

New technologies in the context of the development of children and young people. Family faced the challenge of 21st century

Nowe technologie jako zagrożenie dla funkcjonowania dzieci i młodzieży. Rodzina wobec wyzwań XXI wieku

Izabela Gątarek

Wydział Nauk Pedagogicznych UKSW w Warszawie
izagatarek@wp.pl

Abstract

The reality in which children grow today is on the one hand creating new abundant opportunities and promising opportunities, but unfortunately for others has become a source of great danger, numerous barriers and difficulties to overcome in the process of natural growth. Paradoxically, as J. Izdebska points out, although the world is transforming itself into a global village, more and more children are suffering from loneliness. Contexts of these contemporary changes, as E. Bielska notes, undoubtedly have a significant impact on the specificity of individual and group identity development in adolescence. We are participants in the emergence of a new civilization that rules its own laws, presents a new approach to time and space, and finally has a new vision of the world and its existence.

Streszczenie

Rzeczywistość, w której dzisiaj dorastają dzieci, jednym stwarza nowe obfite możliwości i obiecujące szanse, a, dla innych niestety staje się źródłem dużego zagrożenia, licznych barier i trudności, jakie muszą pokonać w procesie naturalnego wzrastania. Paradoksem jest, na co zwraca uwagę J. Izdebska, że chociaż świat przekształca się w globalną wioskę to jednocześnie coraz więcej dzieci dotyka osamotnienie. Konteksty tych współcześnie dokonujących się zmian, co zauważa E. Bielska, bez wątpienia mają istotny wpływ na specyfikę kształtowania się tożsamości zarówno indywidualnej, jak i grupowej dorastającego człowieka. Jesteśmy uczestnikami powstawania nowej cywilizacji, która rządzi się własnymi prawami, prezentuje nowe podejście do czasu, przestrzeni i wreszcie posiada nową wizję świata i egzystowania w nim.

Keywords: *virtual world, identity, child, contemporary, alternative*

Słowa kluczowe: *świat wirtualny, tożsamość, dziecko, współczesność, alternatywa*

Wprowadzenie

Można śmiało powiedzieć, że dominującą cechą świata, w którym żyjemy, jest zmienność. Ujawnia się ona i odbija swe piętno we wszystkich aspektach życia społecznego (Frączek, 2006, s. 28). Jak zauważa J. Izdebska, istotnej zmianie ulega codzienna przestrzeń, w jakiej żyje, a przez to kształtuje się dziecko, później dorastający młody człowiek (Izdebska, 2004, s. 189–190). Mam na myśli tutaj poszerzenie owej przestrzeni, ale również nieustannie zmieniające się źródła doświadczeń, będących udziałem jego życia, zachowań i wewnętrznych przeżyć. Rzeczywistość, w której dzisiaj dorastają dzieci, jednym stwarza nowe możliwości i obiecujące szanse, a dla innych niestety staje się źródłem dużego zagrożenia, licznych barier i trudności, jakie muszą pokonać w procesie naturalnego wzrastania. Paradoxem jest, na co zwraca uwagę J. Izdebska, że chociaż świat przekształca się w globalną wioskę, to jednocześnie coraz więcej dzieci dotyka osamotnienie. Konteksty tych współcześnie dokonujących się zmian, co zauważa E. Bielska, bez wątpienia mają istotny wpływ na specyfikę funkcjonowania dziecka (Bielska, 2001, s. 36). Jesteśmy uczestnikami powstawania nowej cywilizacji (Timoszyk-Tomczak, 2005, s. 43), która rządzi się własnymi prawami, prezentuje nowe podejście do czasu, przestrzeni i wreszcie posiada nową wizję świata i egzystowania w nim. W prezentowanych rozwiązaniach skupiono uwagę na zagadnieniu nowych technologii, które towarzyszą dziecku od jego pierwszych chwil życia, służą zabawie, wspomagają i stymulują rozwój. Nieustannie jednak pojawiają się pytania o drugie dno ich oddziaływania. Czy technologiczna ingerencja w niemal każdą sferę funkcjonowania dziecka, obok niepodważalnych zalet, nie zubaża jego doświadczeń w obszarach, które przez wieki „obywały się” bez elektronicznych gadżetów, multimediów, zaawansowanych rozwiązań technicznych? Mowa o formach spędzania czasu wolnego, relacjach i więziach społecznych, w tym przede wszystkim rodzinnych, czy wreszcie kierunkach kształtowania się dziecięcej, a później młodzieńczej tożsamości. Zarysowany obszar stanowił podstawę sformułowania pytań, na które odpowiedzi będzie poszukiwało prezentowane opracowanie.

