

## КУЛЬТУРОЛОГІЯ

UDC 791.3:791.43

DOI <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.2.29>

**Bandarzewska Weronika,**

*Studentka Wydziału Nauk Społecznych  
Uniwersytet Śląski w Katowicach  
orcid.org/0009-0004-7998-4213  
weronika.felicja.bandarzewska@gmail.com*

**Burek Paulina,**

*Studentka Wydziału Nauk Społecznych  
Uniwersytet Śląski w Katowicach  
orcid.org/0000-0001-9568-7850  
paulina.burek00@gmail.com*

**Gliszczyńska Sabina,**

*Studentka Wydziału Nauk Społecznych  
Uniwersytet Śląski w Katowicach  
orcid.org/0009-0004-0306-092X  
sabgli@op.pl*

### KULTUROWE I PSYCHOLOGICZNE ASPEKTY KINEMATOGRAFII – NEGATYWNE SKUTKI FILMU

Niniejszy artykuł przybliży tematykę możliwych konsekwencji wynikających z oddziaływania filmu na oglądającego. Autorki podejmują próbę przedstawienia negatywnych skutków, będących konsekwencją kontaktu ze specyficznym rodzajem kina. Z jednej strony zauważa się znaczenie filmu dla podtrzymywania szkodliwych społecznie stereotypów, dotyczących, np. postrzegania chorób psychicznych czy wizerunku kobiet i mężczyzn (społecznie przypisywanych ról czy oczekiwań). Z drugiej strony podkreśla się istnienie szeregu negatywnych skutków, wynikających z bardzo wczesnej ekspozycji na telewizję i inne materiały audiowizualne. Podejmując rozważania nad wpływem kina, w artykule opisano także czym cechują się nieodpowiednie treści filmowe i w jaki sposób młodzi widzowie naśladują zachowania bohaterów filmowych. W dalszych częściach tekstu czytelnik zapozna się z nowym pojęciem, obrazującym kino wywołujące negatywne doświadczenia poznawcze i emocjonalne.

Artykuł zamykają podrozdziały, dotyczące odpowiedzialności twórców w zakresie tworzenia dzieł mogących mieć negatywny wpływ na oglądających (niekiedy nawet niezależnie od wieku). Autorki poruszają temat granic twórczości czy etyki produkcji filmu, wymieniając w tym kontekście kilka rodzajów etyczności tworzenia dzieła audiowizualnego. Celem artykułu jest podkreślenie, iż mimo wiązania filmu z pozytywnymi aspektami - rozrywką, odpoczynkiem czy formą sztuki, może mieć on także negatywny wpływ na widza. Podkreśla się potrzebę prowadzenia badań empirycznych, dotyczących długofalowych konsekwencji obejrzanego filmu na różnorodnych widzów. Film, bez odpowiedzialnych i świadomych postaw odbiorców (konsumentów), stanowić może niebezpieczne narzędzie. Jak wiadomo przemysł filmowy pozostaje niezwykle dochodową gałęzią działalności komercyjnej, co niektórych twórców może skłaniać do masowego «testowania» granic publiczności.

**Słowa kluczowe:** film, psychologia filmu, etyka filmu, wpływ filmu, odpowiedzialność twórcy.

---

**Bandarzewska Weronika,**  
*Student at Faculty of Social Sciences*  
*University of Silesia in Katowice*  
*orcid.org/0009-0004-7998-4213*  
*weronika.felicja.bandarzewska@gmail.com*

**Burek Paulina,**  
*Student at Faculty of Social Sciences*  
*University of Silesia in Katowice*  
*orcid.org/0000-0001-9568-7850*  
*paulina.burek00@gmail.com*

**Gliszczyńska Sabina,**  
*Student at Faculty of Social Sciences*  
*University of Silesia in Katowice*  
*orcid.org/0009-0004-0306-092X*  
*sabgli@op.pl*

## **CULTURAL AND PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF CINEMATOGRAPHY – NEGATIVE EFFECTS OF FILM**

This article presents the subject of potential consequences arising from the impact of film on the viewer. The authors attempt to portray the negative effects caused by the exposure to a specific type of cinema. On one hand, the significance of films in perpetuating socially harmful stereotypes is observed, such as perceptions of mental illnesses or the portrayal of women and men (in socially attributed roles or expectations). On the other hand, a range of adverse effects stemming from early exposure to television and other audio-visual materials is emphasized. While contemplating the influence of cinema, this article also describes what inappropriate film content entails and how young audiences mimic the behaviour of film characters. In subsequent parts of the text, the reader will become acquainted with a new concept of cinema which triggers negative cognitive and emotional experiences.

The article concludes with subsections discussing the responsibility of film creators in producing works that could have a negative impact on viewers. The authors address the topic of creative and ethical boundaries of film production, mentioning several considerations in creating audio-visual works in this context. The aim of the article is to emphasize that despite associating films with positive aspects such as entertainment, relaxation, or a form of art, they can also have a negative influence on the viewer. The need for empirical research regarding the consequences of watching films on diverse audiences is emphasized. Film, without responsible and conscious approaches from recipients (consumers), can become a dangerous tool. As it is well-known, the film industry remains an extremely profitable branch of commercial activity. This might lead some creators to abuse their power by testing the moral boundaries of their audiences.

