

**Sylwia Grzelakowska**  
**Wiersze dla dzieci**

**Malowanie**

Łódź, dn. 20.04.2007 r.

Na pniu dębu ktoś umieścił ogłoszenie takiej treści: "W środę wielkie malowanie. Zbiórka chętnych – na polanie".

Przykicały dwa zające nieopodal mieszkające. Przeczytały ogłoszenie i pobiegły po jelenie.

Sarny napisały listek do wiewiórek – rudych kitek. Przyleciały też jaskółki, gdy dostały wieść od sójki.

Z sosnowego zagajnika grupa dzików już pomyka: są tam ciotki i wujkowie oraz z dziatwą mamy obie.

Jeż na pomoc też ma chętkę. Zgrabnie zszywa igłą dętkę, by rowerem na polanie stawić się tuż przed śniadaniem.

W środę rano na polanie rozpoczęło się zebranie: sprawnie wszystko ustalono i zadania rozdzielono.

Zgodnie wszyscy pracowali i wnet las pomalowali. Trawy stały się zielone barwą kwiatów umajone.

Tęcza na konarach siadła, rozbieliły się mokradła. Wszystko zgrabnie otuliła mgiełka złota, ciepła, miła.

A skąd cały ten porządek? Na przyjęcie Wiosny w piątek. Wiosna by się obraziła, gdyby nieład zobaczyła!

**Muszka**

03.12.2007 r.

Tak latała muszka mała, że w pajęczą sieć wleciała: "Wypuść mnie, pajęczku czarny, ze mnie jest pożytek marny.

Pozwól lecieć mi na pole, wachać maki i kąkole, i odwiedzić brzeg strumyka, gdzie rozkwitła mięta dzika.

Mam skrzydełka do latania, kilka nóżek do biegania. Sieć mnie wiąże i krępuje. Kto mnie biedną uratuje?"

Muszka bardzo się żaliła. W pajęczynie się wierciła. Mocno ją rozkołysała, aż nić cienką rozerwała!

Już skrzydełka ćwiczy w locie, tęczą mienią się jej oczy. Nie posiada się z radości i umyka ku wolności!

**Pająk**

dn. 16.08.2007 r.

W mgły oparach ponad wrzosem dumął pająk nad swym losem. Ciężkie chmury wiatr przegania. Zima blisko – pora spania.

Trzeba zwiijać pajęczynę, nogi schować pod pierzynę, by w ciepelku własnej norki zimy przespać złe humorki.

Taki jest już los pająka! Zimą czeka go rozłąka z mgłą poranną, z szumem liści i grzybową wonią pleśni.

Zanim śniegu puch przykryje wrzosów kępy aż po szyję, pająk utka z pajęczyny w swojej norce trzy pierzyny!

**Piórko**

Łódź, dn. 12.04.2007 r.

Dwa wróbelki na podwórku klóciły się o kacze piórko. "To jest moje, moje, moje!" "A nie twoje, twoje, twoje!"

Skaczą na swych krótkich nóżkach! Aż zjawiła się kaczuszka. "Co robicie zgiełku tyle i tarzacie się w tym pyle?"

Czy to warto wzniecać kłótnie i obrażać się okrutnie? Mam ci ja pióreczek wiele. Dam wam trochę, przyjaciele.

Jeśli chcecie gniazdka mościć, to wystarczy mnie poprosić. Będą miały dzieci wasze miękkie spanka na poddaszu!"

**Myszka**

Łódź, dn. 16.04.2007 r.

Szara myszka mała kota się nie bała. Tańczyła na stole, gdy kot był w stodole.

Po izbie biegala, wszystko obwąchała. Przejrzała się w lustrze, umazała nos w pudrze.

Zjadła trochę sera i bułkę z tosterka. Zwinęła się na kanapie. I już myszka chrapie!

Wrócił kot ze stodoły: nie udały się łowy. Spostrzegł myszkę szarą. Siega po nią łapa!