Nowe technologie i ekspansja mediów

Wiek XXI to czas dynamicznego rozwoju technologii, które w dużej mierze wpływają na kondycję człowieka. Warunkują preferowane przez niego formy spędzania czasu wolnego, obierane kierunki w polityce i gospodarce. Technologizacja i informatyzacja powodują, że nie zmienia się człowiek oraz świat, który go otacza. Nowe technologie stały się częścią współczesnego społeczeństwa. Domy przepelnione są nowoczesną elektroniką, od najmłodszych lat dzieci mają kontakt z coraz bardziej rozbudowanymi technologicznie zabawkami, a młodzież i dorośli często nie wyobrażają sobie funkcjonowania bez urządzeń elektronicznych. Technologia bardzo dynamicznie przenika do codziennego życia ludzi. Widoczny wzrost tempa, rytmu oraz stylu życia współczesnego społeczeństwa, przyczynił się do redukcji wychowawczego wpływu rodziny. Coraz częściej mówi się o mediatyzacji wychowania w rodzinie. Zmiany w funkcjonowaniu współczesnej rodziny, zdaniem M. Plopy, wynikają między innymi z trudności dotyczących sprostania nowym wyzwaniom, funkcjonowania w świecie, gdzie obowiązują zasady, do których rodzina nie była wcześniej przygotowana (Plopa, 2005, s. 373). Tak więc współczesna rodzina, zdaniem autora, nie jest dla młodego człowieka drogowskazem w poszukiwaniu sensu i celu życia. Wchodząc w dorosłe życie w XXI wieku, młodzi stale poszukują wzorców, autorytetów i celów. Bardzo często można napotkać twierdzenie, że to właśnie dzieci wprowadzają do domu nowe technologie i uczą rodziców posługiwania się nimi. Dzisiaj jednak obserwujemy coraz częstsze przykłady na wprowadzanie technologicznych osiągnięć do zabawy dziecka, poprzez dostarczanie mu interaktywnych zabawek czy organizowanie czasu wolnego w formach zdominowanych przez elektroniczne osiągnięcia współczesnej techniki. Tematyce informatyzacji poświęcone zostaną poniższe rozważania. Przy czym mam tutaj na myśli zarówno kwestię rosnącej roli komputerów, a co za tym idzie Internetu i wirtualizacji świata, jak również ekspansję innych mediów. O tym, że mają one istotny wpływ na życie całych społeczeństw, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Warto jednak przedstawić kilka wybranych zagadnień ze wspomnianego kręgu tematycznego, pozostając w kontekście problematyki niniejszej pracy.

Jedną z wiodących myśli w poruszonej tematyce rozwija A. Iwanicka mówiąc, że uczestniczymy w procesie wchodzenia w nową epokę. Mowa tutaj o epoce *społeczeństwa informacyjnego* (Iwanicka, 2002, s. 379–380). Nasila się uzależnienie ludzi od mediów, a problem ten dotyka coraz młodszych dzieci. Z. Melosik podkreśla, że współczesne społeczeństwa (głównie Zachodu) czerpią z zasobów kultury oraz dokonują socjalizacji właśnie na drodze doświadczeń zdobywanych z serwisów internetowych, ekranu telewizyjnego i prasy. Nazywa je zatem „*społeczeństwami mediów*”. Media odgrywają istotną rolę w budowaniu współczesnego świata. Zaś „*społeczeństwo informacyjne*”, o którym wspomniano, jest wynikiem coraz powszechniejszego korzystania z mediów elektronicznych. Dają one bogaty wachlarz możliwości nie tylko uczestniczenia w kulturze, ale również tworzenia kultury. Wszyscy obserwujemy, chociaż czasem nie uświadamiamy sobie tego, że media silnie zakorzeniając się w życiu codziennym i współczesnej kulturze stały się znaczącym składnikiem funkcjonowania całych społeczeństw. Nie bez powodu określane są mianem „*czwartej władzy*”. Jak pisze Z. Tyszka, medializacja społeczeństwa i przepływ informacji stale narasta (Tyszka, 2002, s. 125). Coraz silniej zazębia się również świat realny z wirtualnym. Są to bez wątpienia już obecnie, a będą również w przyszłości, czynniki istotnie zmieniające funkcjonowanie człowieka jako jednostki, jak również całych wspólnot, z rodziną i szkołą na czele, wymuszające na nich istotne zmiany. M. Żylińska w artykule „Szkoła szkodzi” (Polityka, 36 (2772), 2010, s. 28–30) pisze, że zasiadające w ławkach współczesnej szkoły dzieci nie znają świata bez komputerów, Internetu, a szkoła współczesna skutecznie blokuje nowe możliwości mózgu i umysłu dzięki nim wytworzone. Wydaje się, że takie totalne krytykowanie współczesnej szkoły nie uwzględni innych ważnych z punktu widzenia ciągłości rozwoju osobowego aspektów. Inaczej mówiąc, chodzi o odpowiedź na pytanie, na ile i w jakim zakresie szkoła powinna się zmienić, a na ile zachować niezbędne status quo, dające poczucie osadzenia w kanonie wartości podstawowych? Więcej o zagrożeniach związanych z mediatyzacją współczesnej rzeczywistości zostanie opisane w następnym rozdziale.

