# Η παιδαγωγία της βίας και ο βιασμός των παιδιών μας (Ελένη Ανδρουλάκη, Καθηγήτρια)

**Categories :** ΚΟΙΝΩΝΙΑ

**Date :** 1 Μαρτίου, 2007

Είναι γεγονός αναμφισβήτητο ότι η κοινωνία μας έχει μεταμορφωθεί σε κοινωνία βίας. Σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας ένας άνθρωπος αυτοκτονεί κάθε 40 δευτερόλεπτα, ένας άνθρωπος δολοφονείται κάθε 60 δευτερόλεπτα και ένας άνθρωπος πεθαίνει σε ένοπλη συμπλοκή κάθε 100 δευτερόλεπτα [1].
Στα αρχεία των εγκληματολόγων βρίσκει κανείς αυξανόμενο αριθμό παιδιών κάτω των 15 ετών να διαπράττουν φόνους και να διασκεδάζουν ή να υπερηφανεύονται γι' αυτό [2]. Το αδιανόητο έγινε πραγματικότητα: τα παιδιά θύτες, τα παιδιά δολοφόνοι. Τί διαδικασίες πέρασε ένα παιδί για να καταλήξει εκεί; Τι ψυχικό βιασμό υπέστη ένα παιδί 6, 10, 11 ετών ώστε να οδηγηθεί στην τέλεση φόνου; Και ποιος ευθύνεται γι’ αυτό; Οπωσδήποτε όχι το παιδί.

Πέρα από τις θλιβερές περιπτώσεις μίμησης πραγματικής βίας στην οικογένεια ή τις σπάνιες περιπτώσεις νευρολογικών διαταραχών, η συντριπτική πλειονότητα των παιδιών είναι υγιή παιδιά μη βίαιων οικογενειών, τα οποία διδάσκονται τη βία μέσα από την καθημερινή ψυχαγωγία τους. Η προβολή της βίας και η πρόκληση τρόμου είναι ο επιδιωκόμενος σκοπός, το κεντρικό μήνυμα πολλών παιδικών θεαμάτων, αναγνωσμάτων και παιχνιδιών, ώστε να μιλούμε για μια αγωγή βίας που γίνεται πρόδηλα στα παιδιά μας. Δημοφιλή περιοδικά για εφήβους, ιστοσελίδες, καρτοπαιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια με ολοζώντανες εικόνες γεμάτες απίστευτη βία, νεκροκεφαλές, γυμνά, δολοφονημένα σώματα, προσομοίωση εγκλημάτων, μαχαιρώματα, ακρωτηριασμούς, αποκεφαλισμούς, τέρατα με φριχτή ή δαιμονική όψη, βαμπιρισμό [3] κ.α. Να σημειωθεί ότι μέχρι το τέλος του δημοτικού σχολείου το μέσο παιδί έχει παρακολουθήσει στην τηλεόραση περίπου 8.000 φόνους και πάνω από 100.000 άλλες εγκληματικές πράξεις [4], ενώ μέχρι την ηλικία των 18 ετών ο μέσος Αμερικανός έχει δει περίπου 200.000 σκηνές βίας στην τηλεόραση μόνον [5].
Κατά την επίσημη Ένωση Αμερικανών Ψυχολόγων (APA) [6], η οποία αποτελεί την μεγαλύτερη επιστημονική ένωση ψυχολόγων στον κόσμο, και την Αμερικανική Παιδιατρική Εταιρεία [7] η βία στα ΜΜΕ και στα βιντεοπαιχνίδια:

α) αυξάνει το φόβο των παιδιών ότι θα γίνουν θύματα, καθώς και το φόβο τους για τον κόσμο γύρω τους [8].
β) τα απευαισθητοποιεί στη βία, αλλά και στα θύματα της βίας. Τα παιδιά που εκτίθενται στη βία γίνονται λιγότερο ευαίσθητα στον πόνο των άλλων, αφού μαθαίνουν να αποδέχονται τη βία και να μην τη θεωρούν κακή

