



Έκθεση της Επιτροπής για τη Βία στα Media

Τον Δεκέμβριο του 2011, η Διεθνής Εταιρεία για την Έρευνα πάνω στην Επιθετικότητα (International Society for Research on Aggression) διόρισε μια ειδική επιτροπή με σκοπό αυτή να συντάξει μια έκθεση σχετικά με τη βία στα media (μέσα ενημέρωσης και επικοινωνίας, πολυμέσα). Η υποχρέωσή τους ήταν ως εξής:

«Ανατίθεται στην ISRA Επιτροπή για τις Επιπτώσεις της Βίας στα Media (ISRA Violent Media Effects Commission), το έργο της δημιουργίας μιας δημόσιας δήλωσης όσον αφορά στις γνωστές επιπτώσεις που έχει η έκθεση στη βία των media, με βάση την τρέχουσα επιστημονική γνώση. Εάν η Επιτροπή κρίνει ότι υπάρχουν επαρκείς αποδείξεις για βλαβερές επιπτώσεις, τότε η δημόσια δήλωση της Επιτροπής μπορεί να περιλαμβάνει συστάσεις για τη δημόσια πολιτική, έχοντας κατά νου ότι οι αποτελεσματικές πολιτικές μπορεί να διαφέρουν από χώρα σε χώρα λόγω των διαφορετικών νομικών και πολιτιστικών παραδόσεων και συστημάτων. Η δήλωση αυτή θα μπορούσε να είναι μια πρωτότυπη δήλωση της Επιτροπής, ή θα μπορούσε να είναι η έγκριση ή τροποποίηση μίας ή περισσότερων παρόμοιων δηλώσεων που έχουν δοθεί τα τελευταία χρόνια από άλλους σημαντικούς επιστημονικούς φορείς και / ή ομάδες επιστημόνων που έχουν την κατάλληλη εμπειρογνώσια στον τομέα της βίας στα media. Η δήλωση (εφόσον είναι αρκετά σύντομη) ή μία Εκτελεστική Σύνοψη (μιας μεγαλύτερης, πιο λεπτομερούς δήλωσης) θα δημοσιευθεί στο επιστημονικό περιοδικό του ISRA, *Aggressive Behavior*, και θα εμφανιστεί στην ιστοσελίδα του ISRA. Μπορεί επίσης να δημοσιευθεί στο *ISRA Bulletin*.»

Αυτό που ακολουθεί είναι η τελική έκθεση της Επιτροπής για τη Βία στα Media, η οποία παραδόθηκε τον Μάιο, 2012.

Δήλωση εμπειρογνομένων: Οι επιδράσεις των βίαιων media στην επιθετικότητα

Συντάχθηκε από: Την Επιτροπή για τη Βία στα Media της Διεθνούς Εταιρείας Έρευνας της Επιθετικότητας - *International Society for Research on Aggression (ISRA)* © 2012

Η δήλωση αυτή συντάχθηκε από μια ομάδα διεθνώς αναγνωρισμένων δραστήριων ερευνητών στον τομέα της βίας στα media, με σκοπό να συνοψίσουν την τρέχουσα γνώση σχετικά με τη δύναμη της σχέσης ανάμεσα στη χρήση βίαιων media και την επιθετικότητα, να εξηγήσουν τις ψυχολογικές διαδικασίες με τις οποίες η βία στα media μπορεί να αυξήσει τον κίνδυνο για επιθετική συμπεριφορά, και να προσφέρουν πρακτικές συμβουλές για το πώς οι γονείς και οι φορείς χάραξης πολιτικής μπορούν να αντιμετωπίσουν το ζήτημα αυτό.

Βίαια Media και επιθετικότητα: Ποιο είναι το ζήτημα;

Το τοπίο στον τομέα των media μεταβάλλεται συνεχώς, με τις νέες τεχνολογίες να έχουν ως αποτέλεσμα τη μεγαλύτερη διαδραστικότητα σε μικρότερες σε μέγεθος, γραφικά ανώτερες, και υπολογιστικά πιο ισχυρές συσκευές. Οι νέες αυτές τεχνολογίες αποτελούν τεράστια πηγή για μάθηση και απόκτηση γνώσεων με ρυθμό που καμία σχέση δεν έχει με αυτόν του παρελθόντος. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά media (όπως τα τηλεοπτικά προγράμματα), αυτές οι νέες τεχνολογίες, σε συνδυασμό με τη σύνδεση στο διαδίκτυο (Internet), προσφέρουν στα παιδιά και στους εφήβους νέους τρόπους για να παίζουν παιχνίδια, καθώς και πρόσβαση σε πιο ποικίλες μορφές οπτικά ενδιαφέροντος περιεχομένου, όσο ποτέ πριν.¹ Πρόσβαση σε τέτοιου είδους περιεχόμενο έχει πολλά οφέλη, αλλά επίσης εγκυμονεί και κινδύνους. Οι νέοι μπορούν πλέον να κατεβάσουν, να δουν, να παίξουν και να ακούσουν βίαιο υλικό οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας ή της νύχτας, πολλές φορές με την ιδιωτικότητα που τους προσφέρει το δωμάτιό τους, και με λίγη επίβλεψη από τους γονείς τους. Με τις νέες τεχνολογίες, οι ευκαιρίες να δει κάποιος βίαιο περιεχόμενο, το οποίο κάποτε περιοριζόταν σε πιο δημόσιους χώρους (όπως η γειτονιά, το σινεμά ή το σαλόνι), έχουν γίνει ολοένα και πιο ιδιωτικές.

