

A média hatása a kisiskolás gyermekek viselkedésére

Erdei Mária

erdeimarczil7@gmail.com

SZTE JGYPK Alkalmazott Pedagógiai Intézet

Szűcs Sára

szucssarika20@gmail.com

SZTE JGYPK Alkalmazott Pedagógiai Intézet

A 21. században már nélkülözhetlenné nőttek ki magukat a különböző médiaeszközök, azok megtalálhatók szinte minden gyermek környezetében. Írásunkban a médiahasználat és a média veszélyeinek áttekintése után saját feltárásunk eredményét mutatjuk be. Kutatásunkban azt vizsgáltuk, hogy a 3–4. osztályos gyermekek milyen média eszközöket használnak, mennyi időt töltenek egy adott eszközzel, illetve ezt kivel együtt teszik. Kutattuk azt is, hogy mindez milyen hatást gyakorol a gyermekek viselkedésére, tanulmányi teljesítésére, valamint azt, hogy van-e összefüggés az agresszív viselkedés és a médiahasználat között.

Kulcsszavak: *médiahasználat, kisiskolás kor, hatások*



Bevezetés

A 21. században már nélkülözhetetlennek számítanak az egyes médiaeszközök. Elmondható, hogy Magyarországon szinte minden háztartásban, sőt gyermekszobában megtalálhatók valamilyen formában, legyen az televízió, számítógép, laptop, táblagép vagy a mobiltelefon (Sági, 2007). A gyermekek szinte beleszületnek ebbe az internetes világba, ebben nőnek fel, ezt látják a szüleiktől és a környezetüktől, így ők a legvédtelenebb kategória a médiaeszközök káros hatásaival szemben (Molnár, 2004). A gyerekek fogékonyak a külvilág ingereire. Kisiskolás korban egyre több információt látnak, hallanak, tanulnak, és ezzel nő a világ iránti kíváncsiságuk, és ezt a tudásvágyat legtöbbször a különböző tömegtájékoztatási eszközök elégítik ki, azonban a gyermekek a tévében vagy az interneten látott híryanagyokat még nem tudják úgy értelmezni, ahogyan a felnőttek, pusztán azért, mert a szellemi érettségük még nem érkezett el arra a szintre (Kósa, 2006).

Azért választottuk ezt a témát, mert sajnos tapasztalatunk szerint sok családnál előfordul, hogy a televíziót, táblagépet, mobiltelefont elektromos bébiszitterként használják (Simonné, 2007). Bekapcsolnak a gyermeknek egy gyermekeknek szánt műsort,

majd ott hagyják vele. Nem ellenőrzik a mese tartalmát, mondanivalóját, a gyermeknek nincs lehetősége a látottak megbeszélésére. Amennyiben ez az ellenőrzés mégis megtörténik, és a szülők nem találnak kifogást a műsor tartalmában, az adás közben bejátszott reklámokat – személyes jelenlét híján – nem tudják felügyelni. Az interneten leselkedő veszélyek is megszámlálhatatlanok, amelyeket a gyermekek nem képesek még felmérni. Egy telefonon bekapcsolt meseoldalról nagyon gyorsan képesek felnőttoldalakra elkalandozni, ehhez még csak az sem szükséges, hogy bárhova elkattintsanak. Az egyes oldalakon felugró reklámablakok nagy számban tartalmaznak nem nekik való tartalmat. Továbbá a témaválasztásunkat az is indokolja, hogy a kisiskolások körében egyre népszerűbbek az internetes játékok, amelyek háttérbe szorítják a társas kapcsolatokat. Témánk aktualitását az adja, hogy az online oktatás során a gyermekek még inkább beszorultak az internet világába.

