecka, gdy zorientujesz się, że to, co robi w sieci jest niewłaściwe. Porozmawiaj z nim, zapytaj jakie strony go interesują, poproś, by dziecko pokazało ci swój profil na portalach społecznościowych.
- Nie zakładaj fałszywego konta i nie podszywaj się pod znajomych twojego dziecka.
- Uczul je na to, by nie podawało obcym ani znajomym internetowych haseł.
- Wytłumacz, jak ważne jest, by dziecko wylogowywało się z komputerów, z których korzysta poza domem.
- Naucz je weryfikowania danych internecie. Przypominaj, że nie wszystko, co można znaleźć w sieci, jest prawdą.

Bezpieczne dziecko w sieci

- Zawsze wiem, co napisałem w postach i uważam na informacje, które podaję.
- Nie zamieszczam czegoś, co może zranić, urazić mnie lub kogoś innego.
- Pamiętam, że to, co raz znajdzie się w sieci, pozostanie tam i może być wykorzystane przez kogoś innego, nawet po latach. Dlatego zawsze, kiedy piszę, muszę być ostrożny.
- Zanim zamieszczę zdjęcie czy obrazek, muszę zastanowić się, komu chcę je pokazać. Mam świadomość tego, że obcy mogą wykorzystać moje materiały w nieakceptowalny przeze mnie sposób.
- Nie podaję personalnych informacji, chronię hasła dostępowe i nie przekazuję ich swoim znajomym.

edukacja medialna

- kształtowanie umiejętności świadomego, krytycznego, odpowiedzialnego i selektywnego korzystania ze środków masowego przekazu, tworzenia i nadawania przekazów medialnych.
- **Kompetencję medialną** rozumie się jako umiejętność analizy i oceny komunikatów, a także komunikowania się na różne sposoby.

Wpływów mass mediów na osobowość, intelekt i rozwój mowy dziecka

Zaobserwowano, że dzieci i młodzież, poddające się zniewalającemu wpływowi mediów, ogarnia swoisty „**paraliż intelektualny**”. Pogłębia się u nich bierny stosunek do rzeczywistości.

Słowo aktywizuje, nadmiar obrazu czyni dziecko biernym.

Do negatywnych skutków oddziaływania telewizji zaliczyć można - „wywołanie przez nią tego, co nazywamy stresem emocjonalnym, nie wpływającym korzystnie na odbiorcę, a wiążącym się z nadmiarem, szybkością i zmiennością przekazywanych przez telewizję informacji”.

Nadmierny kontakt z mass mediami wywołuje lęk przed refleksją i ciszą, tak potrzebną dla równowagi psychicznej.

Telewizja i uczeń

Migocący obraz pojawiający się na ekranie telewizora lub monitora działa bodźcowo na ośrodkowy układ nerwowy – może wywołać zjawisko fotostymulacji. Strumień świetlny płynący z ekranu atakuje układ nerwowy powodując zaburzenia koncentracji i procesów myślowych.

- Telewizyjni uczniowie mają obniżoną zdolność koncentracji, słabo wykształconą zdolność do wysiłku, ponadprzeciętny brak cierpliwości oraz predyspozycji do samodzielnej nauki.
- Nie potrafią uważnie słuchać i szybko się wewnątrznie wyłączają.
- Brak im wytrwałości i mobilizacji intelektualnej przy trudnych zadaniach.
- Częściej popadają w stan apatii i izolują się od rówieśników.
- Są nadpobudliwi i nie potrafią siedzieć cicho, bo tylko w ten sposób mogą zrekompensować bierne obserwowanie ekranu i rozbudzoną nadpobudliwość zmysłów.
- Oczekują natychmiastowego zaspokojenia swych potrzeb i szybkiego rozwiązania problemów.

myślenie i mówienie idą z sobą w parze

- Pamiętajmy, że myślenie i mówienie idą z sobą w parze. Już sam prymat słowa przed obrazem ułatwia dystans, uczy dokonywania roztropnej selekcji wobec natłoku informacji. Szczególne znaczenie ma tu rodzina, atmosfera dialogu, słowa, jaka w niej panuje. Wielu specjalistów oraz doświadczonych pedagogów podkreśla fakt, iż język ukierunkowany jest na „ty”, czyli na dialog. **Dziecko w środowisku słowa nie jest samo.** Siedząc przed ekranem telewizora, komputera zmuszone jest do samotności i do samotnej konfrontacji z własnymi lękami.