Όσον αφορά σε άλλα περιεχόμενα των media τα οποία δε σχετίζονται με τη βία, είναι ευρέως αποδεκτό ότι ό,τι βλέπουν οι άνθρωποι στην εικονική πραγματικότητα των media έχει επίδραση στη συμπεριφορά τους στον πραγματικό κόσμο. Για παράδειγμα, η πολλών δεσεκατομμυρίων δολαρίων βιομηχανία της διαφήμισης ανθίζει βασισμένη στην υπόθεση ότι η προβολή διαφημίσεων στους ανθρώπους θα αυξήσει την πιθανότητα αυτοί να αγοράσουν το διαφημιζόμενο προϊόν. Οι αεροπορικές εταιρείες εκπαιδεύουν τους υποψήφιους πιλότους σε εξομοιωτές πτήσης ώστε να τους μάθουν εικονικές δεξιότητες πτήσης πριν τους επιτραπεί να οδηγήσουν ένα πραγματικό αεροπλάνο. Ο περιορισμός προβολής σεξουαλικού υλικού σε στιγμές που τα παιδιά είναι πιθανό να παρακολουθούν αντανακλά την πεποίθηση ότι τέτοιου είδους περιεχόμενο στα media επηρεάζει αρνητικά την ανάπτυξη των νέων. Αυτά τα παραδείγματα αποδεικνύουν την αποδοχή ότι διαφόρων ειδών περιεχόμενο στα media έχουν αντίκτυπο στο πώς οι άνθρωποι αισθάνονται, σκέφτονται, και δρουν στην πραγματική ζωή. Ωστόσο, φαίνεται να υπάρχει μεγαλύτερη απροθυμία για την αποδοχή του συμπεράσματος ότι η απεικόνιση της βίας στα media έχει παρόμοια ικανότητα να επηρεάσει τη συμπεριφορά των ανθρώπων στον πραγματικό κόσμο, ιδίως την ετοιμότητά τους να επιδοθούν σε επιθετική συμπεριφορά.

Φυσικά, η παρακολούθηση μιας βίαιης ταινίας δεν οδηγεί συνήθως τους ανθρώπους στο να επιτεθούν κάποιον άλλο όταν φύγουν από τον κινηματογράφο. Ούτε είναι αλήθεια ότι οι φανατικοί παίκτες πολύ βίαιων βιντεοπαιχνιδιών συνήθως γίνονται βίαιοι εγκληματίες. Κανένας σεβαστός ερευνητής στον τομέα αυτό δεν θα ισχυριζόταν κάτι τέτοιο.

Αντίθετα, το ζήτημα είναι εάν η παρακολούθηση βίαιων ταινιών και τηλεοπτικών προγραμμάτων ή η ενασχόληση με διαδραστικά βίαια παιχνίδια σε ένα εικονικό περιβάλλον αυξάνει τις πιθανότητες οι άνθρωποι να εμπλακούν με διάφορους τρόπους σε επιθετική συμπεριφορά, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα.

Η βία των media ως παράγοντας κινδύνου για την επιθετικότητα;

Κανένας παράγοντας κινδύνου δεν είναι ικανός από μόνος του να κάνει ένα παιδί ή έναν έφηβο να ενεργήσει με επιθετικότητα. Αντίθετα, αυτό που οδηγεί σε μια επιθετική πράξη είναι η συσσώρευση παραγόντων κινδύνου.^{2,3} Παρόλο που μπορεί κανένας μεμονωμένος παράγοντας κινδύνου να μην είναι αναγκαίος ή επαρκής ώστε να προκαλέσει επιθετική συμπεριφορά από μόνος του, ο κάθε παράγοντας αυξάνει την πιθανότητα επιθετικότητας, ιδιαίτερα ως απάντηση σε κάποια πρόκληση. Το μοντέλο αυτό είναι γνωστό ως μοντέλο κινδύνου και ανθεκτικότητας. Λαμβάνοντας υπόψη πολλά χαρακτηριστικά του παιδιού και του περιβάλλοντος, συμπεριλαμβανομένου παράγοντες κινδύνου και προστατευτικούς, η έρευνα δείχνει ξεκάθαρα ότι η κατανάλωση βίας των media αυξάνει τον σχετικό κίνδυνο για επιθετικότητα, η οποία ορίζεται ως εσκεμμένη βλάβη σε άλλο πρόσωπο που μπορεί να είναι λεκτική, σχεσιακή, ή σωματική.

Ποιες είναι οι αποδείξεις;

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων 50 ετών, ένας μεγάλος αριθμός μελετών από όλο τον κόσμο έχουν δείξει ότι η παρακολούθηση βίαιων τηλεοπτικών προγραμμάτων και ταινιών, ή το παίξιμο βίαιων βιντεοπαιχνιδιών αυξάνει την πιθανότητα για επιθετική συμπεριφορά.^{4,5,6,7} Αυτό ισχύει για όλες τις μελέτες ακόμα και αν χρησιμοποιούν διαφορετικές μεθόδους, προέρχονται από διαφορετικές χώρες, και καλύπτουν διαφορετικές χρονικές περιόδους.

Πολλές πειραματικές μελέτες, στις οποίες οι άνθρωποι καταναμήθηκαν τυχαία σε συνθήκες έκθεσης βίαιων ή μη-βίαιων media, έχουν δείξει ότι τα βίαια media αυξάνουν βραχυπρόθεσμα τον κίνδυνο για επιθετικότητα.^{8,9,10,11,12,13,14} Πολλές συγχρονικές-διατηρηματικές έρευνες έχουν δείξει ότι οι άνθρωποι που εκτίθενται τακτικά σε πιο βίαια media, έχουν αυξημένο κίνδυνο για επιθετική συμπεριφορά στη πραγματική ζωή. Ένα μικρότερο σύνολο διαχρονικών μελετών έχει δείξει ότι τα παιδιά που μεγαλώνουν όντας συνεχώς εκτιθέμενα σε βίαια media βρίσκονται σε μεγαλύτερο κίνδυνο για επιθετική συμπεριφορά στην πραγματική ζωή, όταν γίνουν έφηβοι και ενήλικες.^{15,16,17,18,19} Φυσικά, όπως συμβαίνει στο σύνολο της συμπεριφορικής ή ιατρικής έρευνας, μερικές μελέτες βρίσκουν επιδράσεις και μερικές όχι. Για να προσδιοριστεί πόσο ισχυρές είναι οι επιδράσεις, το προτιμότερο είναι ο συνυπολογισμός αποτελεσμάτων από έρευνες όλων των ειδών, μέσω μετα-αναλύσεων: Η μετα-ανάλυση είναι μία μαθηματική μέθοδος που επιτρέπει τον συνδυασμό/σύνθεση πολλαπλών επιστημονικών μελετών σχετικά με ένα θέμα, συμπεριλαμβανομένων τόσο εκείνων που βρίσκουν επίδραση όσο και εκείνων που δεν βρίσκουν, ώστε να ελέγξουν αν η επίδραση υπάρχει πραγματικά όταν λαμβάνονται υπόψη όλες οι μελέτες.