Dziecko w świecie szklanego ekranu

Już w 1973 roku amerykański psycholog U. Bronfenbrenner apelował, że włączony telewizor przyczynia się do zamierania życia wokół. Człowiek staje się apatyczny, koncentruje się na ekranie i prezentowanym obrazie, zaś wszystko co działo się dotychczas między ludźmi – rozmowy, dyskusje, zabawy – zostało zablokowane. Innymi słowy człowiek odcina się od wszystkiego co rozwija osobowość, umiejętności (Rogge, 2006, s. 176).

Nieco później, już na gruncie polskiej nauki, w Zielonej Górze, odbyło się ogólnopolskie seminarium, w trakcie którego analizowano tematykę wpływu mediów masowych na funkcjonowanie i rozwój dzieci. I chociaż konferencja ta miała miejsce ponad 20 lat temu, już wówczas alarmowano o coraz większej ekspansji elektronicznych środków przekazu, TV kablowej i satelitarnej, jak również o rosnącej fascynacji nowymi mediami wśród młodego pokolenia. Dzisiaj mamy wachlarz o wiele bogatszy, biorąc pod uwagę szeroki dostęp do sieci internetowej i możliwości, jakie ona oferuje. Jednak już wówczas zwracano uwagę na to, że media towarzyszą dzieciom i młodzieży każdego dnia, wypełniając czas, wywołując zainteresowania, tworząc możliwości poznawania i przeżywania świata. Alarmowano również rodziców, aby podjęli „wyzwanie do batalii o intelekt dziecka”, gdyż jeśli nie uczynią tego sami, wyręczy ich telewizja, czyli nowoczesna „*electronic nanny*”. Niestety, media pokazują przede wszystkim jak spędzać czas z telewizją i dla telewizji, a zatem są zdecydowanie pasywne i bardzo zaborcze (w znaczącym stopniu ograniczające np.: rozmowy rodzinne) (Chruścińska, Kubisz 1999, s. 7–14). Zbliżoną opinię prezentuje A Chodubski mówiąc o nowym typie człowieka. Nazywa go „*homo mediourum*” i podkreśla, że jego powstanie jest konsekwencją procesu, w którym telewizor zajął centralne miejsce niemal w każdym domu. Jak pisze autor: „zastąpił on miejsce dawnego paleniska, później stołu, przy którym zbierała się cała rodzina (...), uczynił domy salami teatralnymi, gdzie ludzie godzinami przesiadują przy ekranie (scenie); uczestnicząc godzinami w oglądaniu programów stają się ludzie swoistymi niewolnikami telewizora, w przypadku np. jego zepsucia reagują boleśniej niż na chorobę bliskiej osoby” (Chodubski, 2002, s. 26–27). I chociaż ta diagnoza wydaje się z lekka przesadzona, to jednak ogólny wydzźwięk wydaje się być trafny i

skłaniający do głębokiej refleksji. Telewizor przegrywa z komputerem i Internetem. Niektórzy zaś twierdzą, że mamy do czynienia z renesansem radia. Na uwagę zasługuje fakt, że chociaż w świadomości dorosłych obecne jest przekonanie, że zdecydowanie jedną z najliczniejszych grup odbiorców programów telewizyjnych stanowią dzieci i młodzież, to aktywność w zakresie odwrócenia tej tendencji nie przynosi zauważalnych efektów. Zjawisko to jest nadal aktualne, a konsekwencje obserwowane w zachowaniach i funkcjonowaniu dzieci, coraz bardziej niepokojące. Niestety, najczęściej spośród pozornie bogatej oferty, dzieci, i niestety wychowujący ich dorośli, wybierają treści „łatwe, lekkie i przyjemne”. Użyto tutaj dwu kluczowych określeń: „niestety” i „pozornie”. Dlaczego „niestety”? Otóż nie byłoby prawdopodobnie większego problemu, gdyby owe lekkie i przyjemne treści były *rzeczywiście* „*lekkie*” i gdyby czas, jaki im jest poświęcany, stanowił ułamek tego, którym dysponuje młode pokolenie. Tak się nie- szczęśliwie jednak składa, że to, co odbierane jest jako „lekkie”, w ukrytym przekazie nasycone jest agresją i przemocą, zaś „bogata oferta” jest tylko pozornie bogata. W rzeczywistości chcąc dokonać rzetelnej analizy prezentowanych pozycji zarówno przez media komercyjne, jak i publiczne należałoby grubą czcionką zaznaczyć, że właściwie wybór mamy bardzo skromny: od kolejnych edycji powielanych teleturniejów (często zapożyczanych z oferty TV innych krajów), przedkładających pseudopopularność „jednego sezonu” nad faktyczne umiejętności w prezentowanej dziedzinie, poprzez mnożące się seriale i telenowele (i ich ciągłe powtórki) niewiele, jeśli w ogóle cokolwiek wnoszące do rozwoju człowieka, aż do filmów fabularnych nasyconych przemocą i negatywnym nastawieniem do świata. Zgrozą napawa fakt, że nawet filmy rysunkowe, animowane czy bajki opierają się na prawie identycznej kanwie jak niejedna budząca dreszcz pozycja sensacyjna. Jedyną różnicą jest postawienie w miejscu aktorów postaci animowanych i kolorowego tła zamiast realnych plenerów. Warto odwołać się w tym miejscu jeszcze raz do przywoływanej konferencji z 1998 r. (Chruścińska, Kubisz 1999, s. 14–15). Otóż przytaczano już wtedy liczne badania, z których wynikało, że właśnie filmy rysunkowe prezentują największą liczbę aktów przemocy na przestrzeni zaledwie godziny (wyniki analiz wskazywały na około 26 scen zawierających elementy przemocy). Jak podkreśla A. Davidson, rodzice nieustannie narzekają, że ich dzieci

