

mgr Małgorzata Więczkowska
www.edukacjamedialna.pl

Świat mangi i anime – ubogaceniem czy zagrożeniem dla dzieci i młodzieży?

Rozważania wstępne

We współczesnym świecie media elektroniczne stały się integralnym elementem środowiska wychowawczego młodego pokolenia. Obecnie dzieci i młodzież dorastają, rozwijają się i wrastają w kulturę swojego narodu, nie tylko w otoczeniu rodziny, szkoły, grupy rówieśniczej, lecz również w otoczeniu mass mediów. Dla wielu z nich media są oknem na świat, często jest to zasadniczy i jedyny sposób uczestnictwa w kulturze. W ten sposób rozwój nowoczesnych technologii może prowadzić do ograniczenia wpływu wychowawczego rodziny i szkoły na rzecz nie zawsze korzystnych wpływów środków masowego przekazu.¹

Media mają wpływ na kształtowanie osobowości młodego człowieka, w dużej mierze kształtują poglądy i postawy przez podsuwanie określonej wiedzy o świecie oraz przez lansowanie określonych wartości i wzorów zachowania. Obecność mass mediów w życiu dzieci i młodzieży nie jest czymś bez znaczenia. Zawarta w nich treść ma duży wpływ na odbiorcę. Treści te są w stanie oddziaływać na jego myśli, wolę, uczucia i wyobraźnię, przekształcają zakres ludzkich doświadczeń, dzięki nim zmienia się jego wizja świata, a także rozumienie samego człowieka. Przy tym mass media są władne wpływać nie tylko na kształt osobowości pojedynczego odbiorcy, lecz oddziaływać również w wymiarze społecznym, co wiąże je bezpośrednio z problemem tzw. kultury masowej.²

Współczesne media są rodzajem zbiorowego wychowawcy. Jest to wychowawca nieoficjalny i zwykle niekontrolowany przez rodziców czy innych wychowawców. Celem działania mediów – także tych, które są bezpośrednio skierowane do dzieci i młodzieży - nie jest wychowanie i troska o dobro młodego pokolenia, lecz często zysk finansowy, a to zmusza do podporządkowania się interesom reklamodawców czy sponsorów. Nic zatem dziwnego, że programy telewizyjne, gry komputerowe, czasopisma, a także strony internetowe kierowane do dzieci i młodzieży, często zawierają mniej lub bardziej zamaskowaną przemoc,

¹ J. Izdebska, *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna*, Białystok 2007

² A. Gondek, *O języku telewizji*, s.81, w: Gondek P. red., *Media w kulturze*, Lublin 2000

okrucieństwo czy erotyzm. Przekazy medialne propagują wśród dzieci i młodzieży nie zawsze właściwe i godne naśladowania wzorce i postawy. Dlatego warto przyjrzeć się im dokładniej.

W ciągu kilku ostatnich lat ogromną popularność szczególnie wśród młodego pokolenia zdobyły japońskie komiksy i kreskówki, które określa się zwrotami manga i anime. Temu gatunkowi będą poświęcone moje rozważania, jako że jest to zjawisko nowe i nie przez wszystkich zauważalne. Bardzo często rodzice, wychowawcy i nauczyciele podchodzą bezkrytycznie do treści zawartych w japońskich filmach i komiksach, nie zdając sobie sprawy, jak zgubne dla wychowania dzieci i młodzieży mogą być wartości i wzorce w nich preferowane.

Manga i anime – kilka słów wyjaśnienia

Źródeł mangi należy szukać wśród dzieł dawnych mnichów buddyjskich. Za jej ojca uważa się Kakaju z Toba (1053-1140), który pozostawił po sobie cykl malowideł o zwierzętach, będących satyrą na zdemoralizowane społeczeństwo. Ostatecznie jednak za twórcę słowa *manga* uważany jest Hokusai (1760-1849), który użył go po raz pierwszy w 1814 roku, łącząc dwa słowa – „man” i „ga”. Określenie to oznacza „niepohamowane, dynamiczne obrazy”. Za twórcę współczesnej mangi, filmu animowanego i fantastyki uważa się Osamu Tezuka (1928-1989).³

