

# Aleksandra Jaworska

---

## Zagrożenia dzieci i młodzieży - profilaktyka

---

Studia nad Rodziną 3/1 (4), 119-126

---

1999

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Aleksandra JAWORSKA

## ZAGROŻENIA DZIECI I MŁODZIEŻY – PROFILAKTYKA

Ważne zagadnienie, jakim jest profilaktyka zagrożeń dzieci i młodzieży, wymaga postawienia właściwej diagnozy. Potrzebna jest ona przede wszystkim rodzicom, wychowawcom, nauczycielom i duszpasterzom. Wzajemna współpraca i odpowiednia pomoc może uchronić młode pokolenie przed wyborem fałszywej wolności, która uzależnia i zniewala, pozostawiając niejednokrotnie w psychice młodego człowieka głębokie rany, uczy buntu wobec autorytetów, ucieczki od odpowiedzialności i prawdy.

W pierwszej części omówione zostaną te zagrożenia, które są powszechne i łatwo dostępne dla dzieci i młodzieży. Rodzice i wychowawcy są często ich nieświadomi, albo też milcząco je aprobują. Są to: pornografia i wolna miłość dla dzieci i młodzieży, prezentowana w popularnych czasopismach młodzieżowych; fikcja, magia, okultyzm i kult Szatana, obecny w grach planszowych, wirtualnych grach komputerowych, grach fabularnych typu RPG, w sataniście muzyce *heavy metal*, oraz zagrożenia płynące ze strony subkultury *techno*.

### 1. Pornografia

Na największej giełdzie komputerowej w Warszawie obok pirackich programów gier komputerowych dużą popularnością wśród nastolatków w wieku lat 13-14 cieszy się pornografia na płytach kompaktowych przeznaczona – jak twierdzą dystrybutorzy – tylko dla dorosłych. Jednakże od młodocianych klientów wymaga się jedynie, aby dysponowali odpowiednią ilością kieszonkowego. Sprzedawcy uważają, że brutalne sceny gier komputerowych i pornografia nie mają większego wpływu na psychikę dzieci, a jedynie uczą sprawniejszej obsługi komputerów<sup>1</sup>.

Pornografia dla dzieci i młodzieży jest dostępna także w czasopismach typu „Bravo”, „Girl”, czy też „Pop-Corn”. Artykuły, instrukcje i zdjęcia zamieszczone w czasopismach przesiąknięte są erotyką, stymulują wyobraźnię i programu-

<sup>1</sup> M. Pietrzak, Przemoc i nagie ciała bez żadnych ograniczeń, *Życie Warszawy* (30.03.1998).

ją sferę podświadomości, ucząc postaw użycia i rozwiązań, reklamują środki antykoncepcyjne, które warto wykorzystać „w koniecznych i przypadkowych sytuacjach”, uczą stylu zwanego popularnie „na luzie, lekko i przyjemnie”.

Wyniki przeprowadzonej ankiety wśród uczniów klas VI-VII w jednej ze szkół podstawowych w Polsce wykazały, iż 80% uczniów deklaruowało chętnie czytanie tego typu czasopism, z tego ok. 50% czytała je regularnie. W opinii młodzieży rodzice nie interesują się i milcząco aprobują sięganie po tego typu gazety<sup>2</sup>.

## 2. Gry dla dzieci i młodzieży w wieku od 8-14 lat

Są to gry terenowe, figurkowe gry bitewne, fantastyczne gry karciane. Nie są to gry podobne do dawnych planszowych gier wojennych, w które chętnie grali także dorośli. Ten nowy typ gier planszowych można kupić bez trudu w sklepach z zabawkami. Na pudełkach znajdziemy zachęcające reklamy: „zaprzedali swe dusze Chaosowi, ci zgorzkniali i pokręceni wojownicy bogów ciemności są przerażający w bitwie...”<sup>3</sup>. Gry są przeznaczone dla dzieci powyżej 9 roku życia, grający posługują się w nich figurkami, ustawianymi na planszy. Podstawowe wyposażenie gracza to podręcznik oraz dodatki. Cena zestawu waha się w granicach od 320 do 2.000 zł<sup>4</sup>. Fabuła skupia się wokół fikcji i mitologii, pozbawiona jest historycznego kontekstu. Bohaterzy, z którymi utożsamia się dziecko, to odstrasżające i przebiegłe istoty, żyjące w mrocznych ciemnych lochach. Obok gier planszowych popularne są również gry karciane, których fabuła osnuta jest na magii, okultyzmie, magicznych kartach, talizmanach i kryształowych kulach<sup>5</sup>.

