

АГРЕСІЯ НА ЕКРАНІ ТА В ЖИТТІ

Після виходу у світ у 1774 році роману Гете «Страждання молодого Вертера», написаного в документальній манері (добірка листів із точними датами), Європою прокотилася хвиля самогубств на ґрунті нерозділеної любові. Молоді люди наслідували не тільки манеру вдягатися юного Вертера, а і його спосіб розв'язання проблем нещасливої любові. У деяких країнах церква вимагала заборони роману через його вплив на молодь. Вигаданий і мистецьки представлений у літературному творі сюжет втілювався у реальному житті.

Психологи знайшли кілька пояснень цьому фактові.

Перше полягає в тому, що горе від смерті літературного героя або відомої людини настільки велике, що їхні шанувальники не можуть цього пережити й воліють покінчити з життям. Справді, відомі випадки самогубств (зокрема масових) фанатичних прихильників певних музичних груп після смерті соліста або члена групи. Це пояснення, що дістало назву «теорії важкої втрати», застосовується до низки трагічних випадків, але не може пояснити однієї дивної закономірності. Викликані публікаціями суїциди досить точно відтворюють всі обставини описуваного випадку, у реальності майже точно відтворюється сюжет, представлений у засобах масової інформації.

Друге припущення — людям властиво наслідувати почуте або побачене. У своїй поведінці вони мимоволі й неусвідомлено відтворюють як позитивні, так і негативні моделі.

Теорія «проходження моделі» стала дуже поширеною після публікації результатів експериментів Альберта Бандури — американського психолога, що вивчав механізми агресії в підлітковому віці.

Відповідь на запитання про те, чому телевізійні моделі мають властивість втілюватися в реальній поведінці людей, була для Бандури досить очевидною. Люди просто копіюють те, що бачать навколо себе. Поведінка людей з оточення дитини, підлітка, дорослої людини виступає моделлю для наслідування й копіювання. Поведінка людини в реальному житті залежить від тих моделей, що людина знаходить у засобах масової інформації, від поведінки навколишніх. Спочатку людина копіює поведінку батьків і близьких людей, потім — однокласників і вчителів, улюблених і не дуже телевізійних героїв, керівництва і політиків, чоловіка (жінки), героїв телесеріалів.

Батьки і вчителі передають способи поведінки дітям, ті, у свою чергу, служать об'єктом моделювання для однокласників, утілюють

моделі, засвоєні з фільмів і телепередач, фіксують досвід у книгах і підручниках. Механізми наслідування і копіювання в соціальному середовищі з одного боку підтримують його сталість і заощаджують час, який було б витрачено на навчання методом проб і помилок, з іншого — сприяють зміні середовища за рахунок появи нових «модних» форм поведінки.

В одному з ранніх експериментів Альберт Бандура пропонував дітям пограти з новими іграшками. Діти, звичайно, охоче погоджувалися і йшли до кімнати для ігор. Там справді була досить кумедна іграшка— порцелянова лялька Бобо, але з нею вже грав спеціально навчений актор. У присутності дітей він знущався з ляльки Бобо і бив її, зрештою зовсім знищуючи ляльку. Коли агресивна гра закінчувалася, дітям видавали нову ляльку— точну копію першої. Без будь-яких спеціальних інструкцій вони поводитися стосовно ляльки так само агресивно, як це раніше бачили «на моделі».

Через три місяці дітей знову запросили пограти з Бобо. Вивчені на моделі агресивні зразки поведінки виявилися дуже стійкими — діти знову почали бити й мучити нещасну ляльку Бобо.

В іншій із серій своїх експериментів Бандура замість «живої» моделі показував дітям відеозапис того, як актор «грає» з Бобо. Ефект також виявився сильним. Діти до дрібниць відтворювали побачену в телевізорі агресивну модель. Будь-яка публічна демонстрація агресивних дій, таким чином, значно збільшує агресивність у суспільстві, зокрема й випадки аутоагресії - суїцидальні й аутоагресивні дії — уживання наркотиків, алкоголю, тютюну, різного роду стимуляторів.

Батьки і вчителі передають способи поведінки дітям, ті, у свою чергу, служать об'єктом моделювання для однокласників, утілюють моделі, засвоєні з фільмів і телепередач, фіксують досвід у книгах і підручниках прав споживачів вимагають заборони на публічну демонстрацію вживання алкоголю, тютюну або наркотиків.

Усе було б дуже сумно, якби механізм дії моделі стосувався тільки антисоціальних і агресивних учинків. Але цей механізм не має етичного виміру — він діє стосовно будь-яких моделей, як негативних, так і позитивних.

Це підтвердив експеримент Бандури, у якому діти грали в кеглі й одержували у випадку успішної гри фішки. Ці фішки вони могли поміняти на досить привабливі речі-іграшки, насолоди, канцтовари. Навчений актор грав разом із ними, але частину фішок щоразу, нічого

не пояснюючи, кидав у кухоль для пожертвувань, на якому було написано: «Пожертвування для допомоги бідним». Незабаром діти почали діяти так само. Фішки, які для них мали цілком реальну цінність, вони опускали в кухоль, хоча зміст цих дій розуміли не повністю.

Через кілька місяців діти взяли участь у зовсім іншій грі, але і тоді багато фішок опинилося в кухлі благодійного фонду.

Величезну роль у механізмах навчання на моделях у людському суспільстві відіграють засоби масової інформації — телебачення, радіо, Інтернет і шоу-бізнес. Механізми копіювання широко використовуються з-рекламною та комерційною метою, рідше -- з благодійною та освітньою. На жаль, комерційна реклама фінансується значно краще від соціальної. Свобода в мас-медіа часто призводить до того, що з екрана подаються агресивні й асоціальні моделі поведінки в кількостях, значно більших за просоціальні й альтруїстичні. Бандура підрахував, що протягом тижня з екрана телевізора можна спостерігати до 70000 агресивних дій порівняно з 1200 добрими й альтруїстичними учинками. Що стосується Інтернету, то цифри сміливо збільшуємо у п'ять разів додаючи порнографічну агресію та насильство. Не бачачи в цьому особливого психологічного змісту, Бандура розгорнув масову пропагандистську і роз'яснювальну кампанію, що мала деякий успіх. Суть цієї кампанії полягала, звичайно, не в уведенні цензури. Учений прагнув до усвідомлення й розуміння журналістами очевидних психологічних закономірностей, що мають величезне соціальне значення і значний вплив на життя кожного з нас.

Незважаючи на такі заходи, агресія та насилля продовжують нести кодовану модель-інформацію з екрану у наші голови. Зацікавленні батьки мають можливість спостерігати і порівнювати відповідність поведінки дітей при щоденному «споживанні» порції агресії та насильства, а також поведінку дітей, які через свою зайнятість (уроки, гуртки, заняття вдома вишивкою, різьбленням по дереву, в'язанням, рибальством тощо) рідко дивляться телевізор чи «вбивають час» у Інтернеті. Варто додати, що коефіцієнт здоров'я у другій категорії дітей теж вищий, а наявність систематичних інтелектуальних занять підвищує і рівень IQ.

Отже, якщо Ви дбайливі батьки, здатні взяти на себе відповідальність за виховання і розвиток вашої дитини – задумайтесь над наданою інформацією. Щастя Вам!

Агресія на екрані та в житті



*Психологічна служба школи
"Абетка виховання"*