Έχουν δημοσιευθεί περισσότερες από 15 μετα-αναλύσεις οι οποίες εξέτασαν τη σχέση ανάμεσα στα βίαια media και την επιθετικότητα. Οι μετα-αναλύσεις αυτές έχουν δύο πολύ ενδιαφέροντες πτυχές. Πρώτον, αν και διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό όσον αφορά στον αριθμό των μελετών που συμπεριλαμβάνουν και στο είδος των media που επικεντρώνονται, βρίσκουν πολύ παρόμοια αποτελέσματα.^{5,20,21,22,23} Δεύτερον, αν και βρίσκουν σχεδόν ίδια μεγέθη επίδρασης (όπως φαίνεται και από τις τρεις πρόσφατες αναλύσεις στον πίνακα), μερικοί από αυτούς τους ερευνητές ερμηνεύουν την επίδραση ως ασήμαντη, ενώ άλλοι ως ιδιαίτερα σημαντική. Τα εμπειρικά-καθορισμένα μεγέθη επίδρασης ανήκουν στην μικρή έως μέτρια περιοχή εύρους, και είναι φυσιολογικό οι επιστήμονες να διαφέρουν στις ερμηνείες τους ως προς τη σημασία ενός δεδομένου μεγέθους επίδρασης. Ωστόσο, αυτές οι διαφορές στην ερμηνεία δεν υποβαθμίζουν το γεγονός ότι όλες οι μετα-αναλύσεις δείχνουν ότι περισσότερη παρακολούθηση βίας στα media προβλέπει στατιστικά περισσότερη επιθετικότητα από τον θεατή.

Επιδράσεις της βίας των media στην επιθετικότητα και την προκοινωνική συμπεριφορά όπως τεκμηριώνεται μέσα από μετα-αναλύσεις

	Bushman & Huesmann (2006) ⁵ Τηλεόραση, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, μουσική, and κόμικς	Ferguson (2007) ²² Βιντεοπαιχνίδια (Πειραματικές μελέτες)	Anderson et al. (2010) ²⁰ Βιντεοπαιχνίδια (Πειραματικές, συγχρονικές και διαχρονικές μελέτες)
Αριθμός ανεξάρτητων δειγμάτων	431	14	381
Αριθμός συμμετεχόντων	68,463	1,189	130,296
Επιθετικές σκέψεις	.18	.25	.16
Φυσιολογική διέγερση	.26	.27	.14
Επιθετικά συναισθήματα	.27	-	.14
Επιθετική συμπεριφορά	.19	.29	.19
Προκοινωνική συμπεριφορά	-.08	-.30	-.10

Τα αποτελέσματα όλων αυτών των μετα-αναλύσεων δείχνουν ότι η έκθεση στη βία των media μπορεί να προκαλέσει αύξηση όχι μόνο επιθετικής συμπεριφοράς σε ποικίλες μορφές, αλλά και επιθετικών σκέψεων, επιθετικών συναισθημάτων, φυσιολογικής διέγερσης, καθώς και μείωση της προκοινωνικής συμπεριφοράς. Οι επιπτώσεις της βίας των media μπορεί να είναι διαφορετικές για το κάθε άτομο, και μπορεί να είναι πολύ δυσδιάκριτες, ειδικά όταν εξετάζονται κατά τη διάρκεια της ζωής ενός ατόμου. Επιπτώσεις από τη βία των media έχουν βρεθεί για όλους τους τύπους των media που εξετάστηκαν (τηλεόραση, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, μουσική, κινούμενα σχέδια, κλπ.).^{4,24} Οι επιπτώσεις είναι αξιοσημείωτα συνεπείς, ανεξάρτητα από το είδος των media, την ηλικία, το φύλο, ή το μέρος του κόσμου όπου ζει το άτομο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο επιστημονικοί φορείς, όπως ο Αμερικανικός Ιατρικός Σύλλογος (American Medical Association), η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής (American Academy of Pediatrics), ο Αμερικανικός Ψυχιατρικός Σύλλογος (American Psychiatric Association), και ο Αμερικανικός Σύλλογος Ψυχολογίας (American Psychological Association) (μεταξύ άλλων) έχουν όλοι καταλήξει στο συμπέρασμα ότι «τα στοιχεία δείχνουν συντριπτικά προς μια αιτιώδη σχέση ανάμεσα στη βία στα media και την επιθετική συμπεριφορά» (Joint Statement, 2000; <http://www2.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>). Το συμπέρασμα αυτό επιβεβαιώνεται από έναν μεγάλο αριθμό ερευνών που διεξάχθηκαν από τότε.