w sposób właściwie niekontrolowany korzystają ze środków masowego przekazu (w tym TV). Uważają również, że media mają bardzo zły wpływ na rozwój dziecka, a jednocześnie dają bezślowne pozwolenie na wielogodzinne przesiadywanie przed szklanym ekranem (Davidson, 2000, s. 18).

N. Laniado i G. Pietra, powołując się na rezultaty licznych badań, wyłonili pięć podstawowych, wywołanych przez telewizję efektów. Należą do nich:

- *Tworzenie sztucznej rzeczywistości* – teoretycznie każdy z nas zdaje sobie sprawę, że świat ukazwany w filmach to jedynie fikcyjny, stworzony na potrzeby TV obraz. Faktem pozostaje jednak utożsamianie wielu aktorów z postaciami jakie oni kreują. Często to robią nawet dorośli. Jak więc możemy się dziwić dzieciom skoro one nie zdają sobie sprawy z tego, że to co widzą na ekranie nie jest rzeczywistością, a jedynie jej sztuczną interpretacją?
- *Tworzenie fałszywych wspomnień* – programy, które wywołują silne emocje powodują, że po ich obejrzeniu dziecko ma problem z postawieniem granicy między tym, co jest jego rzeczywistym wspomnieniem z minionego czasu a tym, co właśnie zobaczyło w TV. Dziecięcy endokrynolog R. Salti podkreśla (za Laniado, Pietra, 2006, s. 31), że pamięć człowieka stale ulega odnawianiu, nowe informacje wypierają niejako część starych, zatem jeśli dziecko ma problem z odróżnieniem wspomnień rzeczywistych od „obejrzanych” może to skutkować tworzeniem właśnie fałszywych wspomnień. Na uwagę zasługuje również fakt, że w miarę upływu czasu reakcje emocjonalne dzieci ulegają osłabieniu. Zatem mimo młodego wieku patrzą na świat jakby przedwcześnie dorosłymi oczami.
- *Wywoływanie problemów z uwagą i koncentracją* – współczesne badania dowodzą, że mózg człowieka ma niesamowite możliwości rozwoju, ale niestety na drodze tego rozwoju istnieją też pewne ograniczenia. Wiążą się one z pewnym limitem czasu, który wyznacza niejako zdobycie poszczególnych umiejętności. Mówiąc kolokwialnie, jeśli nie skorzystamy z możliwości rozwoju w określonym momencie, to coś utracimy. Doniesienia naukowe (Chruścińska, Kubisz 1999) mówią tutaj o zdolności

wzrokowego poznawania świata, odczuwania emocji czy zdolności matematycznych i nauki języków obcych (Chruścińska, Kubisz, 2000, s. 14–15). Dane prezentowane przez Laniado i Pietra mówią zaś, że dzieci, które spędzają przed szklanym ekranem oglądając programy telewizyjne 1–2 godziny dziennie, wykazują o 10–20% więcej problemów z koncentracją niż te, które nie oglądają telewizji wcale. W przypadku obcowania z TV 3–4 godziny dziennie, trudności z koncentracją zwiększają się o 30–40% (Laniado, Pietra, 2006, s. 35). Nie chodzi tutaj już o jakość i rodzaj treści, a o nawiązywanie połączeń nerwowych, którym nie sprzyja typowy dla większości programów dziecięcych – szybki, nienaturalny rytm.