**Key words:** film, psychology of film, film ethics, influence of film, creator's responsibility

**Wstęp.** Jak twierdzą Armen Mekhakyan, Agata Szulci i Wojciech Imielski (2018), film jest sposobem na najwierniejsze i najbogatsze w informacje dokumentowanie wydarzeń, a także masowo wykorzystywanym środkiem komunikacji. Cechą, która odróżnia film od innych dziedzin sztuki, jest możliwość wiernego odtworzenia świata. Można w tym upatrywać powodu, przez który stał się jednym z najbardziej popularnych utworów artystycznych.

Przez możliwość wiernego odtworzenia rzeczywistości, film może mieć znaczący wpływ na myśli, emocje czy zachowania widza. Wpływ filmu na człowieka z pewnością podkreśla

fakt, że powstała technika terapeutyczna zwana filmoterapią, której głównym celem jest «aktywizacja indywidualnych procesów poznawczych i emocjonalno-motywacyjnych, ukierunkowana na ich ekspresję, doskonalenie czy też uspołniczenie (Tylikowska, 2016, s.128)».

Film jest nie tylko poznawczym wyzwaniem, które wymaga od widza przetwarzania informacji, ale także ma możliwość generowania emocji, które są różnorodne pod kątem jakości i intensywności (Pisarek, Francuz, 2007). Ważnym zdaje się być fakt, że film to najbardziej wpływowe medium, które wiąże się z emocjonalnością, a każda

niebezpieczna interpretacja może mieć nieetyczny wpływ na widza (Kumari & Joshi, 2015).

Pozytywne skutki filmów na społeczeństwo obejmują między innymi rozwój wyobraźni, poszerzenie horyzontów myślowych, powzięcie informacji o świecie, kształtowanie postaw czy rozwój zrozumienia relacji międzyludzkich oraz reakcji emocjonalnych. Niniejszy artykuł skupia się na analizie negatywnych aspektów oraz skutków filmu na widza.

**Stereotypy występujące w filmach.** Film jest jednym z ważniejszych źródeł pomagających kształtować przekonania oraz wyobrażenia ludzi na temat różnych zjawisk czy grup społecznych, stąd też ważnym zdaje się być podjęcie tematu stereotypów występujących w filmach oraz ich wpływu na jednostki i ich postrzeganie świata. Sztuka jest generalnie postrzegana jako źródło, które przybliży wartości takie jak otwartość na świat czy tolerancja (Nęcka, 2011). Film sam w sobie może zmienić sposób myślenia czy wzbogacić wiedzę o świecie (Działa, 2012)

Według Katarzyny Bojarskiej (2011) stereotypy to «zgeneralizowane i sztywne przekonania, że w zasadzie wszystkie osoby z danej grupy mają w swojej naturze pewne wspólne, negatywnie oceniane właściwości, a ich brak u kogoś z danej populacji traktowany jest jedynie jako wyjątek od reguły».

Filmy same w sobie, o ile mogą uświadamiać oraz rozszerzać światopogląd widza, jednocześnie mogą również wzmacniać istniejące już stereotypy. Jednym z takich utartych przeświadczeń jest tradycyjny model ról płciowych, z uległą kobietą oraz dominującym mężczyzną (Lines, 2015).

Badania Coyne, Rasmussen, Linder, Nelson i Birkbeck (2016) wykazały, że zaangażowanie dzieci w filmy i produkty związane z księżniczkami Disneya wiązało się z bardziej kobiecymi zachowaniami, zarówno u dziewczynek, jak i chłopców. Tłumacząc wyniki, autorki powołały się na analizę wykonaną przez Englanda, Descartesa i Collier-Meeka (2011), która wskazała, że szczególnie w starszych filmach o księżniczkach Disneya, które nadal są bardzo popularne wśród dzieci (a więc istotne dla ich nauki oraz rozwoju), istnieją silne, stereotypowe przekazy dotyczące ról płciowych, w których kobieta ukazywana jest jako fizycznie słaba, uległa, lękliwa czy opiekuńcza (Coyne i in., 2011). Co więcej, w starszych filmach Disneya księżniczka jest ukazywana jako kobieta, która dzięki poznaniu księcia, staje

się szczęśliwa – a więc nawet księżniczka, która z pozoru jest postępową, może być szczęśliwa jedynie wtedy, gdy zdobędzie miłość księcia (Lacroix, 2004). Podczas, gdy kobieta jest ukazana jako ta, którą najczęściej trzeba uratować, tak książę zazwyczaj jest dobrze urodzonym arystokratą. Jak wskazują badania, oglądanie filmów zawierających stereotypowe ukazanie płci wiąże się z postawami nastolatek oraz zachowaniami związanymi z tym obszarem (Morawitz, Mastro, 2008). Inne badania wskazały, że reprezentacja płci w mediach (w tym w filmach) wzmacnia stereotypowy, tradycyjny i patriarchalny model płci, przy czym to kobiety w większym stopniu od mężczyzn zgadzały się z ukazaniem kobiety w tradycyjnej roli płciowej jako uległej żony czy idealnej córki, która nie daje ponieść się emocjom bądź kobiety potrzebującej pomocy od mężczyzny (Kumari & Joshi, 2015). O ile film może pomagać w promowaniu równości płci oraz podnoszeniu statusu kobiet w społeczeństwie, często jednak wręcz przeciwnie - wzmacnia ich stereotypowe wizerunki.