Amit a médiáról tudni érdemes

A média a latin *medium* szóból ered, amely eszközt, közeget, közepet jelent. Szűkebb értelemben ide sorolható a sajtó, a rádió, a televízió és az internet, tágabb értelemben ezeken kívül még a CD, a DVD és egyéb videórendszerek, valamint az okostelefonokon, táblagépeken és számítógépeken futó alkalmazások. Nem összekeverendő a technikai eszközökkel, ugyanis azok nem formálják önmagukban a társadalmat (Bene, 2015). Barbier és munkatársai (2004) így definiálták a médiát: „*Médiának tekinthetünk minden társadalmilag létrejött kommunikációs struktúrát, sőt a definíciót kiterjesztve, médiának nevezünk e struktúrák hordozóit.*” (Barbier és mtsai, 2004).

A médiamanipuláció területei Bene (2015) felosztása alapján

1. Játékfilmek és sorozatok – részt vesznek a szocializációban. Mindaddig nem probléma, amíg a szülőktől hatékonyabb és több példát kapnak, mint a médiából.
2. Animációs filmek és rajzfilmek – a történeteknek nagyon sokszor nincs végkifejletük: a rossz nem kap büntetést, a jó pedig nem kap jutalmat. Amikor e filmeknek nincs mondanivalójuk, tanulságuk, előfordul, hogy csak a színekkel, beszéddel, mozgásokkal kötik le a figyelmet. A gyermekek nem tudják értelmezni a filmeket, azáltal bizonytalanná válnak.
3. Hírműsorok – a gyerekek ritkán néznek ilyen típusú műsorokat, a szülők viszont igen, és számot kell vetni azzal, hogy ezek is manipulálhatnak és hazudhatnak.
4. Szórakoztató műsorok, valóságshow-k, vetélkedők – az első kettő azt mutathatja a gyerekeknek, hogy a híressé váláshoz nem kell tudás, ügyesség, tehetség, csak szerencse. A vetélkedők ma már szintén nem feltétlenül a tudásra alapoznak, hanem merészségre ösztönöznek, még akkor is, ha ez nem vet jó fényt ránk.

5. Reklámok – legjobban a gyerekek vannak kitéve a reklámok hatásainak. A gyermekek feltétel nélkül hisznek a reklámoknak, a szülők pedig nagy valószínűséggel megveszik gyermekeiknek a reklámok által kínált tárgyakat, pl. játékszerket.

A média szerepe a gyermekek életében

A média fontos szerepet játszik a gyermekek szocializációjában. A világ értelmezését képekkel, hangokkal, írásokkal támasztja alá, ezzel háttérbe szorítva a szülőket és az iskolát. A média nemcsak szórakoztat, leköti a gyermekek figyelmét, véleményt formál körüljáról, rosszról, a szórakozásról, de személyiséget is formál (*Béres és Korpics, 2011*). A médiának a szocializációs hatásán kívül jelentős szerepe van abban is, hogy megváltoztatja az iskolai szerepvállalást is. Hatással van a teljesítményre, magatartásra, és jelentősen növelheti az iskolai erőszak megjelenését. A gyors tempó befolyásolja az összpontosítást és a koncentrálóképeséget. Ez megnyilvánulhat abban is, hogy az iskolában a munkavégzés közben a gyermekek figyelmetlenek, pontatlanok, egyre türelmetlenebbek lesznek.

Kósa Éva (2007) szerint két tényező határozza meg, hogy milyen hatással lesz a média a gyermekekre: az egyiket mennyiségi, a másikat pedig minőségi mutatóknak nevezi. A mennyiségi tényező alatt azt érti, hogy milyen tartalmakkal, mennyi időre találkoznak a gyermekek. A minőségi mutató arra vonatkozik, hogy a gyermek mennyire képes megérteni a látottakat és, hogyan tudja azokat értelmezni. Ezeket a tartalmakat életkoronként máshogyan értelmezik, mint a felnőttek. Ez gyerekkori életkori sajátosság (*Béres és Korpics, 2011*).

