

UNIwersytet IM. ADAMA MICKIEWICZA
WYDZIAŁ TEologiczny

Jacek Pawłowicz

**ODDZIAŁYWANIE MULTIMEDIÓW NA
PODŚWIADOMOŚĆ CZŁOWIEKA
JAKO PROBLEM PEDAGOGICZNY**

Praca magisterska pisana
na seminarium
ks. prof. dr. hab. Antoniego Lewka
pod kierunkiem
ks. bp. dr. Adama Lepy

POZNAŃ 2001

OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany Jacek Pawłowicz student Wydziału Teologicznego Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oświadczam, że przedkładaną pracę magisterską pt.: *Oddziaływanie multimediiów na podświadomość człowieka jako problem pedagogiczny* napisałem samodzielnie. Oznacza to, że przy pisaniu pracy, poza niezbędnymi konsultacjami, nie korzystałem z pomocy innych osób, a w szczególności nie zlecałem opracowania rozprawy lub jej części innym osobom, ani nie odpisywałem tej rozprawy lub jej części od innych osób.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że gdyby powyższe oświadczenie okazało się nieprawdziwe, decyzja o wydaniu mi dyplomu zostanie cofnięta.

Poznań, dnia 14 lutego 2001 r.

SPIS TREŚCI

BIBLIOGRAFIA -----	4
<u>WSTĘP</u> -----	10
<u>ROZDZIAŁ I</u>	
<u>OSOBOWOŚĆ W KONTAKCIE Z MULTIMEDIAMI</u> -----	14
§ 1. OSOBOWOŚĆ I CZYNNIKI JEJ ROZWOJU -----	14
§ 2. WPŁYW MULTIMEDIÓW NA OSOBOWOŚĆ JEDNOSTKI -----	18
§ 3. SKUTECZNOŚĆ WPŁYWU MULTIMEDIÓW I JEJ UWARUNKOWANIA -----	21
<u>ROZDZIAŁ II</u>	
<u>ZMIANY W ZACHOWANIU JEDNOSTKI WYWOŁANE PRZEKAZAMI NA</u>	
<u>PODŚWIADOMOŚĆ</u> -----	26
§ 1. ROLA PODŚWIADOMOŚCI W ODBIORZE MULTIMEDIÓW -----	26
§ 2. PRZEMOC W PRZEKAZACH NA PODŚWIADOMOŚĆ CZŁOWIEKA -----	40
§ 3. OKULTYZM W PRZEKAZACH NA PODŚWIADOMOŚĆ CZŁOWIEKA -----	46
§ 4. PORNOGRAFIA W PRZEKAZACH NA PODŚWIADOMOŚĆ CZŁOWIEKA -----	51
<u>ROZDZIAŁ III</u>	
<u>WNIOSKI I POSTULATY DLA WYCHOWANIA</u> -----	58
§.1. WNIOSKI Z PRZEPROWADZONEJ ANALIZY-----	58
§ 2. POSTULATY DLA WYCHOWANIA -----	71
<u>ZAKOŃCZENIE</u> -----	77
ANEKSY -----	78

BIBLIOGRAFIA

I. Dokumenty kościelne

Sobór Watykański II, *Dekret o środkach społecznego przekazywania myśli* (*Inter mirifica*, 1963).

Jan Paweł II, *Misja Kościoła w erze komputerów*, Orędzie na Światowy Dzień Środków Masowego Przekazu 1990 r.

Jan Paweł II, *Telewizja w rodzinie: kryteria właściwego wyboru programów*, Orędzie na Światowy Dzień Środków Masowego Przekazu 1991 r.

Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie jedności i postępu rodziny ludzkiej*, Orędzie na Światowy Dzień Środków Masowego Przekazu 1994 r.

Papieska Komisja ds. Środków Społecznego Przekazu, *Instrukcja duszpasterska: Zjednoczenie i postęp* (*Communio et progressio*, 1971).

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środkach społecznego przekazu jako problem duszpasterski* (*In anni recenti*, 1989).

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w reklamie* (*Etica nella pubblicità*, 1997).

II. Literatura przedmiotu

Anderson J., Wilkins R., *Żegnaj telewizorku* (tłum. z ang.), Warszawa 2000.

Bach-Olasik T., *Agresywność dzieci i młodzieży a telewizja*, „Katecheta”, 1993, nr 4, s. 230-233.

Baggio A. M., *Technika i komunikacja – Wirtualnyświat*, „Nowe Miasto”, 1996, nr 1, s. 22-23.

- Braun-Galkowska M.**, *Wychowanie do korzystania ze środków masowego przekazu*, w: Kościół a kultura masowa, red. F. Adamski, Kraków 1987, s. 196-200.
- Braun-Galkowska M.**, *Telewizja dzieciom*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 1995, nr 10, s. 10-14.
- Braun-Galkowska M.**, *Reklama telewizyjna a dzieci*, „Edukacja i Dialog”, 1997, nr 5, s. 15-20.
- Braun-Galkowska M.**, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 1997, nr 8 (wkładka), s. 2-8.
- Braun-Galkowska M.**, *Oddziaływanie obrazów przemocy na psychikę*, w: Przemoc w mediach audiowizualnych, red. J. Szafraniec, Warszawa 1998, s. 29-50.
- Braun-Galkowska M., Ulfik I.**, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000.
- Budzik S. ks.**, *Internet i rzeczywistość wirtualna. Szanse i zagrożenia dla kultury*, w: Sacrum i kultura, red. ks. R. Rubinkiewicz, ks. S. Zęba, Lublin 2000, s. 307-313.
- Calster van S.**, *Czy telewizja izoluje człowieka? Konsumpcja zamiast komunikacji*, „Communio”, 1995, nr 6, s. 44-53.
- Czarniecki M.M.**, *W niewoli mediów*, Szczecin 1996.
- Dębek P.** *Złapani w Sieci*, „CHIP”, 2000, nr. 4, s. 48-53.
- Dębek P.** *Bobas przed ekranem*, „CHIP”, 2000, nr 5, s. 46-51.
- Dębek P.**, *Róża to tylko jeden kilobajt danych*, „CHIP”, 2001, nr 1, s. 58-60.
- Fraćzek A.**, *Odległe następstwa oglądania przemocy w telewizji przez dzieci*, w: Przemoc w mediach audiowizualnych, red. J. Szafraniec, Warszawa 1998, s. 9-27.
- Freitag E. F.**, *Siła podświadomości - potęga sugestii* (tłum. z niem.), Wrocław 1996.
- Hegele R.**, *Etyka w komputerowym świecie*, „Niedziela”, 1997, nr 3.

- Klimas R.**, *Komputerowe szaleństwo*, „Niedziela”, 1999, nr 35.
- Kłys J. A.**, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995.
- Komorowska J.**, *Telewizja w życiu dzieci i młodzieży*, Łódź 1964.
- Koper R. ks.**, *Komputer i zbrodnia*, „Niedziela”, 1999, nr 18.
- Kożuchowska A.**, *Ekran i psyche*, „PC Kurier”, 1997, nr 18, s.48-49, 52.
- Krasowski L.**, *Odmienne stany podświadomości*, „Magazyn TVSat”, 1996, nr 10, s. 19.
- Kulbat W. ks.**, *Okultyzm w łódzkich mediach*, „Niedziela Łódzka”, 1996, nr 43.
- Lepa A. bp**, *Świat manipulacji*, Częstochowa 1995.
- Lepa A. bp**, *Cele wychowania do mass mediów*, „Wiadomości Archidiecezjalne Łódzkie”, 1996, nr 6, s. 258-262.
- Lepa A. bp**, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998.
- Lepa A. bp**, *Radio i telewizja w budowaniu więzi społecznych i postaw moralnych*, w: *Medialne rozdroże*, red. ks. L. Dyczewski, Warszawa 1998, s. 29-33.
- Lepa A. bp.**, *Ewangelizacja przez środki społecznego przekazu*, „L'Osservatore Romano” 1999, nr 12, s. 60-61.
- Lepa A. bp**, *Mity i obrazy*, Łódź 1999.
- Lepa A. bp**, *Współczesny obraz rodziny w mass mediach*, w: *Rodzina na przełomie wieków*, red. abp K. Majdański, Łomianki 2000, s. 191-206.
- Lepa A. bp**, *Media i postawy*, Łódź 2001.
- Lukas** (pseudonim), *Strefa śmierci*, „Gry Komputerowe”, 1996, nr 3, s. 26-27.
- Łoźne E. i I.**, *Kto winien - rock czy chrześcijaństwo?*, „Znaki Czasu”, 1993, nr 31/32, s. 88 – 145.
- Mariański J. ks.**, *Mass media jako nośnik wartości i antywartości*, w: *Religia a mass*

media, red. ks. W. Zdaniewicz, Żąbki 1997, s. 108-195.

Operacz Wł., *Gry komputerowe - wirtualna rozrywka*, „Emaus 2000”, 1999, nr 3, s. 11-12.

Ostasz L., *Świadomość i podświadomość*, Kraków 1996.

Psychologiczne aspekty odbioru telewizji, red. P. Francuz, Lublin 1999.

Robinson P., Tomasaitis N., *Cyberseks* (tłum. z ang.), Warszawa 1995.

Santorski J., *Nie demonizujmy komputera*, „PC Kurier”, 1997, nr 18, s. 50-51.

Sareło Z. ks., *Mass media - źródło dezintegracji tożsamości osoby*, „Communio”, 1990, nr 6, s. 39-43.

Sikorski W., *Agresywność młodzieży a jej preferencje dotyczące programów telewizyjnych*, „Psychologia Wychowawcza”, 1998, nr 3, s. 231-238.

Szulc M., *Potęga podświadomości*, Warszawa 1997.

Warhole A., *Atak z Internetu* (tłum. z ang.), Warszawa 1999.

Zasępa T., *Wolność i uzależnienia w procesie komunikacji w Internecie*, w: Internet 2000, prawo-ekonomia-kultura, red. S. Skubisz, Lublin 2000, s. 377-381.

Zwoliński A. ks., *D&D - demony komputerowego nieba*, „To już było...”, Kraków 1997, s. 287-299.

Zwoliński A. ks., *Uwaga na uszy! O manipulacji w muzyce*, „Wychowawca”, 1996, nr 7-8, s. 41.

III. Opracowania

Adamski F., *Model i etyczne aspekty przekazu treści religijnych w mass mediach*, w: Religia a mass media, red. ks. W. Zdaniewicz, Żąbki 1997, s. 56-62.

Adamski F., *Siła, zakres i skutki oddziaływania masowego przekazu*, „Roczniki Teologiczno-Kanoniczne”, 1978, t. XXV, z. 6, s. 85-103.

- Anthony T. M.**, *Dlaczego? Samobójstwo i inne zagrożenia wieku dorastania* (tłum. z ang.), Warszawa 1994.
- B. a.**, hasło: multimedia, *Popularna encyklopedia mass mediów*, red. Skrzypczak J., Poznań 1999.
- Baczyński A. ks.**, *Telewizja w służbie ewangelizacji*, Kraków 1998.
- Bates M.**, *Człowiek i jego środowisko* (tłum. z ang.), Warszawa 1967.
- Bukowski J.**, *Postawy wobec sztuki nowoczesnej*, Warszawa 1987.
- Cialdini R.**, *Wywieranie wpływu na ludzi*, Gdańsk 1996.
- Cogiel M. ks.**, *Kultura multimedialna a proces wychowania młodego pokolenia*, „Katecheta”, 1998, nr 3, s. 54-55.
- Czuba K.**, *Media i władza*, Warszawa 1995.
- Dylak S.**, *Wizualizacja w kształceniu nauczycieli*, Poznań 1995.
- Grzybczak J.**, *Czy oddziaływanie mediów jest skuteczne? Stare i nowe teorie*, „Zeszyty Prasoznawcze”, 1995, nr 3-4, s. 17-39.
- Han-Ilgiewicz N.**, *Nieznosni chłopcy, Typy plastyczności psychicznej w diagnostyce szkolnej*, Warszawa 1960.
- Helman A.**, *Psychologiczne podstawy recepcji przekazów audiowizualnych*, w: Kościół a środki społecznego przekazu red. ks. J. Chrapek, Warszawa 1990, s. 103-113.
- Hilgard E.**, *Wprowadzenie do psychologii* (tłum. z ang.), Warszawa 1972.
- Kall J.**, *Reklama*, Warszawa 1995.
- Kapera K.**, *Raport o sytuacji polskich rodzin*, Warszawa 1998.
- Kopyść L.**, *Katecheza przez media*, „Katecheta”, 1998, nr 3, s. 57-58.
- Kunowski S.**, *Podstawy współczesnej pedagogiki*, Warszawa 1993.

- Maszczyk D.**, *Wiedza młodzieży na temat problemów współczesnego świata a środki masowego przekazu*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 1981, nr 3, s. 95-103.
- Morawski S.**, *Film w życiu młodzieży*, „Rocznik Pedagogiczny”, 1979, t. V, s. 291-295.
- Newcomb T. M., Turner R. H., Converse P. E.**, *Psychologia społeczna. Studium interakcji ludzkich* (tłum. z ang.) Warszawa 1965
- Pellegrino P.**, *Teleczłowiek, za... i przeciw... telewizji* (tłum. z wł.), Warszawa 1999.
- Podpora R. ks.**, *Komputer w katechezie*, „Katecheta”, 1995, nr 3, s.151-157
- Reeves B., Nass C.**, *Media i ludzie* (tłum. z ang.), Warszawa 2000.
- Reroń T. ks.**, *Rola mass mediów w integralnym rozwoju człowieka*, „Wrocławski Przegląd Teologiczny”, 1994, nr 1, s. 101-112
- Robak M.**, *Teologia cyberświata*, w: Internet, fenomen społeczeństwa informacyjnego, red. ks. T. Ząsępa, Częstochowa 2001, s. 45 - 53.
- Roth E., Ardel E., Klimesch W.**, *Zależności między strukturą aktu komunikowania a strukturą postaw odbiorcy*, „Przekazy i Opinie”, 1979, nr 3, s. 113-126.
- Siek S.**, *Pranie mózgu*, Warszawa 1995.
- Steffon J.J.**, *Satanizm jako ucieczka w absurd* (tłum. z ang.), Kraków 1993.
- Sułkowski B.**, *Odbiorcze użyci rozrywki telewizyjnej*, w: *Telewizja i społeczeństwo*, red. M. Czerwiński, Warszawa 1980, s. 131-152.
- Szewczyk W. ks.**, *Rozumieć siebie i innych*, Tarnów 1994.
- Szymańska B.**, *Twórczość jako kompensacja*, w: *Tradycja i wyzwania*, red. K. Paćławska, Kraków 1996, s. 121-136.
- Wojnarowska K.**, *Gra (nie) skończona*, „Niedziela”, 1999, nr 36.

WSTĘP

1. Temat pracy

Niemal na każdym kroku ludzkiej egzystencji spotkać można coraz nowsze osiągnięcia techniki - wytwory ludzkiego geniuszu. Postęp dokonany w dziedzinie elektroniki niesie z sobą liczne dobrodziejstwa, które sprawiają, że życie na naszej planecie staje się łatwiejsze i bardziej twórcze.

Coraz częściej komputer jest wykorzystywany jako narzędzie pracy, ale także udostępniając całą gamę gier służy jako przedmiot rozrywki¹. Obecny stan techniki pozwala na konstruowanie komputerów coraz lepszych i szybszych. Zastosowanie rozwiązań multimedialnych i przestrzeni wirtualnej czyni gry komputerowe coraz bardziej atrakcyjnymi. Przyciągają one swoją magią całe rzesze nastolatków i ludzi dorosłych spragnionych mocnych wrażeń. Ich odbiorcy doznają także wpływów negatywnych, co rzutuje w znacznym stopniu na rozwój ich osobowości.