Dostrzega się również wiele stereotypów dotyczących osób z chorobami psychicznymi. Postawy społeczeństwa wobec chorób psychicznych są zazwyczaj negatywne i oparte na błędnych przekonaniach (Pirkis i in., 2006). Ci zazwyczaj w filmach są przedstawiani jako inni, dziwni czy niebezpieczni (Wahl, Lefkowitz, 1989). Dostrzega się co prawda w nowych produkcjach chęć zmiany tego trendu i próbę pokazania osób chorych psychicznie w bardziej przychylny sposób, jednak to nadal ten negatywny obraz przeważa w kulturze. Pirkis i współpracownicy (2006) doszli do wniosku, że taki sposób przedstawienia chorób psychicznych w filmach może wpływać na negatywny obraz osób chorych w przestrzeni publicznej, a co za tym idzie – utrzymywać stereotypy i zwiększać stygmatyzację.

By lepiej zrozumieć temat, Wahl i Lefkowitz (1989) przeprowadzili badanie eksperymentalne, w którym podzielili badanych na trzy grupy: pierwszą, która oglądała film o psychicznie chorym mężczyźnie, który podczas przepustki ze szpitala psychiatrycznego zabija swoją żonę («Murder: By Reason of Insanity» reżyserii Donalda Shebiba); drugą, która przed i po filmie obejrzała trailer, który podkreślił, że historia i zachowanie mężczyzny chorego psychicznie przedstawione w filmie nie są odzwierciedleniem charakterystyki osób chorych psychicznie, z których zdecydowana większość

nigdy nie stosuje przemocy; oraz trzecią – kontrolną – która obejrzała «Morderstwo w Orient Expressie», w którym morderca nie ma związku z chorobą psychiczną. Każda z osób badanych po obejrzeniu filmu musiała wypełnić kwestionariusz mierzący postawy wobec osób chorych psychicznie. Wyniki wskazały, że wyniki pierwszej i drugiej grupy były do siebie zbliżone, jednocześnie odbiegając od wyników grupy kontrolnej – a konkretniej, wskazując na mniejszą życzliwość, większą restrykcyjność społeczną i mniej przychylni wobec osób cierpiących na choroby psychiczne. W tym wypadku można wyciągnąć wnioski, że film fabularny bardziej wpłynął na postrzeganie badanych, a trailer informacyjny wskazujący na jednostkowość zachowań bohaterów filmu nie był w stanie zmienić ich zdania. Filmy angażują widza emocjonalnie dzięki grze aktorskiej, muzyce i scenografii (Wahl, Lefkowitz, 1989), co może mieć związek z kształtowaniem się postaw wobec określonych grup czy zachowań, również tych negatywnych.

**Wpływ telewizji na dzieci.** Program Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) pod tytułem «Zdrowie dla wszystkich w XXI wieku» przywiązuje szczególną wagę do troski o zdrowie dzieci i młodzieży. W czasach dynamicznych przemian cywilizacyjnych, kulturowych i społeczno-ekonomicznych, Priorytetem jest dbanie o zdrowie psychiczne (Brzozowska, Sikorska, 2016). Jest to niezwykle ważne szczególnie w przypadku dzieci, ponieważ pierwsze trzy lata są kluczowe dla rozwoju wielu funkcji psychicznych. Mózg jest wtedy podatny na wpływ środowiska w tym również takie czynniki zewnętrzne jak oglądanie telewizji czy kontakt z mediami. Współcześnie istnieje zjawisko zwane «bedroom culture», które prowadzi do tego, że dzieci spędzają większość czasu we własnym pokoju, korzystając z mediów. Badania wskazują, że coraz młodsze dzieci mają dostęp do telewizji. Około 60% z nich ogląda telewizję regularnie przez 1–2 godziny dziennie (Brzozowska, Sikorska, 2016).

Wyniki badań potwierdzają negatywny wpływ ekspozycji na telewizję i materiały audiowizualne na funkcjonowanie poznawcze dzieci poniżej 3 roku życia. Szczególnie obniża się zdolność skupienia uwagi oraz zwiększa się zespół nadpobudliwości psychoruchowej. Ponadto wiele scen filmowych może prowadzić do przestymulowania mózgu dziecka, ucząc go oczekiwania na intensywne

bodźce. Co w konsekwencji może prowadzić do odbierania rzeczywistości jako mniej interesującej w porównaniu do filmów (Brzozowska, Sikorska, 2016). Dlatego należy właściwie dobierać to, co dzieci oglądają. Friedrich i Stein w swoim badaniu wykazali, że dzieci, które oglądały programy edukacyjne, niezawierające szybkich zmian scen, miały większą tolerancję na odroczenie gratyfikacji w porównaniu z dziećmi, które oglądały kreskówkę zawierającą szybkie zmiany akcji. Z kolei Geist i Gibson odkryli, że dzieci oglądające bajki zawierające szybkie zmiany scen, miały zmniejszoną zdolność uwagi w porównaniu z dziećmi oglądającymi bajki niezawierające szybkich zmian scen lub z dziećmi bawiącymi się. Doniesienia z badań sugerują zatem, że wczesna ekspozycja na telewizję może stanowić czynnik ryzyka rozwoju zaburzeń uwagi.