Kiszámíthatatlan következményekkel járhat, ha nem az életkornak megfelelő műsort néznek, vagy nem megfelelő játékkal játszanak. A nem nekik való, erőszakkal, szexualitással vagy akár csalódással, veszteséggel, veszedéssel megjelölt mesék rendszeres nézése komoly problémákat okozhat. A meg nem értett cselekmények, feldolgozatlan élmények, büntetlen rossz tettek károsan hatnak a gyermekekre, és növelheti bennük az agressziót, a szorongást, valamint az iskolai teljesítmény romlásához vagy viselkedészavarhoz vezethetnek (*Kósa, 2007*).

A számítógép hatása a gyermekekre

Nemcsak a tévének van hatalmas szerepe a gyermek szocializációjában és személyiségfejlődésében, hanem a számítógép-használatnak is. A gyermekek egyre fiatalabb korban kerülnek a virtuális világ elé. Az online oktatás most még több gyermeket kényszerít a képernyő elé. A számítógép hatását főként az előtte eltöltött idő hossza fogja meghatározni. A gép előtt eltöltött idő ugyanis kiszakítja a gyermeket a valós világból, a gyermek az úgynevezett virtuális világba csöppen. Egy-egy játék során saját karaktert és életet kell megformálnia, azt, amit a játék alatt él. Fontos, hogy a valós életben több időt

éljen meg, itt tapasztalja meg az igazán lényeges dolgokat, itt szerezze meg a személyiségéhez szükséges értékeket. Ha a számítógép előtt eltöltött idő több, mint a valóságban eltöltött idő, akkor a gyermek torz képet fog kapni a világról. Nem fogja megtanulni, hogy egyes dolgok eléréséhez idő, kitartás és belefektetett munka szükséges, ellentétben a számítógépes játékkal, amelynek során egy-egy kattintással megszerezhető minden.

Ezeknek a gyermekeknek a valós környezet már ingerszegénnyé válik, így ők már nem fognak elmenni társaikkal focizni, kosárlabdázni, játszani, hiszen ezt az interneten is megtehetik. Egy másik nagy probléma az internetes játékokkal, hogy az agresszivitást gyakoroltatják. Tehát bizonyos feladat teljesítéséhez le kell győzni az ellenfelet valamilyen harcban. Ezekre a harcokra többnyire véres csaták folyamán kerül sor (*Novák, 2019*). Gyakran fogalmazzák meg úgy, hogy csak játék, de ez esetben felmerül a kérdés, hogy mi különbözteti meg a valós emlékképeinket a virtuális játékban megélt emlékképeinktől. A játék során megélt érzések olyan hamis képzetet keltenek, mintha a játék történései valós események lennének: például a gyermek a játékban – a győzelem érdekében – megöli a barátja karakterét, és ezt teljesen elfogadhatónak tartja. Amíg a gyermekek el tudják különíteni a valós világot a virtuálistól, nincs probléma, de egy zaklatott lelkiállapotban sokszor összerosódnak ezek az emlékképek, és olyan cselekedetekhez vezethetnek, amelyeket a játékban használnak, ám itt valós ember életét vehetik el. Ezeknél a gyermekeknél gyorsan kialakul a függőség, ha nincs egy tudatos szülő, aki kontrollálja a számítógép használatának időtartamát.

A kutatás bemutatása

Kutatásunkban azt vizsgáljuk, hogy a 3–4. osztályos gyermekek milyen média eszközöket használnak, mennyi időt töltenek egy adott eszközzel, illetve ezt kivel együtt teszik. Kutatjuk azt is, hogy mindez milyen hatást gyakorol a gyermekek viselkedésére, tanulmányi teljesítésére, valamint azt, hogy van-e összefüggés az agresszív viselkedés és a médiahasználat között.

Hipotéziseink a következők:

H1: Feltételezésünk szerint manapság minden kisiskolás gyermek életében megjelennek valamilyen formában a médiumok, melyek nem minden esetben gyakorolnak jó hatást a gyermekekre.