- *Uczenie obojętności* – w pierwszej chwili może się to stwierdzenie wydać niezrozumiałym, albo przynajmniej wątpliwym. Przecież większość programów bazuje na emocjach, a filmy wyzwalały je w stopniu o wiele bardziej znaczącym, niż można to racjonalnie wytłumaczyć. A jednak nadmiar silnych emocji paradoksalnie prowadzi do tego, że reakcje emocjonalne na obserwowane zdarzenia ulegają osłabieniu. To jedna strona medalu. Druga to fakt, że zalewa nas zewsząd rwący potok informacji. Przeciętny telewidz oglądając to co dzieje się na ekranie telewizora, prowadzi różne inne formy aktywności, np. zjada wspólnie z rodziną posiłek, bawi się z dzieckiem, sprząta itp. Wiadomości, newsy, gorące tematy już przez sam ten fakt ulegają pewnej deprecjacji. Nie skupiamy się na przyjmowanej informacji. Jeśli dołożymy do tego sytuację, gdzie relacja prowadzona na żywo z miejsca toczącego się konfliktu zbrojnego przerywana jest piętnastominutowym zlepkim bezsensownych reklam, zaś bezpośrednio po niej ten sam dziennikarz beztróskim już głosem opowiada o „stylowej wpadce” pseudogwiazdki na kolejnym rozdaniu mało znaczących nagród – z konsternacją stwierdzam, że taki sposób podawania informacji faktycznie uczy obojętności. Nie ma bowiem czasu na zastanowienie, refleksję. Wiadomość o tragicznym wydarzeniu natychmiast zostaje zepchnięta na bok relacją z pokazu mody.

- *Uczenie przemocy* – istnieje pozytywna korelacja między oglądaniem obrazów zawierających akty przemocy a agresywnym zachowaniem. Dowodzą tego liczne badania. Dziecko uczy się w dużej mierze przez obserwację świata. To co widzi, odnosi do własnych doświadczeń i prezentuje określone postawy, nastawienie. Proces, w toku którego się to odbywa, w psychologii określanym jest mianem „*modelowania zachowania*”. Ważne jest, że nie na każdego określony bodziec wpływa w jednakowy sposób. Istotna jest tu zarówno częstość, z jaką dziecko oglądało daną reakcję lub cały ich splot, ale również zidentyfikowanie sytuacji, w której dziecko znalazło się w danym momencie jako identycznej z tą obserwowaną na ekranie telewizora. Niestety częste oglądanie scen nasyconych przemocą może również przyczyniać się do wzmacniania tendencji do agresywnego zachowania, jeśli osoba już wcześniej je prezentowała. Faktem pozostaje jednak, że obserwowana w TV przemoc obok efektu modelowania może przynosić jego odwróconą postać, a mianowicie uwrażliwiać obserwatora.

Kończąc charakterystykę przytoczonych efektów nadmiernego oglądania programów telewizyjnych, warto odwołać się do słów J. Condrego, który podkreślał wagę refleksji, że telewizja zawsze pełni funkcję edukacyjną, lecz warto wiedzieć, czego właściwie naucza (Condry, 1996, s. 20). Dokonana analiza skupiała się na negatywnych stronach, których jak widać jest wiele. Nie można jednak zapominać, że różnorodność dziedzin jakimi media się zajmują, mnogość zasobów jakimi dysponują otwierają bardzo szerokie możliwości stymulowania i rozwoju młodego człowieka. Podstawową kwestią jest tutaj jednak, jak zawsze i we wszystkim, umiar, rozsądne korzystanie z dostępnych źródeł, a przede wszystkim nauczanie dziecka od jego pierwszych lat życia sposobu w jaki warto czerpać z tej bezdennej studni.

Dziecięce poznawanie świata przez pryzmat świata wirtualnego i gier komputerowych

Analizując wpływ znaczenia mediów w rozwoju dzieci dotychczas skupiono się na przekazie telewizyjnym. W tej części opracowania przybliżone zostanie zagadnienie kontaktu młodego pokolenia z komputerem. zasadniczo poruszone będą tutaj dwie kwestie: gry komputerowe i problem obecności w sieci. Komputer jako narzędzie pracy i źródło nieprzebranej wiedzy jest faktem tak oczywistym i powszechnym, że nie dostrzega się potrzeby jego udowadniania i analizowania. Rozważania poniższe będą zatem, podobnie jak w przypadku problematyki TV, oscylowały wokół zagrożeń, jakie on ze sobą niesie.