Czy w takim razie jest manga? Manga to nic innego jak japoński komiks, który jest jedynym w swoim rodzaju stylem rysowania komiksu na całym świecie. Tematyka, sposób kadrowania (niezwykle dynamiczny), projekty postaci i przedmiotów, kolorystyka czyli klasyczna biel i czerń, oraz zupełnie inny sposób czytania komiksów, od ostatniej strony, natomiast obrazki śledzi się od prawej do lewej strony i z góry na dół - to wszystko składa się na jej specyfikę. Japońska sztuka rysowania komiksu jest odmienna od szkoły europejskiej i amerykańskiej, jest w niej wiele elementów starojapońskich. Przekazy te posiadają bardzo charakterystyczny sposób przedstawiania postaci. Przeważnie jest to drobna twarz, wielkie oczy, zadarte noski oraz wyeksponowane atrybuty płci pięknej, dziewczęta są ubrane bardzo często w wyzywające kostiumy, kontrastujące z dziecięcymi rysami twarzy. Jest to jedna z najłatwiej rozpoznawalnych konwencji mangi.⁴ Współczesne mangi publikowane są od razu w trzech podstawowych formach: jako strona internetowa, CD-ROM i tradycyjny komiks. Warto tutaj również wspomnieć o istnieniu różnych odmian mangi, są one dla każdej grupy

³ Z. Ablerowa, *O sztuce Japonii*, Warszawa 1983, s. 5, 137-139 n. ; A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, t.2 , s. 37

⁴ J. Szyłak, *Komiks*, Kraków Znak 2000, s.156 - 158; D. Styrna, *Historia mangi*, Kompendium Kawaii 1999/1, s.14 n.

wiekowej, społecznej i zawodowej. Należy zaznaczyć, że komiksy skierowane są nie tylko do dzieci, ale również i do dorosłych.

Termin anime oznacza japoński film rysunkowy. Powstaje on bardzo często na podstawie mangi i obecnie jest bardzo popularny na świecie. Zazwyczaj jedynym celem produkcji anime jest zwiększenie sprzedaży komiksów kolekcjonerskich. W Japonii, z wyjątkiem nastolatków, mało kto ogląda i kupuje anime, natomiast w Polsce anime oglądają głównie dzieci i młodzież. Wśród większości odbiorców w Polsce, japońskie filmy anime postrzegane są jako produkt przeznaczony wyłącznie dla dzieci. W Japonii każde anime klasyfikowane jest według grup wiekowych, identycznie jak klasyczny film, a więc nie każde anime znajdujące się w mediach, jest przeznaczone dla młodego odbiorcy.⁵ Warto o tym pamiętać.

Anime dzieli się na liczne gatunki i podgatunki, nie ma tematyki, której by nie poruszała. Swoje anime mają dzieci, nastolatki, dorośli, uczniowie, sportowcy, kucharze, kierowcy, miłośnicy tańca, sztuki, historii, sensacji, erotyki, horroru, science fiction, romansu - wszyscy, bez wyjątku. Większość anime łączy w sobie elementy kilku różnych gatunków, jak i wiele różnych tematów, co utrudnia jednoznaczne ich skategoryzowanie. Przykładowo, w jakimś anime największy nacisk położono na akcję, np. efektowne bijatki lub pościgi, ale jednocześnie w tym samym filmie (serialu) znaleźć można elementy humoru, romansu, a nawet ... elementy pedofilii. Tak samo powstać może anime, w którym najbardziej widoczny jest wątek romansowy, ale jednocześnie dużo w nim akcji. Nic więc dziwnego, że w mediach dla szerokiego grona odbiorcy, często znajdziemy seks i przemoc, ponieważ w Japonii te produkty medialne będą przeznaczone dla bardzo wąskiego grona odbiorców, przede wszystkim dla dorosłych, a nie dla dzieci.⁶

Filmy anime znajdują odbiorców na trzech rynkach: telewizyjnym – są to wieloodcinkowe serie (Czarodziejka z Księżyca, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Naruto*, *Król Szamanów*, *Sally Czarodziejka*, *Syrenka Maco*, *Megaman NT*, *Tygrysia Maski* i wiele innych); wideo w postaci kaset i płyt DVD z nośnikami cyfrowymi (*Trista – błękitna wyspa*,

⁵ A. D. Peters, *Anime and Manga in Japan and America* [esej przetłumaczony na j. polski dostępny 1.03.2006 na witrynie internetowej: http://teksty.gildia.com/fingolfin/manga_anime.]; A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin Wydawnictwo Mater 2004; t.1, s. 36-37

⁶ Gatunki manga i anime - więcej na ten temat: <http://azunime.net/sownik/id,1,hasla.html> [strona dostępna w dniu 15 11 2007r]; J.M. Bouissou, *Manga goes global*, 2000; www.cerisciencespo.com/archive/avri100/artjmb.pdf [strona dostępna w dniu 10. 09. 2007r.]

Kapłanki przeklętych dni, oraz jak wyżej i inne); kinowy wysokobudżetowy – (*Księżniczka Mononoke, Pokemon, Dragon Ball Z, Metropolis*).