H2: Feltételezésünk szerint a vizsgált korosztályban nagymértékben fordulnak elő magatartási zavarok, valamint agresszív viselkedés azoknál, akik egyedül, korlátozások nélkül nézhetik a tévéműsorokat, használhatják az internetet.

H3: Feltételezésünk szerint a médiaeszközök felügyelet nélküli használata negatívan befolyásolja a vizsgált korosztály iskolai teljesítményét.

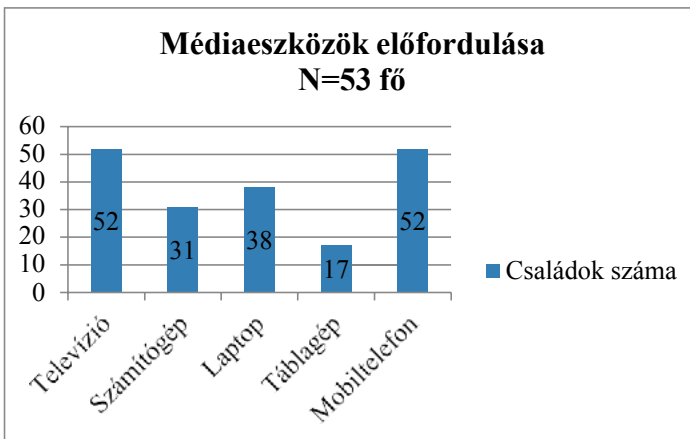
A vizsgálatunk kvantitatív módszerű, eszköze egy online kérdőív volt, amit a 3–4. osztályos tanulók szülei töltöttek ki. A kérdőíveket a Facebook nevű oldalon osztottuk meg, abban bízva, hogy rövid időn belül minél több felhasználóhoz elér. A kérdőívünk

19 kérdésből állt, a kérdések a célcsoportra vonatkozó adatokat gyűjtötték. Kutatásunkhoz azért ezt a korosztályt választottuk, mivel leendő hivatásunkhoz illő korcsoportot szeretnénk volna vizsgálni, valamint ők már rendszeres használói a számítógépes játékoknak is. A kérdőívünket N= 53 fő töltötte ki. A vizsgált korosztályból 47,2% (25 fő) férfi és 52,8% (28 fő) nő. Az osztályok szerinti megoszlás a következő volt: 57,7 % (30 fő) 3. osztályos, míg 42,3% (23 fő) 4. osztályos tanuló.

A kutatási eredmények bemutatása a hipotézisek tükrében

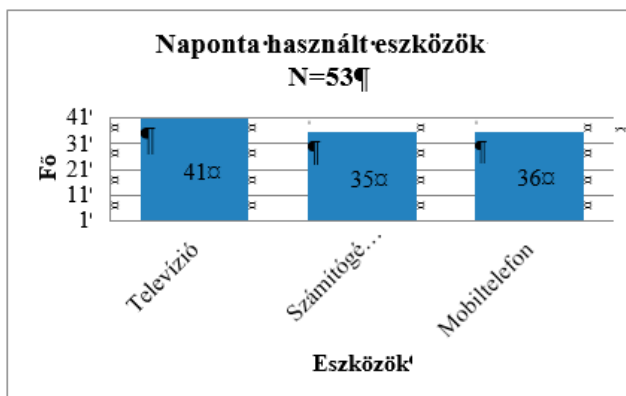
H1: Feltételezésünk szerint manapság minden kisiskolás gyermek életében megjelennek valamilyen formában a médiumok, melyek nem minden esetben gyakorolnak jó hatást a gyermekre.

A kutatásunkból kiderül, hogy a vizsgált gyermekek családjában minden háztartásban megtalálható legalább egy tömegkommunikációs eszköz.