Warcaby, chińczyk, Piotruś, zabawa w chowanego, gra w klasy – wyliczać można długo – stanowiły podstawę spędzania wolnego czasu jeszcze nie tak dawno. Dziś wypierane są coraz silniej przez bogatą ofertę gier komputerowych. Fascynują grafiką, szybkim zwrotem akcji, śmiesznymi przygodami bohaterów. Coś na kształt oglądania bajki, w której można brać udział, ba, nawet decydować o jej przebiegu. N. Laniado i G. Pietra przedstawili zarówno pozytywne, jak i negatywne strony korzystania z gier komputerowych. Autorzy wskazują na bezsprzeczny fakt, że szybkie, kolorowe, nieustannie pozostające w ruchu obrazy komputerowe, przyciągając uwagę dziecka utrzymują jego umysł w stanie ciągłej gotowości (Laniado, Pietra, s. 59–84). Nawiązywane w ten sposób połączenia i aktywowane komórki mózgowie stymulują jego procesy umysłowe. Obok dynamicznie zmieniającego się obrazu stymulująco oddziałuje również konieczność stawiania hipotez i późniejsza ich weryfikacja. Gra komputerowa bowiem nie ma gotowych przepisów i instrukcji, reguł determinujących zachowanie poszczególnych postaci. Trzeba do tego dotrzeć na drodze własnej obserwacji. Dziecko pobudza w trakcie gry wszystkie swoje zmysły i uczy się je koordynować. W odróżnieniu od linearnego systemu, w jaki zapisywane są tradycyjne książki, gra komputerowa uczy poruszania się nie tylko w górę i w bok, ale też w głąb, czyli dziecko postępuje poprzez *asocjacje*. Gra uwalnia od emocji i jest bezstronnym nauczycielem. Jeśli nie wykona się poprawnie zadania, lub obierze niewłaściwą strategię, nie ma szans na nagrodę. Z drugiej strony spełnienie wymaganych kryteriów daje

natychmiastową gratyfikację. Połączenie wreszcie łatwych do zapamiętania informacji, wbudowanie ich w sceny, narrację wyzwała emocje, a przez to ułatwia przyswajanie wiedzy – tak działa wiele gier edukacyjnych. Niestety, obok tych pozytywów istnieje również pewne ryzyko. Wytwarzanie więzi i autentycznego zafascynowania idolem pochodzącym z wirtualnego świata, często zastępuje lub usuwa prawdziwe emocje. Gra może odzwierciedlać się w „świecie” realnym dziecka, stać się stylem jego życia. I wreszcie ostatnia kwestia – epatowanie przemocą. Znaczenie tego aspektu omawiałam przy temacie telewizji. Tutaj dochodzi jednak bardzo niebezpieczny element możliwości znęcania się nad ofiarą. TV dawała obraz, gra umożliwia aktywność, niby pozorną, nie mniej jednak w umyśle dziecka bardzo realną, uwalniającą, bądź wyzwalającą szereg silnych emocji. Autorzy wskazali szereg pozytywnych aspektów związanych z graniem w gry komputerowe. Należą do nich:

- stymulacja procesów umysłowych,
- skłanianie do myślenia asocjacyjnego,
- korzystny wpływ na intuicję i myślenie hipotetyczne,
- wspomaganie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- gra jest bezstronnym nauczycielem, obdarzonym niewyczerpaną cierpliwością,
- uwalnianie od emocji,
- użyteczne narzędzie nauki,
- oferowanie natychmiastowej nagrody.

Biorąc pod uwagę jednak całościowy aspekt oddziaływania aktywności dziecięcej w obszarze korzystania z rynku gier komputerowych na rozwój i funkcjonowanie dziecka, należy wyraźnie powiedzieć o niebezpiecznych konsekwencjach, które wynikają ze wspomnianego sposobu spędzania czasu wolnego. N. Laniado i G. Pietra wyłonili kontrastujące z pozytywnymi aspekty, akcentujące ryzyko i zagrożenia, jakie gry komputerowe, nieodpowiednio dobrane do wieku dziecka mogą ze sobą nieść. Należą do nich:

- tworzenie wirtualnych idoli,
- powstawanie *trendu*, ogólnego dążenia, tendencji,
- *fatality* – pastwienie się nad przegranymi,
- zacieranie granicy między prawdą a fikcją,
- epatowanie przemocą (Laniado, Pietra, s. 59–84).

Obok wszechobecnych dziś gier komputerowych coraz większą popularnością wśród młodzieży, ale również młodszych dzieci cieszy się Internet. Dostęp do sieci stanowi źródło wiedzy, ale przede wszystkim bardzo szeroko pojmowanej rozrywki. Jest to medium oferujące młodym ludziom ogromne szanse aktywności. Obok uczestnictwa w jego rozwoju każdy ma szansę stać się jego współtwórcą, bo obok czerpania zamieszczonych w nim treści, może tworzyć i dodawać własne. Pośród szerokiego wachlarza możliwości i sposobów, w jaki można spędzać wolny czas, Internet zdobywa nową znaczącą pozycję. Umożliwia przemieszczanie się po całym świecie, docieranie do jego najdalszych zakątków. Ale to co chyba pociąga najbardziej to łatwość, szybkość kontaktów przy zachowaniu absolutnej anonimowości. Ten problem dotyczy również ludzi dorosłych. W niniejszym opracowaniu skupiono się jednak na populacji dzieci i młodych ludzi, i tu zagrożenie wydaje się alarmujące. Pozornie w swoistej ochronie własnej prywatności (a jest nią w pewnym sensie wizerunek) nie ma nic niebezpiecznego. Powstaje pytanie, w jakim stopniu percepcja świata realnego zaczyna stapiać się z przeżywaną przez internautę rzeczywistością wirtualną? Ludzie coraz częściej wydają się niezadowoleni z proponowanych im przez świat ról. Próbują zatem kreować samych siebie w świecie wirtualnym. Tam mogą stać się dowolną osobowością, nie są zmuszeni ponosić odpowiedzialności za swoje czyny. Taka wyprawa do świata wirtualnego daje człowiekowi ulgę i radość, ale niestety równocześnie coraz bardziej uzależnia i dezorganizuje jego zachowanie w świecie rzeczywistym (Nikitorowicz, 2005, s. 91). Bo w „*realu*” nie da się zapomnieć o obowiązkach i odpowiedzialności za najbliższe żyjące obok niego osoby.