γ) τα διδάσκει να λύνουν τις διαφωνίες τους με επιθετικό τρόπο
δ) αυξάνει την επιθετικότητα και την αντικοινωνική συμπεριφορά, όπως έχουν αποδείξει περισσότερες από 1.000 έρευνες. Σύμφωνα με τα πορίσματα έρευνας από το Pennsylvania State University «Τα παιδιά που παρακολουθούν βίαια θεάματα, ακόμα και 'απλώς αστεία' κινούμενα σχέδια είναι περισσότερο πιθανόν να χτυπούν τα άλλα παιδιά στο παιχνίδι, να τσακώνονται και να μην υπακούουν στους κανόνες της τάξης» [9]. Τα κινούμενα σχέδια έχουν κατά μέσο όρο 25 βίαιες σκηνές την ώρα, έναντι 5 σκηνών που έχει το μέσο βραδινό τηλεοπτικό πρόγραμμα [10]. Αυτό χρήζει ιδιαίτερης προσοχής, καθότι «κάποιες μελέτες καταδεικνύουν ότι η μεγάλη πλειοψηφία των γονιών δεν αντιμετωπίζει τα καρτούν σαν εκπομπές που πρέπει να ελέγχουν» [11].

Σύμφωνα με την Αμερικανική Παιδοψυχιατρική Εταιρεία (The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry) «η επίδραση της βίας μπορεί να φανεί αμέσως στη συμπεριφορά του παιδιού ή μπορεί να αναδυθεί χρόνια αργότερα, και οι νέοι άνθρωποι μπορεί να επηρεαστούν ακόμα και όταν η οικογενειακή ατμόσφαιρα δεν δείχνει καμία τάση προς τη βία» [12]. Αυτό έχει αποδειχθεί από πλήθος διαχρονικών ερευνών. Ο Dr Leonard Eron και οι συνεργάτες του από το Πανεπιστήμιο του Illinois βρήκαν ότι τα παιδιά που παρακολουθούσαν πολλές ώρες τηλεοπτικής βίας στο δημοτικό παρουσίαζαν υψηλότερα επίπεδα επιθετικής συμπεριφοράς αργότερα, όταν γίνονταν έφηβοι. Ο Dr Eron παρακολούθησε αυτούς τους εφήβους έως την ηλικία των 30 ετών, οπότε και βρήκε ότι «εκείνοι που είχαν παρακολουθήσει πολλή τηλεόραση όταν ήταν 8 ετών, ήταν περισσότερο πιθανόν να συλληφθούν και να διωχθούν για εγκληματικές πράξεις ως ενήλικες» [13]. Επίσης, τα αποτελέσματα 15ετούς έρευνας από επιστήμονες του Πανεπιστημίου του Michigan ήταν ότι άντρες και γυναίκες που είχαν παρακολουθήσει πολλά βίαια τηλεοπτικά προγράμματα ως παιδιά, έδειχναν, ως ενήλικες, βίαιες τάσεις και είχαν καταδικαστεί για εγκληματικές πράξεις σε ποσοστό 3 ή 4 φορές μεγαλύτερο από τον υπόλοιπο πληθυσμό [14]. Και ψυχολόγοι από το Πανεπιστήμιο του Missouri επισημαίνουν ότι η έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια αυξάνει την επιθετική συμπεριφορά, τόσο βραχυπρόθεσμα, όσο και μακροπρόθεσμα: δηλαδή οδηγεί σε εκμάθηση και εξάσκηση επιθετικών λύσεων σε συγκρουσιακές καταστάσεις στην πραγματική ζωή, αύξηση του επιθετικού συναισθήματος, παραβατικότητα, αλλοίωση της δομής της προσωπικότητας [15].
Οι επιστήμονες προειδοποιούν ότι **η βία αυξάνει τη διάθεση για περισσότερη βία**, τόσο στη διασκέδαση, όσο και στην πραγματική ζωή [16] και τονίζουν ότι η επιθετικότητα που προκαλείται από την έκθεση στην τηλεοπτική ή κινηματογραφική βία γίνεται ακόμα μεγαλύτερη όταν [17]:

1) δεν παρουσιάζονται ή μειώνονται οι συνέπειες της βίας (πράγμα που συμβαίνει τις περισσότερες φορές)
2) η απεικόνιση της βίας δικαιολογείται ή εξυμνείται
3) η επιθετική συμπεριφορά ανταμείβεται ή δεν τιμωρείται

4) η βία προβάλλεται ως εύκολος τρόπος επίλυσης των διαφορών
5) ενθαρρύνεται η ταύτιση με τον επιτιθέμενο
6) η βία είναι υπερβολική σε σχέση με τα γεγονότα που οδήγησαν σ' αυτήν
7) η απεικονιζόμενη βία έχει στόχο να προξενήσει βλάβη
8) η βία ξεσπά ανάμεσα σε φίλους ή συμμάχους
9) η βία απεικονίζεται με τρόπο ρεαλιστικό
10) η βία απεικονίζεται με σαδισμό, δηλ. συνδέεται με ευχαρίστηση κατά την εκδήλωσή της ή αποσκοπεί αποκλειστικά στη διασκέδαση του θεατή.