Japońskie animacje w Polsce

Historia popularności japońskiej animacji w Polsce ma swoje początki w latach siedemdziesiątych XX wieku. W 1972 roku w polskich kinach pojawił się film dla dzieci pt. „Przygody kota w butach”. Następnie na przełomie lat 70. i 80. XX w. młodzi telewidzowie mogli oglądać i uczestniczyć w przygodach „Żeglarza Sindbada”. Kolejny tytuł to „Pszczółka Maja”, która uczyła życia i odpowiedzialności w otaczającym ją świecie społecznym, później były sportowe zmagania i przygody „Załogi G” (Kapitan Jastrząb).⁷ W 1996 roku w polskiej telewizji na kanale Polsat zaczyna być emitowany serial animowany „Sailor Moon”⁸ (Czarodziejka z Księżyca). Był to pierwszy serial, który w Polsce zyskał ogromną popularność, telewizja powtarzała go kilkakrotnie. Po sukcesie „Sailor Moon” komercyjne stacje telewizyjne (RTL7, TVN, Polsat, Canal+) zaczynają interesować się anime i niedługo potem rozpoczyna się emisja Pokémona⁹, Dragon Ball'a¹⁰, Rycerzy Zodiaku¹¹, Dr. Slumpa¹².

W dalszym ciągu stacje telewizyjne zakupują nowe filmy anime, które są emitowane na różnych kanałach np. Jetix, Jetix Play, TV4, Cartoon Network, Hyper, Tele 5, RTL 2, Canal+, Polonia 1 - w sumie w tygodniu jest emitowanych ok. 20 tytułów anime, na 10 kanałach telewizyjnych. Największą widownię wśród stacji przeznaczonych dla dzieci w okresie od 1 stycznia do 31 lipca roku miał kanał Jetix, to jest ok. 60 %, odbiorcami były dzieci i młodzież w wieku 4-15 lat.¹³ Należy nadmienić, że Jetix i Jetix Play emitują największą ilość japońskich filmów anime.

⁷ Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, (praca zbiorowa pod red.) J. Beck, Arkady Warszawa 2006, s. 236-237

⁸ Sailor Moon (Bishojo Senshi Sailor Moon) – telewizyjna seria anime, gatunek: magical gril, sugerowany wiek odbiorcy w Japonii od 7+ lat, serial powinien być oglądany w obecności osoby dorosłej. zob.: A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin 2004, t. 1, s. 67

⁹ Pokemon – serial telewizyjny, gatunek: przygodowy, fantastyka; rok produkcji 1997, 105 odcinków, sugerowany wiek odbiorcy w Japonii od 7 + lat, zob.: A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin 2004, t. 2, s. 108-109

¹⁰ Dragon Ball – serial telewizyjny, gatunek komedia, walki, sugerowany wiek odbiorcy w Japonii od 13+ serial powinien być oglądany w obecności osoby dorosłej, zob.: A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin 2004, t. 1, s.130

¹¹ Rycerze Zodiaku (Saint Seiya) – serial telewizyjny, gatunek: mordobicie, fantastyka; sugerowany wiek odbiorcy w Japonii od 16+; A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin 2004, t. 2, s.135-137

¹² Dr. Slump – serial telewizyjny, w Polsce ukazały się 52 odcinki (na 243), gatunek: komedia, sugerowany wiek odbiorcy w Japonii od 7+ zalecane oglądanie w obecności dorosłych, A. Lech, *Leksykon mangi i anime*, Szczecin 2004, t. 1, s.125

¹³ Jetix najchętniej oglądany przez dzieci, [strona dostępna w dniu 28.08.2007r.]

http://www.wirtualnemedialna.pl/article/214691_Jetix_najchetniej_ogladany_przez_dzieci.htm

W telewizji coraz częściej spotyka się japońskie produkcje, które spychają na dalszy plan produkcje krajowe. To powoduje, że japoński świat animacji staje się chlebem powszednim dla młodego pokolenia, nie do końca tego świadomym. Rozsądne podejście do japońskich produkcji może nauczyć zrozumienia różnic kulturowych, akceptacji innej mentalności, może być źródłem poznawczym kultury i obyczajów oraz zwykłego, codziennego życia ludzi z dalekiej Japonii. Jednak odbiorcy często nie są przygotowani do właściwej percepcji treści zawartych w anime. Wiele filmów anime, które są emitowane w telewizji nie jest przeznaczona dla dzieci i młodzieży, brakuje na nich oznakowania dla jakiej grupy wiekowej jest dany film. W ten sposób nieświadomy odbiór anime, bez właściwego przygotowania może narazić młodego odbiorcę na kontakt z przemocą i agresją, pornografią, synkretyzmem oraz licznymi wątkami pseudomistycznymi. Poprzez filmy anime dzieci i młodzież wkraczają w świat stworzony przez inną odmienną kulturę. Dla europejskiej kultury i tradycji stanowi ona zjawisko całkiem nowe i obce. W japońskich animacjach znajduje się ogromna ilość niezrozumiałych dla polskiego odbiorcy wątków, postaci i mitów, których przesłanie, aby dobrze zrozumieć, trzeba znać kulturę i religie Japonii. Filmy te wprowadzają młodego człowieka w kulturę i filozofię wschodu.¹⁴ Takie oddziaływanie niezauważalnie może zmieniać sposób myślenia i działanie odbiorców, prowadząc do stopniowego odrzucania dotychczasowego systemu wartości.