**Nieodpowiednie treści filmowe.** Młodsze dzieci mają trudności w odróżnieniu fantazji od rzeczywistości, dlatego nie powinny one oglądać horrorów czy innych filmów przedstawiających brutalne sceny. Dzieci już od piątego roku życia zgłaszają nawracające lęki po obejrzeniu filmu grozy (Sargent i in., 2002). Dlatego niepokojące są wyniki badania przeprowadzonego w 2002 roku wśród uczniów szkół średnich w New Hampshire i Vermont. Dostali oni listę filmów i mieli zaznaczyć te, które widzieli. Wykazano, że wśród młodych nastolatków bardzo rozpowszechnione są brutalne filmy, często zawierające sceny przemocy seksualnej. Może to przyczynić się do agresywnego zachowania nastolatków. Zauważono, że chłopcy są bardziej narażeni na oglądanie filmów obrazujących przemoc, prawdopodobnie ze względu na swoje preferencje dotyczące filmów akcji (Sargent i in., 2002).

Wśród seriali zawierających nieodpowiednie treści z pewnością wymienić należy popularny «Squid Game». Według klasyfikacji jest on przeznaczony dla dorosłych w wieku co najmniej 17 lat, ponieważ zawiera sceny sadystycznej przemocy i nieodpowiedniego zachowania seksualnego. Niemniej jednak, w rzeczywistości, ponad 111 milionów kont obejrzało ten serial podczas pierwszego miesiąca emisji w sieci (Siregar i in., 2021). «Squid Game» wywołało również lawinę wyzwań na platformach mediów społecznościowych, takich jak TikTok i Instagram, które opierają się na scenach z tego serialu, co jest dowodem na to, ile dzieci i nastolatków go ogląda.



Dzięki temu serialowi wzrosła popularność tradycyjnych dziecięcych zabaw, ale wraz z tym, dzieci i nastolatki oglądają niekontrolowane sceny przemocy, a grydziecinstwo zostało połączone z przemocą i przeniesione do rzeczywistości. W związku z rosnącym rozpowszechnieniem tej sytuacji, emisję serialu zakazano w niektórych krajach (Pelín i in., 2023).

**Naśladowanie bohaterów filmowych.** Po latach rozważań i badań nad tym, potwierdzona została teza, że ekspozycja na przemoc w telewizji i filmach powoduje wzrost agresywnego zachowania u osób oglądających takie sceny (Bandura, 1973; Berkowitz, 1993; Carlson, 1990; Eron, 1982; Geen, 1990; Huesmann, 1986; Paik i Comstock, 1994; Wood, 1991). Zauważono także, że kiedy przemoc jest w filmie usprawiedliwiona i bohater ją stosujący odnosi sukces, bardziej prawdopodobny jest wzrost agresji krótkoterminowej u widza niż oglądanie filmów przedstawiających nieuzasadnioną lub nieudaną przemoc (Berkowitz i Geen, 1966). Ważny jest zatem kontekst oglądanych treści. Sposobem na zmniejszenie przemocy jest rozmowa z dzieckiem, wyjaśnienie niepożądanych skutków przemocy jako rozwiązania problemów i sugerowanie alternatywnych nieagresywnych (Eron, 1982; Huesmann i Miller, 1994).

W jednym z eksperymentów uczestnicy, którzy oglądali fragment agresywnego filmu, zgłaszali później wyższy poziom wrogości niż ci, którzy oglądali fragment nieagresywnego filmu. Co więcej, kolejny eksperyment wykazał, że w wyniku oglądania filmu zawierającego treści związane z przemocą, wzrasta dostępność agresywnych myśli, ale tylko u osób o niskim poziomie drażliwości. Innymi słowy, agresywne bodźce takie jak ekspozycja na przemoc w mediach, ma większy wpływ na osoby, które zwykle nie myślą w kategoriach agresywnych (Anderson, 1997). Te krótkoterminowe konsekwencje uzasadniają spekulacje na temat możliwych długoterminowych skutków. Badania nad uczeniem się sugerują, że jednym z kluczy do wprowadzenia długoterminowych zmian w strukturze myśli i afektu jest powtarzanie. Zatem jedną z dróg do stania się osobą chronicznie drażliwą lub agresywną może być powtarzanie doświadczania bodźców, które aktywują myśli i uczucia agresywne. W ten sposób powtarzana ekspozycja na przemoc w mediach może znacząco

zwiększyć poziom chronicznej wrogości u osoby. W rezultacie może to prowadzić do wzrostu zachowań agresywnych w całym społeczeństwie, co może objawiać się w zwiększonym obwinianiu innych za niepożądane wydarzenia, większej ilości pozwów sądowych i zwiększonej przestępczości z użyciem przemocy (Anderson, 1997).