Σε σχετική έρευνα βρέθηκε ότι 1 στα 4 παιδιά που είχαν διαπράξει κάποιο έγκλημα, είχε μιμηθεί ένα έγκλημα που είδε στην τηλεόραση [18]. Έχουμε στη διάθεσή μας πρόσφατες νευροβιολογικές έρευνες που καταδεικνύουν ότι η βία που παρακολουθούν τα παιδιά μαθαίνεται, απομνημονεύεται και ανακαλείται για να λειτουργήσει ως μοντέλο για τη μελλοντική συμπεριφορά τους. Χρησιμοποιώντας μεθόδους νευροαπεικόνισης οι επιστήμονες απέδειξαν ότι οι περιοχές του εγκεφάλου που ενεργοποιούνται στα παιδιά όταν βλέπουν βίαια θεάματα είναι οι ίδιες περιοχές όπου εναποθηκεύονται τραυματικά γεγονότα, το αίσθημα της απειλής και τα κινητικά προγράμματα του εγκεφάλου που κινητοποιούν τον οργανισμό για να αντιδράσει σε μια επερχόμενη απειλή. Έτσι, η εικόνα της τηλεοπτικής βίας καταγράφεται στον εγκέφαλο ως ένα τραυματικό γεγονός, ως μια πραγματική απειλή στην οποία κινητοποιείται ο οργανισμός για να απαντήσει. Και αυτή η καταγραφή αποθηκεύεται στη μακροπρόθεσμη μνήμη, στην περιοχή του εγκεφάλου απ' όπου γίνεται αυτόματη ανάκληση γεγονότων αργότερα. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά αποθηκεύουν εικόνες βίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως «οδηγός» μελλοντικής συμπεριφοράς [19].
Το παιδί εθίζεται στη βία και αυτό δε γίνεται απλά, αλλά με τη χρήση ειδικών μεθόδων. **Οι μέθοδοι εθισμού των παιδιών στη βία είναι οι ίδιες που χρησιμοποιούνται στο στρατό**, ώστε να εκπαιδεύονται οι στρατιώτες για να μπορούν να σκοτώνουν, σύμφωνα με τον ψυχολόγο του στρατού Dave Grossman [20], δηλαδή:

α) **καλλιέργεια κτηνώδους συμπεριφοράς (brutalization)**: εφαρμογή ενός προγράμματος λεκτικών ύβρεων ώστε να καταρρεύσει το ενυπάρχον σύστημα αξιών και να αντικατασταθεί από ένα νέο στο οποίο κυριαρχεί η βία. Και τα παιδιά από μικρή ηλικία μαθαίνουν ότι η βία είναι φυσικό μέρος της ζωής, αφού ακόμα και οι καλοί ήρωες των κινουμένων σχεδίων χτυπούν άγρια ο ένας τον άλλον.

β) **κλασσική εξαρτημένη μάθηση**: η σύνδεση ενός ερεθίσματος με μια αντίδραση χρησιμοποιώντας κάποιο ενισχυτικό ερέθισμα, δηλ. η βία συνδέεται με την ευχαρίστηση. Την ώρα της ξεκούρασης, την ώρα που τρώνε το αγαπημένο τους φαγητό ή πίνουν το αναψυκτικό τους τα παιδιά βλέπουν ταινίες βίας κι έτσι η βία γίνεται μέρος μιας ευχάριστης ρουτίνας.

γ) **συντελεστική εξαρτημένη μάθηση**: η πιθανότητα επανάληψης μιας αντίδρασης καθορίζεται από τις επακόλουθες συνέπειες, που είναι η επιβράβευση ή η τιμωρία. Σχεδόν όλα τα videogames έχουν τα χαρακτηριστικά της συντελεστικής εξαρτημένης μάθησης, αφού ανταμείβουν πράξεις βίας με υψηλούς βαθμούς. Μάλιστα, σε κάποια videogames και computer games δεν μπορεί ο παίκτης να συνεχίσει το παιχνίδι, αν δεν κλέψει ή αν δεν σκοτώσει.