Mając to na uwadze, temat niniejszej pracy sformułowano następująco: „Oddziaływanie multimediiów na podświadomość człowieka jako problem pedagogiczny”. Wybierając taki temat, autor kierował się osobistymi doświadczeniami w tej dziedzinie. Wieloletni kontakt z techniką komputerową pozwolił mu dokładnie zapoznać się z omawianym tematem a w związku z tym zwrócić uwagę na zagrożenia związane z niewłaściwym, wręcz manipulatorskim wykorzystywaniem możliwości jakie udostępnia współczesna technika multimedialna.

2. Terminologia

Aby przybliżyć podjęty temat należy wyjaśnić poszczególne pojęcia zawarte w tytule pracy.

„Świadomość” jest terminem określającym to, z czego w naszych spostrzeżeniach, myślach, uczuciach, działaniach zdajemy sobie sprawę. Większość jednak naszej

¹ W. Operacz, *Gry komputerowe - wirtualna rozrywka*, „Emaus 2000”, 1999, nr 3. s. 11.

psychiki jest poza świadomością. Podświadomość tworzy w psychice trwałą i bogatą rzeczywistość. W codziennym życiu podświadomość daje znać o sobie w różnych sytuacjach, np. poprzez zapominanie czegoś, nastroje złego samopoczucia, złośliwości mające pozornie aktualny powód itp. Treści z podświadomości wywierają wpływ na świadomość, chcą się w różny sposób wydobyć m. in. poprzez marzenia senne, tzw. przypadkowe przejęzyczenia, nieświadome przyzwyczajenia i reakcje. Dziś już nikt nie wątpi, że za pośrednictwem mediów (multimediów) przekazywane są liczne treści przede wszystkim z myślą o podświadomości odbiorców.

Kolejnym pojęciem jest termin – „multimedia”. W ścisłym znaczeniu terminem tym określamy, połączenie różnych sposobów przekazywania informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, obrazów ruchomych i nieruchomych) za pośrednictwem komputera lub skomputeryzowanego sprzętu audiowizualnego (odtwarzacza płyt kompaktowych, magnetowidu, elektronicznych instrumentów muzycznych). Techniki multimedialne są połączeniem technik wydawniczych, elektroniki komercyjnej i zastosowań komputerowych. Multimedia stosuje się m. in. w dziedzinie rozrywki (gry, wideoklipy), w wydawnictwach elektronicznych (encyklopedie, słowniki, czasopisma, przewodniki), edukacji (oprogramowanie dydaktyczne i szkoleniowe), telekomunikacji (wideotelefon, wideo konferencje), a także do przeprowadzania symulacji komputerowych (np. lotu, działania urządzeń)².

Termin „oddziaływanie” pełni w tytule funkcję pomostu pomiędzy pojęciami „podświadomość” i „multimedia”. Będzie on używany zamiennie z terminem „wpływ”, który w funkcjonowaniu mass mediów oznacza aktualne doświadczenie związane z ich odbiorem. Recepcji konkretnego medium towarzyszą wtedy doznania natury intelektualnej, emocjonalnej, estetycznej, religijnej, itp. W tym sensie „wpływ” obejmowałby te przeżycia, które rodzą się z lektury gazety, oglądania komedii filmowej, czy słuchania słuchowiska radiowego³.

Pozycję ostatnią w tytule zajmuje sformułowanie „problem pedagogiczny”. Pedagogika to nauka o wychowaniu, jej celach, metodach, środkach i formach organizacyj-

² *Multimedia*, Popularna encyklopedia mass mediów red. J. Skrzypczak, Poznań 1999, s. 352-353.

³ Bp A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998, s. 108.

nych. Współcześnie pedagogika obejmuje swym zakresem problematykę świadomego i celowego oddziaływania na rozwój człowieka we wszystkich fazach jego życia. Problemem pedagogicznym w tej pracy jest więc zarówno negatywny jak i pozytywny wpływ multimediiów na rozwój osobowości przez ich oddziaływanie na podświadomość.

3. Podjęty problem

Problem podjęty w pracy można ująć w postaci pytań: Jaki wpływ wywierają multimedia na osobowość człowieka przez oddziaływanie na jego podświadomość, oraz: dlaczego ten wpływ jest problemem dla wychowania?

Odpowiedzi na te pytania będzie autor poszukiwał w oparciu o analizę dostępnych publikacji. Już teraz jednak należy podkreślić, że oddziaływanie treści multimedialnych na podświadomość kojarzy się przede wszystkim z wpływem negatywnym. Z tej racji ten właśnie wpływ jest w pracy wyeksponowany. Założenie to jest wsparte racjami natury pedagogicznej. Wszak przekazy medialne na podświadomość są poważnym zagrożeniem dla osobowości. Wymaga to więc pilnych opracowań i studiów na użytek wychowawców.

4. Stań badań i literatury

Niewiele opublikowano w Polsce prac na temat oddziaływania multimediiów na podświadomość człowieka. W większości dostępnych publikacji mówi się najczęściej o ich oddziaływaniu na psychikę dziecka⁴. Autor nie spotkał opublikowanych prac, które by badały wpływ multimediiów na podświadomość człowieka. Najwięcej uwagi poświęcają autorzy negatywnym wpływom na osobowość ze strony mediów, a w szczególności telewizji⁵.

Przyjmując, że bogactwo literatury jest odzwierciedleniem prowadzonych badań nad danym tematem należy stwierdzić, iż szeroko zakrojonych badań nad tym proble-

⁴ Np. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995; M. Braun – Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 1997, nr 8, (wkładka), s. 2-8.

⁵ *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji*, red. P. Francuz, Lublin 1999; T. Bach-Olasik, *Agresywność dzieci i młodzieży a telewizja*, „Katecheta”, 1993, nr 4, s. 230-233; Czarniecki M. M., *W niewoli mediów*, Szczecin 1996.

mem jeszcze nie podjęto. Jednak pojawiają się już próby takich badań. Przeprowadziła je prof. Maria Braun-Gałkowska wraz z zespołem współpracowników z Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego⁶.

5. Cel i budowa pracy

Teoretycznym celem pracy jest rozwiązanie nowego problemu naukowego jakim są pedagogiczne aspekty oddziaływania multimediiów na podświadomość człowieka. Celem praktycznym zaś jest zwrócenie uwagi nauczycieli i wychowawców na zagrożenie jakie niesie ze sobą obcowanie z techniką komputerową, oraz opracowanie na ich użytek materiału pomocniczego.

Praca jest zbudowana z trzech części, które pokrywają się z odnośnymi rozdziałami.

W pierwszym rozdziale jest prezentowana podstawowa wiedza z dziedziny osobowości i multimediiów. Najpierw autor przedstawia zagadnienia związane z fenomenem osobowości i czynnikami jej rozwoju. Następnie wyjaśnia mechanizmy oddziaływania multimediiów i warunki ich skuteczności. Na końcu omawia zagadnienia dotyczące kontaktu człowieka z techniką multimedialną.

Drugi rozdział przybliży najważniejsze zmiany zachodzące w zachowaniu jednostki wywołane przekazami na podświadomość.

Trzeci i ostatni rozdział zawiera praktyczne wnioski i postulaty dla pedagogiki a tym samym dla praktyki wychowawczej.

Autor żywi nadzieję, iż praca może się stać skromną pomocą dla osób, które podejmują trud wychowania w „epoce mediów”.

⁶ M. Braun-Gałkowska, Uflik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000.

ROZDZIAŁ I

Osobowość w kontakcie z multimediami

W pierwszym rozdziale podjęto problem oddziaływania multimediiów na osobowość. Obejmuje on trzy paragrafy. W pierwszym ukazano najważniejsze czynniki, które wywierają wpływ na rozwój osobowości. Wpływ multimediiów na osobowość i jego skutki stanowią treść drugiego paragrafu. W ostatnim paragrafie omówiono skuteczność wpływu multimediiów i jego uwarunkowania.

Terminy „oddziaływanie” i „wpływ” są stosowane zamiennie.

Niedostatek literatury podejmującej interesujący nas problem skłonił autora do wykorzystania publikacji omawiających wpływ mass mediów na osobowość człowieka, ponieważ multimedia wykorzystują te same elementarne środki przekazu, co mass media, łącząc je w całość i wzbogacając je w najnowsze osiągnięcia techniki komputerowej¹.

§ 1. Osobowość i czynniki jej rozwoju

W ścisłym znaczeniu „osobowość jest to zorganizowana struktura cech indywidualnych i sposobów zachowania, która decyduje o specyficznym przystosowaniu jednostki do jej środowiska.”²

Osobowość człowieka jest dynamiczna i podlega nieustannemu rozwojowi. Istnieją czynniki, które kierują procesem tego rozwoju. Szczególną ich aktywność można zaobserwować u człowieka w okresie dorastania i w wieku młodzieńczym.

¹ Zob. J. Raczkowska, *Wychowanie wobec ekspansji multimediiów*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 1997, nr 10, s. 17.

² E. Hilgard, *Wprowadzenie do psychologii* (tłum. z ang.), Warszawa 1972, s. 658.

Czynniki rozwojowe są to mechanizmy wewnętrzne u człowieka, które uruchamiają tak ilościowy, jak i jakościowy proces rozwoju, a także mają wpływ na jego ukierunkowanie. To właśnie mechanizmy rozwoju stanowią przedmiot działania sił zewnętrznych czy wewnętrznych³.

Współczesna nauka wyróżnia trzy grupy czynników: a.) wewnętrzne (geniczne), b.) zewnętrzne (środowiskowe) - które najbardziej nas interesują w związku z podjętym tematem, oraz c.) czynniki osobowościowe (duchowe).

Pierwsza z grup obejmuje dziedziczność biologiczną, wrodzoność pewnych cech nabytych w czasie prenatalnym oraz stany somatyczne organizmu tak w zakresie dobrej równowagi procesów fizjologicznych, jak również w obrębie zaburzeń pod wpływem stresu życia.

Drugą grupę stanowią wszelkie wpływy zewnętrzne środowiska zarówno niezamierzone, jak też i celowe. Niezamierzone wpływy pochodzą z biosfery, w której przebywamy (klimat, krajobraz przyrodniczy, zwierzęta, rośliny) oraz ze środowiska lokalnego (wieś, miasto) celowe natomiast oddziaływania płyną ze środowiska społecznego (rodzina, szkoła, Kościół) oraz kulturalnego (prasa, radio, telewizja oraz przekazy multimedialne związane z techniką komputerową). Wszystkie te wpływy otoczenia i czynników zewnętrznych wytwarzają cechy nabyte jednostki ludzkiej, wyrażające się w jej postawach wobec życia i ludzi, w opiniach i przekonaniach, w przyzwyczajeniach i nawykach. Podstawę działania dla czynników zewnętrznych stanowi podatność człowieka na bodźce otoczenia fizycznego, jak obraz, dźwięk, zdarzenia, których jest on świadkiem oraz otoczenia społecznego, jak przykład, wzór postępowania, autorytet. Mniejsza lub większa podatność na wpływy zewnętrzne tworzy plastyczność rozwojową⁴, na którą składają się sugestywność, naśladownictwo i zwolennictwo, podporządkowujące człowieka autorytetowi i czynnikom środowiskowym. O ile dziedziczność pierwszej grupy czynników wewnętrznych jest stała, o tyle znów podatność na wpływy zewnętrzne i plastyczność rozwojowa dostosowują się do różnorodności czynników środowiskowych i tworzą nowy element nabywania zmiennego doświadczenia osobiste-

³ S. Kunowski, *Podstawy współczesnej pedagogiki* Warszawa 1993, s. 185.

⁴ N. Han-Ilgiewicz, *Nieznosni chłopcy, Typy plastyczności psychicznej w diagnostyce szkolnej* Warszawa 1960, s. 220 ns.; M. Bates, *Człowiek i jego środowisko* (tłum. z ang.), Warszawa 1967.

go.

Trzecia, ostatnia grupa czynników mających wpływ na rozwój osobowości człowieka tworzy duchowość człowieka. Zjawiska duchowe są uznawane dziś przez wszystkie systemy współczesnego wychowania, chociaż zachodzą pewne różnice w ich ujmowania i interpretacji. Nie podlega jednak dyskusji fakt że to właśnie czynniki osobowościowe duchowości wraz z ich rozumnością, wartościowaniem, wolnością, twórczością i religijną otwartością tworzą cechy gatunkowe człowieka (*homo sapiens*) i decydują ostatecznie o jego rozwoju, łamiąc i przeciwstawiając się konwergencji czynników wewnętrznych i zewnętrznych⁵.

Grupą najbardziej nas interesującą jest grupa druga zawierająca czynniki natury zewnętrznej. Nie mniej jednak ważną grupę stanowią czynniki, które tworzą duchowość człowieka.

Człowiek jako osoba jest „jednością wielości”, działającą od wewnątrz w sposób rozumny i wolny w dążeniu do celów. Dzięki temu dążeniu osoba ludzka rozwija się w pełni i staje się osobowością (*personalitas*). Podstawę rozwoju osobowości przez aktywność własną i samodzielność tworzy strona duchowa osoby, czyli zjawiska psychiczno-duchowe, które uznają wszystkie systemy wychowawcze. Duchowość tę charakteryzuje kilka cech, jak:

1. rozumność, czyli zdolność prawdziwego poznania,
2. wartościowanie jako zdolność do subiektywnej oceny przeżyć,
3. wolność wewnętrzna, czyli zdolność wolnego wyboru dobra przez wołę,
4. zdolności twórcze wyrażające się w pracy i kulturalnej twórczości,
5. otwartość metafizyczna na sprawy sensuświata i życia.

Razem zdolności duchowe stanowią grupę trzecią czynników osobowościowych. One to muszą być prawidłowo rozwinięte, aby doprowadzić do pełnej osobowości człowieka. W ten sposób teoria trójczynnikowa realistycznie wyjaśnia, co decyduje o wszechstronnym rozwoju człowieka⁶.

⁵ S. Kunowski, *dz. cyt.*, s. 185 - 190.

⁶ S. Kunowski, *O czynnikach rozwoju człowieka - dyskusyjnie*, „Roczniki Filozoficzne”, 1969, t. XVII, z. 4, s. 27-28.

Wiek szkolny a później młodzieńczy w życiu człowieka stanowią fundamentalne okresy, w których kształtuje się jego osobowość. Niewłaściwy wpływ czynników zewnętrznych w tym okresie może doprowadzić do błędnego uformowania osobowości.

W okresie dorastania młodzież przejawia duże zainteresowanie techniką. Przekazy multimedialne - wchodzące w skład czynników zewnętrznych - tak samo jak i telewizja wywierają najpotężniejszy wpływ na ludzką świadomość, formację intelektualną i moralną. Są najłatwiejszym środkiem percepcji gdyż działają przez obraz. Podstawowe zdobywanie wiadomości przez dzieci, czy ludzi nie znających jakiegoś języka, a także duża i istotna część komunikacji i relacji pomiędzy ludźmi dokonuje się za pośrednictwem obrazu⁷. Jednakże nadmierne obcowanie z obrazem - kopią (kosztem słowa) wywołuje i pogłębia w jednostce postawę uległości wobec wpływu mass mediów, propagandy i różnych form prania mózgu⁸. Trzeba stwierdzić również iż rozwój technik audiowizualnych nie idzie niestety w parze z rozwojem etyki i moralności. Ostatnio bije się na alarm, że nadmiar brutalności i okrucieństwa, płynący z małego ekranu jest w ścisłym związku z wzrostem przestępczości i deprawacji nieletnich⁹.

Informacje zdobywane za pomocą komputera podłączonego do ogólnoswiatowej sieci Internet, czy też różnego typu gry mają znaczący wpływ na ukształtowanie osobowości młodego człowieka. Chodzi o taki dobór i taką selekcję informacji, aby służyła ona pozytywnemu rozwojowi osobowości człowieka a nie jej degradacji.