Είναι, ωστόσο, σημαντικό να σημειωθεί ότι τα συμπεράσματα αυτά αφορούν στην *επιθετική* συμπεριφορά και όχι στην *εγκληματικά βίαιη* συμπεριφορά.²⁵ Πολύ λίγες μελέτες έχουν εξετάσει τις επιδράσεις στη σοβαρή εγκληματικά βίαιη συμπεριφορά, και τα υπάρχοντα στοιχεία (και θεωρία), υποδεικνύουν ότι η επίδραση στην εγκληματικά βίαιη συμπεριφορά, αν και είναι σημαντική για τους άνδρες,^{17,26} είναι μικρότερη από την επίδραση στη γενική επιθετικότητα.²⁷

Γιατί οι άνθρωποι δυσκολεύονται τόσο πολύ να πιστέψουν ότι η βία των media μπορεί να είναι επιβλαβής;

Αν και ένα εκτεταμένο σώμα θεωρητικά-βασισμένης βιβλιογραφίας – συμπεριλαμβανομένων πολλών επιβεβαιωτικών επαναλήψεων καθώς και έναν αριθμό μελετών που χρησιμοποίησαν μεθοδολογίες «βέλτιστων πρακτικών» – υποδεικνύει ότι η έκθεση στη βία των media αυξάνει την επιθετικότητα, υπάρχει μια επίμονη τάση, ακόμα και σε μερικούς μορφωμένους ανθρώπους, να αρνούνται τις επιπτώσεις της βίας των media.²⁸

Ένας λόγος για τον οποίο μερικές φορές οι άνθρωποι δυσπιστούν ως προς τις επιπτώσεις της βίας των media είναι ότι πιστεύουν λανθασμένα πως οι επιπτώσεις αυτές πρέπει να είναι άμεσες και σοβαρές (για παράδειγμα το να παίζει κάποιος ένα βίαιο βιντεοπαιχνίδι και αμέσως μετά να πυροβολεί κάποιον) ειδάλλως είναι ανύπαρκτες. Στην πραγματικότητα, οι επιπτώσεις της βίας των

media παίρνουν συνήθως λιγότερο δραματικές και στιγμιαίες μορφές (για παράδειγμα, ένα παιδί το οποίο γίνεται πιο εριστικό και ασεβές όσο αυξάνεται η έκθεση του στη βία των media²⁹, ή ένας ενήλικας που γίνεται λιγότερο εξυπηρετικός προς τους άλλους³⁰). Επιπλέον, αν κάποιος έχει συμφέρον στα βίαια media (για παράδειγμα, κάποιος που δημιουργεί ή χρησιμοποιεί βίαια media), η γνωστική ασυμφωνία και η ανάγκη διατήρησης μίας θετικής αυτοεικόνας κινητοποιούν την άρνηση των επιπτώσεων της βίας των media.³¹

Πώς λειτουργεί η βία των media;

Βραχυπρόθεσμες επιδράσεις:

Όταν τα παιδιά (και οι ενήλικες) βιώνουν κάτι καινούριο, όπως ένα νέο χρώμα, αντικείμενο ή συναίσθημα, ένα σύμπλεγμα κυττάρων στον εγκέφαλο αναλαμβάνει να αναγνωρίσει αυτό το πράγμα ξανά, και να το διαφοροποιήσει από τα άλλα πράγματα που ξέρουμε. Αυτοί οι «κόμβοι» ενεργοποιούνται κάθε φορά που βιώνουμε αυτό το πράγμα και άλλη φορά. Είναι σημαντικό, ότι όταν δύο πράγματα τα βιώνει κανείς μαζί, αυτά αρχίζουν να «πλέκονται» μαζί (όπως ένα τριαντάφυλλο και η χαρακτηριστική του οσμή). Πράγματα τα οποία τα βιώνουμε μαζί συχνά, συνδέονται μεταξύ τους όλο και πιο έντονα μέσα στο νευρωνικό μας δίκτυο το οποίο περιλαμβάνει γνωστές έννοιες, συναισθήματα, και αναμνήσεις. Τελικά, η ενεργοποίηση ενός κόμβου ενεργοποιεί μερικώς και τον άλλο, μια διαδικασία που ονομάζεται *εξαπλούμενη ενεργοποίηση*. Κατά συνέπεια, ακόμη και σε πολύ μικρά παιδιά, πολλοί διαφορετικοί δείκτες επιθετικότητας και βίας έχουν νευρωνικά μονοπάτια που τους συνδέουν (όπλα και καβγάς, λεκτικές προσβολές και χτύπημα, κλπ).

Ως αποτέλεσμα, κάθε φορά που ένα άτομο εκτίθεται σε μια βίαιη σκηνή, η ενεργοποίηση των κόμβων που προκύπτει εξαπλώνεται σε συνδεδεμένους κόμβους και τους ενεργοποιεί, έστω και λίγο. Αυτή η νευρωνική διαδικασία ονομάζεται *προδιέγερση* (priming).^{6,7,32} Όταν κόμβοι οι οποίοι συνδέονται με μία συμπεριφορική τάση προδιεγείρονται, είναι πιο πιθανό (αλλά όχι βέβαιο) ότι η συμπεριφορά αυτή θα συμβεί. Αυτή η συμπεριφορά είναι πιο πιθανό να συμβεί εάν ο κόμβος ενεργοποιείται ταυτόχρονα και από άλλα ερεθίσματα.³² Για παράδειγμα, έρευνες δείχνουν ότι, αν ένα άτομο εισπράξει προσβολές από κάποιο άλλο άτομο, η απλή και μόνο θέα ενός όπλου μπορεί να ωθήσει το προσβεβλημένο άτομο να ξεπεράσει τον ουδό (threshold) για επιθετική ανταπόδοση εναντίον του ατόμου που τον προκάλεσε.³³ Η προδιέγερση που προκαλεί το όπλο, σε συνδυασμό με την επίδραση της ενεργοποίησης που προκαλεί η προσβολή στον κόμβο για τη συγκεκριμένη επιθετική συμπεριφορά, ωθεί την ενεργοποίησή της πάνω από τον ουδό, με αποτέλεσμα την επιθετικότητα. Ομοίως, η έκθεση σε βία στα media προδιεγείρει κάθε λογής κόμβους που συνδέονται με την επιθετικότητα. Εάν την ίδια περίπου στιγμή συμβαίνουν και άλλα γεγονότα προδιέγερσης ή προκλήσεις, τότε μπορεί να προκύψει επιθετικότητα.