## 3. Wirtualne gry komputerowe

Można je nabyć w księgarniach, przeznaczone są dla młodzieży od 14 roku życia. Na opakowaniach czytamy takie reklamy jak: „Stań się demonem, zbuduj potężne imperium zła, Ataki zombie (żywych trupów)”<sup>6</sup>. Bohaterami gier są: Szkielety, Jaszczuroludy, ludzie Imperium, Obumarli, czy też Wielkie Demony Chaosu. Charakterystyczne kolory przypisywane wojownikom to czerwień krwista, brąz wymiocin, brąz Bestii, brąz robaków, barwa trędowata<sup>7</sup>.

Gry przepełnione są agresją, brutalnością i przemocą. Komputer daje duże możliwości posługiwania się różnymi rekwizytami, nieosiągalnymi w grach

<sup>2</sup> J. Maciołek, Droga donikąd, czyli rzecz o młodzieżowych magazynach typu *Bravo*, *Katecheta* 1998 n. 4-5, s. 103.

<sup>3</sup> J. Patter, Gry wojenne, *Nasz Dziennik* (9.11.1998).

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> D. Zarębska-Piortowska, Wideoklipy z piekła, *Magazyn* n. 45 dodatek do *Gazety Wyborczej* (11.07.1997-11.08.1997).

<sup>7</sup> J. Patter, Gry wojenne, *Nasz Dziennik* (9.11.1998).

planszowych. Wykorzystujący je gracz nie jest już tylko biernym obserwatorem przemocy. Bywają gry, w których aby osiągnąć jakiś cel strategiczny, należy używając odpowiedniego przycisku zastrzelić z karabinu maszynowego przypadkowych przechodniów. Gracza pochłoniętego grą może nie dziwić fakt, że przechodniami tymi są na przykład kobiety w ciąży lub osoby w podeszłym wieku, poruszające się o lasce. W innej grze, rozgrywanej na torze wyścigowym, nie chodzi o rywalizację mistrzów – najczęściej „zabawy” i emocji ma dostarczyć rozjeżdżanie przypadkowych przechodniów. Są także gry, w których po włączeniu odpowiedniego przycisku otrzymuje się brawa za rozstrzelanie z zimną krwią bezbronnych ludzi<sup>8</sup>.

#### 4. Gry typu RPG

Cieszą się dużą popularnością wśród młodzieży w wieku od 16-18 lat. RPG (*role-playing games*) w wolnym tłumaczeniu oznacza „odgrywanie roli”. Popularnie RPG określa się jako grę fabularną.

Grę prowadzi tak zwany Mistrz Ceremonii (Mistrz Gry), który wyznacza odtwórców poszczególnych postaci, kieruje graczami i podejmuje ostateczne decyzje, sam pełni zazwyczaj rolę narratora, korzystając z podręcznika, w którym zamieszczony jest scenariusz. Przeciętny czas trwania jednej gry wynosi od 3 do 8 godzin. Graczami są głównie chłopcy, przeważnie uczniowie szkół średnich. Ich zadanie polega na tym, ażeby jak najlepiej wcielić się w fikcyjną postać i odegrać daną rolę używając wyobraźni. Grający zatem mają sobie wyobrazić, że popełniają morderstwo, podpalają, torturują, gwałcą lub kradną<sup>9</sup>. Mistrz Gry starannie dobiera osoby, które powinny odznaczać się odpowiednimi predyspozycjami psychicznymi, a zatem gra nie jest dla „mięczaków”.