Obecność w wirtualnej rzeczywistości niesie ze sobą wiele szkodliwych konsekwencji. Coraz częściej poczta elektroniczna, czaty, blogi, fora dyskusyjne stają się dla dzieci i nastolatków miejscem kontaktów z sektami, dealerami narkotyków czy środowiskiem pedofili. Ułatwiają także dostęp do treści pornograficznych, co ma ogromne znaczenie w rozwoju seksualności młodego człowieka. Spośród zagrożeń i przykładów niebezpiecznych treści, podkreślenia wymagają:

- *cyberbullying* – to przemoc polegająca na wyzywaniu, ośmieszaniu, szantażowaniu czy rozprzestrzenianiu kompromitujących materiałów w sieci przy użyciu

technologii informacyjnych i komunikacyjnych (komunikatorów, chatów, stron www, blogów);

- *grooming* – to uwodzenie dzieci przez osoby dorosłe za pomocą Internetu. Do tego używane są głównie komunikatory internetowe oraz czaty;
- treści propagujące ruchy religijne uznane za sekty;
- treści propagujące anoreksję i bulimię jako styl życia, a nie poważną chorobę;
- treści nawołujące do samobójstw lub samookaleceń;
- treści promujące narkotyki oraz inne używki – najczęściej przez podkreślanie ich rzekomo leczniczych walorów czy wskazanie, że otwierają one człowieka na rzeczywistość duchową (Lipińska, 2008, s. 58).

W kontekście wskazanych zagrożeń konieczne wydaje się podkreślenie, iż rodzice nie rozmawiają z dziećmi o niebezpieczeństwach wynikających z niewłaściwego użytkowania Internetu. Nie kontrolują również tego co robią dzieci i młodzież w tzw.: „sieci”. Problem z prawidłowym używaniem mediów nie polega bowiem na zabranianiu z ich korzystania. Należy wspomagać rodziców poprzez pedagogizację i uświadamianie istoty rozmów z dzieckiem, wyjaśniania, uczenia dzieci odpowiedniego i bezpiecznego użytkowania Internetu. Nowy laptop nie powinien być kolejną zabawką ofiarowaną dziecku, którą można bawić się godzinami. Ważne jest, aby dawać dziecku dobry przykład swoją osobą i uczyć używania i korzystania z „nowych mediów”.

Podsumowanie

Mnogość szans, możliwości, ale również pytań i zagrożeń jakie stawia przed współczesnym młodym człowiekiem rozpoczynający się XXI wiek, nasuwa na myśl obraz skomplikowanego labiryntu, w którym wszyscy musimy się jakoś odnaleźć. Konstruując ten kończący rozważania rozdział, starano się syntetycznie ukazać znaczenie wybranych mediów dla funkcjonowania dziecka. Zawarte w temacie określenie, odnoszące się do nowych technologii, ujmuje problem znacznie szerzej. Samo pojęcie

„nowe technologie” jest bardzo obszerne, możemy bowiem mnożyć przykłady wchodzące w jego zakres. Jest ich wiele. Zbyt wiele, by można poświęcić wszystkim fragment opracowania. Wybrano zatem te, które zdaniem Autorki, dla funkcjonowania dziecka mają istotne znaczenie. Skupiono się więc na przybliżeniu zagadnienia roli telewizji i jej oferty, nakreślono niepokojące oddziaływanie agresywnej ekspansji rynku gier komputerowych na życie dziecka i wreszcie zarysowano kilka uwag i opinii na temat podstępnego zniewolenia, które niesie ze sobą narastająca fala tendencji uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej.