Japońskie produkcje posiadają w Polsce wielu sympatyków, mówi się wręcz o tworzeniu się subkultury fanów mangi i anime. Zwolennicy tego gatunku uważają anime, powstałą na bazie mangi za fenomen na skale światową. Twierdzą, że jest to jednocześnie produkcja masowa, ale i niepowtarzalna sztuka, popkultura i historia, kicz i dzieło, rzeczywistość i fantazja jednocześnie. Produkty medialne tego typu mogą rzeczywiście zaskakiwać i przyciągać widza swoją różnorodnością, rysunkiem i akcją.

Propagatorzy tego gatunku podkreślają, że w przeciwieństwie do produkcji w stylu amerykańskim, postacie tworzone w mandze i anime są pełniejsze i bez względu na to czy są pozytywne, czy negatywne, mają swoistą osobowość. Każda z postaci jest tak pomyślana, aby była mieszanką sprzeczności. I rzeczywiście, w porównaniu z amerykańskim scenariuszem, gdzie praktycznie od razu wiadomo, kto jest zły, a kto dobry i jakie będzie zakończenie, manga jest nieprzewidywalna, w niej wszystko zdarzyć się może.

¹⁴ A. Leśniak, *Świat mangi*, Nasz Dziennik, 3 sierpnia 2000, s.13

Wiele brutalnych scen przemocy i agresji

Niestety wiele filmów i komiksów zawiera sporą dozę emocji negatywnych. Bardzo dużo jest tam scen walki i stosowania przemocy. Treścią wielu z nich jest rywalizacja i podstęp. Wśród obrazów przemocy najczęściej występują bohaterowie, którzy walczą wykorzystując wschodnie szkoły walki. Niezwykłe często pokazują gniew, złość na twarzy albo w ruchach ciała. Może to wywoływać wrażenie, zwłaszcza u młodych widzów, że wściekłość i sięganie po przemoc jest czymś normalnym. Filmy te pełne są agresji słownej (wrzaski, krzyki, przekleństwa, obraźliwe odzywki), a także aktów agresji fizycznej np. ciosy zadane nogą, bicie, zabijanie. (*Dragon Ball, Pokemon, Naruto, Król Szamanów, Rycerze Zodiaku, Megaman NT, Tygrysia Maska*). Filmy anime epatują odbiorcę wiecznie wykrzywionymi z wściekłości i gniewu twarzami bohaterów. Wszystkie emocje demonstrowane przez bohaterów filmów anime są przesadzone. Zarówno reakcje złości, jak i objawy radości. Przerysowaniu podlega również formalna strona filmu: rysunek, kolor i dźwięk. Akcja na ogół rozgrywa się w przerażającej przestrzeni. Obraz przypomina komiks, z charakterystycznymi dla tego gatunku intensywnymi, wielkimi zbliżeniami, z ulegającą skróceniu lub konwencjonalizacji przestrzenią planu drugiego i dalszych.

Gwałtowny, szybki montaż powoduje zawrotne przyspieszenie tempa rozgrywających się zdarzeń. Świat widziany z tej perspektywy – perspektywy ruchu – ulega swoistej dematerializacji. Obrazy, postacie i przedmioty pojawiają się i znikają, aby ponownie zaistnieć, sugerując niejako, że destrukcja jest odwracalna, że unicestwienie nie jest ostateczne. Ostrą ekspresywność rysunku podbudowuje charakterystyczna kolorystyka, utrzymana w tonacji zimnych barw, jak: czerń, granat, popiel. Zostaje ona zakłócona nagłymi przebłyskami ostro kontrastującej czerwieni, fioletu i żółci. Równie charakterystyczna jest warstwa audialna filmu, w której bardzo istotną rolę odgrywają efekty dźwiękowe. Nie są one realistycznym elementem filmu – często wyolbrzymione, nadnaturalnie głośne współtworzą wraz z obrazem efekt pełnego chaosu. Dialogi zaś nierzadko podawane są na najwyższych rejestrach emocji – krzyk, wrzask.

