

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
-------------	---

ROZDZIAŁ I

Telewizja i gry komputerowe jako czynnik oddziaływania na dzieci

1. Rozwój i charakterystyka mediów audiowizualnych	11
2. Oddziaływanie telewizji i gier komputerowych na osobowość	16
3. Sposoby korzystania z telewizji i gier komputerowych	21
4. Zawartość treściowa programów telewizyjnych i gier komputerowych	27

ROZDZIAŁ II

Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na agresywność dzieci

Wprowadzenie	37
A. Oddziaływanie telewizyjnych obrazów przemocy w świetle literatury (autor: Agnieszka Galkowska)	39
1. Uwagi ogólne	39
2. Skutki oglądania scen przemocy w intelektualnej sferze jednostki	42
3. Skutki oglądania przemocy telewizyjnej w sferze emocjonalnej	44
4. Badania nad efektami oglądania telewizyjnej przemocy w zachowaniu młodych widzów	49
5. Oddziaływanie różnych sposobów przedstawiania przemocy	55
6. Widzowie programów zawierających przemoc	57
7. Możliwości minimalizowania skutków ekranowej przemocy	64
8. Wnioski końcowe	67
B. Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na agresywność dzieci w świetle badań własnych	69
1. Strategia badań	69
2. Analiza wyników badań	74
3. Interpretacja wyników badań	79
Podsumowanie i wnioski	91

ROZDZIAŁ III

Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na orientację wobec rzeczywistości

Wprowadzenie	97
A. Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci w świetle literatury	98
1. Możliwości wykorzystania gier komputerowych w edukacji, terapii i rehabilitacji	99

2. Oddziaływanie formalnych aspektów gier komputerowych	100
3. Oddziaływanie treści gier komputerowych na psychikę graczy	103
B. Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na dzieci	
w świetle badań własnych	106
1. Orientacja wobec rzeczywistości	106
2. Strategia badań	110
3. Analiza wyników badań	118
4. Podsumowanie i interpretacja wyników badań	161

ROZDZIAŁ IV

Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ obrazów przemocy medialnej na psychikę odbiorców

1. Nieuświadomiane przez odbiorców oddziaływanie mediów	175
2. Mechanizmy oddziaływania agresji w mediach na dzieci	178
3. Wpływ agresji w mediach na kształtowanie postawy agresywności	182
4. Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na kształtowanie orientacji typu „mieć”	188
5. Związek między preferencją „agresywnych” mediów a agresywnością dzieci ..	193

ROZDZIAŁ V

Obrona przed szkodliwym wpływem przemocy w mediach

1. Odpowiedzialność nadawcy	195
2. Odpowiedzialność odbiorcy (<i>współautor: Michał Grygielski</i>)	204
Zakończenie	220
Bibliografia	223