Lewa i prawa półkula mózgu

- Za naukę języka odpowiedzialna jest lewa półkula mózgu człowieka. Szybko zmieniające się obrazy telewizyjne i wszechobecne reklamy, zabawki, które wydają dźwięki, nierzadkie korzystanie ze smartfonów i tabletów, to wszystko aktywuje prawą półkulę u dziecka, jednocześnie hamując działanie lewej, co jest przyczyną zaburzeń w rozwoju języka. Współczesne dziecko jest przestymulowane bodźcami prawopółkulowymi, ma natomiast niewystarczająco bodźców lewopółkulowych (czyli językowych) – skutek: przewaga bodźców prawopółkulowych powoduje zaburzenie naturalnego, zdrowego rozwoju mowy.
- Żywe słowo, dialog z drugim człowiekiem, interakcja z nim są odbierane i przetwarzane w lewej półkuli mózgu (językowej). Są to sytuacje, które stymulują pozytywnie rozwój języka u dziecka. Słowo bierne, migający obraz na ekranach jest analizowany i odbierany przez prawą półkulę (niejęzykową)
- Stałe blokowanie językowej półkuli mózgu, negatywnie wpłynie także na kontakty międzyludzkie oraz nawiązywanie znajomości z rówieśnikami. Mowa ulegnie schematyzacji.

Telewizja a mowa

Dziecko telewizyjne dysponuje mniejszym zasobem słów, nie tylko wolniej wzbogaca ten zasób, ale również zna mało pojęć ogólnych. Ma trudności z werbalizacją myśli, dysponując też mocno ograniczonymi możliwościami rozmowy. O wiele więcej wysiłku wkłada w naukę czytania, nie osiągając optymalnego powodzenia.

- dzieci wzbogacają swoje słownictwo w znacznie większym stopniu, gdy kontakt z językiem jest „żywy” niż wtedy, gdy dzieje się to za pośrednictwem telewizji.
- Stawianie dziecka w roli biernego odbiorcy wywołuje schematyczne i stereotypowe zachowania, nie wymagające myślenia i analizowania przyczynowo – skutkowego.
- zwracając się bezpośrednio do dziecka, zachęcamy je do reakcji, do ćwiczenia nowych słów, wyrażień – również tych, które usłyszało od nas przed chwilą.

Długotrwałe korzystanie z elektronicznych mediów powoduje ponadto:

- Stopniowy zanik więzi rodzinnych i możliwości oddziaływań wychowawczych ze strony rodziców.
- Ograniczenie a nawet rezygnację z ruchu i aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu.
- Narażenie dzieci i młodzieży na szkodliwe bodźce psychiczne (przemoc fizyczną i słowną, erotykę), zawarte w wielu programach telewizyjnych i grach komputerowych.
- Zaniedbywania obowiązków szkolnych i domowych.
- Uzależnienia, a w konsekwencji szkody zdrowotne. Uzależnienie od komputera przejawia się najczęściej w postaci uzależnień od gier komputerowych (głównie dzieci) oraz od Internetu (głównie młodzież i dorośli).
- Osłabienie siły woli i osobowości, a także wrażliwości moralnej i więzi rodzinnych.

Aktywność ruchowa i mass media

- Nadwaga i otyłość młodych ludzi wynika nie tylko z nieprawidłowej diety, także z niskiej aktywności fizycznej, rosnącej popularności siedzącego trybu życia i spędzania wielu godzin przed ekranem komputera czy telewizora. **Brak ruchu jest zabójczy dla kręgosłupa.**
- Według badań, u chłopców z wiekiem zmniejsza się odsetek młodzieży uczestniczącej w pozalekcyjnych zajęciach sportowych z 58,1% w wieku 12 lat do 26% w wieku 15 lat! U dziewcząt nie obserwowano tak istotnych różnic.
- Dziennie na oglądanie TV, 29% młodzieży przeznaczą 4 godziny i więcej, a 31,7% badanych korzysta z komputera 2 godziny i dłużej.
- Płeć oraz wiek determinują wyraźnie zachowania związane z aktywnością fizyczną,