Ważnym elementem filmów anime jest przemoc. Nie chodzi o to, żeby jej w ogóle nie było, bo to oznaczałoby fałszowanie rzeczywistości. Przemoc przecież istnieje, jest także obecna w klasycznych baśniach, ale tam pojawia się po to, aby opowiadać o naturze świata i człowieka, o tym, jak dobro i zło spotykają się w nich i walczą. Świat klasycznych baśni jest konstruowany w taki sposób, aby pomagał dzieciom rozpoznawać dobro i zło istniejące w otaczającej ich rzeczywistości i w nich samych. Bohaterowie mangi i anime, i to nie tylko ci negatywni, bardzo często zachowują się wobec siebie agresywnie, co stwarza fałszywy obraz

rzeczywistości i przywodzi do mylnych wniosków, jakby najbardziej charakterystycznym zachowaniem człowieka była agresja i wrogie nastawienie wobec innych. Proporcje między istniejącymi w świecie i w człowieku pierwiastkami dobra i zła ulegają tym samym zachwianiu, utrwała się nie tylko fałszywy, ale bardzo szkodliwy obraz rzeczywistości, który bywa później przez dzieci i młodzież powielany.

Filmy anime stają się wzorcem negatywnych „bohaterów”. Obrazy, którymi dysponują te środki posiadają potężny wpływ na ludzką świadomość, formację intelektualną i moralną. W omawianych filmach obowiązują zasady „innego świata”, zwykle obcej mentalnie i kulturowo rzeczywistości, pojawia się niekiedy sytuacja zacierania się i rozmycia granic pomiędzy rzeczywistością a fikcją. Może to skutkować przeniesieniem nawykowych reakcji agresywnych do realnego świata, wówczas walka traktowana będzie jako obowiązująca i naturalna norma. Obszerna literatura na temat oddziaływania telewizyjnych obrazów przemocy¹⁵ dowodzi, że oglądanie scen przemocy ma wyraźny wpływ na wzrost agresywności u dzieci i młodzieży. Wyjaśnia to zjawisko desensytyzacji, czyli znieczulenia. Bodźce często powtarzane przestają być stymulujące, zanika reakcja fizjologiczna normalnie im towarzysząca. Następuje zubożenie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję. Widzowie pod wpływem częstego oglądania scen przemocy nabierają przekonania o ich normalności i reagują na nie obojętnie.

Od erotyzacji do pornografii

W japońskich komiksach (manga) i filmach anime spotykamy się z przekazami przygotowanymi specjalnie dla dziewcząt w kwiecistym „romantycznym stylu” i najczęściej przedstawiają one miłosne historie. Nie stroni się tam od ukazywania niemoralnych relacji między bohaterami, jak również opowieści dotyczących zakochanych w sobie młodzieńców, bądź dziewcząt (*Czarodziejka z Księżyca*, *Kapłanki przeklętych dni*, *Slayers*, *Love Hina i inne*). Przedstawiając takie sytuacje w filmach anime dla dzieci i młodzieży, zniekształca się ideał miłości i seksualności, kształtuje się fałszywy i zniekształcony obraz małżeństwa i rodziny, a związki homoseksualne, a nawet zachowania o zabarwieniu pedofilskim (*Dragon Ball*), ukazują się jako coś normalnego i pożądanego. Ciało traktuje się przedmiotowo, jeżeli chcesz coś osiągnąć, zdobyć, pokaż odpowiednią część ciała, a otrzymasz dobra materialne. Tego rodzaju postępowanie obniża i stępią wrażliwość moralną młodego człowieka. Ze

¹⁵ M. Braun-Gałkowska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000, s. 37n.; J. Izdebska, *Rodzina, dziecko, telewizja*, Białystok 1996; L. Kirwił, *Wpływ telewizji na dzieci i młodzież*. Materiały Biura Studiów i Analiz Senatu RP, Warszawa 1995; <http://www.eurodialog.org.pl/ed/przemoc>

względem na niewielki zasób życiowych doświadczeń, młody człowiek może przypuszczać, że przedstawiany mu w filmie lub komiksie obraz ludzkiej aktywności seksualnej jest obrazem wzorcowym, a przynajmniej statystycznie powszechnym. Może wnosić, że to właściwy i normalny sposób działania. Młody człowiek może sądzić, że aktualizowanie własnej płciowości jest przede wszystkim kwestią rozrywki; że w życiu jest ona czymś pierwszoplanowym, a zmysły są uprawomocnionym regulatorem zachowań.¹⁶ Wówczas brak już miejsca na poszukiwania innych wartości i samowychowanie. W ten sposób zachęca się dzieci i młodzież do swobody seksualnej i wyboru orientacji seksualnej. Należy tu zadać sobie pytanie: Czyżby dokonywała się po cichu rewolucja genderowa, odnosząca się do społeczno kulturowej tożsamości płci, o której pisze w swojej ostatniej książce niemiecka socjolog Gabriele Cuby?¹⁷