1. ábra: Médiaeszközök előfordulása

A diagramon jól látható, hogy a megkérdezettek közül 98,1% (52 fő) családnál megtalálható a mobiltelefon és a televízió is. Ezeket követi a laptop 71% (38 fő), majd nem sokkal lemaradva a számítógép 58,4% (31 fő), végül a nem olyan réginek számító táblagép 32% (17 fő). A gyermekek több mint fele rendelkezik már mobiltelefonnal. A legtöbb – kisiskolás – az eredmények alapján – átlagosan 8 évesen kapja meg az első mobiltelefonját. Kiderült, hogy családonként nem csak egyetlen tömegkommunikációs eszköz jelenik meg, hanem a megkérdezett családok nagyobb hányadában majdnem az összes eszköz megtalálható. Kutatásunkból kiderül, hogy a megkérdezettek közül 98,1% (52 fő) család interneteléréssel is rendelkezik.



2. ábra: Naponta használt eszközök

A második diagramon jól látszódik, hogy a gyermekek naponta használják a televíziót, a számítógépet/laptopot és a mobiltelefont. A hipotézisünk, miszerint a kisiskolás gyermekeknek az életében valamilyen formában jelen vannak a médiaeszközök, beigazolódott.

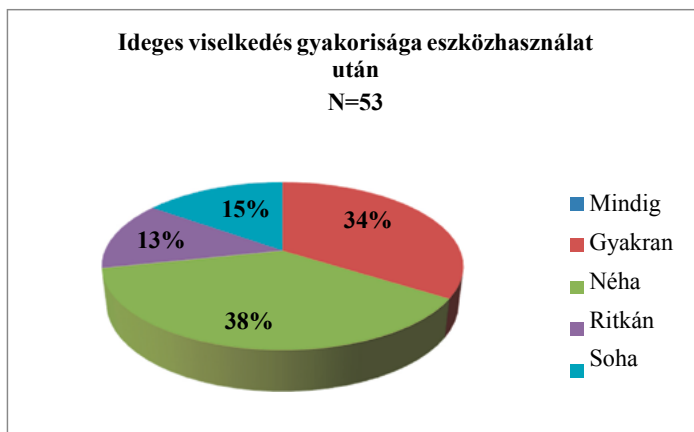
H2: Feltételezésünk szerint a vizsgált korosztályban nagymértékben fordulnak elő magatartási zavarok, valamint agresszív viselkedés azoknál, akik egyedül, korlátozások nélkül nézhetik a tévéműsorokat, használhatják az internetet.

A kérdőívünk megmutatja, hogy ezeket az eszközöket a gyermekek eszközönként leginkább napi egy-két órában használják. A gyermekek 75,4%-a (40 fő) mindig, vagy gyakran felügyelet nélkül televíziózik, internetezik vagy használja a mobiltelefont.

Az egyedül töltött idő alatt a gyermeknek korlátlan lehetősége nyílik arra, hogy bármely tévécsatornára váltson, kedve szerinti számítógépes játékot válasszon, illetve ellenőrizetlenül böngésszen az interneten.

A kisiskolások szabadidejükben leggyakrabban a tévénezést és az internetes játékot részesítik előnyben. Ezek a játékok és műsorok nem minden esetben felelnek meg az életkoruknak. Amellett, hogy a gyermekek gyakran ülnek egyedül a tévé vagy számítógép előtt, a szülők próbálják őket korlátozni ezek használatában. A megkérdezett szülők ezt nagyon komolyan veszik, közülük többen is használnak a számítógépekre olyan szűrőprogramokat, amelyek blokkolják a felnőtt-tartalmakat, valamint a televízióra gyermekzár van beállítva, ezen felül több egyéni módszer segítségével is próbálják gyermekeiket nyomon követni. Azt gondoljuk, ez nem feltétlenül elegendő, hiszen a gyermekek számára nemcsak a szexuális tartalmú csatornák, oldalak jelentenek veszélyt, hanem egy erőszakkal, agresszivitással teli játék, rajzfilm vagy nem az adott korosztálynak megfelelő film is. Fontos lenne, hogy a szülők is szakítsanak időt arra, hogy a gyermekkel együtt leüljenek megnézni egy mesét vagy filmet, hogy a gyermeknek