Na koniec godnym podkreślenia jest fakt, iż w opinii wielu autorów jednym z głównych zadań mass mediów jest rozwój i doskonalenie całego człowieka¹⁰.

⁷ K. Czuba, *Media i władza*, Warszawa 1995, s. 80.

⁸ Por. S. Siek, *Pranie mózgu*, Warszawa 1995; bp A. Lepa, *Mity i obrazy*, Łódź 1999, s. 41.

⁹ J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995, s. 3.

¹⁰ Zob. np. ks. T. Reróń, *Rola mass mediów w integralnym rozwoju człowieka*, „Wrocławski Przegląd Teologiczny”, 1994, nr 1, s. 101-112.

§ 2. Wpływ multimediiów na osobowość jednostki

Wpływ multimediiów na osobowość człowieka jest dziś faktem niekwestionowanym. Fenomen ten jest wynikiem oddziaływania kilku liczących się czynników. Obserwuje się stały rozwój mediów i to w skali ogólnowiatowej. Dlatego też problematyka związana z wpływem multimediiów na osobowość jednostki jest zagadnieniem niezwykle frapującym i wzbudzającym zainteresowanie wielu grup zajmujących się wychowaniem młodego pokolenia.

1. Pojęcie wpływu

Słowo „wpływ” w odniesieniu do oddziaływania mass mediów przyjmuje **różne** znaczenia.

„Być «pod wpływem»” znaczy «być pod urokiem» (np. telewizji), co w postaci skrajnej może oznaczać «być uzależnionym», czy wręcz «być zniewolonym». Znaczenie to wskazuje przede wszystkim na dominację danego medium w zespole wszystkich mediów z którymi człowiek obcuje.¹¹

„Wpływ” w funkcjonowaniu mass mediów (lub multimediiów) oznacza również aktualne doświadczenie związane z ich odbiorem. Recepcji konkretnego medium towarzyszą wtedy doznania natury intelektualnej, emocjonalnej, estetycznej, religijnej, itp. W tym sensie „wpływ” obejmowałby te przeżycia, które rodzą się z lektury gazety, oglądania komedii filmowej, czy słuchania słuchowiska radiowego¹². Takie same przeżycia rodzą się w człowieku, który aktywnie bierze udział w toczącej się akcji gry komputerowej.

„Wpływ” mass mediów na osobowość człowieka oznacza wreszcie **rezultat** oddziaływań płynących z emitowanych treści. Jest to więc ślad jaki pozostawia w psychice człowieka jego obcowanie z konkretnym środkiem masowego komunikowania. Fizyczny kontakt z mediami przestaje istnieć, natomiast wpływ wynikający z tego kontaktu pozostaje w jednostce w postaci określonego śladu. Przy czym trwałość tego

¹¹ Bp A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998, s.107.

ślądu jest bardzo zróżnicowana. Mogą to być np. przyswojone nietrwałe informacje, które po krótkim czasie ulegają zatarciu w pamięci. Ale istnieją i takie obrazy, czy informacje, które utkwą głęboko w podświadomości i mogą stać się motorem do konkretnych działań na podłożu moralnym. Mogą one stanowić inspirację do czynów szlachetnych i pięknych, ale również mogą wzbudzać agresję.

2. Klasyfikacja wpływu

Psychologowie zgromadzili już spory zasób wiedzy na temat czynników decydujących o uleganiu wpływowi innych i regułach, które uleganiem rządzi¹³.

Aby dokonać jakiegokolwiek klasyfikacji trzeba przyjąć pewne kryterium, według którego zostanie ona dokonana. W pracy przyjęto jako kryterium, rezultat jaki daje oddziaływanie mass mediów na osobowość człowieka. W takim sensie wyróżnia się trzy rodzaje wpływu: bezpośredni, kumulatywny i podświadomy.

Wpływ **bezpośredni** obejmuje szeroki wachlarz doznań intelektualnych i emocjonalnych. Powstają one natychmiast po odbiorze publikowanych treści. Przejawia się on stanem radości albo smutku, odwagi albo lęku, aktywności albo biernego poddania się (rezygnacji).

Bezpośredni wpływ słuchowiska radiowego, filmu lub gry komputerowej można zaobserwować najwyraźniej u małych dzieci, które reagują żywiołowo i spontanicznie nie kryjąc swoich uczuć.

Wpływ bezpośredni posiada dwie podstawowe cechy charakterystyczne: cecha czasu, czyli bezpośrednio następstwo faktów oraz dostrzegalność tego wpływu, a więc możliwość zaobserwowania jego symptomów ze strony otoczenia.

Wpływ **kumulatywny** jest mało dostrzegalny, zwłaszcza w jego poszczególnych fazach. Porównuje się go - pod względem funkcjonowania - do mechanizmu dążenia, gdzie jeden etap działania „przygotowuje” następne etapy. Wpływ ten można porównać do procesu tworzenia mozaiki. Gdy z poszczególnych elementów, układanych według przygotowanego wcześniej projektu wyłania się obraz całości.

¹² Tamże, s. 108.

¹³ R. Cialdini, *Wywieranie wpływu na ludzi*, Gdańsk 1996, s. 10.

Ślad, który w psychice pozostawiają oddziałujące nań mass media nakłada się na pewnej przestrzeni czasu i ulega w ten sposób spotęgowaniu.

Rezultatem tego są zmiany jakie w sposób zauważalny powstają w człowieku wywołując zdziwienie otoczenia¹⁴.

Wpływ **podświadomy** odbywa się przy pomocy swoistej penetracji psychiki przez treści emitowane w multimediami, które są nieuświadamiane przez jednostkę, ale dają one znać o sobie w efekcie końcowym. Wpływ ten w żadnej swojej fazie nie jest uświadamiany przez człowieka.

Podświadomy wpływ multimediiów dla wielu wychowawców jest nadal problem mało znanym. W Polsce badania nad nim są w stadium początkowym.

W odbiorze wpływu podświadomego doniosłą rolę spełnia mechanizm psychiczny nazywany „zespołem identyfikacji-projeckji”. Jego funkcjonowanie można odkryć przede wszystkim w percepcji mediów audiowizualnych.

Identyfikacja jest tym mechanizmem psychicznym, który oznacza działanie schematów przystosowania. Prowadzą one do sytuacji, w której cudze właściwości zachowania i reagowania jednostka przyjmuje jako własne. Szczególnie skuteczna jest identyfikacja narcystyczna. Polega ona na tym, że ktoś utożsamia się z tymi cechami drugiego człowieka (osoby znanej) których sam nie posiada.

Projekcja jest mechanizmem psychicznym, którego istota polega na przypisywaniu innym osobom ocen, cech i tendencji, które dana jednostka powinna odnosić do siebie. W następstwie zmiany podmiotu, która pojawia się w funkcjonowaniu tego mechanizmu (zamiast „ja kłamę” mówi się wtedy „oni wszyscy kłamają!”) jednostka doznaje poczucia zmniejszenia bku i zwiększenia pewności siebie, a także dokonuje ucieczki przed poczuciem winy¹⁵.

Wyniki przeprowadzonych badań wyraźnie wykazują, że media oddziałują z różnorodnym skutkiem na różne elementy osobowości człowieka. Najczęściej badano

¹⁴ Np. widz obejrzał film, w którym pokazano sceny drastyczne. Za pierwszym razem wzbudził on w nim gwałtowny sprzeciw. Ale po wielokrotnym oglądaniu tego samego filmu jego ocena z początku negatywna ulega stopniowemu złagodzeniu aż do częściowego zatarcia. Z tego wynika wniosek, że powtarzanie ściera siłę i zamazuje ostrość oddziaływania bodźców.

¹⁵ Bp A. Lepa, *Pedagogika...*, s. 109-110.

wpływ mediów na stan wiedzy dzieci, młodzieży i dorosłych¹⁶. Badano również różnorodne emocje, a zwłaszcza wyobraźnię i poczucie estetyki¹⁷.

Szczególnie często podejmowanym problemem przez naszych rodzimych badaczy był stopień uspołecznienia pod wpływem mediów, jak również zakres i skuteczność identyfikowania się z wzorami ukazywanymi w telewizji¹⁸.

Szczególnie wyraźnie zmiany wywołują mass media wtedy, gdy oddziałują skutecznie na postawy człowieka. Trwałość i rozległość tych zmian powstaje pod wpływem mass mediów w obrębie opinii, upodobań i wiedzy pamięciowej. W związku z tym zastanawia fakt, że istnieje w Polsce duży niedostatek badań i publikacji na temat wpływu mass mediów (jak również multimediów) na postawy człowieka¹⁹.

§ 3. Skuteczność wpływu multimediów i jej uwarunkowania

O wpływie multimediów na osobowość jednostki nie powiedziano wiele. Zrozumiała zatem staje się refleksja, która prowadzi do pytania o rozmiary skuteczności wpływu mass mediów na osobowość człowieka. Odpowiedź na to pytanie wykazuje walor pedagogiczny. Wszak zmiany zachodzące w obrębie osobowości, spowodowane oddziaływaniem mass mediów są zjawiskiem zachodzącym na płaszczyźnie wychowania²⁰.

Wyróżnia się cztery zasadnicze poglądy na temat skuteczności wpływu mass mediów (multimediów) na osobowość jednostki.

1. Oddziaływanie wyłącznie **bezpośrednie** z natychmiastowym skutkiem np. reakcje widza po obejrzeniu filmu lub gry komputerowej. Przyjmuje się obecnie, że nie jest to wpływ trwały.

¹⁶ D. Maszczyk, *Wiedza młodzieży na temat problemów współczesnego świata a środki masowego przekazu*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 1981, nr 3, s. 95-103.

¹⁷ S. Morawski, *Film w życiu młodzieży*, „Rocznik Pedagogiczny”, 1979, t. V, s. 291-295.

¹⁸ Np. J. Komorowska, *Telewizja w życiu dzieci i młodzieży*, cz. II, Łódź 1964, s. 11-100; *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji*, red. P. Francuz, Lublin 1999.

¹⁹ Bp A. Lepa, *Pedagogika...*, s. 115.

2. Istnieje wpływ **pośredni** mass mediów na osobowość. Jest to stanowisko najczęściej dziś spotykane. Pogląd ten głosi, że w zachowaniu odbiorcy powstają względnie trwałe zmiany i w przeciwieństwie do bezpośredniego wpływ ten następuje w odpowiednio wydłużonym czasie. Ma on charakter wpływu kumulatywnego, przebiegającego także w formie wpływu podświadomego.

3. Wpływ polega na oddziaływaniu typu **katharis**. Sprowadza się on do tego, że w psychice jednostki nie następują żadne zmiany oprócz tych, które mieszczą się w obrębie oczyszczenia w życiu psychicznym i moralnym lub w postaci psychicznego odreagowania różnych stanów emocjonalnego napięcia. Dlatego też rozrywkę i zabawę nazywa się dziś środkami redukującymi różnego rodzaju stresy. Najczęściej wykorzystywanym kanałem, z którego człowiek czerpie rozrywkę są dziś mass media²¹. Zjawisko to w swoim oddziaływaniu na psychikę człowieka jest w pewnym stopniu podobne do hipnozy. Zgadzałoby się to z niektórymi publikacjami na temat mediów, które mówią o „hipnotycznym urzeczeniu” czy wężcz uzależnieniu człowieka od mediów audiowizualnych²².

4. Ostatni pogląd na temat skuteczności wpływu mass mediów na osobowość jednostki nosi nazwę **wplywu pozornego**. Jego zwolennicy należący do wyjątków twierdzą, że nie istnieje żaden wpływ mediów na osobowość człowieka. W uzasadnieniu podają, że osobowości rozwija się wyłącznie poprzez bezpośredni kontakt między ludźmi a w mediach takiego kontaktu nie ma. I dlatego media nie stanowią interesującego przedmiotu badań dla pedagogów²³.

Jak już wyżej wspomniano najwięcej zwolenników znajduje dziś teoria o zdecydowanym wpływie pośrednim mediów na podświadomość człowieka. W oddziaływaniu tym niezwykle ważną rolę spełniają tzw. **czynniki pośredniczące**. Współdecydują one

²⁰ Tamże, s. 116.

²¹ Zob. B. Sułkowski, *Odbiorcze użyci rozrywki telewizyjnej*, w: *Telewizja i społeczeństwo*, red. M. Czerwiński, Warszawa 1980, s. 131-152; M. Braun – Gałkowska, J. Ulfik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000, s. 11-133.

²² Por., A. Helman, *Psychologiczne podstawy recepcji przekazów audiowizualnych*, w: *Kościół a środki społecznego przekazu* red. ks. J. Chrapek, Warszawa 1990, s. 108-109.

²³ Por. J. Grzybczak, *Czy oddziaływanie mediów jest skuteczne? Stare i nowe teorie*, „Zeszyty Prasoznawcze”, 1995, nr 3-4, s. 28.

o skutkach, zakresie i sile tego wpływu na człowieka. Do najczęściej wymienianych czynników pośredniczących należy zaliczyć: jego cechy osobowe i postawy wobec mass mediów, grupę odniesienia, przeżywane interakcje, przywódców opinii, kulturę, wychowanie oraz czas²⁴. Oddziaływanie tych czynników uzależnienia w znacznym stopniu wpływ multimedialnych na osobowość.

Istnieją różne bloki cech osobowych, które są zróżnicowane ze względu na stosunek odbiorcy do danego medium w chwili gdy z niego korzysta.

Pierwszym z nich jest stosunek kuległości. W jego skład wchodzi następujące cechy osobowe: oportunizm, naśladownictwo innych, naiwność, nieporadność w dokonywaniu selekcji, podatność na wpływy i inne.

Inny blok charakteryzuje się odpornością wobec wpływu mediów i tu należy wymienić takie cechy osobowe jak: umiejętność do koncentrowania uwagi, niezależność w ocenianiu i myśleniu, krytycyzm, cierpliwość opanowanie.

Jeśli natomiast recipient przejawia aktywną twórczość w stosunku do mass mediów, to literatura podaje następujący zestaw cech osobowych: pogłębiona wiedza o kulturze masowej, odwaga cywilna, umiejętność perswazji, zdolności organizacyjne itd.²⁵.

W ostatniej grupie wymieniono cechy, które pozwalają jednostce na skuteczny wpływ na media, z którymi jest ona w kontakcie. W przypadku multimedialnych może człowiek bezpośrednio w twórczy sposób kreować akcję np. gry komputerowej lub zwiedzać wirtualne muzeum wg dowolnie obranej trasy.

Sam użytkownik również może wywierać wpływ na media. Ten wpływ zależy od postawy danej osoby wobec konkretnego medium lub mediów.

W związku z tym podaje się trzy rodzaje postaw:

1. pozytywne - wyraża się w zaufaniu, życzliwości i współpracy.
2. negatywne - nieufność, podejrzliwość, lekceważenie a nawet postawa nienawiści
3. obojętne - te postawy przejawiają się brakiem zainteresowania mediami, niechęcią a nawet uprzedzeniem. Postawy te są spowodowane np. brakiem czasu lub dostępu

²⁴ Por. F. Adamski, *Siła, zakres i skutki oddziaływania masowego przekazu* „Roczniki Teologiczno-Kanoniczne”, 1978, t. XXV, z. 6, s. 85-103.

²⁵ Por., Bp A. Lepa, *Pedagogika...*, s. 118.

do mediów²⁶.

Powszechnie znany jest pogąd, że g r u p a o d n i e s i e n i a wywiera silny wpływ na jednostkę. Wpływ ten wyraża się kształtowaniem w człowieku określonych opinii, postaw, potrzeb, relacji poza grupowych, hierarchii wartości, jak również samego stosunku do mass mediów.

Terminem interakcja określamy „równoczesną aktywność dwóch lub więcej osób”²⁷. W procesie interakcji człowiek zdobywa wiedzę o innych ludziach. Psychologia określa to mianem „percepcji interpersonalnej”.