Prekursorem RPG była wydana na początku lat siedemdziesiątych w Ameryce gra *Dungeons and Dragons* („Jaskinie i smoki”). Do Polski sprowadzono ją w 1986 roku. W grze tej wybiera się fikcyjnego bohatera, którego grający mają uśmiercić używając sposobu i typu broni uprzednio wylosowanego za pomocą rzutu kostką<sup>10</sup>. Pozostali gracze są wojownikami. Na kanwie tej gry powstały również inne, w których najmocniejszą bronią są magia, czary i zaklęcia. Grający uczą się jednocześnie zasad czarnoksięstwa i umiejętności posługiwania się symbolami okultystycznymi.

Oto dwa wybrane przykłady gier fabularnych typu RPG, dostępne na polskim rynku:

Gra narracyjna grozy: *Wampir-Maskarada*. Gracze wcielają się w wyobraźni w wampiry. Zwolennicy gry twierdzą, że nie jest ona infantylna, gdyż *Wam-*

<sup>8</sup> W. Operacz, Gry komputerowe – wirtualna rozrywka, Emaus 2000 1999, n. 3.

<sup>9</sup> J. J. Steffon, Satanizm jako ucieczka w absurd, Kraków 1994, s. 58.

<sup>10</sup> Por. R. Galecki, RPG po polsku, Nowa Fantastyka, czerwiec 1998.

*pir-Maskarada* podejmuje również filozoficzne i psychologiczne aspekty życia wewnętrznego wampira<sup>11</sup>.

Inna gra: *In Nomine Magnae Veritatis*. W jej podtytule można przeczytać taki napis: „Na początku Bóg stworzył Niebo i Ziemię. Korzystając z okazji stworzył sam siebie”. Gra jest zrobiona w konwencji komediowo-horrorowej, jej autorzy profanują prawdy wiary ukazując na przykład niebo jako miejsce uciech i zmysłowych przyjemności<sup>12</sup>.

Czego uczą takie gry? Ich zwolennicy twierdzą, że mają one więcej zalet niż wad, że są rozwijającymi grami towarzyskimi, że uczą fantazjowania, wzbogacają wyobraźnię. Jednakże te dyspozycje psychiczne grający wykorzystują do tego, żeby na przykład strategicznie zaplanować zabójstwo, a przy okazji uczą się określonego światopoglądu, w którym dobro i zło mają jednakową moc. Gry tego typu podważają zatem wiarę w zwiędstwo Chrystusa nad Szatanem, a tym samym wiarę w Boga<sup>13</sup>. Gry RPG przez silne zaangażowanie wyobraźni uzależniają. Mocne przeżycia przechowywane są w pamięci i wówczas odgrywanie roli nie ogranicza się tylko do 3 czy 8 godzin. Najtragiczniejsze tego przykłady to sytuacje, w których Mistrz Gry zdecydował, by odgrywana postać przestała istnieć, co doprowadziło do samobójstwa uczestnika gry. Na początku tego roku, w województwie szczecińskim odnotowano takie przypadki samobójstw wśród młodzieży.

### 5. Satanizm i satanistyczna muzyka *heavy metal*

Wielu młodych ludzi, którzy deklarują się jako sympatycy satanizmu albo wyznawcy Szatana, po raz pierwszy – jak wynika z ich wypowiedzi – z satanizmem zetknęło się przez satanistyczną muzykę rockową. Niedoszły zabójca, członek satanistycznej subkultury istniejącej w Polsce, wyznał, że wbijając nóż w pierś dziewczyny chciał udowodnić Szatanowi, że jest jego wiernym sługą: „Wierzyłem, że zabijanie jest piękne. Mówią o tym w tekstach piosenek wokaliści *black i death* metalowych kapel. Wielu z nich zamordowało kogoś w młodości. Jeżeli śpiewają, że pięknie jest rozpruwać ciała ofiary, to znaczy, że tak jest. Chciałem być taki, jak oni”<sup>14</sup>.

Twórcy muzyki *heavy metal* wprowadzają do swoich utworów elementy satanistyczne przez teksty piosenek, dźwięk, scenografię koncertów, strój, styl bycia i poruszania się, tytuły utworów, nazwy zespołów, niejednokrotnie deklarują publicznie przynależność do sekt satanistycznych, na koncertach często zdarzają się przypadki profanacji krzyża.

<sup>11</sup> Łowca Wyobraźni, 1998 n. 2, s. 36-37.