Η άλλη σημαντική νευρωνική διαδικασία που έχει σαν αποτέλεσμα η παρακολούθηση βίας από κάποιον να ακολουθείται βραχυπρόθεσμα από έναν αυξημένο κίνδυνο για επιθετική συμπεριφορά, είναι ο *μιμητισμός*.^{6,7} Οι άνθρωποι, όπως και ένας αριθμός άλλων πρωτευόντων θηλαστικών, μιμούνται τις συμπεριφορές άλλων. Οι άνθρωποι έχουν εξειδικευμένους νευρώνες, που ονομάζονται νευρώνες-κάτοπτρα οι οποίοι πιθανώς κινητοποιούν τέτοιου είδους μίμηση. Ένας συγκεκριμένος νευρώνας-κάτοπτρο πυροδοτείται κάθε φορά που μια συγκεκριμένη συμπεριφορά εκτελείται ή παρακολουθείται, π.χ., το χτύπημα κάποιου από κάποιον άλλο. Μολονότι υπάρχουν πολλά ακόμη να μάθουμε σχετικά με τη νευροφυσιολογία της διαδικασίας της μίμησης στον άνθρωπο, είναι σαφές ότι οι άνθρωποι, και ιδιαίτερα τα μικρά παιδιά, έχουν την τάση να μιμούνται αυτό που βλέπουν να κάνουν οι άλλοι. Είμαστε τυχεροί που έχουμε αυτόν τον μηχανισμό μίμησης, διότι προωθεί την ταχεία απόκτηση κάθε είδους σημαντικών δεξιοτήτων. Ωστόσο, όταν αυτό που βλέπει κάποιος είναι επιθετική συμπεριφορά, προωθεί επίσης την επιθετική συμπεριφορά του παρατηρητή.

Μακροπρόθεσμες επιδράσεις:

Πολλές φορές στη ζωή, ένα σύνθετο σύνολο από αισθήσεις, συναισθήματα, και έννοιες, ενεργοποιούνται μαζί σε ορισμένες συνθήκες, και αυτά συνδέονται μεταξύ τους σε μια σύνθετη

γνωστική δομή στον εγκέφαλό μας που ονομάζεται σχήμα ή *σενάριο* (για παράδειγμα, γνώση για το τι είναι ένα σούπερ μάρκετ, για το πού είναι πιθανό να βρίσκονται τα φαγώσιμα, σχετικές μνήμες και συναισθήματα, και ένα σενάριο για το πώς κάποιος συμπεριφέρεται σε έναν τέτοιο χώρο). Αυτές οι γνωστικές δομές, από τη στιγμή που ενεργοποιηθούν, αποτελούν καθοριστικούς παράγοντες συμπεριφοράς, και μπορεί να επηρεάσουν το τί κάνουμε έξω από τη δική μας συνειδητή επίγνωση.^{6,7}

Πολλά σχήματα, σενάρια και συναισθήματα, είναι αναμφίβολα επακόλουθο της ανθρώπινης εξέλιξης (π.χ., ο φόβος της μοναξιάς, σενάρια που συνδέουν το θυμό με την επιθετικότητα). Ωστόσο, έχει ιδιαίτερη σημασία ότι τα νευρωνικά μας δίκτυα και οι γνωστικές δομές εντός αυτών τροποποιούνται και διαμορφώνονται μέσω μάθησης από τις εμπειρίες μας με τον κόσμο που μας περιβάλλει καθώς μεγαλώνουμε. Οι γονείς και οι συνομηλικοί είναι σημαντικοί παράγοντες σε αυτόν τον κόσμο, αλλά για το παιδί του σήμερα, τα ηλεκτρονικά media αποτελούν μια άλλη επιρροή την οποία βιώνουν σε μεγάλο βαθμό πολλά παιδιά. Όπως ακριβώς με τους γονείς ή τους συνομηλικούς, το να είναι κανείς με τα media είναι αρκετό για να μάθει σενάρια, σχήματα, και πεποιθήσεις. Είναι σημαντικό ότι το περιεχόμενο των media καθορίζει το τι μαθαίνεται. Όταν τα media έχουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο ή μεταφέρουν μηνύματα σχετικά με το να φροντίζουμε και να βοηθάμε τους άλλους, αυτό θα αντανακλάται στο αναπτυσσόμενο νευρωνικό δίκτυο του παιδιού. Εάν, ωστόσο, το περιεχόμενο είναι βίαιο, η είσοδος τέτοιων πληροφοριών επίσης θα αντανακλάται στο αναπτυσσόμενο νευρωνικό δίκτυο. Όσον αφορά στα media, το είδος του περιεχομένου τους είναι ζωτικής σημασίας.

Μάθηση

Σε τελική ανάλυση, η επίδραση βίαιου περιεχομένου έχει επίδραση μάθησης στον εγκέφαλο. Ο ανθρώπινος εγκέφαλος, όπως και μερικοί άλλοι εγκέφαλοι πρωτεύοντων θηλαστικών, είναι μοναδικά κατασκευασμένοι ώστε να μιμούνται αυτό βλέπουμε να γίνεται. Η μίμηση παρατηρείται σε βρέφη, σε νήπια, σε παιδιά και σε ενήλικες, αλλά τα μικρά παιδιά είναι ιδιαίτερα επιρρεπή στο να μιμούνται αυτό που βλέπουν. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι "Τα παιδιά βλέπουν, και τα παιδιά κάνουν". Επιπλέον, η μίμηση στους ανθρώπους (η οποία γενικότερα ονομάζεται μάθηση μέσω παρατήρησης) ξεπερνά κατά πολύ τον απλό μιμητισμό. Τα παιδιά εξάγουν συμπεράσματα για αυτό που βλέπουν να γίνεται, και αναπτύσσουν κανονιστικές πεποιθήσεις όσον αφορά στην καταλληλότητα συγκεκριμένων συμπεριφορών. Αν δούνε κάποιον να επιλύει ένα κοινωνικό πρόβλημα χρησιμοποιώντας επιθετική συμπεριφορά, αποθηκεύουν στη μνήμη τους ένα τέτοιο συμπεριφορικό σενάριο καθώς και την πεποίθηση ότι είναι αποδεκτό να συμπεριφέρεται κανείς με αυτόν τον τρόπο. Μεταγενέστερα, θα είναι πιο πιθανό να συμπεριφερθούν με τον ίδιο τρόπο, αν αποφασίσουν να χρησιμοποιήσουν το σενάριο αυτό.^{6,7}