δ) **ταύτιση με πρότυπα**: αυτή η μέθοδος αποβλέπει στην ταύτιση των παικτών/θεατών με άγριους ήρωες, τέρατα, μάγους, ή για παράδειγμα με «καλά» Pokemon, τα οποία συνεχώς επιτίθενται, πολεμούν λυσσαλέα, καταστρέφουν, βασανίζουν κτλ.
Επιπλέον, ανεξάρτητα από την καλλιέργεια εθισμού στη βία και πέρα από την ποιότητα των θεαμάτων, αξίζει να αναφερθεί εδώ ότι η παρακολούθηση της τηλεόρασης από μικρά παιδιά συμβάλλει στη γένεση του συνδρόμου υπερκινητικότητας και ελλειμματικής προσοχής [21]. Η Αμερικανική Παιδιατρική Εταιρεία συνιστά τα παιδιά κάτω των 2 ετών να μην παρακολουθούν καθόλου τηλεόραση διότι η παρακολούθηση τηλεόρασης σε αυτήν την ηλικία «μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την ανάπτυξη του εγκεφάλου, όπως επίσης και την ανάπτυξη των κοινωνικών, συναισθηματικών και γνωστικών ικανοτήτων του παιδιού» [22]. Και οι γιατροί του Πανεπιστημίου της Washington προειδοποιούν ότι **δεν είναι ασφαλής η παρακολούθηση τηλεόρασης από παιδιά μέχρι 3 ετών** . Τονίζουν μάλιστα ότι για αυτή την ηλικία «οποιοσδήποτε χρόνος παρακολούθησης περιέχει κινδύνους και ότι κάθε ώρα αυξάνει τους κινδύνους για τις πνευματικές δεξιότητες των παιδιών» [23]. Επίσης, έρευνες του 1998 και 1999 σε παιδιά δημοτικού και γυμνασίου έδειξαν ότι όσο αυξάνονταν οι ώρες τηλεθέασης, τόσο αυξάνονταν οι διαταραχές ύπνου, τα συμπτώματα άγχους, κατάθλιψης και μετατραυματικού στρες [24].
Και ενώ οι παλαιότερες έρευνες είχαν τεκμηριώσει τις αρνητικές επιδράσεις της βίας στα παιδιά (επιθετικότητα, εφιάλτες, ανησυχία στον ύπνο, φόβος, αντικοινωνική συμπεριφορά, εγκληματική συμπεριφορά, εθισμός κτλ), οι νεότερες έρευνες αποδεικνύουν ότι οι συνέπειες της βίας και του τρόμου εκτείνονται ακόμα και στους ενήλικες. Ενδεικτικά να αναφέρουμε τα πορίσματα έρευνας σε φοιτητές του Πανεπιστημίου Wisconsin: οι νέοι που είχαν παρακολουθήσει τρομακτικό τηλεοπτικό ή κινηματογραφικό θέαμα παρουσίασαν αντιδράσεις φόβου, διαταραχές ύπνου, εφιάλτες, αποστροφή και ιδεοληψίες (έμμονες ιδέες) που συνεχίζονταν ακόμα και 6 χρόνια μετά την παρακολούθηση του τρομακτικού θεάματος [25].

**Η λύση του προβλήματος**

**Ως κοινωνία πρέπει να προλαβαίνουμε και όχι να θεραπεύουμε. Αν δεν**

**προλάβαμε, τώρα πρέπει να θεραπεύσουμε και όχι να αδιαφορήσουμε και όχι να τιμωρήσουμε.**

**Να σταθούμε κοντά στα παιδιά και να συνειδητοποιήσουμε τις ευθύνες μας. Οι ευθύνες της ψυχικής κακοποίησης των παιδιών βαραίνουν εμάς και όχι τα ίδια.**

Χρειάζεται ευαισθητοποίηση της πολιτείας [26], των τηλεοπτικών σταθμών, των συντελεστών των ΜΜΕ, της βιομηχανίας παιχνιδιών.

Ο ρόλος των φορέων της αγωγής, γονέων, δασκάλων κτλ είναι εξαιρετικά σημαντικός. Θα πρέπει να δοθεί προτεραιότητα στη σωστή διαπαιδαγώγηση των παιδιών. Οι γονείς πρέπει να ενημερώνονται και να δείχνουν την απαιτούμενη προσοχή. Συχνά οι γονείς ανησυχούν για το σεξουαλικό περιεχόμενο, αλλά το βίαιο περιεχόμενο δεν τους προκαλεί ανάλογη ανησυχία [27]. Οι περισσότεροι επιστήμονες, όμως, επισημαίνουν ότι οι γονείς έχουν τρομερή δύναμη να μετριάσουν την επίδραση της βίας αν [28]

1. περιορίσουν την ώρα της τηλεθέασης και των βιντεοπαιχνιδιών
2. επιλέγουν προσεκτικά τα θεάματα, αναγνώσματα και παιχνίδια των παιδιών
3. παρακολουθούν τουλάχιστον ένα επεισόδιο των παιδικών εκπομπών οι ίδιοι
4. αποδοκιμάζουν τη βία μπροστά στα παιδιά
5. διδάσκουν στα παιδιά τις συνέπειες της βίας καθώς και εναλλακτικές λύσεις
6. απαγορεύουν κατευθείαν τα βίαια θεάματα και ό,τι οι ίδιοι βρίσκουν ακατάλληλο.