Sama interakcja jest zjawiskiem złożonym, składającym się z licznych procesów, które tworzą różnorakie więzi i powiązania między osobami. Interakcja jest więc ważnym czynnikiem pośredniczącym w obcowaniu człowieka z mediami, zwłaszcza wtedy, gdy partnerami w tym procesie są osoby znaczące (rodzice, autorytety, indywidualności itp.)

Udowodniono, że wszelkie informacje, które są przekazywane w bezpośrednich kontaktach międzyludzkich mają większy wpływ na jednostkę niż te przesyłane przez środki masowego przekazu.

Jak wynika z przeprowadzonych badań informacje docierają do członków danej zbiorowości najczęściej poprzez p r z y w ó d c ó w o p i n i i²⁸. Stwierdzenie to opiera się na podwójnym zaufaniu względem przywódcy opinii: zaufaniu ze strony nadawcy informacji oraz ze strony głównego adresata.

Człowiek obcujący na co dzień z wytworami k u l t u r y, takimi jak: muzyka, poezja, malarstwo, rzeźba, architektura itp. oraz osobami, które tę kulturę tworzą, jest w stanie wypracować w sobie postawę krytyczną a nawet reformatorską w stosunku do mass mediów. Natomiast gdy kultura jest zepchnięta na obrzeża egzystencji człowieka, wtedy jego podatność na wpływ mediów jest wysoka, prowadząca wręcz do zniewolenia.

²⁶ Por. E. Roth, E. Ardel, W. Klimesch, *Zależności między strukturą aktu komunikowania a strukturą postaw odbiorcy*, „Przekazy i Opinie”, 1979, n3, s. 113-126.

²⁷ Th. M. Newcomb, R. H. Turner, Ph. E. Converse, *Psychologia społeczna. Studium interakcji ludzkich* (tłum. z ang.) Warszawa 1965, s. 173.

²⁸ Por. F. Adamski, *dz. cyt.*, s. 59 ns.

Aktywny udział w kulturze prowadzi do postawy otwartej tzn. twórczej, ta zaś spełnia wyjątkowo doniosłą funkcję w prawidłowym odbiorze mediów²⁹.

Proces wychowania polega na bezpośrednim wpływie pedagoga na wychowanka. Wpływ ten ma wysoką skuteczność jeśli wspierają go następujące czynniki: autorytet, miłość wychowawcy oraz odpowiednie środowisko.

Jest oczywiste, że dokonująca się rewolucja informatyczna już wielorako wpływa i oddziaływać będzie coraz silniej również na procesy wychowawcze oraz systemy edukacyjne. Zmienia ona nie tylko warunki, w jakich te systemy funkcjonują, ale wywiera presję na zmianę zadań wobec dzieci, młodzieży, społeczeństwa³⁰.

Czas jest szczególnie ważnym czynnikiem w odbiorze mediów. Często jednak pomija się go w badaniach nad skutecznością mediów. A jednak nie wolno go nie uwzględniać, gdyż nie jest obojętnym to jak długo np. dziecko ogląda telewizję, siedzi przed komputerem, czy słucha muzyki rockowej.

W pierwszym rozdziale ukazano ogólnie wpływ jaki wywierają multimedia na osobowości. Dokonano też klasyfikacji tego wpływu. Przedstawione tu zagadnienia pomogą lepiej zrozumieć naturę i mechanizmy wpływu programów komputerowych i całej techniki z nimi związanej na podświadomość człowieka.

²⁹ J. Bukowski, *Postawy wobec sztuki nowoczesnej*, Warszawa 1987, s. 13-23.

³⁰ J. Raczkowska, *Wychowanie wobec ekspansji multimedialnych*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 1997, nr 10, s. 15.

ROZDZIAŁ II

Zmiany w zachowaniu jednostki wywołane przekazami na podświadomość

Nowym źródłem informacji obok prasy, radia i telewizji, stała się ogólnosiwiatowa sieć komputerowa Internet. Jest ona również, wraz z grami komputerowymi nową formą rozrywki współczesnego człowieka. Obok niewątpliwie pozytywnego wpływu multimedialnych przekazów wywierają również wpływ negatywny na podświadomość człowieka. Wpływ ten związany jest z funkcjonowaniem trzech obszarów zjawisk negatywnych: aktów przemocy, świata okultyzmu i pornografii.

Zjawiska te oraz ich skutki będą omówione w niniejszym rozdziale. Najpierw jednak ukazana zostanie rola podświadomości w odbiorze gier komputerowych i Internetu. Problematykę tę opracowano w oparciu o dostępną literaturę przedmiotu.

§ 1. Rola podświadomości w odbiorze multimedialnych przekazów

Termin „podświadomość” został wprowadzony przez Zygmunta Freuda (1856-1939). Oznacza on ukrytą warstwę psychiki ludzkiej przechowującą treści, które były kiedyś w świadomości, ale zostały z niej wyparte i stłumione. Tę nieznaną warstwę ludzkiej psychiki nazwał podświadomością. Freud odkrył istnienie podświadomości, daleki był jednak od pełnego zrozumienia jej istoty. Nie poznał też rządzących nią praw¹.

¹ M. Szulc, *Potęga podświadomości*, Warszawa 1997, s. 26-29.

1. Istota i funkcjonowanie podświadomości

Podświadomość jest siedliskiem archaicznych treści, wspomnień i wyobrażeń zgromadzonych w toku życia jednostki. Znajdują się w niej także całościowe ujęcia tego wszystkiego z czym się ona styka. Można je *ex post* odtwarzać np. pod wpływem hipnozy².

W zakres „podświadomości” wchodzi trzy główne obszary treści: 1. To wszystko, co było w świadomości bezpośrednio lub pośrednio. 2. To, co było w świadomości, przestało w niej być i później z powrotem do niej dociera; najczęściej w formie zniekształconej. Jest to coś, co „już-nie-jest-świadome”, jak i „jeszcze-nie-jest-świadome”. 3. To, co nigdy nie było w świadomości, ale dobija się do niej i przylega do niej. Treści te pochodzą od struktur mentalnych nie będących świadomością, głównie intelektu, od ciała, od tego co nieświadome, (np. ekspresja genów, aktualizowanie się niektórych możliwości, dyspozycji), oraz od tego, co powstanie w następstwie oddziaływania otoczenia, czy wpływów hipnotycznych.

Do podświadomości powinniśmy zaliczać jednak to tylko, co w jakiś sposób miało do czynienia ze świadomością, z własną świadomością danej jednostki lub z cudzą świadomością, jak np. wpływy otoczenia społecznego, wytwory kulturowe. To zaś, co pochodzi ze środowiska naturalnego zalicza się do tego co nieświadome. A więc niektóre elementy wymienione wyżej ściśle biorąc należą do „tego co nieświadome”. Aczkolwiek konsekwentne przestrzeganie tego rozróżnienia nie zawsze jest możliwe. Granica między tym, co naturalne i sztuczne w wypadku świadomości zaciera się. Trzeba jednak starać się ją dostrzegać; przecież termin „podświadomość” funkcjonuje w uzależnieniu od terminu „świadomość”³.

Ujmując rzecz skrótowo podświadomość wypełniają następujące składniki: informacje, treści, reprezentacje, możliwe przedmioty. Od strony świadomości mamy informacje, treści itd. przesunięte poza próg świadomości (ze względu na niemożliwość zatrzymania i gromadzenia ich w polu świadomości), zapomniane, stłumione, wyparte,

² Tamże, s.30.

³ L. Ostasz, *Świadomość i podświadomość*, Kraków 1996, s. 172-174.

napiętnowane⁴.

Należy teraz zapytać jak zachowują się podświadomość i jej fragmenty względem świadomości? Otóż niektóre z nich wywierają nacisk na świadomość, „dobijają się” do niej, a niektóre nie. Niekiedy sprawiają one wrażenie, jak gdyby same z siebie, spoza świadomości, oddziaływały intencjonalnie. Jednak nie jest to trafne wyrznięcie, gdyż intencyjnie może oddziaływać tylko świadomość. Choć niewątpliwie odseparowane fragmenty podświadomości mogą (nieintencyjnie) brać w posiadanie, wygłuszać i oćpiać znaczne połączenie świadomości. Fragmenty te wytwarzają duży nacisk i duże napięcie w podmiocie, dlatego są wyprojektowywane poza niego. A ponieważ dzieje się to w procesach ekspresji i komunikowania się z innymi, przez to trafiają w jakiejś swej części do podświadomości i świadomości innych, szczególnie rolę odgrywają w tym komunikaty niewerbalne sygnałowe. Odseparowane fragmenty podświadomości mogą łączyć się z treściami mitologicznymi. Najwyraźniej przejawia się to w snach, kultach religijnych, dziełach sztuki.

Jak stwierdzono, na podświadomość oddziałują najbardziej wizualizacje i symbole. Wizualizacja jest inicjowana przez umysł, który zatrzymując się przy niej zwalnia kontrolę nad tym, co tkwi w podświadomości⁵.

2. Znaczenie podświadomości w życiu człowieka

Człowiek jest jedynym gatunkiem istot żywych, który posiada świadomość. Ona to dała mu władzę nad wieloma zjawiskami, możliwość kształtowania rzeczywistości i wpływania na własny los. Niemniej jednak „korzeniem” i rdzeniem człowieka pozostaje nadal podświadomość. Kieruje ona procesami fizjologicznymi i (bezwiednie, odruchowo) psychiką ludzką. Jeśli człowiek chce by jakaś cecha się w nim wykształciła i utrwaliła, to musi najpierw jej treść „zaprezentować” podświadomości - by ją zaakceptowała, „zatrzymała” i „zaprogramowała” nowe zachowania.

Udowodniono, że podświadomość wszystko rejestruje, zupełnie bezwiednie i automatycznie. Oto przykład. Jaką osobą odbywa podróż np. pociągiem, lub autobusem.

⁴ Tamże, s. 176.

⁵ S. Dylak, *Wizualizacja w kształceniu nauczycieli*, Poznań 1995, s. 45-47.

Wokół niej jest wielu pasażerów, którzy ze sobą rozmawiają wymieniają doświadczenia itp. Nie interesuje jej ich obecność, nie zwraca na nikogo uwagi, jest skupiona na własnych myślach. Jednak gdyby ją później wprowadzić w stan głębokiej hipnozy i zapytać ją, co się działo wokół niej, okazałoby się, że jej podświadomość wszystko zarejestrowała. Można postawić pytanie: po co podświadomość dźwiga taki balast? Po co zapamiętuje to, co jest dla człowieka mało istotne a nawet bezwartościowe? Nie znamy pełnej odpowiedzi na to pytanie.

Na świecie wszystko ma swoją przyczynę. I chociaż podświadomość często nie robi użytku z tego, co zgromadziła, to również nie czuję się tym obciążona jak np. pamięć w komputerze. We wszechświecie nic nie ginie, wszystko zostaje gdzieś przechowane, aby w razie potrzeby to odtworzyć. Podświadomość jest otwartą kartą, która zapisuje wszystko, by potem świadczyć o życiu właściciela. Jest w pewnym sensie jego świadkiem i sędzią.

W świetle tego co zostało już powiedziane na temat podświadomości nie ulega wątpliwości, że jest ona niezmiernie ważną częścią naszej psychiki. Trzeba więc zachowywać swoistą „higienę” psychiczną, która będzie dbała o to, aby nie była ona „zamielana” treściami, które mogą mieć negatywny wpływ na rozwój osobowości człowieka. Podświadomość spełnia też znaczną rolę w wynalazczości człowieka oraz w szeroko pojętej twórczości. Przykładem może być fakt, że twórczość przybiera charakter mechanizmu kompensacyjnego, przyczyniając się do usunięcia różnorodnych kompleksów⁶.

3. Funkcjonowanie podświadomości w odbiorze multimediów

Jednym z najnowszych osiągnięć techniki w zakresie multimediów jest tzw. przestrzeń wirtualna. Ma ona niezwykle sugestywny wpływ na funkcjonowanie podświadomości człowieka i jest wykorzystywana zarówno w różnego rodzaju grach komputerowych jak i w Internecie. Dlatego właśnie ten rodzaj przekazu zostanie omówiony na samym początku tego punktu.

⁶ B. Szumańska, *Twórczość jako kompensacja*, w: *Tradycja i wyzwania*, red. K. Paławska, Kraków 1996, s. 121-136.

a. Przestrzeń wirtualna i natura jej oddziaływania

Sam termin „rzeczywistość wirtualna” jest tłumaczeniem angielskiego terminu „virtual reality” ten z kolei ma swój źródłosłów w łacińskim terminie „virtualis”, który tłumaczy się jako „mogący zaistnieć”⁷. Przystawka służąca do kreowania przestrzeni wirtualnej składa się ze specjalnie skonstruowanego hełmu i rękawic wyposażonych w czujniki reagujące na dotyk.

Jak zachowuje się podświadomość człowieka w kontakcie z rzeczywistością wirtualną i jakie są możliwości tej mało znanej dotychczas techniki? Przypatrzmy się teraz bliżej działaniu hełmu wirtualnego. Każdy z malutkich ekranów pokazuje obraz generowany przez komputer. Ale te dwa obrazy choć prawie identyczne, nie są zupełnie takie same. Co prawda przedstawiają tę samą scenę, ale są pokazywane pod trochę zmienionym kątem. Jeśli program grafiki komputerowej działa dobrze, umysł użytkownika zanurzy te obrazy w trójwymiarową wizję aktualnie oglądanej sceny. W tym samym czasie słuchawki wysyłają do uszu dźwięk, który jest zsynchronizowany z aktualnie oglądaną trójwymiarową sceną. Mają one również wewnątrz czujniki, które śledzą pozycje głowy. Czujniki przekazują do komputera pozycje ułożenia głowy. Znajdujemy się w wirtualnej rzeczywistości w pokoju wyposażonym w wirtualne meble. Przekroczenie naszej głowy spowoduje przesłanie przez czujniki informacji do komputera, a ten odpowie ukazaniem na monitorach takiego połączenia ścian i mebli jakbyśmy znajdowali się w prawdziwym pokoju. Pojawiają się obiekty, które dotychczas były poza naszym polem widzenia, a te, od których się „odwróciliśmy” znikną. W świecie rzeczywistości wirtualnej jest możliwe wszystko, przechodzenie przez ściany itp. Jeśli założymy na ręce rękawice z włókna poliuretanowego ozdobione wiązkami kabli, które prowadzą do komputera, możemy wskazywać punkty w przestrzeni wirtualnej i odczuwać, jak przechodzimy przez stałe przedmioty⁸.

Jednak nie wszystkie systemy rzeczywistości wirtualnej używają gogli (okularów) i rękawic. Systemy „partial immersion” (częściowego zanurzenia) składają się z trójwymiarowego ekranu, rękawic i gogli, systemy „full-immersion” (pełnego zanurzenia) z

⁷ *Rzeczywistość wirtualna*, Popularna encyklopedia mass mediów, red. J. Skrzypczak, Poznań 1989, s. 481-482.

⁸ W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996, s. 156-157.

gogli, rękawic i kostiumów. W „environmental systems” (systemach środowiskowych) wchodzimy do środka pokoju lub gondoli, obywając się doskonale bez gogli czy rękawic. Taka gondola symuluje na przykład kabinę pilota w samolocie, gdzie widoki z okna, odczyty przyrządów, a nawet ruchy pozwalają nam czuć się, jakbyśmy byli w innym świecie⁹.