Οι βίαιες εικόνες, όπως σκηνές σε ταινίες ή παιχνίδια ή εικόνες σε ένα βιβλίο κόμικ, εκτός από το να αποτελούν πηγές μίμησης, πυροδοτούν την ενεργοποίηση επιθετικών σκέψεων και συναισθημάτων που βρίσκονται ήδη αποθηκευμένα στη μνήμη. Εάν αυτές οι επιθετικές σκέψεις και τα συναισθήματα ενεργοποιούνται ξανά και ξανά μέσω της επαναλαμβανόμενης έκθεσης στη βία των media, γίνονται χρονίως προσβάσιμα, και συνεπώς πιο πιθανά να επηρεάσουν τη συμπεριφορά. Κάποιος μπορεί επίσης να βρίσκεται σε κατάσταση μεγαλύτερης επαγρύπνησης για εχθρικότητα και επιθετικότητα στον κόσμο, και ως εκ τούτου να αρχίσει να αισθάνεται ότι ορισμένες μη ξεκάθαρες ως προς το κίνητρό τους ενέργειες άλλων ανθρώπων (όπως το να πέσει κάποιος επάνω του σε ένα δωμάτιο το οποίο είναι γεμάτο με κόσμο) είναι εσκεμμένες, προκλητικές πράξεις.

Οι χαρακτήρες που απεικονίζονται στα media αποτελούν ελκυστικά μοντέλα ρόλων, ιδιαίτερα αν οι βίαιες ενέργειές τους, που εμφανίζονται στην οθόνη, παρουσιάζονται ως δικαιολογημένες και κοινωνικά αποδεκτές. Αν το βίαιο περιεχόμενο ανταμείβεται και θεωρείται ως «διασκέδαση», τότε οι επιθετικές έννοιες θα συνδεθούν μέσω της κλασικής εξάρτησης με θετικά συναισθήματα. Αυτά πιθανώς θα έχουν ως αποτέλεσμα την αλλαγή σε στάσεις και πεποιθήσεις σχετικά με την επιθετικότητα, όπως το να βλέπει κανείς την επιθετικότητα ως μια πιο αποδεκτή απάντηση σε προκλητικές συμπεριφορές. Αλλαγές σε σκέψεις και συναισθήματα μπορεί να οδηγήσουν σε αλλαγές στη συμπεριφορά, αλλά όχι κατ'ανάγκη με τρόπο μηχανιστικό - περισσότερο μεταβάλλοντας τις πιθανότητες μια πρόκληση να αντιμετωπιστεί με επιθετική απάντηση.

Ιδιαίτερος τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν εξαιρετικούς δασκάλους. Χρησιμοποιούν πολλές από τις ίδιες τεχνικές που χρησιμοποιούνται από τους καλύτερους δασκάλους, γι' αυτό και τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια είναι τόσο αποτελεσματικά. Τα παιχνίδια διδάσκουν ανεξάρτητα από το περιεχόμενό τους, έτσι ώστε τα μαθηματικά παιχνίδια μπορούν να διδάξουν θετική στάση για τα μαθηματικά, αν το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό, καθώς και ειδικές μαθηματικές δεξιότητες. Με τον ίδιο τρόπο, τα βίαια παιχνίδια μπορούν να διδάξουν επιθετικές στάσεις. Είναι σημαντικό ότι, αν οι εκπαιδευτικοί επιθυμούν να διδάξουν με σκοπό τη μεταφορά της γνώσης στον πραγματικό κόσμο, διδάσκουν την ίδια υποκείμενη δεξιότητα με πολλούς τρόπους. Ομοίως, όταν οι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών παίζουν πολλά διαφορετικά είδη βίαιων παιχνιδιών (κρατώντας σταθερή την επίδραση της συνολικής ποσότητας παιζιματος βίαιων παιχνιδιών), οι επιθετικές στάσεις και συμπεριφορές φαίνεται ότι μεταφέρονται πιο εύκολα στον πραγματικό κόσμο.³⁴ Σχετικά με τα βίαια βιντεοπαιχνίδια, υπάρχει μία ακόμη λεπτή διαδικασία. Αφού πρώτα δοκιμάσει κανείς κάτι, ένας από τους καλύτερους τρόπους για να μάθει να το κάνει καλά είναι να το επαναλάβει, και η επανάληψη βίαιων πράξεων σε ένα παιχνίδι ξανά και ξανά θα έχει ως αποτέλεσμα όλο και περισσότερες αλλαγές στον εγκέφαλο οι οποίες καθιστούν πιο πιθανό να συμπεριφερθεί κάποιος με αυτόν τον τρόπο.

Απευαισθητοποίηση στη βία

Ένας άλλος λόγος για τον οποίο το παίξιμο βίαιων βιντεοπαιχνιδιών ή η παρακολούθηση βίαιων ταινιών και τηλεοπτικών προγραμμάτων αυξάνει τον κίνδυνο ο θεατής να συμπεριφέρεται πιο επιθετικά, είναι γιατί ο θεατής ή ο παίκτης γίνεται συναισθηματικά "απευαισθητοποιημένος" στη βία. Οι ερευνητές που ασχολούνται με τα media γνωρίζουν εδώ και καιρό ότι η απευαισθητοποίηση στη βία είναι αποτέλεσμα της έκθεσης σε βία των media. Η απευαισθητοποίηση μπορεί ευρέως να οριστεί ως η μείωση ή εξάλειψη γνωστικών, συναισθηματικών, φυσιολογικών, και, εν τέλει, συμπεριφορικών αντιδράσεων σε ένα ερέθισμα. Η απευαισθητοποίηση είναι μια κοινή και προστατευτική εμπειρία της καθημερινής ζωής. Ως άνθρωποι, απλώς δεν έχουμε την ικανότητα για παρατεταμένη διέγερση λόγω κάθε συγκεκριμένου γεγονότος, είτε πρόκειται για ένα ευτυχές (όπως η επιτυχία ενός παιδιού) είτε για ένα δυσάρεστο γεγονός (όπως ένας πυροβολισμός σε σχολείο).