<sup>12</sup> Tamże.

<sup>13</sup> J. J. Steffon, dz. cyt., s. 59.

<sup>14</sup> E. Ornacka, Zniewoleni, Prawo i Życie (23.03.1999).

Teksty przesiąknięte są kultem Szatana, obscenicznością i erotyzmem, nawiązują do oddania swego życia w ofierze Szatanowi lub też popełnienia zbrodni w celu zadowolenia go<sup>15</sup>.

Liczne zespoły satanistyczne stosują tak zwany satanizm ukryty, wykorzystując w tym celu oddziaływanie na podświadomość. Obok tekstów piosenek używają efektu melodii, dźwięku i rytmu muzycznego. Do podświadomości wdrukowywane są również ukryte słowa przy pomocy procesu BMP (*backward masking process*). Polega on na maskowaniu tekstów i przekazywaniu ich do warstwy podprogowej<sup>16</sup>. Działania te mają charakter manipulacyjny – nigdzie na okładce ani w opisie płyty nie ma informacji o zastosowanej technice<sup>17</sup>. Przeciętny odbiorca słyszy jedynie jakiś niezrozumiały potok słów, który dopiero po odtworzeniu w przeciwnym kierunku – przy użyciu specjalnie skonstruowanego aparatu wspomagającego – ujawnia prawdziwy sens przekazywanego tekstu<sup>18</sup>. Niektóre przykłady takich tekstów: „Nasz ojciec, któryś jest w Niebie – Szatanie!”, „Szatanowi niech będzie chwała i cześć”, „Szatan jest wywyższony”, lub inne „chcę spalić twoją duszę, chcę abyś oddawał mi cześć”<sup>19</sup>.

Jimmy Hendrix, uważany za niedoścignionego mistrza rocka, w jednym z wywiadów tak określił ideologię muzyki, jaką tworzył: „Hipnotyzujemy ludzi i wprowadzamy ich w pewien stan pierwotny”. Inny lider wyznał: „Jedno, co mogę sobie wyobrazić, to porwanie waszych dzieci. (...) Oczywiście nie mam na myśli prawdziwego porwania. Nie. Chodzi tu o zmianę ich systemu wartości, o to, aby oddaliły się od swoich rodziców”<sup>20</sup>, „Złap ich, póki są młodzi, i nagnij ich do swoich myśli”<sup>21</sup>. Analiza warstwy dźwiękowej i słownej piosenek takich popularnych zespołów, jak The Beatels, The Animals, Queen, The Rolling Stones, Iron Maiden, Metallica, Led Zeppelin i wielu innych grających współcześnie, wskazuje jednoznacznie, że utwory „są zawsze te same, chodzi w nich o bunt przeciwko rodzicom, społeczeństwu, wszystkiemu, co istnieje, wezwanie do anarchii”<sup>22</sup>.

## 6. Subkultura *techno* i narkotyki

*Techno* to styl bezideowości, ucieczka w świat techniki, przyjemności i narkotyków. Muzykę *techno* tworzy jednostajny, pulsujący rytm, o częstotliwości 120-140 uderzeń na minutę, odbierany na poziomie 100 decybeli.

<sup>15</sup> K. P. Piasta, Elementy demoniczne w muzyce rockowej, w: Satanizm, rock, narkomania, seks, Lublin 1999, s. 142.

<sup>16</sup> Tamże, s. 144-145.

<sup>17</sup> Tamże, s. 144-145.

<sup>18</sup> Tamże, s. 146.

<sup>19</sup> Tamże, s. 147.

<sup>20</sup> Rockwell, Diabelskie bębny, Warszawa 1997, s. 9-10.

<sup>21</sup> Tamże.

<sup>22</sup> Lumiere et Paix, maj-czerwiec 1992, t. 6, s. 30n. w: R. Laurentin, Szatan, mit czy rzeczywistość?, Warszawa 1997, s. 138.