Nietrudno jest przewidzieć jakie mogą być skutki kontaktu psychiki człowieka z przestrzenią wirtualną w negatywnym tego słowa znaczeniu¹⁰. Człowiek mający stały kontakt z tego typu urządzeniami, które przy pomocy odpowiednio stworzonych programów dostarczają mu odpowiednią dawkę wrażeń, jak np. gry typu DOOM, czy też wrażeń erotycznych związanych z cyberseksem (termin ten zostanie wyjaśniony przy omawianiu zagadnień związanych z grami erotycznymi) może zatracić kontakt z rzeczywistością, tą prawdziwą rzeczywistością. Jego psychika może doznać trwałego uszczerbku prowadzącego to rozwoju różnego typu schorzeń psychicznych (jak np. schizofrenia), lub rozbudzeniu różnego typu dewiacji o podłożu seksualnym¹¹.

Z relacji tych, którzy brali udział w seansach wirtualnych wynika że już po niespełna pół godziny uczestnik jest zupełnie skołowany i odczuwa dotkliwy ból głowy. Sceny drastyczne i brutalne stają się tak realistyczne, że nawet najbardziej wytrwali gracze nie wytrzymują. Oczywiście jest to z pewnością kwestia odporności psychicznej i przyzwyczajenia, ale czy tylko?

Technika związana z przestrzenią wirtualną jest w stadium ciągłego rozwoju. Już skonstruowano urządzenie pozwalające na odczuwanie zapachów¹², a mówi się o elektronicznej stymulacji naszych zmysłów w tym zmysłu dotyku i ruchu odczuwanego przez błędnik. Przyszłość, w której nawet nasze uczucia wyższe jak np. miłość będą stymulowane przez super komputery, napawa lękiem.

⁹ P. Robinson i N. Tomasaitis, *Cyberseks*, Warszawa 1995, s. 270-273.

¹⁰ Por. M. Robak, *Teologia cyberświata*, w: Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego, red. ks. T. Zasepa, Częstochowa 2001, s.47.

¹¹ T. M. Anthony, *Dlaczego? Samobójstwo i inne zagrożenia wieku dorastania* (tłum. z ang.), Warszawa 1994, s. 52-53.

¹² Zob. P. Dębek, *Róża to tylko jeden kilobajt danych*, „CHIP”, 2001, nr 1, s. 58 – 60.

b. Gry komputerowe i natura ich oddziaływania

O człowieku mówi się, że jest „homo ludens” - człowiek zabawy, rozrywki. Niewielu ludzi zdaje sobie sprawę z tego, że w kręgu naszej cywilizacji człowiek ma stosunkowo więcej wolnego czasu dziś niż dawniej. Człowiek ma więcej czasu, który przeznaczają na rozrywkę. Głód rozrywki wiąże się często z postawą konsumpcyjną. W postawie tej dominuje chęć używania życia, pragnienie wygody i przyjemności bez podejmowania odpowiedzialności¹³.

Rozrywce służy również cały szereg gier komputerowych. Obecnie dokonamy klasyfikacji i oceny gier komputerowych oraz zostanie przedstawiona natura ich oddziaływania. Na samym początku pragniemy zaznaczyć, że nie jest naszym celem „potępienie” czy też „zdemonizowanie” wszelkiego typu gier komputerowych. Gra grze nie jest równa. Wśród bogatej oferty występujących na rynku gier są i takie, które zasługują na polecenie jako doskonały środek do kształcenia i rozwoju intelektu dzieci i młodzieży.

Klasyfikacja gier komputerowych

Podstawowym podziałem gier komputerowych jest rozróżnienie ich na gry logiczne i fabularne¹⁴. Pierwsze z nich stanowią elektroniczną adaptację wszelkich znanych historycznych rozrywek takich jak: szachy, warcaby, młynek, brydż, pasjans oraz wszelkie odmiany gier dalekowschodnich. Są to gry, nie mające wielkich wymagań sprzętowych i można je uruchomić na średniej jakości komputerze. Trzon jednak oferty handlowej stanowi druga grupa gier a mianowicie gry fabularne, które postaram się omówić bardziej szczegółowo.

Gry fabularne. Bazują one na stosunkowo prostej fabule ograniczonej do minimum. Jakaś postać bohatera, który ma zdobyć jak najwięcej punktów, przez pokonywanie poszczególnych przeszkód.

Platformówki. Stanowią rodzaj gier o wyższym stopniu trudności i skomplikowania. Bohater przechodzi kolejne etapy - poziomy, widziane w płaskim przekroju.

Gry sportowe. Różnego typu olimpiady, wyścigi samochodowe i motocyklowe.

¹³ Por. K. Czuba, *Media i władza*, Warszawa 1995, s., 80.

¹⁴ J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995, s. 12-14.

Celem jest zdobycie jak najwyższego miejsca na mecie.

Symulatory. Symulacja różnego typu pojazdów, stworzone dla potrzeb lotnictwa, policji i wojska stopniowo weszły na rynek. Dają bardzo realistyczne (w zależności od grafiki) złudzenie prowadzenia określonego pojazdu np. statku kosmicznego, samolotu, samochodu itp.

Gry „komiksowe”. Stanowią adaptacje popularnych komiksów i kreskówek typu: „Batman”, „Asterix” czy też „Żółwie Ninja” itp.

Strategiczne. Korzeniami swymi sięgają odległych gier logicznych. W zależności od tematu i wersji istnieje „n” wyjściowych parametrów - np. kapitał, sytuacja polityczna, dostępne środki produkcji, zagrożenia itp. tworzące ramę osadnictwa, sukcesów wojskowo-politycznych, budowy jakiejś cywilizacji, konstruowania jakichś miast etc.

Fantasy i science-fiction. Szczególny typ gier wyrosłych z podłoża literatury. „Fantasy” - słabo przetłumaczalny termin anglosaski, obejmuje gatunek łączący w sobie realizm empiryczny (tzw. fikcja werystyczna) z kreacją mitologiczno - baśniową. Konwencja świata rzeczywistego zostaje w jakimś zakresie rozszerzona o możliwości białej i czarnej magii, kabały a nawet gnozy.

„Wolfensteiny” i gry „Doomowate”. Łączą one w sobie elementy przygodówek i komiksów z fantasy i science-fiction oraz grami strategicznymi. Protoplastą tego typu gier był nadal cieszący się popularnością „Wolfenstein” w kilku kolejnych wersjach. Jest to produkt mający charakter antynazistowski: fabuła jak w popularnym westernie osnuta na motywie ucieczki więźnia z hitlerowskich kazamatów. Bohater chcąc wydostać się na wolność musi przejść kilka poziomów. Za przesuwanymi ścianami kryją się liczne skarby i składy amunicji. Na końcu musi pokonać roboty i duchy Hitlera. Wszędzie pełno krwi, rozkładających się ciał i pułapek. Gra szybko się upowszechniła i powstały liczne naśladownictwa, dla odmiany rozgrywane się w kosmosie; wreszcie nastąpiła epoka DOOM-a I, II, III i Diablo I i II. Historia syntetyzująca w sobie atrakcyjną przygodową fabułę, z motywami magicznymi, science-fiction, satanizmem i propagandą masonerii. Jej następcami są m. in.: „Heretica”, „Dark Forces”, „Hell”, „Dungeon Keeper” itp.

Gry i rozrywki pornograficzne. Do bogatej oferty z zakresu gier komputerowych należy również zaliczyć gry erotyczne. Poczynając od zwykłych zestawów obrazków

wybijanych losowo poprzez rozbijane pokery a kóńcząc na tzw. cyberseksie¹⁵. Przykłady tego typu gier zamieszczono w Aneksach niniejszej pracy.

Natura oddziaływania gier komputerowych

Oddziaływanie gier komputerowych, adresowanych przede wszystkim do dzieci i młodzieży, nie pozostaje bez echa w ich świadomości i podświadomości. Mamy tu do czynienia z bardzo istotnym czynnikiem wychowawczym, którego znaczenia, i szerokiego zakresu nie sposób lekceważyć.

Natura oddziaływania gier komputerowych jest w swym działaniu zbliżona do oddziaływania seansu filmowego. Jednak to oddziaływanie jest o wiele grzeczniejsze. Postawa widza oglądającego seans filmowy jest z reguły bierna, może się on oczywiście identyfikować z jakimś bohaterem filmowym, ale nie ma wpływu na toczącą się akcję filmu. W grze komputerowej jest inaczej. To właśnie gracz - użytkownik jest głównym bohaterem toczącej się akcji, on sam wybiera możliwości jej pokierowania. Trzeba tu również zaznaczyć, że jest to oddziaływanie wybitnie manipulacyjne. Przypatrzmy się teraz jak wygląda proces manipulacji w seansie filmowym, aby w ten sposób pełniej zrozumieć naturę oddziaływania gier komputerowych¹⁶.

Seans filmowy jest do pewnego stopnia hipnozą - jakby niepełnym snem. Widz odrywa się wtedy od otaczającej go rzeczywistości, a przyswaja bodźce filmowe, czyniąc je częścią własnych przeżyć. Istnieje różnica pomiędzy snem prawdziwym a snem hipnotycznym. W śnie prawdziwym napięcie uwagi jest zniesione. W hipnozie jest wzmożone, jednak krytycyzm ulega zawieszeniu w stosunku do udzielanych sugestii. W podobny sposób działa na człowieka „dobrze” zrobiony film a tym bardziej gra komputerowa. Aby działanie było skuteczne, konieczne są następujące czynniki: uruchomienie intelektu na odpowiednie bodźce, działanie na emocje, powtarzanie pewnych treści, a także niemal hipnotyczne unieruchomienie i skupienie się na ekranie¹⁷.

Podejście intelektualne sprawia, że człowiekowi wydaje się, że wszystko co

¹⁵ J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 12-14.

¹⁶ W. Godzic, *dz. cyt.*, s. 159-160.

¹⁷ M. Szulc, *dz. cyt.*, s. 70.

ogląda i w czym bierze udział rozumie i daje mu to ogromną satysfakcję. Przekaz ma być w takiej formie, aby niezachwiana była jego autorytatywność. Jest tak skonstruowany, aby nie budził wątpliwości odnośnie podanych informacji. Film czy też gra ma uruchomić wyobraźnię widza (jest to niemal podstawowe założenie wszystkich gier) jeżeli twórca stosuje zasady fragmentarycznego ukazywania rzeczywistości. Oglądany na ekranie przedmiot zmusza widza do odtwarzania sobie w wyobraźni przypuszczalnej całości. Na tym bazują wszystkie gry pornograficzne i cała pornografia¹⁸.

Podjęcie emocjonalne jest grą na ludzkich uczuciach. Przy pomocy obrazu można przedstawić zarówno zdarzenia proste jak i wielkie konflikty, najważniejsze jednak jest zaangażowanie emocji i wyobraźni widza w dany problem. Widz powinien ujrzeć na ekranie projekcję niepokojów i pragnień związanych z własnym życiem i życiem, które go otacza. Może też uruchomić w człowieku nieświadome potrzeby - np. agresji, seksu, kradzieży a nawet jak to zostanie ukazane później potrzebę i przekonanie samounięstwienia czyli myśli samobójcze. Z psychofizjologicznych właściwości człowieka wynika, że wzrok i słuch najaktywniej reagują na ruch fizyczny. Ruch ten może być odtwarzany przy pomocy światła i materii. Ze zderzenia czy też połączenia tych dwóch elementów powstaje w człowieku tak zwany nastrój. Wszystko to jest oprawą do wzmocnienia manipulatorsko zaplanowanej reakcji w człowieku¹⁹.

Co więcej obszerna literatura na temat oddziaływania telewizyjnych obrazów przemocy ukazała, i to w oparciu o bardzo liczne badania, wpływ oglądania scen agresji na wzrost agresywności u dzieci. Wyjaśnia się to przez zjawisko desensytyzacji, czyli znieczulenia. Bodźce często powtarzane przestają być stymulujące i znika reakcja fizjologiczna normalnie im towarzysząca. Następuje zubożenie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję. Badania wykazały też wysoką korelację między oglądaniem scen przemocy w wieku lat 8 a późniejszym stosowaniem przemocy w życiu realnym.

Oba omówione zjawiska psychiczne, a więc zubożenie na skutek częstego oglądania scen przemocy i naśladowanie ich mają na pewno miejsce nie tylko przy korzysta-

¹⁸ M. Braun-Gałkowska, I. Uflik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000, s.76-133.

¹⁹ K. Czuba, *dz. cyt.*, s. 100-101.

niu z telewizji, ale także przy grach komputerowych. Jest jednak między tymi mediami zasadnicza różnica. W kształtowaniu zachowań dziecka, prócz podawania wzorów i naśladowania ich, duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań samodzielnie wykonywanych. Pod wpływem wielokrotnego powtarzania jakiejś czynności staje się ona łatwiejsza, jest wykonywana bardziej sprawnie, niemal automatycznie. Przy korzystaniu z telewizji trening ogranicza się do wielokrotnego oglądania podobnych obrazów. W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresji. Mimo że jest to agresja symulowana, gracz oswaja się z nią i nabiera w niej wprawę. Żeby grać i wygrywać musi identyfikować się z agresorem, czyli osobą dokonującą czynów przemocy²⁰.

Do tej pory była mowa o naturze oddziaływania obrazu naczłowieka, ale gry multimedialne to nie tylko sam obraz, ale również złączony z nimi dźwięk i muzyka. Autorzy gier komputerowych nie pominieli również i tego kanału do przekazywania odpowiednio zakodowanych treści. Wpływ muzyki na nastroje i działanie człowieka jest niezaprzeczalny i już dawno został udowodniony. Muzyka może uspokajać, ale i rodzić agresję.

Inną naturę oddziaływania ma tzw. przekaz do podświadomości, polega on na nagraniu obok słyszalnego tekstu piosenki lub wokalu, drugiego tekstu. Można go jednak zrozumieć tylko wówczas, gdy odtworzymy dany fragment muzyczny w kierunku odwrotnym²¹. Świadomość nasza odbiera treści, niekiedy niezwykle banalne, inne słowa wślizgują się w nas bez naszej wiedzy i kontroli²².

Jeszcze inaczej oddziałuje tzw. perswazja podprogowa. Polega ona na wkładaniu szybko migających obrazów reklamowych do filmów. W ten sposób obrazy, których ludzie nie mogą świadomie zidentyfikować, wpływają na sądy i decyzje jakie podejmują. Najważniejszym elementem w perswazji podprogowej jest czas trwania pokazywanych

²⁰ M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: „Problemy Opiekunów wychowawczych”, 1997, nr 8, s. 3 (wkładka); por. R. Klimas, *Komputerowe szaleństwo*, „Niedziela”, 1999, nr 35.

²¹ Jest to tzw. „backward masking”, czyli ukryte nagrania, które polegają na maskowaniu pewnych słów, które są słyszalne tylko wtedy, gdy taśma lub płyta gramofonowa jest puszczona od tyłu. Słowa te nie są więc słyszalne i rejestrowane przez świadomość przy zwykłym słuchaniu muzyki, są jednak w sposób dziwny rejestrowane przez podświadomość, która je skrupulatnie gromadzi. Zob. A. Zwolński, *Uwaga na uszy! O manipulacji w muzyce „Wychowawca”*, 1996, nr 7-8, s. 41.

²² Zob. J.P. Regimbault, *Pogwałcenie świadomości przez przekazy do podświadomości*, w: Szatan istnieje naprawdę, red. B. Günther, Wrocław 1992, s. 287.

obrazów. Jeśli dany obraz reklamowy pokazuje się przez jedną klatkę wideo (33 milisekundy) to nie zostanie on wychwycony przez subiektywną świadomość w przeciwieństwie do podświadomości. Udowodniono również, że o wiele łatwiej można wtargnąć do podświadomości za pomocą komputera niż telewizji, ponieważ oprogramowanie może reagować na szczególny wkład indywidualnych użytkowników i można je zsynchronizować bardzo precyzyjnie²³

Przy omawianiu natury oddziaływania gier komputerowych nie sposób nie wspomnieć o ich dystrybucji. Odbywa się ona przy pomocy konwencjonalnych środków takich jak sieć dystrybucyjna poszczególnych firm zajmujących się ich rozpowszechnianiem, różnego rodzaju gazety komputerowe itp. Nowym i coraz bardziej powszechnym sposobem rozpowszechniania i prezentacji gier komputerowych stał się Internet. Wszystkie znaczniejsze firmy zajmujące się tworzeniem gier komputerowych mają swoje strony WWW. Do firm, które mają takie strony należy zaliczyć 3D Realm, która jest producentem gry „Duke Nukem 3D”, Electronic Arts - Bullfrog oraz firma ID Software, której „dziećmi” są „DOOM”, „Heretic” oraz najnowszy jej produkt „Quake”. Na marginesie można dodać, że ciekawie przedstawia się strona internetowa firmy ID. Jak widać na zamieszczonej poniżej ilustracji (rys. 1), pierwsza strona wyżej wspomnianej firmy zawiera podobiznę czaszki rogatego kozła, która w powszechnie przyjętej symbolice jest wyobrażeniem Szatana.