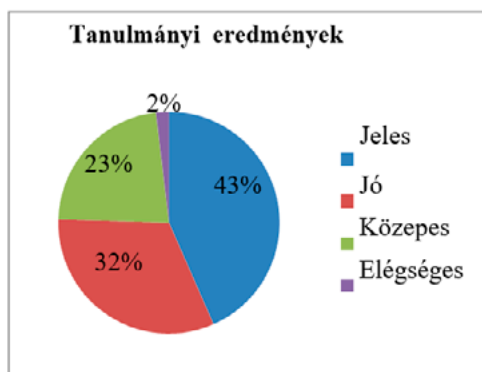
lehetősége legyen a benne felmerült kérdéseket, frusztrációkat egy felnőttel tisztázni. Így gondoljuk a játék esetében is: a gyermeket nem szabad eltiltani tőle, viszont választhatnak olyat, amelyhez akár a szülők is csatlakozhatnak. Kérdőívünkéből is kiderül, hogy a kisiskolásokra negatívan hathatnak a médiaeszközök. A válaszadók közül 90,5% (48 fő) vett már észre gyermekén agresszivitást, idegességet az eszközök használata után. A hipotézisünk, amelyben feltételezzük, hogy a televízió, valamint az internetes játékok agresszív, ideges viselkedést válthat ki a gyermekekben, beigazolódott.



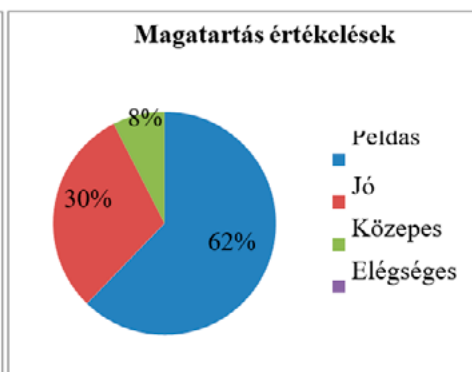
3. ábra: Ideges viselkedés gyakorisága eszközhasználat után

H3: Feltételezésünk szerint a médiaeszközök felügyelet nélküli használata negatívan befolyásolja a vizsgált korosztály iskolai teljesítményét.

A vizsgálatunkból kiderült, hogy a gyermekek sok időt töltenek a televízió, számítógép és mobiltelefon használatával, azonban az is megmutatkozott, hogy emellett átlagosan napi 2-3 órát fordítanak az iskolán kívüli tanulásra. Az eredmények vegyes tendenciákat mutatnak. A jeles tanulók 43,4% (23 fő), a jó tanulók 32,1% (17 fő), a közepes tanulók 22,6% (12 fő) és az elégséges tanulók száma nagyon alacsony, összesen 1,9% (1 fő). Összességében elmondható, hogy jó tanulmányi eredménnyel rendelkeznek. Magatartásból sem született kirívóan rossz eredmény. Véleményünk szerint ez azt mutatja, hogy a média a diákok tanulmányi eredményét csak kismértékben befolyásolja. A hipotézisünk, miszerint a felügyelet nélküli médiahasználat negatívan befolyásolja az iskolai eredményeket, nem igazolódott.