Ponadto Światowa Organizacja Zdrowia (2009) uważa, że narażanie nastolatków na oglądanie scen palenia papierosów w filmach stanowi istotny globalny problem zdrowotny. Badania pokazują, że taka ekspozycja na palenie w filmach wiąże się ze zwiększeniem palenia wśród nastolatków. Motywy palenia przedstawione w filmach (radzenie sobie z negatywnymi emocjami, ułatwienie interakcji społecznych) odpowiadają motywom palenia wśród nastolatków. Teoria uczenia się społecznego sugeruje, że nastolatki uczą się tych motywów z filmów. Przeprowadzony został eksperyment, w którym młodzież 11–14 lat była podzielona na grupy. Jedna grupa oglądała fragment filmu, w którym przedstawiony był społeczny motyw palenia papierosów – aktorzy palili dla ułatwienia interakcji społecznych. W drugiej grupie postacie filmowe paliły, żeby się zrelaksować. Trzecia grupa oglądała fragment, w którym aktorzy palili bez wyraźnego powodu. W grupie kontrolnej osoby oglądały podobne sceny, w których jednak nie było motywu palenia papierosów. Eksperyment wykazał, że ekspozycja na filmy, które przedstawiają motywy palenia, zwiększa ryzyko palenia w przyszłości (Shadel i in., 2012).

**Kino dyskomfortu.** Pojęcie «kina dyskomfortu», pokrewne zjawiskom określanym jako «kino zakłóceń» czy «film dołujący», nie posiada jednoznacznej definicji (Stańczyk, 2018), precyzującą znaczenie czy możliwe implikacje wynikające z doświadczania tego rodzaju sztuki audiowizualnej. Z łatwością można ulec złudzeniu iż termin «mind-game films», zaproponowany przez T. Elsaessera (2009), wiąże się z opisywanym rodzajem kina. Kino gier umysłowych, zakładających udział widza w doświadczaniu wysoce skomplikowanych (na poziomie poznawczym i afektywnym, a być może także wielomodalnym) dzieł, może powodować doświadczanie nieprzyjemnych doznań, w tym – dyskomfortu (Pekala, 2021). Trudno nie zgodzić się z faktem iż niektórzy twórcy filmowi, np. David Cronenberg, uznawany za pioniera gatunku body horror'u, czy Todd Solondz, sięgają po

zabiegi, które czynią ich dzieła nieestetycznymi, budzącymi wstręt czy dyskomfort. Według Sołodki (2018) wyróżnić można szczególne gatunki filmowe poruszające w narracji obszary tematyczne wywołujące w oglądającym wstręt, przerażenie, często przeplatające się z podnieceniem i rozbawieniem: komedie, horrory i filmy pornograficzne.

Jak podkreśla Stańczyk (2018), twórcy kina dyskomfortu cechują się (zastanawiającą) potrzebą uczynienia widza podmiotem torturowanym. Wykorzystują ku temu różnorodne zabiegi, wywołujące nie tylko dyskomfort – doświadczany na poziomie poznawczym i afektywnym (King, 2021), ale i obrzydzenie czy różnorodne objawy cielesne – np. unikają dynamicznych cięć, przybliżają oglądającego w sposób wydający się naruszać granice intymności aktorów, przedstawiają zwierzęce zachowania (np. szczekanie) odgrywane przez aktorów, romantyzują tematy zakazane / niedostępne / tabuizowane (np. związki kazirodcze), korzystają z chaotycznej ścieżki dźwiękowej (pozbawionej rytmu, wywołującej negatywne przeżycia, zakłócającej seans), itp. Badania wykorzystujące techniki neuroobrazowania wskazują, iż oglądanie sytuacji bolesnych dla bohatera filmowego pobudza te same obszary, które poddawane są stymulacji wyłącznie w sytuacjach bezpośredniego odczuwania bólu – identyczny fenomen dotyczy przeżywania strachu (Nummenmaa, 2020).

Podczas gdy część badaczy poszukuje w dziełach twórców kina dyskomfortu odniesień do psychologii jungowskiej (np. Ferrell, Silverman, 2014), bardzo niewiele decyduje się włączyć takowe dzieła do badań empirycznych, np. eksperymentalnych. Rozważając nad powodami kierującymi widzów do sięgania po tak specyficzną twórczość, Stańczyk (2018) powołuje się na pewne koncepcje mogące wyjaśnić przyczyny swoistej otwartości na dyskomfort w sztuce. Niektóre z nich zakładają wyobraźniowy (nie bezpośrednio doświadczalny) lub niepełny (pozbawiony «jakości») charakter przeżywanych emocji, inne podkreślają możliwą kompensację trudnych przeżyć pozytywnymi emocjami, doświadczanymi podczas seansu (Stańczyk, 2018). Co ciekawe, według niektórych teoretyków filmoterapii, efektywność procesu oglądania filmu zależy od doświadczenia przez widza katharsis, tj. swoistego oczyszczenia uzyskiwanego dzięki intensywnym przeżyciom

emocjonalnym (Kozubek, 2016). Zgodnie z takim rozumieniem, filmy kategoryzowane jako przykłady «kina dyskomfortu» mogłyby zostać uznane za idealne materiały pomocowe. Przykładowo, wielu adolescentów dojrzewających i próbujących zrozumieć postępujące zmiany w ciele, identyfikuje się z bohaterami horrorów, którzy, podobnie jak oni – doświadczają odrzucenia ze strony społeczeństwa mimo silnej potrzeby integracji z innymi (Pawelec, 1992). Obecnie wiadomym jest, że oglądanie agresywnych treści filmowych nie pozwala na faktyczne odcięcie się od napięcia - doświadczenie swoistego oczyszczenia emocjonalnego nie następuje (Wojciszke, 2011, za: Brol, 2014). Wnioski te prowadzą do rozważań na temat etyczności tworzenia «sztuki agresywnej», budzącej gamę negatywnych przeżyć u widzów.