Wiedza ezoteryczna i techniki okultystyczne

Filmy anime oferują nam również bajki osadzone w klimatach magii i astrologii, gdzie mamy do czynienia m.in. z przemiłymi czarownicami, zawsze gotowymi pomóc nam wydostać się z tarapatów. Bohaterki anime „*Czarodziejka z Księżyca*” to spadkobierczynie niesamowitych mocy, a pobyt na ziemi jest tylko etapem w ich życiu, podczas którego doskonalą się i zyskują doświadczenie. Noszą one dziwne amulety, talizmany, nieustannie walczą z antybohaterami. Do walki wykorzystują umiejętności i przedmioty magiczne, rzucają czary na swoich przeciwników. W ten sposób wprowadzają młode pokolenie w prawdziwe metody okultystyczne np.: Czarodziejki zanim wypowiedzą jakieś zaklęcie zarysowują ochronny okrąg dookoła swojego ciała – zupełnie tak samo jak czynią to prawdziwe czarownice. Zasadniczym problemem w tym anime jest szczególna koncentracja na temacie magii i okultyzmu. Występujące proporcje są tu wyraźnie zachwiane.

Do tej pory magia w wielu baśniach była tłem, marginesem i domeną złych ludzi, tu jest odwrotnie. Biała magia jest wykorzystywana rzekomo do dobrych rzeczy. Jednak magii, nawet tzw. białej, nie można utożsamiać nigdy z dobrem. W wielu animacjach widzimy fascynacje spirytyzmem, astrologią, podróżami w czasie i zjawiskami okultystycznymi. Manga i anime obfituje w terminy i znaki zaczerpnięte z rzeczywistości okultyzmu czy parapsychologii, powoduje to często rozbudzanie zainteresowań tymi tematami. Takie postępowanie w przekazach medialnych uczy podstawowych pojęć związanych z

¹⁶ por. E. Krajska, *Młodzież a pornografia*, Życie Katolickie 9/10 – 1990; K. Klauza, *Mass media a wychowanie*, w; *Wychowanie ku przyszłości. W poszukiwaniu właściwego sensu współczesnego wychowania*, red. K. Korab, Warszawa 1996, s.44-46; V.B. Cline, *Skutki pornografii. Dowody eksperymentalne i kliniczne*. Gdańsk 1996; M. Ryś, *Pornografia narzędziem manipulacji*, Głos dla Życia 1993/3

¹⁷ G. Kubby, *Rewolucja genderowa. Nowa ideologia seksualności*, Kraków 2007

okultyzmem i astrologią (*Naruto, Król Szamanów, Pokemon, Czarodziejki z Księżyca, Neon Genesis Evangelion i inne*). Magia, symbole, znaki wywodzące się z filozofii orientalnych sprzyjają zainteresowaniu się młodych ludzi realną magią, czasami również nieświadomie uzależniają się od niej. W japońskich animacjach magia jest artystycznie zdeformowana, podana w opakowaniu błyskotliwej akcji, rozbudza się w ten sposób zainteresowanie młodych ludzi tą tematyką. Jest to często nieświadome wchodzenie w świat okultystyczny i pseudomistyczny.¹⁸ Kontynuacja procesu uzależnienia od okultyzmu to cały przemysł finansowo-wydawniczy: zabawki, komiksy, książeczki do kolorowania, zeszyty, ubrania, sprzężenie z reklamami produktów, które wtórnie prowokują produkcję wielu magicznych czy okultystycznych przedmiotów (gadżetów), a nawet działań promujących zainteresowanie magią w sposób coraz bardziej realistyczny.

Ukrytym elementem zawartym w treści filmów anime jest podważanie kultury i tradycji chrześcijańskiej. W japońskich produkcjach wszyscy bohaterowie przedstawiani są w sposób fantazyjny, łącznie z bożkami, diabłami i demonami. Wiele anime posiada silne podteksty ezoteryczne i okultystyczne. W warstwie treściowej wszystko jest tu pomieszanę. Widoczne są również wpływy ideologii New Age np.: ubóstwianie żywiołów natury, z którymi mamy do czynienia m.in. w seriach o Pokemonie. Czerpią one swą moc (energię) z ziemi, powietrza, wody i ognia. Oczywista jest tu analogia z różnymi religiami pogańskimi, które często oddają hołd naturze. Bohaterowie posługują się tajemniczymi mocami, zaklęciami, czarami, (*Czarodziejka z Księżyca, Syrenka Mako, Sally Czarownica, Fushigi Yuugi, Pokemon, Naruto, Król Szamanów i inne*), których ciągłe powtarzanie ma umożliwić przejście do wyższej sfery duchowej.