Η απευαισθητοποίηση στη βία διαταράσσει τη διαδικασία της ηθικής αξιολόγησης, επειδή το απευαισθητοποιημένο άτομο δεν θα αντιληφθεί ή ανταποκριθεί στις ενδείξεις οι οποίες συνήθως θα έθεταν σε λειτουργία διαδικασίες αξιολόγησης.^{6,7,35} Ως εκ τούτου, αρνητικές ενέργειες μπορούν να συμβούν χωρίς το άτομο να εξετάσει τις ηθικές τους συνέπειες, ή μπορεί να μην τεθεί σε κίνηση μια απαραίτητη προκοινωνική πράξη.³⁰ Αναδυόμενες έρευνες προσδιορίζουν μια σχέση ανάμεσα στην έκθεση στη βία των media και στην απευαισθητοποίηση, όπως αυτή μετρήθηκε σε ψυχοφυσιολογικές και συμπεριφορικές έρευνες, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα.^{36,37,38}

Τι μέτρα πρέπει να ληφθούν;

Γονικός έλεγχος:

Γίνεται όλο και πιο δύσκολο για τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση των media από τα παιδιά τους, κυρίως λόγω της αυξημένης πρόσβασης σε φορητές συσκευές media. Ωστόσο, μελέτες έχουν δείξει ότι οι γονείς μπορούν να συντελέσουν ουσιαστικά στην εποπτεία της πρόσβασης που έχουν τα παιδιά τους σε βίαια media, και κυρίως, στην εκπαίδευση των παιδιών τους ώστε αυτά να είναι κριτικοί θεατές των media. Και τα δύο μπορούν να μειώσουν την επίπτωση των επιδράσεων των βίαιων media.³⁹

Συστήνουμε οι γονείς να γνωρίζουν τι είδους media χρησιμοποιούν τα παιδιά και οι έφηβοί τους. Τα συστήματα αξιολόγησης (των media) συνήθως παρέχουν ελάχιστες λεπτομέρειες για το περιεχόμενο των media ώστε να είναι χρήσιμα, και σε κάθε περίπτωση δεν υποκαθιστούν το οι ίδιοι οι γονείς να βλέπουν, να παίζουν, ή να ακούν τα media τα οποία χρησιμοποιούν τα παιδιά τους. Οι γονείς μπορούν επίσης να βάλουν όρια στο χρόνο που περνούν τα παιδιά τους μπροστά στην οθόνη (Η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής δε συνιστά καθόλου χρόνο για τα παιδιά κάτω των 2 ετών, και όχι περισσότερο από 1-2 ώρες συνολικά ανά ημέρα για παιδιά / νέους 3-18 ετών), και να συζητούν το

περιεχόμενο των media με τα παιδιά τους ώστε να προωθήσουν την κριτική τους σκέψη όταν αυτά παρακολουθούν κάτι. Τα σχολεία μπορούν να βοηθήσουν τους γονείς με το να διδάσκουν τους μαθητές από μικρή ηλικία να είναι κριτικοί καταναλωτές των media και ότι, ακριβώς όπως με το φαγητό, η αρχή του «είσαι ό, τι τρως» εφαρμόζεται και στην υγιή κατανάλωση των media.⁴⁰

Η σημασία για τη δημόσια πολιτική:

Στο μεγαλύτερο μέρος της η δημόσια πολιτική έχει επικεντρωθεί στον περιορισμό της πρόσβασης των παιδιών σε βίαια media, μια προσέγγιση που έχει σημαντικές πολιτικές και νομικές προκλήσεις σε πολλές χώρες. Θα ήταν πιο καρποφόρο να καταβληθούν προσπάθειες για τη βελτίωση των διαβαθμίσεων και των ταξινομήσεων των media, και για τη βελτίωση της δημόσιας εκπαίδευσης σχετικά με τις επιπτώσεις των media στα παιδιά. Αρκετές μελέτες έχουν δείξει ότι οι ισχύουσες, σύμφωνα με την ηλικία του παιδιού, διαβαθμίσεις, οι οποίες προτιμώνται από τις περισσότερες χώρες, έχουν σοβαρά προβλήματα εγκυρότητας.⁴¹ Επιπλέον, ενδέχεται να λειτουργούν ως μαγνήτες προσελκύοντας τα παιδιά σε βίαια media.⁴² Συνεπώς, οι διαβαθμίσεις θα μπορούσαν να βελτιωθούν σημαντικά, και η σύνδεσή τους με μια μεγαλύτερη δημόσια εκπαίδευση σχετικά με το γιατί είναι σημαντική η χρήση διαβαθμίσεων, θα μπορούσε να είναι πολύ ευεργετική.

Συμπερασματικά σχόλια

Ένα συμπέρασμα είναι σαφές: ακραία συμπεράσματα πρέπει να αποφεύγονται. Δεν είναι ότι κάθε θεατής ή παίκτης θα επηρεαστεί αισθητά, αλλά από την κατανόηση των ψυχολογικών διεργασιών που εμπλέκονται, γνωρίζουμε ότι κάθε θεατή ή παίκτης επηρεάζεται με κάποιο τρόπο. Ορισμένοι σχολιαστές έχουν υποστηρίξει ότι τα βίαια media, ιδιαίτερα βίαια βιντεοπαιχνίδια, είναι η κύρια αιτία των πυροβολισμών σε σχολεία. Άλλοι σχολιαστές, συνήθως βασιζόμενοι στα αποτελέσματα μιας ή δύο μόνο ερευνών, έχουν υποστηρίξει ότι δεν υπάρχουν επαρκείς αποδείξεις για τυχόν βλαβερές συνέπειες των βίαιων media. Κανένα από τα δύο άκρα δεν υποστηρίζεται από τον συντριπτικό αριθμό των ερευνών σε αυτόν τον τομέα. Αυτό που είναι σαφές είναι ότι η έκθεση σε βίαια media αποτελεί έναν παράγοντα κινδύνου για αυξημένη επιθετικότητα, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα.