**Odpowiedzialność twórcy czy odpowiedzialność oglądającego?** Dyskusja o wpływie kina na oglądającego wydaje się zbędna – wiele badań i analiz (np. Kubrak, 202) podkreśla znaczenie sztuki audiowizualnej w zakresie kreowania postaw, zachowań czy przekonań odbiorców. Muzur i Rinčić (2010) zalecają, aby zwrócić uwagę na cechy filmu, nie zaś gatunek czy rodzaj jaki reprezentuje dane dzieło. W ich przekonaniu etyczne postępowanie, moralność czy empatia mogą być kształtowane z użyciem adekwatnego filmu; jako przykłady podają: «Listę Schindlera» (USA, 1993, reż. S. Spielberg), «Titanic'a» (USA, 1997, reż. J. Cameron) czy «Życie jest piękne» (Włochy, 1997; reż. R. Benigni). Nawet młody (nie będący jeszcze adolescentem) odbiorca posiada pewną zdolność do krytyki dzieła, szczególnie w kontekście zachowań bohaterów – według Wonderly (2009) film może stanowić narzędzie umożliwiające rozwój moralności, szczególnie dzięki doświadczaniu identyfikacji (np. Igartua, 2010) z postaciami przedstawionymi na ekranie.

Czy jednak twórcy filmowi, konstruując dzieła, kierują się standardami zwracającymi ich uwagę na pewną odpowiedzialność, związaną z procesem powstawania produktu końcowego – filmu? Według Bałutowskiego (2010) szczególnie narażone na negatywny wpływ są jednostki, które «nie wykształciły jeszcze mechanizmów obronnych, mechanizmów selekcji informacji, zdolności krytycznego myślenia ani nie osiągnęły odpowiedniego poziomu rozwoju moralnego i [...] nie są w stanie bronić się przed napływającymi

obrazami i informacjami» (Bałutowski, 2010, s. 19). W takiej sytuacji odpowiedzialność dotyczy nie tylko twórcy (filmów kierowanych do młodych odbiorców), ale i opiekuna, decydującego o włączeniu określonego przekazu. W przypadku dojrzałego wiekiem odbiorcy zdecydowanie trudniej ustalić jednoznaczną odpowiedź dotyczącą odpowiedzialności. Wiedząc, iż twórcy filmowi niejednokrotnie sięgają po zabiegi, mające celowo wprowadzić oglądającego w stan dyskomfortu czy przerażenia, trudno uznać że zło filmu wynika z aktywności widza (stanowisko Bałutowskiego, 2010, s. 20). Osobowość twórcy to podstawowa zmienna, wchodząca w różnorodne zależności z doświadczeniem i przekonaniami, prowadząca do powstania ostatecznej zawartości filmu (Pryluck, 1976). Trudno więc uznać, że treść przedstawiona w produkcji końcowym jest dziełem całkowitego przypadku, za który nie da się wziąć odpowiedzialności. Przykładowo, ukazanie w jednym z odcinków serialu «13 Powodów» (USA, 2017, prod. Anonymous Content, Paramount Television) sceny aktu samobójczego doprowadziło do powtórzenia niemal identycznego działania przez jedną z widzek serialu. Po około 2 latach od wyemitowania feralnego odcinka, platforma streamingowa Netflix zdecydowała o wycięciu drastycznej sceny.

Co więcej, należałoby rozważyć etyczność procesu tworzenia dzieł filmowych, obfitujących w przemocowe, brutalne treści. Jak podkreśla Maccarone (2010) twórcy filmów dokumentalnych, chcąc pozostać etycznymi w swym zawodzie, muszą zadbać o bezpieczeństwo osób filmowanych czy uzyskać od nich zgodę na wystąpienie w stworzonym filmie. Tematyka etyczności produkcji filmowych jest wysoce złożona. Według Sinnerbrink i Trahair (2016) możliwe jest rozpatrywanie 4 różnorodnych aspektów dotyczących tej tematyki:

1. Etyczność dotycząca sposobu prowadzenia narracji w filmie (tj. budowa scenariusza, przedstawienie w filmie moralnie niejednoznacznych sytuacji).

2. Etyczność dotycząca sposobu prezentacji treści filmowych (np. kwestia rozważenia sposobu odbioru przez widzów scen przedstawiających przemoc).

3. Etyczność dotycząca przekazu filmowego (rozumienie filmu jako kulturowego medium, będącego nośnikiem ideologii, społecznych wartości czy przekonań moralnych).