4. ábra: Tanulmányi eredmények



5. ábra: Magatartás-eredmények

Következtetések

A kutatásunkat összefoglalva és a hipotéziseinket értékelve arra az eredményre jutotunk, hogy a média gyakran negatív hatást gyakorol a gyermekekre. Ugyanakkor a mai világban lehetetlenség elkerülni, hogy a fiatalok kapcsolatba kerüljenek a médiával. A felgyorsult életritmus, az azonnali kommunikáció szükségessége megköveteli, hogy a felnőtteknek legyen valamilyen telefonos vagy internetes elérhetőségük, ezáltal a gyermekek is hamar fogják megismerni ezeket az eszközöket. Ezért úgy gondoljuk, a tudatos médiahasználatra nevelés és a megfelelő példamutatás elkerülhetetlen, ez utóbbi alatt azt értjük, hogy a szülő nem szolgáltathat rossz mintát gyermekének azzal, hogy a napja java részét – gyakran céltalanul – a médiaeszközök használatával tölti, mert a gyermek ezt a példát fogja követni. Fontos azonban megemlíteni, hogy a digitális világ lehetőségeit nem csak rosszra lehet használni, hiszen az interneten nagyon sok képességfejlesztő – például ügyességi, tanulást segítő, gondolkodtató – játék is megtalálható. A tiltás nem megoldás, tekintve, hogy az inkább kíváncsossá teszi a tiltott dolgot a gyermek számára. Próbáljuk a gyermekek figyelmét olyan irányba terelni, amely hasznos fog hozni a számára. A kérdőív vonatkozó részére adott válaszokból kiderült, hogy a gyermekek gyakran felügyelet nélkül nézik a tévéműsorokat, ezért a szülőknek érdemes arra törekedniük, hogy a gyermek ne egyedül, hanem velük együtt nézze meg, majd beszélje meg a közösen kiválasztott filmet, s ezzel elkerülhetővé válik, hogy a gyermek olyan tartalmú adásokat nézzen, amelyek feszültséget, frusztrációt keltenek benne. Minden műsor után igyekezzünk megbeszélni a látottakat.

Kiderült továbbá, hogy a médiahasználat nem gyakorol nagymértékű hatást a vizsgált korosztály tanulmányi eredményére, ugyanakkor a szülők elmondása szerint a játék közben és után is nagy számban mutatkozik viselkedésváltozás. Ezért is fontos, hogy a gyermekek csak nekik megfelelő filmeket nézhessenek, kellően szelektált játékokkal játsszanak, valamint e tevékenységeket felnőttek felügyelete mellett végezzék.

Ha mindez nem így történik, a médiahasználat jó eséllyel lesz káros hatással a gyermek személyiségére, gondolkodásmódjára és későbbi életére. A szülőknek, pedagógusoknak nagy feladatuk és felelősségük, hogy a médiahasználathoz kapcsolódó minden tevékenységhez megfelelő digitális kompetenciát biztosítsanak a gyermekek részére.

Irodalom

- Bene Zoltánné Pusztai Virág (2015): *Médiaelmélet*. Szegedi Egyetemi Kiadó – Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, Szeged.
- Béres István és Korpics Márta (2011): *Média – kultúra – gyermekek*. Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pécs.
- Kósa Éva (2006): A média szerepe a gyermekek fejlődésében. In: Hitseker Mária és Szilágyi Zsuzsa (szerk.): *Mindentudás Egyeteme. 5. kötet*. Kossuth Kiadó, Budapest. 165–186.
- Kósa Éva (2007): A kisgyerekek és a média. In: *Párbeszéd a médiáról” konferencia-sorozat, A kiskorúak védelme a médiaszolgáltatásokban*. Műegyetemi Kiadó, Budapest. 6–18.
- Molnár Péter (2010): A média szerepe a gyermekek életében. *Módszertani Közlemények* 50. 2. sz. 56–62.
- Novák Ferenc (2019): *Mit okoz túl sok digitális játékprogram?* <https://www.gyerekeveles.hu/ne-szamitogepessen-a-gyerek/> (2021. április 23.)
- Sági Matild (2007): Pozitív és negatív változások a gyerekek és a média kapcsolatában. In: *„Párbeszéd a médiáról” konferencia-sorozat. A kiskorúak védelme a médiaszolgáltatásokban*. Műegyetemi Kiadó, Budapest. 29–33.
- Simonné Toldi Ágnes (2007): A tévéműsorok és a reklámok hatása a gyermekekre a szülők aspektusából. In: *„Párbeszéd a Médiáról” konferencia-sorozat, A kiskorúak védelme a médiaszolgáltatásokban*. Műegyetemi Kiadó, Budapest. 24–27.