Κείμενα για περαιτέρω μελέτη

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
- Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Βιβλιογραφία

- ¹ Donnerstein, E. (2011). The media and aggression: From TV to the Internet. In J. P. Forgas, & A. W. Kruglanski (Eds.), *The psychology of social conflict and aggression* (pp. 267-284). New York: Psychology Press.
- ² Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- ³ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1974). How learning conditions in early childhood -including mass media- relate to aggression in late adolescence. *American Journal of Orthopsychiatry*, 44,412-423.

- ⁴ Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L.R., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- ⁵ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 348-352.
- ⁶ Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6 Suppl. 1), s6-13.
- ⁷ Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, & I. Waldman (Eds.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 545-570). Cambridge: Cambridge University Press.
- ⁸ Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.
- ⁹ Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- ¹⁰ Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- ¹¹ Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, M. D. (2005). Correlates and consequences of exposure to videogame violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586.
- ¹² Bjorkqvist, K. (1985). *Violent films, anxiety, and aggression*. Helsinki: Finnish Society of Sciences and Letters.
- ¹³ Josephson, W. L. (1987). Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 882-890.
- ¹⁴ Leyens, J.P., Camino, L., Parke, R.D., & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 346-360.
- ¹⁵ Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., & Shibuya, A., Yukawa, S., . . . Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, 1067-1072.
- ¹⁶ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, 27, 253-263.
- ¹⁷ Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. P., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between childhood exposure to media violence and adult aggression and violence: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39, 201-221.
- ¹⁸ Milavsky, J. R. (1982). *Television and aggression: A panel study*. Quantitative Studies in Social Relations. New York, New York, Academic Press.
- ¹⁹ Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R.C., & Anderson, L.L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- ²⁰ Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- ²¹ Comstock, G., & Scharrer, E. (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (pp. 205-226). Westport, CT, Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.
- ²² Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 470-482.
- ²³ Paik, H., & Comstock, G. A. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.

- ²⁴ Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- ²⁵ Coyne, S. M., Nelson, D. A., Lawton, F., Haslam, S., Rooney, L., Titterington, L., Trainor, H., Remnant, J., & Ogunlaja, L. (2008). The effects of viewing physical and relational aggression in the media: Evidence for a cross-over effect. *Journal of Experimental Social Psychology*, *44*, 1551-1554.
- ²⁶ Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, *42*, 125-139.
- ²⁷ Savage, J., & Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression. A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior*, *35*, 772-791.
- ²⁸ Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- ²⁹ Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
- ³⁰ Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, *21*, 273-277.
- ³¹ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks, CA: Sage.
- ³² Jo, E., & Berkowitz, L. (1994). A priming effect analysis of media influences: An update. In J. Bryant, & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-60). Hillsdale, NJ: LEA.
- ³³ Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, *7*, 202-207.
- ³⁴ Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, *37*, 127-141.
- ³⁵ Funk, J. B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatry Clinics of North America*, *14*, 387-404.
- ³⁶ Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2011). The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: An ERP study. *Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience*, *11*, 259-276.
- ³⁷ Krahé, B., Möller, I., Huesmann, L. R., Kirwil, L., Felber, J., & Berger, A. (2011). Desensitization to media violence: Links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, *100*, 630-646.
- ³⁸ Strenziok, M., Krueger, F., Deshpande, G., Lenroot, K., van der Meer, E., & Grafman, J. (2011). Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: A multi-method study. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, *6*, 537-547.
- ³⁹ Nathanson, A. I. (2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television. *Human Communication Research*, *29*, 111-134.
- ⁴⁰ Warburton, W. A. (2012). Growing up fast and furious in a media saturated world. In W. A. Warburton & D. Braunstein (Eds.), *Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children* (pp. 1-33). Sydney: The Federation Press.
- ⁴¹ Gentile, D. A., Maier, J.A., Hasson, M. R., & de Bonnetti, B. L. (2011). Parents' evaluation of media ratings a decade after the television ratings were introduced. *Pediatrics*, *128*, 36-44.
- ⁴² Nije Bijvank, M., Konijn, E. A., Bushman, B. J., & Roelofsma, P. H. M. P. (2009). Age and content labels make video games forbidden fruit for youth. *Pediatrics*, *123*, 870-876.

Δήλωση αποποίησης ευθύνης

Το παρόν έγγραφο συντάχθηκε από την Ειδική Επιτροπή για τα τις Επιδράσεις της Βίας των Media (Special Commission on Media Violence Effects) με ανάθεση από τον Πρόεδρο της Διεθνούς Εταιρείας Έρευνας της Επιθετικότητας (ISRA) με τη γνωμοδότηση και την έγκριση του Συμβουλίου του ISRA. Η Επιτροπή φέρει την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο αυτής της δήλωσης.

Τα μέλη της επιτροπής:

Prof. Barbara Krahe (University of Potsdam, Germany, Πρόεδρος)

Prof. L. Rowell Huesmann (University of Michigan, Ann Arbor, USA, Πρόεδρος)

Prof. Leonard Berkowitz (University of Wisconsin, USA)

Prof. Jeanne H. Brockmyer (University of Toledo, USA)

Prof. Brad J. Bushman (Ohio State University, Columbus, USA)

Dr. Sarah M. Coyne (Brigham Young University, USA)

Prof. Karen E. Dill (Fielding Graduate University, USA)

Prof. Edward Donnerstein (University of Arizona, Tucson, USA)

Prof. Douglas A. Gentile (Iowa State University, Ames, USA)

Prof. Steven J. Kirsh (State University of New York, Geneseo, USA)

Dr. Ingrid Möller (University of Potsdam, Germany)

Dr. Wayne Warburton (Macquarie University, Sydney, Australia)