Zerwała się myszka. Ktoś zębami błyska! Trzeba biec do nory, a to kawał spory.

Przebiera łapkami - już jest za meblami! Wielkie szczęście miała, że się zjeść nie dała!

Nr 1 maj/czerwiec 2008

# Domowy Kościół

DODATEK DLA RODZICÓW



Małgorzata Więczkowska, pedagog

## Świat mangi i anime ubogaceniem czy zagrożeniem?

**Media elektroniczne we współczesnym świecie stały się integralnym elementem środowiska wychowawczego młodego pokolenia. Nowe możliwości, jakimi dysponują, nasuwają pytania: o ich rolę, zwłaszcza w procesie wychowawczym, o szanse i perspektywy, a także o niebezpieczeństwa i zagrożenia.**

Badania przeprowadzone wśród młodzieży gimnazjalnej na temat "Jak spędzacie czas wolny?" wykazały, że media są ważnym elementem życia młodego pokolenia: 75 procent badanych odpowiedziało, że w wolnym czasie ogląda telewizję, gra w gry komputerowe oraz korzysta z internetu. Jak pokazują wyniki badań, obecność mass mediów w życiu dzieci i młodzieży nie jest czymś bez znaczenia. Zawarta w nich treść ma duży wpływ na odbiorcę. Jest ona w stanie oddziaływać na jego myśli, wolę, uczucia i wyobraźnię, przekształca zakres ludzkich doświadczeń, dzięki niej 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 również oddziaływać w wymiarze społecznym, co wiąże je bezpośrednio z problemem tzw. kultury masowej. Dlatego warto przyrzec się, z jakimi treściami obcuje dzieci i młodzież. Ogromną popularnością, szczególnie wśród młodego pokolenia, cieszą się japońskie komiksy i kreskówki, które określa się zwrotami "manga" i "anime". Bardzo często rodzice, wychowawcy i nauczyciele podchodzą do treści zawartych w japońskich filmach i komiksach bezkrytycznie, 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

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 mają bardzo charakterystyczny sposób przedstawiania postaci. Przeważnie jest to drobna twarz, wielkie oczy, zadarty nos i 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. 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 wiekowej, społecznej i zawodowej. Należy zaznaczyć, że komiksy skierowane są nie tylko do dzieci, ale także 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. 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, a także wiele różnych tematów, co utrudnia jednoznaczne ich skategoryzowanie. Przykładowo w jakimś anime największy nacisk położono na akcję, np. efektowne bijatyki 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 odbiorców 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.

c.d. na stronie 2.

### WYCHOWANIE

Najgorzej wychowują dzieci tacy rodzice, którzy wszystko im dają według ich zachcianek.

Ks. Franciszek Blachnicki, Szkoła Modlitwy. Namiot spotkania, Krościenko

Trzeba wychowywać człowieka, który jest człowiekiem — to znaczy istota myśląca.

Ks. Franciszek Blachnicki, Oaza Rekolekcyjna Diakonii Ruchu Światło—Życie, wyd. 3, Światło—Życie 1995.

*c.d. ze strony 1.*

Filmy anime znajdują odbiorców na trzech rynkach: telewizyjnym - są to wieloodcinkowe seriale (Czarodziejka z Księżycy, 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, Kapłanki przeklętych dni, oraz jak wyżej i inne), kinowym wysokobudżetowym (Księżniczka Mononoke, Pokemon, Dragon Ball Z, Metropolis).

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 świadomego. Różne 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 przeznaczonych 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 jawną i ukrytą, synkretyzmem oraz licznymi wątkami pseudomistycznymi.

Poprzez japońskie komiksy i 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 przekazach znajduje się ogromna liczba niezrozumiałych dla polskiego odbiorcy wątków, postaci i mitów, gdzie aby dobrze zrozumieć przesłanie, trzeba znać kulturę i religie Japonii. Filmy te wprowadzają młodego człowieka w kulturę i filozofię Wschodu. Takie oddziaływanie niezauważalnie może zmieniać sposób myślenia i działania odbiorców, prowadząc do stopniowego odrzucania dotychczasowego systemu wartości.