Obrazy zjawisk paranormalnych, jakie licznie występują w omawianych animacjach, w tym pokazywanie wspomnianych wróżb i czarów, mogą prowadzić do tworzenia w umyśle dziecka nierealistycznego obrazu świata, pozbawionego podstawowych zasad fizyki i logicznych związków przyczynowo-skutkowych. Dla młodych odbiorców szczególnie zagrażające są obrazy przedstawiające zachowania niemożliwe do realizacji w rzeczywistym świecie oraz brak realnych skutków określonych zachowań np. w relacjach społecznych. Dzieci stanowią w tej sytuacji grupę szczególnie zagrożoną oddziaływaniem tego typu treści, ponieważ w większym stopniu, niż osoby dorosłe są one skłonne do identyfikowania się z atrakcyjnymi bohaterami filmowymi oraz częściej uznają wydarzenia fikcyjne i nierealne za prawdziwe. Może to prowadzić do ukształtowania błędnych, a nawet niebezpiecznych dla

¹⁸ A. Posacki, *Czy należy bać się Harry'ego Pottera i Pokemonów?*, s. 54-58; w: *Harry Potter i okultyzm - magiczna wyobraźnia czy realistyczna magia?*, Gdańsk 2006,

dzieci i młodzieży przekonań dotyczących funkcjonowania w rzeczywistości oraz podejmowania zachowań, których skutki mogą prowadzić do tragedii.¹⁹

Postacie występujące w filmach oraz przesłania nie są wyraziste, nie porządkują świata, lecz wprowadzają do niego zamęt. Świat współczesnych antybajek stanowi jakby odwzorowanie świata dorosłych i to nie tego rzeczywistego, ale kreowanego przez reklamę i kolorowe magazyny. Wielu bohaterów wzorowanych jest na kreowanych przez kulturę mangową idolach. Bohaterowie zajmują się już nie zdobywaniem skarbów lub złota, lecz mocy nadprzyrodzonych, czy też umiejętności paranormalnych. (*Dragon Ball, Naruto, Król Szamanów, Czarodziejka z Księżyca i inne*)

Negatywne skutki oddziaływania na sferę emocjonalną i intelektualną

Manga i anime oddziałuje głównie na sferę emocjonalną, z pominięciem intelektualnej, co może budzić też obawy o rozwój intelektualny, rezultaty czytania i pisanie, jak i wypowiadania się. Film i komiks operuje obrazami, które nie wywołują u oglądającego potrzeby ich nazywania. Pod wpływem obrazów nie rozwija się w dziecku umiejętność abstrahowania, a jest to umiejętność niezbędna do prawidłowego używania języka i myślenia. Ponadto język filmu i komiksu jest językiem ubogim, uproszczonym, tak strukturalnie jak i leksykalnie, nie stroni się w nim od wulgarnych wyrażen. Taki język niestety nie może być wzorem dla uczącego się dziecka. Analizując japońskie produkcje nasuwa się refleksja, dlaczego zła kultura wypiera dobrą, a przemoc, pornografia i bluźnierstwo przeważają nad autentycznymi wartościami.

Formy oddziaływania na odbiorców

Oddziaływanie tych treści na młode pokolenie jest wzmocnione przez emisję filmów anime na licznych kanałach telewizyjnych, płyty na nośniku DVD, wydawane komiksy, czasopisma o tej tematyce. Mamy tu w konsekwencji do czynienia ze zjawiskiem generowania, powielania, utrwalania i zwielokrotniania obcych nam kulturowo wzorów i form zachowania. Identyfikacja z postaciami z mangi i anime wzmocniana jest też

¹⁹ Wydarzenie, które miało miejsce w Sandfield Tongaat w RPA. 14-letni chłopiec popełnił samobójstwo, w jego zaciśniętej dłoni znaleziono list do rodziców: „Kocham was, mamę i tatę. Przebaczenie mi to, co zrobiłem, ale Ash wezwał mnie do siebie i muszę iść.” zob. M. Salwowski, *Pokemon – kieszonkowy potwór*, Nasz Dziennik, 23 maj 2001, s.11; inny przykład, który miał miejsce w listopadzie 2005 roku w Sosnowcu. 17-letnia Karolina popełniła samobójstwo na wzór ulubionej mangowej postaci. zob. P. Malisz, „To nie komiks, to śmierć”, *Super Express*, 24 listopad 2005, s. 1, 6-7; inny wypadek: Zginął w piaskownicy bawiąc się w „Naruto”. 9 marca 2008r. w szpitalu dziecięcym w Seattle zmarł 10-letni Codey A. Porter. Przyczyną śmierci była niewydolność układu oddechowego wywołana zakopaniem w piaskownicy głową na dół. Wedle świadków Cody poprosił towarzyszy zabawy by go zakopali, bo chciał odtworzyć atak piaskowego ninjy z popularnego filmu „Naruto”. zob. www.animenewsnetwork.com/news/2008-03-10/boy-dies-after-imitating-naruto-in-sandbox [strona dostępna 11.03.2008r.]

natychmiastowo przez pojawiające się na rynku maskotki, kapsle, gry karcianki, komputerowe, telewizyjne i różne gadzety związane z bohaterami popularnych przekazów medialnych.