Rys. 1

Trudno jest dokonać jakiegoś jasnego rozgraniczenia na gry typowo chuligańskie nazywane w slangu młodzieżowym „mordobicia” lub „bij-zabij” i na gry mające charak-

²³ B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie* (tłum. z ang.) Warszawa 2000, s. 287-292.

ter ideologiczny (elementy satanistyczne, masońskie i okultystyczne). Te dwa gatunki wzajemnie się przenikają i łączą w danej grze. Wyraźnie można odróżnić gry erotyczne o podłożu pornograficznym.

c. Internet i natura jego oddziaływania

Internet to w tej chwili największa globalna sieć rozległa, czy też jak definiują niektórzy, „sieć sieci”, łącząca miliony użytkowników na całym świecie. Historia Internetu sięga lat sześćdziesiątych, kiedy to „wymyślono” zasadniczą ideę Internetu. Sieć powstała, jak to bywa w przypadku wielu najnowszych wynalazków, dla zastosowań militarno-obronnych. Miała to być sieć zapewniająca komunikację na duże odległości i odporną równocześnie na częściowe zniszczenie poprzez tworzenie „niewidzialnych” hostów²⁴. Internet rozpoczął pracę jako sieć ARPANET w 1969, będąc eksperymentalnym projektem amerykańskiego Departamentu Obrony²⁵.

Internet nie jest siecią komercyjną, tzn. korzystanie z jej usług nie jest płatne, co w pełni przyczyniło się do jej rozpowszechnienia, choć indywidualni użytkownicy muszą niekiedy płacić za dostęp do Internetu.

Wachlarz usług oferowanych obecnie przez Internet jest dość bogaty. Jednak nas w szczególny sposób interesuje jedna zwana w skrócie WWW.

WWW - (World-Wide Web) jest to najmłodsze „dziecko” Internetu, które zrobiło niesłychaną wręcz karierę w ciągu ostatnich kilku lat. Zasada działania pauczyny jest następująca: każdy użytkownik mający dostęp do serwera może stworzyć własne strony Weba, które zawierają hipertekstowe połączenia do jakichkolwiek innych stron w Internecie. Strony mogą zawierać tekst, grafikę (również wirtualną), animacje oraz dźwięk. Poruszanie się po stronach umożliwia myszka. Program do przeglądania stron WWW nazywamy przeglądarką.

Brak jakiegokolwiek cenzury Internetu spowodował rozwój sfery zapewniającej największą przyjemność: powstały erotyczne zbiory, programy i usługi. Istnieją grupy

²⁴ Host computer - w lokalnych sieciach komputerowych, komputer który spełnia rolę kontrolną w stosunku do pozostałych komputerów; zob. A. Heyduk, *Leksykon angielskiej terminologii komputerowej* Chicago 1990, s. 83.

²⁵ Por. A. Warhole, *Atak z Internetu* (tłum. z ang.), Warszawa 1999, s. 38; W. Godzic, *dz. cyt.*, s. 155.

dyskusyjne, wprowadzające w dziedzinę alternatywnego seksu, dołączając się zaś do różnych usług jakie oferuje Internet (Internet Relay Chat, Chat Chalet, Pleasure Dome itp.) można bez przerwy uczestniczyć w seksualnych orgiach²⁶. Seks wszak można uprawiać „na odległość” jak zachęca nas do tego reklama umieszczona na tylnej części okładki książki zatytułowanej „Cyberseks”. Czytamy w niej: „To prawda - już więcej nie będziesz potrzebował partnerki z krwi i kości, by osiągnąć wyżyny przyjemności i spełnić fantazje erotyczne. Tak naprawdę teraz będziesz potrzebował tylko trochę RAM-u, kilku szybkich uderzeń w klawiaturę i dobrego kolorowego monitora.”²⁷

Nadto trzeba w tym miejscu wspomnieć o węż przysłuchującej ilości pornografii obecnej w sieci Internet, do której mają dostęp nie tylko ludzie dorośli, ale również młodzież i dzieci. Sama sieć Internetu nie ma właściciela ani operatora, który by czuwał nad znajdującymi się w niej informacjami. Prawo, które normuje i ogranicza w jakiś sposób zamieszczanie w niej tego typu teksty i grafiki jest bardzo liberalne i odnosi się tylko do pornografii dziecięcej a i tak w większości wypadków pozostaje tylko martwą literą. Skala tego problemu jest jak wspomniałem przysłuchająca i dająca wiele do myślenia. Dlatego też nie jest przesadnym napis zamieszczony w Cyberpatrolu: „Rodzice! Chronicie swoje dzieci, bo państwo ich nie ochroni!”.

Funkcjonowanie podświadomości człowieka w kontakcie z Internetem jest zbliżone do oddziaływania innych przekazów audiowizualnych. Jednak między siecią Internet a np. telewizją istnieje pewna różnica. W przypadku jakiegokolwiek relacji telewizyjnej odbiorca jest tylko widzem. To co ogląda zależy wyłącznie od kilku osób z kamerami i firmy, która ma techniczne możliwości przesłania tych obrazów. Posługując się siecią Internet użytkownik sam jest reporterem, odbiorcą i ekipą odpowiedzialną za realizację całości, a jednocześnie jest zwykłym człowiekiem korzystającym z sieci w celu porozmawiania ze swoimi kolegami i klientami oraz wykonania swojej pracy. Takie działanie nazywamy interakcją.

Owa interakcyjność Internetu posiada niewątpliwie wiele zalet, ale stwarza również wiele zagrożeń gdy jest niewłaściwie wykorzystywana, jak choćby w przypadku

²⁶ Por., W. Godzic, *dz. cyt.*, s. 162.

²⁷ P. Robinson, N. Tomasaitis, *Cyberseks* (tłum. z ang.), Warszawa 1995, s. 4 (okładka).

wyżej już wspomnianego „cybersexu” lub w kreowaniu scen zawierających przemoc, o których będzie mowa w kolejnym paragrafie.

§ 2. Przemoc w przekazach na podświadomość człowieka

Do szczególnie niebezpiecznych gier komputerowych zaliczamy gry należące do gatunku pseudo-przygodowych, lub jak już wcześniej zostało wspomniane «mordobic» czy też inna ich nazwa „bij-zabij”. Są to gry cechujące się hektolitrami wylewanej krwi, a z głośników komputera wydobywają się przerażające odgłosy i jęki zabijanych. W tych grach liczy się spryt, okrucieństwo i „twórcza” inwencja gracza. Im bardziej wymyślna śmierć tym większa ilość zdobytych punktów. Szczególnie dramatyczne efekty towarzyszą przygodowym wersjom sfabularyzowanych walk dalekowschodnich. I tak np. w grze „Mortal Combat I i II”, specjalnością jednego z bohaterów (Sub Zero) jest wrywanie przeciwnikom głowy wraz z kręgosłupem. Gra jest tak okrutna, że jej dystrybucja w pierwszej jej wersji została oficjalnie zakazana na rynku hiszpańskim i niemieckim. Warto zaznaczyć w tym miejscu, że gra ta przez kilka miesięcy utrzymywała się w czołówce najlepiej sprzedających się gier na polskim rynku.

Inną odmianą okrucieństwa popisuje się wielopoziomowa „przygodówka” pseudowojeńska – „Canon Fodder II”, co w polskim tłumaczeniu oznacza „mięso armatnie”. Ta rozpowszechniona „gierka” oparta jest na humorystycznie potraktowanych wypadach dzielnych komandosów w głąb terenu „wroga”. Zadania nie są łatwe, lecz trud uniknięcia śmierci rekompensuje widok rozrywanych na strzypy, krwawiących ciał przeciwników. Można ich zabijać z pistoletu maszynowego, rozjeżdżać z upodobaniem gąsienicami czołgów. Rzeczywiście, widok trzepoczącego się w agonii niedokładnie trafionego żołnierzyka satysfakcjonuje sadystów. I - dodajmy - kreuje znieczulenie w realnym życiu²⁸.

A oto przykład jak firma Bullfrog reklamuje swoją grę „Dungeon Keeper” co można w dowolnym przekładzie tłumaczyć jako „Stróż lochów”: „zdrowych bohaterów

²⁸ J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, s. 19-20.

- naiwniaków poddawaj torturom i dęcz wycieńczone naiwne księżniczki (jeśli wpadniesz na jakiś lepszy pomysł koniecznie go wypróbuj!), wcielaj się w postać dowolnej kreatury i osobiście doglądaj zagłady bandy pyszałkowatych gamoni (wyłupiaste oczy i głupia mina to też broń!)”. Zastraszające jest ostatnie zdanie jaki kończy tę reklamówkę: **Bycie złym nigdy jeszcze nie było tak zabawne i ... dobre, jak w DUNGEON KEEPER!**²⁹

Miesięcznik „Gry komputerowe” zawiera na swych łamach specjalna grupę artykułów poświęconą tego typu grom. Jest ona zatytułowana „Strefa śmierci”. We wstępie czytamy: „Każdy znajdzie tutaj coś dla siebie, zarówno ci, którzy uwielbiają krwawe masakry, wylewające się wnętrzności i potrzaskane gałki oczne, jak i ci z was, którzy wolą czystą sportową grę.”³⁰

Do szczególnie perfidnie zaprogramowanych gier, które mają za cel wyzwolenie w człowieku jak najbardziej zbrodniczych instynktów są gry typu „Wolfenstein” i „DOMM-o” podobne. Fabuła tych gier ma konwencję wojenną. W prototypie tych gier nie było jednak uwypuklania okrucieństwa. Elementy tego typu zostały dodane później. Gracz, zmęczony przedzieraniem się przez labirynty i korytarze, wczuwa się w rolę bohatera, zaczyna myśleć tak jak on, kiedy w ostatnim momencie za drzwiami pojawia się wróg i jednym strzałem udaremnia godziną wędrówkę, rodzi się w graczku uczucie zemsty i nienawiści. Z prawdziwą satysfakcją i sadyzmem pozbawia się życia intruza, który bohatera (czyli nas) pragnął podstępnie zastrzelić. Gry tego typu są bardzo wciągające, trudno się od nich oderwać. Piszący te słowa przygotowując materiały do niniejszej pracy sam na sobie tego doświadczył. Po wyłączeniu komputera umysł grającego przez dłuższy okres czasu myśli kategoriami bohatera gry.

W grach tego typu czai się również inne zagrożenie. Jednostki słabe psychicznie i podatne na wpływy otoczenia, silnie przeżywające toczącą się akcję mogą popaść w stan paranoicznego uzależnienia³¹. Jedną z takich gier, która ma szczególnie sugestywny wpływ mogący popchnąć gracza nawet do samounicestwienia jest gra symulacyjna

²⁹ Reklama zamieszczona na stronie internetowej wydawcy gry: <http://www.ipscg.com.pl>

³⁰ Lukas (pseudonim), *Strefa śmierci*, „Gry Komputerowe”, 1996, nr 3, s. 26.

³¹ O. Szewczyk, *Prawo do brutalności*, „Gazeta Wyborcza” z dnia 10 października 2000 r., s. 3-4; O. Szewczyk, *Złe wzory*, „Gazeta Wyborcza”, z dnia 10 października 2000 r., s. 4.

„Dungeons and Dragons”. Grę tę wiąże się z wieloma samobójstwami nastolatków i innymi aktami przemocy. Biorący udział w zabawie odgrywają rolę fantastycznych postaci ze świata średniowiecznej baśni (i nie tylko)- czarnoksiężników, czarodziei, półbogów, demonów. Role przewidują odgrywanie różnych form obłądzenia, w tym manii samobójczej, manii morderstwa i schizofrenii.

Gracze wybierają spośród siebie Mistrza Gry (Dungeon Master). Dungeon Master ma nad światem fantazji władzę boga. Stawia on grającym w różnych sytuacjach. Może np. zdecydować, że mający rolę „Wojownika” będzie walczył z odgrywającym rolę „Maga” w zamku pełnym drzwi-pułapek i węży. Gra ta może ciągnąć się tygodniami, a nawet miesiącami. Szczegółowe instrukcje informują, jak można wzmacniać postacie przy pomocy magii, trucizny, doświadczenia w walce czy nawet obłądzenia. Według instrukcji tej gry „mania samobójcza” jest formą obłądzenia, która „wywołuje w dotkniętej nią postaci nieopanowane pragnienie samozniszczenia przy pomocy wszelkich dostępnych środków (...) im bardziej niebezpieczna sytuacja lub przedmiot, tym bardziej prawdopodobne, że bohater zachowa się samobójczo.”

W 1982 roku 16-letni syn Patricii Pulling popełnił samobójstwo po tym, jak inny uczestnik gry Dungeons and Dragons rzucił na niego kłutwę. Patricia Pulling do dzisiaj potrafi wyrecytować ją z pamięci:

„Twoja dusza moja jest
Ja wybieram czas
Na mój znak opuścisz kraj
Morderco ludzi, sługo zła.”

W liście pożegnalnym syn napisał: „Zostałem wezwany. Muszę oczyścić świat z tego zła.”

Pani Pulling, która mieszka w Richmond w Virginii, założyła później grupę zwaną BADD – „Bothered About Dungeons and Dragons” (Zatroskani gra Dungeons and Dragons). Twierdzi ona, że od roku 1973, kiedy gra pojawiła się na rynku (pierwotnie w wersji planszowej, dopiero z czasem została ona skomputeryzowana), miało miejsce 120 związanych z tym samobójstw. Obrócy gry twierdzą, że łączenie ze sobą

tych faktów jest absurdalne, bo gra jest tylko grą - zwykłą fantazją³².

Czy jednak ta gra jest tylko fantazją? Warto tu wspomnieć, że powstała cała seria gier wzorujących się na D&D. W wielu grach D&D grający mogą wyobrażać sobie, że popełniają morderstwo, podpalają, torturują, gwałcą lub kradną na drogach. Oto przykład z przewodnika D&D: „Harpy: Harpowie atakują, torturują i zjadają ich wybraną zdobycz. Czego nie chcą zjeść, zanieczyszczają swoimi dochodami. Człowiek Jaszczurka: Ludzie Jaszczurki są wszystko żrącymi, ale wolą ludzkie ciało niż inny pokarm. Stąd też znani są z robienia zasadzek na ludzi, gromadzą ciała oraz żyjących więźniów jako niewolników, a także zabierają całą zdobycz do swoich nor na straszna ucztę.”³³

To tylko mała próbka możliwości i „dobrodziejstw” jakie daje gra D&D. Czy można tego typu teksty i obrazy nazwać tylko fantazją. Czy fantazja, która w umyśle człowieka staje się rzeczywistością jest rzeczywiście niegroźna? Oto tylko niektóre pytania, które można postawić pod adresem tego typu gier³⁴.

Badania jakie przeprowadziła prof. Maria Braun-Gałkowska wraz z zespołem, wykazały istotny wpływ gier agresywnych na dzieci i młodzież.