Jak zauważa J. Izdebska, istotnej zmianie ulega codzienna przestrzeń w jakiej żyje, a przez to kształtuje się dziecko, później dorastający młody człowiek. Mam na myśli tutaj poszerzenie owej przestrzeni, ale również nieustannie zmieniające się źródła doświadczeń, będących udziałem jego życia, zachowań i wewnętrznych przeżyć (Izdebska, 2004, s. 189–190). Jak podkreśla J. Izdebska, znacznie silniejszy od wpływu rodziny czy środowiska szkolnego staje się udział w tym procesie właśnie mediów. Za ich pośrednictwem, albo ujmując inaczej – na skutek obcowania z nimi znacząca liczba badanych dzieci postrzega współczesny świat „w kategorii wojen, przemocy, kataklizmów, terroryzmu, katastrof, nędzy, bezrobocia, zagrożeń nuklearnych, biologicznych, patologii społecznej, zwłaszcza rodziny, chorób, uzależnień”. Taki obraz świata posiada 36,7% badanych dzieci, 70% zaś taki obraz świata przyszłego buduje. Rzuca się w oczy alarmująca prawda o tym, że przyszłość świata rodzi w dzieciach niepokój i lęk (Izdebska, 2002, s. 96). Kontakt dziecka z elektroniką, mediami i światem wirtualnym najczęściej utożsamiany jest wyłącznie z treściami negatywnie odbijającymi się na potencjalnym rozwoju młodego człowieka. Jednak jak wskazują F. Huber i Ch. Neuschaffer, zupełnie pomijany jest aspekt pozytywny, przecież przekazy medialne mogą zawierać konkretną wiedzę, a gry komputerowe mogą być przyjemną i jednocześnie sensowną zabawą. Wszystko zależy zatem od proporcji i jak zwykle – od szczegółów (Huber, Neuschaffer, 2003, s. 44– 45).

Bibliografia

- Bielska, E. (2001). *Konteksty społeczeństwa globalnego a perspektywy tożsamości*. w: Bajkowski, T., Sawicki, K. (red.). *Tożsamość osobowa a tożsamości społeczne*. Białystok: Trans Humana, s.36.
- Chodubski, A. (2002). *Edukacja a wartości cywilizacji współczesnej*. w: Kojs W. (red.). *Wartości – Edukacja – Globalizacja*. Cieszyn: Uniwersytet Śląski Filia w Cieszynie.
- Chruścińska, J. Kubisz, E. (1999). *Dzieci z mass media. Materiały z ogólnopolskiego seminarium Zielona Góra 1998 r.* Warszawa: Wydawnictwo UZ.
- Condry, J. (1996). *Złodziejka czasu, niewierna służebnica*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Davidson, A., Davidson, R. (2000). *Tajemnica sukcesu. Jak wychować uspianiałe dziecko*. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Frączek, Z. (2006). *Investować w człowieka – w poszukiwaniu wartościowej edukacji*. w: Frączek, Z. Szluz, B. *Koncepcje pomocy człowiekowi w teorii i praktyce*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego. s. 28.
- Huber, F., Neuschaffer, Ch. (2003). *Rodzice offline? Jak nawiązać kontakt ze skomputeryzowanym dzieckiem*. Warszawa: Wydawnictwo Lekarskie PZWL.
- Iwanicka, A. (2002). *Środki masowego komunikowania a aktywność kulturowa młodzieży*. w: Strykowski, W., Skrzydlewski, W. (red.). *Media i edukacja w dobie integracji*. Poznań: eMPI2. s. 379–380.
- Izdebska, J. (2002). *Dzieci „globalnej wioski” – nowy wymiar dzieciństwa. Wyzwania pedagogiczne*. w: Strykowski W. Skrzydlewski W. (red.), *Media i edukacja w dobie integracji*. Poznań: eMPI2 (s. 96).
- Izdebska, J. (2000). *Dziecko w rodzinie u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana.
- Laniado, N., Pietra G. (2006). *Gry komputerowe, Internet i telewizja*. Kraków: eSPe.
- Lipińska, J. (2008). *Internet i młode pokolenie. Przeciwdziałanie potencjalnym zagrożeniom*. Katowice – Myslowice: WSP.
- Nikitorowicz, J. (2005). *Kreowanie tożsamości dziecka*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Płopa, M. (2005). *Człowiek u progu trzeciego tysiąclecia*. Elbląg: Wydawnictwo Elbląskiej Uczelni Humanistyczno-Ekonomicznej.
- Rogge, J.U. *Dzieci potrafią oglądać telewizję*. Kielce: Wydawnictwo Jedność.
- Timoszyk-Tomczak, C. (2005). *Konstruowanie własnej przyszłości w kontekście zmian we współczesnym świecie*. w: Ledzińska M. Rudkowska G. Wrona L. (red.). *Psychologia współczesna oczekiwania i rzeczywistość*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej. s. 43.

Tyszka, Z. (2002). *Rodzina we współczesnym świecie*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Żylińska, M. (2010). *Szkola szkodzi*. *Polityka*. 36 (2772), (s. 28–30).