Dla osiągnięcia dużej popularności mangi i anime organizuje się spotkania dla fanów w Polsce. Na tych imprezach spotykają się ludzie, którzy posiadają swoisty sposób myślenia, poglądy i nawyki myślowe. Możemy śmiało powiedzieć o tworzeniu się nowej subkultury. Są to fani uzależnieni od mangi i wszystkiego co z nią jest związane. Poprzez organizowanie spotkań fanów tzw. konwentów²⁰ w Domach Kultury, szkołach i innych miejscach zachęca się do oglądania, jak i do korzystnego zakupu towarów, bo w cenie promocyjnej. Na tych imprezach organizuje się konkursy, sesje filmowe, spotkania fan klubów. Udział w nich samoistnie wywołuje akceptację nowych norm i standardów myślenia i zachowania. Nie da się ukryć, że jest to szczególnie skuteczny rodzaj manipulacji dziećmi i młodzieżą. W ten sposób łatwo i niezauważalnie promowane obce wartości przyjmują się jako obowiązujący model zachowań i upodobań.

Filmy i komiksy japońskie przekazują polskim dzieciom i młodzieży wartości, które są zaprzeczeniem dobra, prawdy i bezpieczeństwa. Specjaliści mówią także, o swoistym zjawisku „przedwczesnego zawezwania”, czyli nakłanianiu do uczestnictwa w formach aktywności przeznaczonych dla osób dorosłych. Przykładem może być naśladowanie przez młodsze pokolenie – ulubionych bohaterów, idoli, o ukształtowanej i niekiedy kontrowersyjnej osobowości, gustach i preferencjach, także seksualnych, wdrażając w ten sposób dzieci do niepożądanych wzorów i stylów zachowania.²¹

Przedstawiona charakterystyka japońskich przekazów, jest zaledwie początkiem rozeznania problemu, ale już to co się udało zaobserwować jest niepokojące. Przekazywane treści nie odpowiadają na autentyczne potrzeby młodego człowieka, lecz starają się rozbudzić sztuczne potrzeby i tworzyć konsumpcyjne i dewiacyjne wzorce. Oferują bardzo często wartości przeciwne realnemu dobru człowieka i godzą w jego życie moralne. Człowiek zmienia się pod wpływem tego co robi i z jakimi treściami obcuje. Dlatego długotrwałe obcowanie z analizowanymi treściami może doprowadzić do uzależnienia i identyfikowania się z nimi, a także do negatywnych zmian w osobowości. Warto zastanowić się nad skutkami obcowania z przedstawionymi tu treściami.

²⁰ Od 1997 roku do 2007 roku odbyło się w Polsce około 160 konwentów w różnych miastach Polski.

²¹ D. Zarębska-Piotrowska, *Media - nowe uzależnienie*, Aida 1999 nr 4, s.10

Postulaty dla wychowania

W dobie dynamicznego rozwoju mediów elektronicznych trudno jest unikać oglądania tego typu obrazów i chronić dzieci i młodzież przed ich negatywnym oddziaływaniem, ponieważ najczęściej odbiorcy mają niewielkie możliwości przewidywania, kiedy i w jakich przekazach medialnych obrazy takie się pojawią. Istotną pomocą dla odbiorców, zwłaszcza rodziców, byłoby umieszczanie informacji, np. w postaci piktogramów, wskazujących na zawartość i nasycenie audycji telewizyjnych, gier komputerowych treściami agresywnymi i erotycznymi. Ochrona dzieci i młodzieży przed negatywnym wpływem obrazów destruktywnych jest potrzebna i możliwa. Niezbędne są tu różnego rodzaju oddziaływania na nadawców, którzy są bezpośrednio odpowiedzialni za emitowane treści. Konieczne jest także uświadamianie rodziców i opiekunów, od których najbardziej zależy sposób korzystania z mediów. Niezmiernie ważna wydaje się również edukacja nauczycieli i wychowawców, aby mogli skutecznie rozwijać u dzieci i młodzieży umiejętności aktywnego i krytycznego odbioru treści medialnych, aby potrafiły dojrzałe korzystać z dobrodziejstw kultury masowej.²²

²² zob: W. Godzic, *Uczyć mediów czy rozumieć media?* w: (red.) J. Detka, *Pedagogika mediów*, WAŚ Kielce 2000, s. 31-52; (red.) J. Izdebska, T. Sosnowski, *Telewizja i inne mass media w życiu dziecka – wyzwaniem dla edukacji medialnej* cz. 1, Trans Humana Białystok 2005