Celem badań było stwierdzenie, czy dzieci korzystające z „agresywnych” gier komputerowych różnią się od dzieci takich gier nie używających pod względem agresywności i wrażliwości moralnej.

Badaniami objęci byli chłopcy (ponieważ oni częściej niż dziewczynki zajmują się takimi grami) w wieku 12-15 lat. Zbadano dwie grupy: pierwsza – „komputerowa” - składała się z chłopców zajmujących się grami komputerowymi z zawartością agresji co najmniej przez 10 godzin w tygodniu; druga – „niekomputerowa” - obejmowała chłopców nie posiadających komputera w domu i nie korzystających z gier.

Grupy do badań wyodrębniono za pomocą specjalnie skonstruowanego wywiadu, a badania zostały przeprowadzone przy użyciu trzech testów (Inwentarz A. Buss i A. Durkee, Test Rysunku, Test Wrażliwości Moralnej T. Witkowskiego). Rezultaty uzyskane przez chłopców z porównywalnych grup w badaniach wszystkimi żywymi metodami

³² T. M. Anthony, *Dlaczego? Samobójstwo i inne zagrożenia wieku dorastania* (tłum. z ang.), Warszawa 1994, s. 52-53.

³³ J.J. Steffon, *Satanizm jako ucieczka w absurd* (tłum. z ang.), Kraków 1993, s. 58-59.

³⁴ Ks. A. Zwoliński, *To już było...*, Kraków 1997, s. 287 - 298.

różniły się między sobą w sposób statystycznie istotny. Chłopcy „komputerowi” okazali się bardziej agresywni i dotyczyło to zarówno wyniku ogólnego, jak i wszystkich wskaźników testu kwestionariuszowego, a mianowicie: napastliwości fizycznej, napastliwości słownej, napastliwości pośredniej, negatywizmu, podejrzliwości, wrażliwości i drażliwości. Także badania metodą projekcyjną (Test Rysunku) wykazały, że dzieci „komputerowe” cechowało większe napięcie emocjonalne i wyższa agresywność.

Można więc powiedzieć, że dzieci poświęcające dużo czasu na agresywne gry komputerowe cechują się większą agresywnością, natomiast ich wrażliwość moralna jest niższa. Agresja jest to zachowanie zmierzające do uczynienia komuś krzywdy, zaś agresywność jest względnie stałą tendencją do takich zachowań. Agresywność uwarunkowana jest przez wiele czynników, wśród nich znaczące jest tzw. uczenie się społeczne, czyli naśladowanie zachowań agresywnych obserwowanych w świecie realnym lub na ekranie. Przez wrażliwość moralną rozumie się zdolność do reagowania na przejawy dobra i zła w konkretnych sytuacjach, dostrzeganie dobra i zła i umiejętność oceniania zachowań z punktu widzenia moralnego. Jej obniżenie można opisać jako niewrażliwość na bodźce moralne, niereagowanie na przejawy dobra i zła³⁵.

Najlepszym a zarazem tragicznym potwierdzeniem tezy, że gry komputerowe, które zawierają sceny brutalne mają wpływ na podświadomość graczy jest tragedia, która się rozegrała w Denver. Przypomnijmy ten fakt. „Dwaj uczniowie szkoły średniej, 18-letni Eric i 17-letni Dylan, w Littleton na przedmieściach Denver w stanie Kolorado dokonali starannie przygotowane i zaplanowanego mordu na swych kolegach szkolnych i nauczycielach. Zabili 15 osób i wiele ranili. Uzbrojeni byli w pistolety, broń maszynową i bomby własnej produkcji. Zabijali z zimną krwią i premedytacją. Jeden z nich podszedł do dziewczyny siedzącej w ławce, wyciągnął spokojnie pistolet, przyłożył do jej czoła i pociągnął za cyngiel. Gdy dziewczyna padła martwa na ziemię, on wraz ze swym kolegą zaczął się śmiać i opowiadać dowcipy. Dopiero po czterech godzinach masakry policja podała, że w bibliotece szkolnej znaleziono morderców, którzy popełnili

³⁵ M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: „Problemy opiekuńczo-wychowawcze”, 1997, nr 8, s. 7 (wkładka); T. Bach-Olasik, *Agresywność dzieci i młodzieży a telewizja*, „Katecheta”, 1993, nr 4, s. 230-233; W. Sikorski, *Agresywność młodzieży a jej preferencje programów telewizyjnych*, „Psychologia Wychowacza”, 1998, nr 3, s. 231-238.

samobójstwo. Dlaczego doszło do tej tragedii? Mordercy nauczyli się konstrukcji bomb przez Internet. Znaleźli tam szczegółowe instrukcje, jak w domowych warunkach skonstruować śmiercionośny ładunek.

Eric i Dylan wiele czasu spędzali przy komputerze, zabawiając się grami, których treścią była przemoc, gwałt i zbrodnia. Tu uczyli się zabijania. Masakra w szkole była dla nich tylko przedłużeniem tej gry. Stosując odpowiednie programy, dokładnie przeanalizowali przebieg zbrodni w szkole.³⁶

Można postawić pytanie: czy możliwe jest aby ci dwaj chłopcy nauczyli się tego wszystkiego z gier komputerowych i Internetu? Odpowiedź jest prosta: tak. W normalnej otaczającej nas rzeczywistości funkcjonuje bardziej lub mniej sprawiedliwe prawo, które za akty przemocy stosuje różnorakie kary. Przemoc, która dokonuje się w świecie gier komputerowych nie jest karana, a nawet węż przeciwnie, nagradzana poczuciem sukcesu i zadowolenia. Usprawiedliwia się ją często tym, że walka toczy się w „słusznej sprawie” i chociaż są także takie gry, w których gracz ma prawo wyboru czy będzie walczył po stronie zła czy dobra, to praktyka wskazuje że częściej dochodzi do identyfikacji ze „złymi mocami”.

Jeżeli, jak podaje literatura przedmiotu, dziecko do wieku dorastania ogląda w telewizji kilka tysięcy morderstw, to przy korzystaniu z gier samo kilku tysięcy „morderstw” dokonuje. Nie jest tylko obserwatorem przemocy, ale jej egzekutorem. Można więc spodziewać się, że „jeżeli oglądanie scen przemocy w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o takiej treści ma wpływ jeszcze silniejszy.”³⁷

Ilustracje obrazujące gry, o których mowa była wyżej zamieszczono w aneksach na końcu niniejszej pracy.

³⁶ Ks. R. Koper, *Komputer i zbrodnia*, „Niedziela”, 1999, nr 18, s. 25; O. Szewczyk, *dz. cyt.*, s. 3.

³⁷ M. Braun-Galkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, s. 3-4.

§ 3. Okultyzm w przekazach na podświadomość człowieka

Jednym z większych zagrożeń w dzisiejszym społeczeństwie jest ogromny wzrost zainteresowania okultyzmem, a szczególnie satanizmem. Wraz ze wzrostem zainteresowania okultyzmem, niepokojąco wzrosła liczba związanych z nim przestępstw, popełnianych przez nastolatków.

Satanizm przeczy Biblii. Nienawiść, wyzysk, manipulacja i dogadzanie sobie są jego zasadami. Biblia zaś obiecuje pokój wewnętrzny, miłość i życie wieczne. Satanści to ludzie w przeważającej części odczuwający wewnętrzną pustkę lub rozdarcie. Pragną osiągnąć to, co daje Biblia, ale szukają tam gdzie tego nie znajdują.

Satanizm jest samozwańczą, samorodną religią. Krańcowymi aktami czci dla zaangażowanego satanisty są zabójstwo i/lub samobójstwo. Relacje o samobójstwach mających takie właśnie korzenie pojawiają się obecnie niepokojąco często.³⁸

Zanim przejdziemy do szczegółowego omówienia tego tematu wypada zdefiniować samo pojęcie „okultyzm”. Krótko mówiąc postawmy pytanie: Co to jest okultyzm?

Wywodzące się z łacińskiego „occultus”- ukryty, słowo okultyzm, odnosi się do dziedziny rzeczy i spraw ukrytych, tajemnych, opartych na działaniu ponadnaturalnej mocy, dostępnych jednak i otwartych dla osób posiadających wiedzę tajemną. Do dziedziny okultyzmu zalicza się m. in. wróżbiarstwo, horoskopy i cała dziedzina astrologii, praktyki magiczne, przepowiadanie przyszłości, spirytyzm obecnie nazywany „channe-lingiem”, okultystyczne praktyki lecznicze. Żyjemy w czasach, gdy praktyki okultystyczne i zjawiska związane z dziedziną okultyzmu oddziałują na miliony ludzi. Wierzenia okultystyczne przeniknęły do współczesnych społeczeństw za sprawą mediów masowych, takich jak filmy satanistyczne i okultystyczne („Egzorcysta”, „Dziecko Rosemary”, „Omen”), powieści z kręgu New Age wprowadzających w świat czarów, artykułów w milionowych nakładach czasopism i gazet³⁹, a ostatnimi czasy pod postacią różnych gier komputerowych zawierających jawne lub ukryte elementy okultystyczne, satani-

³⁸ T. M. Anthony, *dz. cyt.*, s. 53.

³⁹ W. Kulbat, *Okultyzm w łódzkich mediach*, „Niedziela Łódzka”, 1996, nr 43, s.2

styczne, czy masońskie. Młodzi ludzie nie są w stanie zauważyć, że pod wciągającą fabułą i zaskakującymi efektami kryją się nierzadko idee i obrazy ocierające się o okultyzm, czy panteistyczną wizję świata rodem z New Age. Tymczasem świat realny taki nie jest. Wszelki świat nie jest Bogiem, ani nie jest nim najgłębsze nawet „ja”. Wróżby i astrologia nie mają nic wspólnego z rzeczywistością, a spirytyzm nie jest niewinną rozrywką. Wszystko to tymczasem bardzo łatwo jest wpoić młodym ludziom właśnie w formie zabawy⁴⁰.

Szczytowym przykładem tego rodzaju osiągnięć jest również już wspomniana gra zwana „DOOM”, „DOOM II” - hit roku 1994 oraz najnowsza „DIABLO”. Zaczyna się względnie niewinnie. Na Ziemię zdewastowaną wojną jądrową, opanowaną przez podłych najeźdźców z kosmosu, przypominających swym kształtem zdeformowane goryle, przybywa bohater cyklu i walczy z napastnikami.

Posługując się dosyć osobliwymi środkami - od piły tarczowej po działko laserowe; krew leje się gęsto, ale przez pierwsze 15 - 30 poziomów nic nie zapowiada nieznanych nadzwyczajności. Irracjonalne zjawiska (np. teleportacje) usprawiedliwia konwencja „obcej cywilizacji”.

Nagle, w drugiej dziesiątce etapów, pojawia się symbolika satanistyczna, która odtąd towarzyszyć będzie do końca eskapady. Początkowo jest to pentagram, wskazujący miejsce możliwej teleportacji. Później rozmaite „dobrodziejstwa” (ukryte przejścia, skrytka z zaopatrzeniem), osiąga się dotykając płyty z demonicznym rysunkiem głowy rogatego kozła, wpisanej w koło i ograniczonej pentagramem. Po kilkunastu poziomach tego rodzaju doświadczeń (przejście jednego trwa około jednej godziny) utrwała się przekonanie: wizerunek kozła oznacza realną korzyść. Dla świadomego obserwatora (którym nigdy przecież nie jest młody człowiek) spostrzeżenie jest szokujące, dosłownie przeraża. Tym bardziej iż wkrótce pojawia się dodatkowo symbolika masońska. Opalizujący zielono trójkąt z cyrkla i węgielnicy, z wpisanym wśrodek „okiem Opatrzności”. Na bodaj 17 poziomie akcja w pewnym momencie rozgrywa się w pseudo kaplicy, przygotowanej do „czarnej mszy”. Jest ołtarz (naboje do sztucera ustawione są w formie świeczników), wspomniany wyżej trójkąt, a przy ścianie wisi, gorejące czerwienią,

⁴⁰ Por. A. M. Baggio, *Technika i komunikacja – Wirtualny świat*, „Nowe Miasto”, 1996, nr 1, s. 22-23.

świeżo wyrwane serce... Elementy te będą powielać się w dalszych etapach, aż w końcu całe przesłanie wyjaśni ostatni, trzydziesty poziom. Zatytułowany wymownie „Obraz grzechu” ujawnia, że nasza wędrówka odbywała się w królestwie szatana, a otaczające nas monstra były demonami piekieł. W sali przypominającej główną nawę katedry, znajduje się gigantyczny ołtarz. W zwyczajnym miejscu krucyfiksu szczyty czy ogromna czaszka rogatego kozła. W środku czoła jest żywe oko, niczym paralela do „oka Opatrzności”, które generuje złote kapsuły z demonami. Jeżeli wejdziemy na ołtarz, naiwnie szukając wyjścia - zginiemy w radioaktywnym płynie, składając przed szatanem samego siebie w ofierze... Całość jest jawnie bluźniercza, aczkolwiek z pewnością dla młodych ludzi niezrozumiała. Dowodzą tego m. in. dyskusje w czasopismach komputerowych (specjalne listy dyskusyjne na Internecie), czasami narzekające na wymiar okrucieństwa w „DOOM- ie”, nikt jednak nie zauważa jawnych elementów masońsko - satanistycznych.

Bo też zauważyć nie może. Przesłanie ma utkwić w podświadomości, oswoić z sobą użytkownika. A gdyby ktoś zaczynał się orientować - wystarczy mu przypomnieć, że dotknięcie szatana (czaszka kozła) otwiera możliwości, a demonom - grzechom zaradzić zawsze może pistolet laserowy.

„DOOM” jest niezwykle modny, głównie dla atrakcyjnej, przygodowej fabuły, zmuszającej do myślenia, nie pozbawionej strategii. Królując w swej klasie na rynku światowym i polskim doczekał się III części i licznych naśladownictw, również z królestwa piekieł. Kolejne gry z tej serii mają nader wymowne tytuły: „Heretic” i „Diablo”. Reguły są podobne, ubogacone motywami magii, zaczerpniętej z „fantasy”.

Inne produkty „doomowate” noszą podobnie zaczynające się tytuły: „Hell” (Pieńkło), „Dark Forces” (Ciemne siły) itp. Niektóre realizacje odwołują się do znanej serii filmowej „Gwiezdnych wojen”, wprowadzając np. pojęcie niezidentyfikowanych Mocy itp.⁴¹

Moc fantazji może silnie przyciągać wielu nie czujących się zbyt pewnie w realnym świecie⁴². Wirtualny świat pociąga wielu. Jest łatwy, pozbawiony problemów,

⁴¹ J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 20-23.

⁴² J.J. Steffon, *dz. cyt.*, s. 59.

bardziej interesujący. Bez wysiłku można w nim osiągnąć różne cele. Już teraz są ludzie żyjący przed telewizorem, bo on jest oknem w bardziej kolorowy świat. Wirtualna rzeczywistość jest tu jeszcze bardziej niebezpieczna, bo po prostu lepiej zastępuje rzeczywistość, w której nie umiemy lub nie chcemy żyć. Niestety i przed tym problemem stajemy. Na wirtualny narkotyk narżeni są znów przede wszystkim młodzi.

Ci, którzy uciekają od świata w wirtualną rzeczywistość, robią to zwykle dlatego, że nie znają niczego lepszego⁴³.

Sięgnijmy znów do konkretnych przykładów. We wspomnianej już grze „Dungeons and Dragons” najmocniejszym narzędziem w D&D są przeważnie magia i czary, więc gracze dążą do pozyskania ich i wykorzystania. W miarę uczenia się zaklęć, naprawdę uczą się prawdziwych zasad czarnoksięstwa. W przewodniku do „Dungeon Master” czytamy: „Są instrukcje dotyczące wypowiedziania zaklęć, użycia znanych duchów, rozmów ze zmarłymi, wykorzystania symboli okultystycznych dla ochrony rzucającego czary oraz wyjaśnienia specjalnych zaklęć używanych przez szamanów i czarnoksiężników.” Magia i czary w takiej czy innej formie znajdują się w wielu instrukcjach do różnych gier.