4. Etyczność dotycząca estetyki filmu (wykorzystywanie przez twórców form intensyfikujących doznania widza).

Rozważania nad etycznością w przemyśle filmowym prowadzą do stawiania pytań o słuszność powstawania dzieł obfitujących w wątpliwe moralnie przekazy. Niemożliwym jest ograniczenie potrzeb twórców do tworzenia alternatywnych, awangardowych dzieł – możliwe jest jednak wprowadzenie pewnych «zewnątrznych» rozwiązań. Kluczowe jest informowanie widzów, jeszcze przed właściwym pokazem filmu, o obecności scen mogących wywołać u oglądających dyskomfort czy inne, trudne przeżycia. Innym rozwiązaniem może być zawieranie informacji o uzyskaniu świadomych zgód ze strony aktorów do udziału w takim filmie. Nie należy zapominać o stosowaniu oznaczeń ograniczeń wiekowych, o których ustalać powinien nie tylko producent, ale przede wszystkim niezależne, obiektywne grono eksperckie.

Poruszany obszar tematyczny wymaga prowadzenia dalszych badań, szczególnie w kontekście używania filmu jako narzędzia pomocy psychologicznej, psychoterapeutycznej. Niewielu teoretyków podkreśla wagę etyczności wyboru filmu wykorzystywanego w procesie filmoterapii. Mekhakyan, Szulc i Imielski (2018) uwzględniają takie aspekty jak: «dostępność materiału filmowego, osobiste przekonania i wiedza psychoterapeuty, charakter problemu pacjenta, a także jego preferencje i upodobania» (Mekhakyan i wsp., 2018, s. 133). W tym wyliczeniu brakuje kluczowego elementu – odpowiedzialnego wyboru. Obecnie wiadome jest, iż specyficzna treść materiału audiowizualnego może doprowadzić do rozwoju symptomów PTSD (tzw. «trauma film paradigm»), co prowadzi do wniosku iż nie ma konieczności bezpośredniego przeżycia wydarzenia skrajnie urazowego, aby doszło do wzbudzenia wyjątkowo silnych i trudnych do opanowania reakcji (Pinchevsky, 2015). O tym aspekcie, wydaje się, wielu twórców filmowych wciąż zapomina.

**Podsumowanie.** Kino, filmy, kultura kojarzy się często pozytywnie, jako forma rozrywki czy edukacji. Należy mieć jednak również na uwadze negatywne aspekty kina i telewizji, zwłaszcza w kontekście wpływu tych mediów na widza. Kino dyskomfortu, będące zjawiskiem określanym również jako «kino zakłóceń» czy «film dołujący»,

wywołuje u oglądającego nieprzyjemne doznania, w tym dyskomfort, obrzydzenie czy strach. Twórcy tego rodzaju filmów celowo sięgają po kontrowersyjne zabiegi, które mają poddawać widza trudnym doświadczeniom emocjonalnym. Z kolei filmy zawierające przemoc czy stereotypowe przedstawienie płci i chorób psychicznych mogą wpływać negatywnie na postawy i zachowania widzów, zwłaszcza dzieci i młodzieży.

Ważne wydaje się zwiększenie świadomości i odpowiedzialności w zakresie produkcji i

konsumpcji filmów oraz telewizji. Rodzice powinni odpowiedzialnie wybierać treści filmowe, z którymi mają do czynienia dzieci i młodzież, aby uniknąć negatywnych konsekwencji. Jednocześnie należy pamiętać o potencjale filmu jako medium edukacyjnego i inspirującego, którego odpowiednie wykorzystanie może mieć pozytywny wpływ na rozwój społeczeństwa. Zbadanie etycznych aspektów filmu i telewizji jest kluczowe, aby przeciwdziałać negatywnym skutkom i promować odpowiedzialne podejście do sztuki audiowizualnej.