Japońskie produkcje mają w Polsce wielu sympatyków, mówi się wręcz o tworzeniu się subkultury fanów mangi i anime. Zwolennicy tego gatunku uważają anime, powstała na bazie mangi, za fenomen na skalę 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, postaci 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.

#### Wiele brutalnych scen przemocy i agresji

Niestety, wiele filmów i komiksów zawiera sporą dozę emocji negatywnych. Bardzo dużo jest w nich scen walki i stosowania przemocy. Treścią wielu z nich są rywalizacja i podstęp. Wśród obrazów przemocy najczęściej występują bohaterowie, którzy walczą, wykorzystując wschodnie szkoły walki. Niezwykle 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, przekleństw, obraźliwe odzywki), a także aktów agresji fizycznej, np. ciosy zadane nogą, bicie, zabijanie (Dragon Ball, Pokemon, Naruto, Król Szamanów, Rycerze Zodiaku, Megaman NT, Tygrysia Maski). 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, postaci 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 przebłykami ostro kontrastującej czerwieni, fioleto 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 także 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 przemocy dowodzi, że oglądanie scen przemocy ma wyraźny wpływ na wzrost agresywności u dzieci i młodzieży. Wyjaśnia to zjawisko desensytyzacji, czyli znieczulenia. Bódcze 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 Księżycy, 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) ukazuje 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 stępia wrażliwość moralną młodego człowieka. Ze względu 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 wnioskować, 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 uprawnocnionym regulatorem zachowań. 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, przed którą ostrzegała nas niedawno Gabriele Cuby?

#### 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 Księżycy" to spadkobierczynie niesamowitych mocy, a pobyt na ziemi jest tylko etapem w ich życiu, podczas którego doskonałą się i zyskują doświadczenie. Noszą one dziwne amulety, talizmany, nieustannie walczą z antybohaterami. Do walki wykorzystują umiejętnośći 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. W tym miejscu warto nadmienić, że autorka "Sailor Moon" (czyli "Czarodziejka z Księżycy") pani Naoko Takeuchi jest członkiem Klubu Astronomicznego. Wymyślając fabułę komiksu, przemyciła do niego sporo danych astrologicznych. 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 obfitują 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 okultyzmem i astrologią (Naruto, Król Szamanów, Megaman NT, Pokemon, Czarodziejki z Księżycy). 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 zdefiniowana, 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. 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 pomieszane. 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 (energie) z ziemi, powietrza, wody i ognia. Oczywiście jest tu analogia z różnymi religiami pogańskimi, które często oddają hold naturze. Bohaterowie posługują się tajemniczymi mocami, zaklęciami, czarami (Czarodziejka z Księżycy, Syrenka Mako, Sally Czarownica, Fushigi Yuugi, Pokemon, Naruto, Król Szamanów i inne), których ciągle 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 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 dziecka przekonań dotyczących funkcjonowania w rzeczywistości oraz podejmowania zachowań, których skutki mogą prowadzić do tragedii.

Postacie występujące w filmach oraz przesłania nie są wyraziste, nie porządkują świata, lecz wprowadzają do niego zamęt. Świat współczesnych antybjajek stanowi jakby odwzorowanie świata dorosłych i to nie tego rzeczywistego, ale kreowanego przez reklamę i kolorowe magazyny. Wiele 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 Księżycy).

Manga i anime oddziałują głównie na sferę emocjonalną, z pominięciem intelektualnej, co może budzić też obawy o rozwój intelektualny, rezultaty czytania i pisania oraz wywiadania się. Film i komiks operują 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, zarówno strukturalnie, jak i leksykalnie, nie stroni się w nim od wulgarnych wyrażeń. 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.

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

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. 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 przeciwnie 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.

Ochrona dzieci i młodzieży przed negatywnym wpływem przekazów medialnych 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 dojrzale korzystać z dobrodziejstw kultury masowej.