Na *techno-impresach* modne są pigułki *ecstasy*. Składają się z domieszek różnych środków chemicznych (amfetaminy, heroiny, LSD), są toksyczne i niebezpieczne dla zdrowia. Powodują wyniszczenie organizmu<sup>23</sup>. Częste ich zażywanie prowadzi do zatorów żylnych<sup>24</sup>. Należą do grupy środków psychodelicznych. Wpływają negatywnie na psychikę, wywołują bardzo niebezpieczne, tak zwane zmienione stany świadomości, stany euforyczne i ekstatyczne. Wywołują również złudne i krótkotrwałe poczucie przynależności do wspólnoty, uczucie miłości do wszystkiego, człowiek po ich zażyciu przeżywa błogostan. Środek ten w związku z tymi przeżyciami nazywany bywa „narkotykiem miłości”<sup>25</sup>. Zdarzają się przypadki śmierci po zażyciu *ecstasy*. Młody człowiek – nie zauważając niczego szczególnego, w dobrym samopoczuciu – umiera bez świadomości zagrożenia.

Amfetamina i jej pochodne są dostępne nie tylko na imprezach *techno*, można je kupić również u szkolnych dealerów. Zdarza się, że maturzyści wspierają się amfetaminą zdając swój egzamin dojrzałości. *Ecstasy* jest do nabycia u dealerów już w szkołach podstawowych.

Subkultura *techno* promuje życie bez zobowiązań i odpowiedzialności, odrzucenie norm moralnych i zahamowań. Na imprezach *techno* panuje swoboda seksualna. Na szeroką skalę, zwłaszcza na Zachodzie, propagowany jest homoseksualizm. Moda na *techno* przybyła do Polski z Berlina, tam też polska młodzież szuka wzorców, jeżdżąc co roku na tak zwane *Love-Parady*. W internecie można odnaleźć następującą notatkę, zamieszczoną przez organizatorów tych imprez: „Obalono mur berliński, teraz musimy obalić mury w nas, mury uprzedzeń rasowych i seksualnych. Nasza parada to wspólny proces uczenia się tolerancji”.

W *techno*, przy pomocy dźwięków, jaskrawych stroboskopów i narkotyków, umiejętnie oddziałuje się na sferę zmysłowo-emocjonalną. Tańczący tłum jest zabawką, swoistym polem doświadczalnym – można w nim wywołać zbiorową agresję, uczucie głodu, stymulację do sięgnięcia po narkotyk, pożądanie seksualne, stan oderwania, zawieszenia, obojętności, stan transcendentalnej medytacji czy hipnozy.

Młodzież traktuje styl *techno* przede wszystkim jako dobrą zabawę przy dobrej głośnej muzyce, maksymalne nastawienie na przyjemność i nieograniczone bogactwo przeżyć.

Co jednak zyskuje przeciętny uczestnik imprezy *techno*? Młodzi ludzie po *techno-impresie* są wycieńczeni, cierpią na liczne zaburzenia emocjonalne, bezsenność, mają trudności z koncentracją, mogą wystąpić u nich objawy padaczki, urojenia, psychozy, anoreksja, bulimia<sup>26</sup>. Podczas jednej imprezy trwającej trzy dni, od piątku wieczór do niedzielnego popołudnia, dokonują się kolosalne zmiany w psychice młodego człowieka.

<sup>23</sup> T. Szlendak, *Techno mania*, Toruń 1998, s. 93.

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> Cz. Cekiera, *Ekstaza, Problemy Alkoholizmu* 1997, n. 10-12.

<sup>26</sup> D. Zarebska-Piotrowska, *Wideoklipy z piekła*, art. cyt.

## 7. Działania profilaktyczne

Opisane wyżej rodzaje zagrożeń silnie oddziałują na podświadomość, stylizują i włączają w sferę zmysłowo-wyobrażeniową określony model postaw i zachowań, takich jak bezideowość, znudzenie, wyobcowanie, niewrażliwość, brak poczucia sensu i celu życia, relatywizowanie prawdy, kult śmierci, agresji i przemocy, ucieczkę w świat nierzeczywistych wizji i mocnych przeżyć, w świat hedonizmu, odrzucenie autorytetów i norm moralnych. Ulegając tym modelom młody człowiek uczy się „nowej wolności” porządkując świat według własnych kategorii i norm.