### Bibliografia:

1. Anderson, C. A. (1997). Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 23(3), 161–178.
2. Bałutowski, D. (2010). Jak oglądać filmy z młodzieżą. Wydawnictwo Fraszka Edukacyjna, Warszawa, 2010.
3. Działa, B. (2012). Społeczny odbiór osób homoseksualnych a edukacyjny potencjał filmu. *Ogrody Nauk i Sztuk*, (2), 358-373.
4. Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. E. (2008). Mean girls? The influence of gender portrayals in teen movies on emerging adults' gender-based attitudes and beliefs. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 85(1), 131–146.
5. Bojarska, K. (2011). Psychiczne i społeczne uwarunkowania stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji, [w:] Denas, D. (red.). Jak zorganizować wydarzenie antydyskryminacyjne, podręcznik działań w społecznościach lokalnych. [www.przeciwdzialajdyskryminacji.pl/](http://www.przeciwdzialajdyskryminacji.pl/) podręcznik\_przeciwdzialajdyskryminacji.pdf. 12.
6. Broł, M. (2014). Psychologia i film. W: M. Broł, A. Skorupa (red.), *Psychologiczna praca z filmem*, 11–40. Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
7. Brzozowska, I., & Sikorska, I. (2016). Wpływ telewizji na rozwój poznawczy dzieci poniżej 3. roku życia (przebieg badań). *Developmental Period Medicine*, XX, 1, 75–81.
8. Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. *Child development*, 87(6), 1909–1925.
9. Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Films. W: W. Buckland (red.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford, 2009.
10. Ferrell, D., Silverman, M. (2014). *A Dangerous Movie? Hollywood Does Psychoanalysis*. *Journal of Religion and Health*, 53, 6. DOI: 10.1007/s10943-014-9930-3.
11. Igartua, J. (2010). Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. *Journal of Media Research*, 35, 4, 347–373. DOI: <https://doi.org/10.1515/comm.2010.019>.
12. King, G. (2021). *The Cinema of Discomfort. Disquieting, Awkward and Uncomfortable Experiences in Contemporary Art and Indie Film*. Bloomsbury Publishing, 2021.
13. Kozubek, M. (2016). *Filmoterapia. Teoria i praktyka*. Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2016.
14. Kubrak, T. (2020). *Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie*. *Behavioral Sciences*, 2020, 10. DOI: 10.3390/bs10050086.
15. Kumari, A., & Joshi, H. (2015). Gender stereotyped portrayal of women in the media: Perception and impact on adolescent. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 20(4), 44–52.
16. Lacroix, C. (2004). Images of animated others: The orientalization of Disney's cartoon heroines from The Little Mermaid to The Hunchback of Notre Dame. *Popular Communication*, 2(4), 213–229.
17. Lines, L. (2015). Chains & Whips: Gender Roles in BDSM Erotica Published After «Fifty Shades of Grey».
18. Maccarone, E. M. (2010). *Ethical Responsibilities to Subjects and Documentary Filmmaking*. *Journal of Mass Media Ethics*, 25(3), 192–206. DOI: 10.1080/08900523.2010.497025.
19. Mekhakyian, A., Szulc, A., & Imielski, W. (2018). Film jako narzędzie psychoterapeutyczne. Wybrane problemy filmoterapii. *Psychiatria*, 15(3), 127–134.
20. Muzur, A., Rinčić, I. (2010). *Ethics and film: from identification to moral education in film art*. *Jahr - European journal of bioethics*, 1, 144–152.
21. Nęcka, M. (2011). Rozszerzanie świata–sztuka w rozwoju świadomości i tożsamości, [w:] M. Jabłońska (red.). *Sztuka jako przestrzeń edukacyjna–teoria i praktyka*.



22. Nummenmaa, L. (2020). Psychology and neurobiology of horror movies.
23. Pawelec, D. (1992). Baśń, mit i film. W: M. Haltof (red.), *Kino Łęków*. Wydawnictwo Szumacher, Kielce.
24. Pelin, A. V. C. I., BAYRAKDAR, A., & KILINÇARSLAN, G. (2023). Reflections Of Squid Game on Children's Games and Viewers; An Example of Twitter Sentiment Analysis and Qualitative Research. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 173–185.
25. Pękala, I. (2018). *Ucieleśniona percepcja filmowych gier umysłowych*. Literatura i Kultura Popularna XXVII, Wrocław, 2021. DOI: <https://doi.org/10.19195/0867-7441.27.33>.
26. Pinchevski, A. (2015). *Screen Trauma: Visual Media and Post-traumatic Stress Disorder. Theory, Culture & Society*, 33(4), 51–75. doi:10.1177/0263276415619220
27. Pirkis, J., Blood, R. W., Francis, C., & McCallum, K. (2006). On-screen portrayals of mental illness: Extent, nature, and impacts. *Journal of health communication*, 11(5), 523–541.
28. Pisarek, J., & Francuz, P. (2007). Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera. *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, 165–188.
29. Pryluck, C. (1976). *Ultimately We Are All Outsiders: The Ethics of Documentary Filming*. *Journal of the University Film Association*, 28, 1, 21–29. Dostęp: <http://www.jstor.org/stable/20687309>.
30. Rusakow, S. (2015). Modern Television Series as a Phenomenon of Popular Culture. *Studia Warmińskie*, 52, 85–94. <https://doi.org/10.31648/sw.123>
31. Sargent, J. D., Heatherton, T. F., Ahrens, M. B., Dalton, M. A., Tickle, J. J., & Beach, M. L. (2002). Adolescent exposure to extremely violent movies. *Journal of Adolescent Health*, 31(6), 449–454.
32. Shadel, W. G., Martino, S. C., Setodji, C., Haviland, A., Primack, B. A., & Scharf, D. (2012). Motives for smoking in movies affect future smoking risk in middle school students: An experimental investigation. *Drug and alcohol dependence*, 123(1-3), 66–71.
33. Sinnerbrink, R., Trahair, L. (2016). Film and/as ethics. *Sub-Stance*, 45, 3, 3-15. Dostęp: <https://muse.jhu.edu/article/634214>.
34. Siregar, N., Angin, A. B. P., & Mono, U. (2021). The cultural effect of popular korean drama: Squid game. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 445–451.
35. Sołodki, P. (2018). *Abiekt w filmie*. *Ekrany*, 5, 2018.
36. Stańczyk, M. (2018). *Strefa dyskomfortu. W pułapce kinowej nieprzyjemności*. *Ekrany*, 5, 2018.
37. Wahl, O. F., & Lefkowitz, J. Y. (1989). Impact of a television film on attitudes toward mental illness. *American journal of community psychology*, 17(4), 521.
38. Wonderly, M. (2009). *Children's film as an instrument of moral education*. *Journal of Moral Education*. 38, 1, 1-15. DOI: 10.1080/03057240802601466.