Η Εκκλησία μπορεί να προσφέρει μεγάλη βοήθεια καθοδηγώντας τον άνθρωπο να βρει το οντολογικό νόημα της ζωής και να μάθει να αντιστέκεται σε οτιδήποτε του επιβάλλεται για να τον καταστρέψει.

Τα παιδιά πρέπει να επανευαισθητοποιηθούν και η επανευαισθητοποίησή τους «απαιτεί την μη έκθεση σε βίαιο περιεχόμενο» [29] και την καλλιέργεια των χαρισμάτων τους. Αλλιώς δημιουργούμε παιδιά-δολοφόνους ή αυριανούς πολίτες γεμάτους φόβο, έτοιμους να παραδοθούν έρμαια στη βία της Νέας Εποχής.

**Παραπομπαί**:

[1] http://www.charlotte.com/mld/charlotte/news/4203114.htm?1c
[2] http://www.crimelibrary.com/criminology/kidkill
[3] Ο βαμπιρισμός αποτελεί μορφή σατανισμού. Οι πρακτικές πόσεως αίματος συναντώνται σε σατανιστικά τελετουργικά. Για περισσότερα στοιχεία βλ. σχετική μελέτη στο τεύχος 32 (Απρίλιος-Ιούνιος 2003) του «Διαλόγου» και + π. Αλεβιζόπουλου Αντ. Νεοσατανισμός. Ορθόδοξη θεώρηση και αντιμετώπιση, Διάλογος, 1996.
[4] http://www.uta.fi/FAST/US6/PAPS/kmjv-tvv.html

[5] http://www.aap.org/advocacy/childhealthmonth/media.htm
[6] http://www.apa.org/releases/videogames.html
[7] ένθ. ανωτ. 5
[8] το γνωστό ως «σύνδρομο του μοχθηρού κόσμου» του Gerbner
[9] http://www.apa.org/pubinfo/violence.html
[10] σύμφωνα με την ερευνήτρια Madeline Levine στο http://www.uta.fi/FAST/US6/PAPS/kmjv-tvv.html
[11] Παπαθανασόπουλου Στέλιου, Η βία στην ελληνική τηλεόραση, εκδ. Καστανιώτη 1999, σελ.61
[12] www.aacap.org/publications/factsfam/violence.htm
[13] ένθ. ανωτ. 9
[14] http://www.apa.org/releases/media_violence.html
[15] http://www.apa.org.journals/psp/psp7847721.html
[16] ένθ. ανωτ. 5
[17] http://interact.uoregon.edu/MediaLit?mlr/readings/articles/kalin.html και Παπαθανασόπουλου Στέλιου, Η βία στην ελληνική τηλεόραση, εκδ. Καστανιώτη 1999.
[18] www.medlook.net/article.asp?item_id=1573
[19] http://www.psychiatrictimes.com/p011070.html και http://www.newss.ksu.edu/WEB/News/NewsReleases/murray61803.html
[20] http://www.crimelibrary.com/criminology/kidkill/5.htm
[21] http://www.medlook.net/article.asp?item_id=1287
[22] ένθ. ανωτ.
[23] ένθ.ανωτ.
[24] Dr Cantor Joanne, “What We Can Do About Media Violence”, in “Wisconsin School News”, September 2000.
[25] http://parenthood.library.wisc.edu/Cantor/Cantor.html
[26] Στην Ονδούρα ψηφίστηκε ομόφωνα νόμος που απαγορεύει όλα τα βίαια παιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια.
[27] http://www.uta.fi/FAST/US6/PAPS/kmjv-tvv.html
[28] ένθ.ανωτ. 5, 9, 12
[29] http://www.aegean.gr/culturaltec/pbantima/youth_media/desensitization.htm

*(Πηγή: Περιοδικό «Διάλογος», τεύχος 39, Ιανουάριος- Μάρτιος 2005)*

Αλ. Οψ.: "*Ευχαριστούμε την συγγραφέα του άρθρου για την άδεια αναδημοσίευσής του*"