Wśród dzieci i młodzieży można wymienić dwie grupy, które są szczególnie podatne na te wpływy. Najbardziej zagrożeni są ci, którzy zetknęli się w domu rodzinnym z pustką, obojętnością, z brakiem zainteresowania, są wewnątrznie poranieni, określają swoje dzieciństwo jako nieszczęśliwe, mają negatywny obraz siebie, czują się odepchnięci przez rodziców, rówieśników, przez społeczeństwo, buntują się. Ich rodzice są bezradni, pochłonięci codziennymi sprawami, nie potrafią rozmawiać z dziećmi. Oni są najbardziej podatni na uczenie się zachowań agresywnych, nienawiści i przemocy. Odnajdują swoje miejsce w subkulturze satanistów, gdzie zagubienie, lęk i niskie poczucie wartości ukrywa się pod maską siły i agresji.

Narażeni na te zagrożenia są także ci, którym w domu rodzinnym nie stawiano wymagań, nie uczono odpowiedzialności, gdzie każdy z rodziców żyje własnym życiem i realizuje się w życiu zawodowym, gdzie materialnie niczego nie brakuje, dzieci dostają duże kieszonkowe, a rodzice przedkładają inne wartości nad wartość rodziny. Młodzi, którzy dziś sięgają po narkotyki, nie czynią tego – jak sami mówią – z powodu nieszczęśliwego dzieciństwa. Studiują, pochodzą z rodzin dobrze sytuowanych, „biorą”, bo chcą przeżyć przygodę, chcą spróbować – dla zabawy, dla rozrywki, ponieważ – jak sami twierdzą – ich życie jest nudne i bezcelowe.

Pierwszym i podstawowym środowiskiem, które skutecznie może ochronić dzieci i młodzież przed zgubnym wpływem zagrożeń jest zdrowa rodzina.

Jak chronić te dzieci i tę młodzież, która jest zagrożona? Na to pytanie starała się odpowiedzieć młodzież w wieku od 16 do 19 lat w ankiecie przeprowadzonej w jednej ze szkół średnich w Polsce (materiały publikowane w prasie lokalnej).

Oto wypowiedzi, w których młodzież główny akcent położyła na rodzinę:

- stworzyć ciepło domowego ogniska, zacieśnić więź rodzinną,
- zapewnić poczucie bezpieczeństwa i akceptacji,
- pomagać dziecku i troszczyć się o nie,
- obserwować to co dziecko robi, interesować się jego życiem, jego problemami, jego przyjaźniami i znajomościami,
- nie lekceważyć jego problemów,
- słuchać tego, co dzieci mają do powiedzenia,



- zwiększyć dyscyplinę,
- stawiać konkretne wymagania,
- odłożyć sprawy materialne na dalszy plan,
- mieć czas dla dziecka, czas na wspólne rozmowy, czas na budowanie wzajemnej miłości i zaufania,
- wychowywać w głębokiej wierze, wychowywać do modlitwy, dbać o to, by dzieci się modliły,
- uczyć kochać Boga,
- walczyć o swoje dziecko.

Te spostrzeżenia młodzieży są jednocześnie profilaktyką. Powinna ona objąć dziś niemal każdą rodzinę. Przed każdą współczesną rodziną stoi niełatwe zadanie wychowania, które powinno być potraktowane jako szczególne apostołstwo. Rodzice umocnieni wiarą, powinni także umacniać w wierze swoje dzieci, tłumaczyć i ukazywać odpowiednio do ich wieku strukturę zagrożeń, jednocześnie podtrzymując w nich nadzieję zwycięstwa, które w Chrystusie zostało już dokonane. Wobec fali opisanych zagrożeń wychowanie w rodzinie powinno skutecznie przygotować młode pokolenie do podejmowania duchowej walki w obronie prawdy i wiary.

#### **Aleksandra Jaworska: Preventing risks among children and younger people**

Preventive actions related to such an important issue as the dangers children and younger people are exposed to require in the first place making a correct diagnosis. The parents above all need to correctly identify the dangers, seeing as they are frequently unaware of the child's interests, and dangers they are commonly exposed to at school, among their peers. The awareness of such dangers undermines the destructive power of evil and allows to take notice, in quiet, of those values of a healthy family which naturally, and in some measure automatically, prevent the child from making a wrong choice.