Wiele spośród tych zaklęć i symboli oraz różnych sposobów ochrony to prawdziwe metody okultystyczne, np. często, zanim gracz wypowie zaklęcie, zarysowuje ochronny krąg dookoła swojego ciała - zupełnie tak samo, jak czynią to prawdziwe czarownice. D&D uczy podstawowych pojęć związanych z okultyzmem. Przedstawia światopogląd niezgodny z chrześcijaństwem. Wszystko w tej grze jest potraktowane jako fantazja, nawet rzucanie kłuty.

D&D traktuje dobro i zło jako równe siły. W wyniku tego bōki dobre i złe mają jednakową moc. W przeciwieństwie do D&D dobro i zło w Biblii nie są ukazane jako moce równe sobie. Jezus Chrystus przez swoją śmierć i zmartwychwstanie pokonał szatana. Jest wszechpotężnym Panem. Bóg zawsze odniesie zwycięstwo nad złem.

Uważam, że najbardziej podstępny aspekt D&D jest sposób, w jaki podważa ono wiarę w Jezusa Chrystusa jako Syna Bōżego. Pamiętajmy, że w D&D wszyscy bohaterowie traktowani są jako fantazje, łącznie z bōżkami, diabłami i demonami. Jezus

⁴³ A. M. Baggio, *dz. cyt.*, s. 22-23.

Chrystus jest jednym z wielu bożków w D&D. Rozważmy jeden z możliwych sposobów rozumowania nastolatka podatnego na wpływy: D&D to tylko gra. Potwory nie są prawdziwe, bożki nie istnieją. Jezus Chrystus jest bożkiem w D&D, w związku z tym, zgodnie z D&D, Jezus Chrystus nie jest prawdziwy⁴⁴.

Innym gatunkiem gier, o których wypada tu wspomnieć z racji ich związku z omawianym tematem są produkty z gatunku „Fantasy”, czyli opartej na konstrukcji fabularnej odwołujących się do motywów mitologicznych, zwłaszcza z kręgu anglosaskiego, dysponują najczęściej z góry przyjętymi „realiami” o charakterze baśniowych aksjomatów. W konwencji baśni nie kwestionuje się przecież krasnoludka, trolla, gнома czy czarownika. Możliwe jest też wprowadzenie świata nadrealnego w postaci przestrzeni czasowo-terytorialnej, np. zjawisk związanych z legendami o rycerzach Okrągłego Stołu. W literaturze powoduje to uwypuklenie kontrastu pomiędzy zasadniczą ramą narracji - fikcją werystyczną (czyli teoretycznie możliwą, w świetle doświadczeń empirycznych), a wprowadzonym w nią przez zaskoczenie elementem fikcji fantastycznej. Możliwe jest wszystko w obrębie stylu konwencji. Czary, „życia”, czasowa lub trwała nieśmiertelność, dysponowanie ponadnaturalnymi mocami, zdolności trans mutacyjne, teleportacja itp. Zjawiska te są ujmowane jako coś oczywistego i naturalnego, bezślada zaskoczenia nadzwyczajnością faktu. W obrębie literatury uwypukla to głównie specjalna forma narracji; w świecie komputerowym narracja jest zbyteczna. Rzecz przecież jest rozgrywana dosłownie na naszych oczach.

Istnieje jednak pewna, nader istotna różnica. Ujęcia literackie koncentrują się na relacjach i ich następstwach; w ujęciach komputerowych dominuje akcja i scenografia. Ta ostatnia zaś dość jednoznacznie odwołuje się do zachowań lub paramentów liturgicznych, które w kulturze europejskiej muszą mieć proveniencję chrześcijańską. Następuje więc znany w psychologii transfer (przeniesienie pojęć, skojarzeń lub zachowań). Podobnie wygląda czarownik na ekranie (strój, gesty, okoliczności), jak kapłan w trakcie nabożeństwa. Stąd tylko krok do wniosku, że obaj są równie realni lub równie... nieprawdziwi. Konkluzji sprzyja również kolejne skojarzenie. Określone zachowania, kombinacje słowne, sytuacje czy czynności, w każdym razie „znaki widzialne” przynoszą przyrost

⁴⁴ J.J. Steffon, *dz. cyt.*, s. 59.

„siły”, „żyć”, „mocy” i tym podobnych mierników dyspozycji bohatera. Idąc dalej tym tropem łatwo znaleźć paralele pomiędzy zdarzeniem fabularnym, znanym z gry komputerowej, a... życiem sakramentalnym. Jeżeli ta interpretacja wydaje się zbyt śmiała - warto jest znów przypomnieć psychologiczne techniki obróbki podświadomości (o których była już mowa w rozdziale I niniejszej pracy). Co innego czytać, o tymże ktoś się posłużył czarami, a co innego osobście (na tym polega gra komputerowa) być od nich uzależnionym. Wielogodzinne przesiadywanie przed ekranem komputera nie pozostaje bez wpływu na odbiór rzeczywistości. Kropla draży kamień⁴⁵.

Jak więc widać z przedstawionych i omówionych wyżej przykładów, gry typu „DOOM” i im podobne nie mają za zadanie dostarczać jedynie „niewinnej” rozrywki. Ich twórcy posługując się perfidnymi i przemyślanymi technikami manipulacyjnymi chcą wpłynąć na zmianę światopoglądu potencjalnego użytkownika. Nie ważne jest to, że to wszystko jest fikcją, grą komputerową. Liczą się realne skutki, które napawają lękiem.

§ 4. Pornografia w przekazach na podświadomość człowieka

Ostatnią grupą jaką chcemy omówić są gry erotyczne. Temat ten zostanie potraktowany szerzej. Nie będzie więc mowy tylko i wyłącznie sensu stricto o grach erotycznych, ale również o pornografii komputerowej.

Pornografia komputerowa pojawiła się od samego początku rozwoju komputerów osobistych, stanowi więc poważny problem i zagrożenie moralne. Pierwotnie były to amatorskie programiki, czy też zwykłe zeskanowane zdjęcia o tematyce pornograficznej. Wraz z rozwojem technologii produkty te zaczynały nabierać bardziej wyrafinowanych i wyuzdanych kształtów.

Oto podstawowa klasyfikacja wyżej wspomnianych produktów⁴⁶.

1. Standardy

⁴⁵ J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 23-25; Ks. S. Budzik, *Internet i rzeczywistość wirtualna*, w: *Sacrum u kultura*, red. Ks. R. Rubinkiewicz, Ks. S. Zięba, Lublin 2000, s. 307-313.

⁴⁶ J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s.25-27.

Do grupy tej należy zaliczyć zbiory fotografii, układanek czy też porno-czasopism elektronicznych zamieszczanych czy to w Internecie, czy też na różnego rodzaju nośnikach magnetycznych (dyskietki, CD-Rom-y). Wraz z wejściem na rynek techniki zapisu programów na płytach kompaktowych (CD-ROM) otworzyły się nowe możliwości. O ile „zwykła” dyskietka może pomieścić kilka zaledwie zdjęć lub obrazów, to na płycie CD-Rom spakować można setki fotografii. W Polsce, w każdym sklepie prowadzącym sprzedaż programów komputerowych, są do nabycia dyskietki lub CD-ROM-y z materiałami pornograficznymi. Dla porównania podajmy że dyskietka może mieć pojemność 1,2 lub 1,4 MB a dysk CD-ROM ma 650 MB. Koszt takiego CD-ROM-u jest stosunkowo niewielki i nawet nastolatek może go sobie kupić za swoje kieszonkowe. W ofercie są również porno-układanki typu puzzle. Ostatnio płyty kompaktowe dołączane są również do rozpowszechnianych i w naszym kraju czasopism pornograficznych a trzeba tu wspomnieć, że pojawiają się już produkty rodzime.

2. Gry karciane

W tej branży króluje tzw. Rozbierany poker. Komputer symuluje grę z dwiema trzema partnerkami (partnerami). Zależnie od wyników rozbiera się albo sylwetka gracza, albo wskazana „panienka”. Rozgrywce towarzyszą dialogi, wzmagające zainteresowanie. Oferta adresowana jest do starszej młodzieży i ludzi dorosłych.

3. Gry erotyczne

Pod tą nazwą kryją się wszelkiego rodzaju „elektroniczne randki” bardzo popularne na zachodzie a obecnie również rozpowszechniane w naszym kraju. W większych miastach Polski tego typu gry są już dostępne w sex shopach oraz do zamówienia w wyspecjalizowanych firmach wysyłkowych. Zaczynają się również pojawiać w sklepach z oprogramowaniem komputerowym i bynajmniej nie są one dostępne „spod lady”.

Zadaniem grającego jest takie prowadzenie toku gry, aby osiągnąć cel w postaci gotowości fantomu na ekranie do przycięcia seksualnego. Obrazy są bardzo realistyczne, bazują na zdjęciach, często animowanych. Propozycje obejmują potrzeby każdego rodzaju. Chłopców i mężczyzn, dziewcząt i kobiet, homoseksualistów płci obojga,

wszelkiej maści dewiantów itd. Gry tego typu zakładają autosymulację użytkowników na drodze technik onanistycznych, istnieje w nich również możliwość powiększania szczegółów anatomicznych. Programy tego typu posiadają dodatkowe zabezpieczenia umożliwiające uniknięcie ujawnienia ich wykorzystywania przed otoczeniem. Wystarczy nacisnąć określony klawisz, by seks ekranowy ukryć przed okiem rodziców lub... kierownika wchodzącego do pokoju zabawiającego się pracownika⁴⁷.

Dystrybucją tego typu gier zajmują się specjalne działy w młodzieżowych czasopiśmie informatycznych poświęconych grom komputerowym (np. „Jest erotycznie” w „Top secret”), jak również reklamuje się je w Internecie. Przykłady takich reklam zostały umieszczone w Aneksach do niniejszej pracy.

4. Virtual Reality

Przyjrzyjmy się, jak może wyglądać wirtualny świat cyberseksu. Skorzystamy tu z opisu jaki znajduje się w jednej z książek, która jest obecna na polskim rynku wydawniczym. O samej książce będziemy jeszcze mówić, z racji tego, że jest to pozycja stwarzająca sama w sobie pewne zagrożenia.

Autorzy tej książki zatytułowanej wymownie „Cyberseks” tak piszą o rzeczywistości wirtualnej: „Program może ci umożliwić spojrzenie na siebie i pokazać kopę twojego własnego ciała. A może ci również pozwolić przybrać wygład symbolu seksu, jaki wybierzesz, lub dać ci ciało 21-latka. Możesz być wyższy, szczuplejszy, bardziej hoży, muskularny lub owłosiony. Możesz mieć jaśniejsze włosy, bielsze zęby, dłuższe rzęsy lub ciemniejsza skórę. Możliwości są nieskończone. To wszystko jest tak jak w romansach lub opowiadaniach science-fiction. Jakiego wyboru dokonamy podczas wybierania naszych osobowości wirtualnych? Spójrzmy na kilka przykładów.

Możesz przeistoczyć się w płć przeciwną. Zmienić się z kobiety w mężczyznę, z mężczyzny w kobietę. Przybierz obie role naraz, żeby wypróbować to popularne dopełnianie się.

Czy podnieca Cię pomysł uprawiania miłości w ciele delfina lub węża? Może wolisz tygrysa lub koakę? Jeśli będziesz to robić na pieska, dlaczegożby nie przemienić

⁴⁷ J.A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 26-27.

się w Fido i nie doświadczyć tej rozkoszy?

Możesz przybierać postać zaprojektowanej przez siebie kosmicznej rasy. Kiedy jesteś wirtualnym kosmitą, dlaczego by nie wybrać się na pustynie Marsa lub do wyobrażonego przez siebie świata. A co myślisz o pomysłach kochania się w przyjętej postaci kokonu?

Możesz stworzyć więcej części ciała lub przydać sobie inne, zupełnie nowe. Skorzystaj ze swojej wyobraźni. Czy dwie głowy naprawdę są lepsze niż jedna? Czy dwie pochwy lub dwa penisy podwajają przyjemność? Czy olbrzymie członki powiększają erotyczne doznania?

Możesz stworzyć nowe rodzaje pobudzenia seksualnego. Być może szyja stanie się najważniejszym obiektem pożądania. Jeśli twoim fetyszem są stopy, teraz będziesz mógł je wyposażyć w nowe, czułe erotyczne miejsca. Możesz przybrać wygląd tradycyjnie nieruchomych przedmiotów, takich jak kanapa, ciastko czekoladowe lub wibrator. Możliwości ogranicza tylko twoja wyobraźnia. Program ustala zasady, a Ty wybierasz program.

W tym świecie nie musisz być samotny. Możesz napotkać istoty, które poruszają się i działają. Mogą one być animacją, mogą być stworzone przez komputer bez osoby połączonej z nim, lub też mogą być istotami wirtualnymi, reprezentacją w rzeczywistości wirtualnej innych osób dzielących z Tobą Twój program.⁴⁸

Przytoczony instruktaż nie wymaga wyjaśnień. Ukazuje jednak wielką wagę problemu.

Na koniec wypada wspomnieć, że istnieją już obecnie w stadium prób całe kombinatory, których zadaniem jest oddziaływanie na zmysły i sfery erogenne człowieka, umożliwiając mu w ten sposób sztuczne osiągnięcie pełnej satysfakcji seksualnej.

5. Pornografia w sieci Internet

O wiele bardziej niebezpiecznym zjawiskiem jest rozpowszechnianie treści jawnie pornograficznych przez ogóln światową sieć Internet. Wystarczy uruchomić jakikolwiek

⁴⁸ P. Robinson, N. Tamosaitis, *dz. cyt.*, s. 274-276.

„szperacz”⁴⁹ internetowy i wpisać hasło „sex” lub inne, a na monitorze komputera pojawia się tysiące odnośników do stron oferujących usługi związane z sex-biznesem. Większość tych stron jest dostępna po uiszczeniu opłaty rejestracyjnej (ok. 10\$) i są chronione hasłami, ale mimo tego zazwyczaj są dostępne darmowe porcje zdjęć, czy też mini filmów w formacie „avi” lub „mpg” w celu „zacięcia” klienta.

Zawartość wspomnianych stron można podzielić według następującego kryterium:

1. strony zawierające galerie zdjęć pornograficznych,
2. zbiory mini filmów, które można „ściągnąć” na własny komputer (są to najczęściej sekwencje z filmów video trwające nie więcej niż 5 minut),
3. nowością jest tzw. „Live sex”, czyli telekonferencja internetowa, a to najczęściej intymne dialogi we dwoje lub grupowo, często połączone z przesyłaniem dźwięków, (komunikatów słownych, rozmaitych odgłosów, w tym także reakcji erotycznych) i transmisji obrazów i animacji, np. własnego ciała⁵⁰,
4. sex-shopy komputerowe, w których jest możliwość zamówienia, filmów video, afrodyzjaków i gadżetów erotycznych.

Jednak największym zagrożeniem jest dostęp do materiałów z pogranicza dewiacji i zbrodni. Niekontrolowany Internet stał się doskonałym miejscem do dystrybucji tego typu produkcji i kontaktów osób o dewiacyjnych skłonnościach seksualnych. Ściganie ich nie jest proste, jednak Amerykanie i Japończycy mają już za sobą pierwsze procesy⁵¹.

Gwoli ścisłości trzeba przyznać, że prawie każda ze stron zawierających pornografię ma umieszczone ostrzeżenie, że treści na niej zamieszczone są przeznaczone dla osób, które ukończyły 18 lub 21 rok życia oraz odnośniki do miejsc, w których należy składać doniesienia o znalezionej w sieci np. pornografii dziecięcej lub zoofilii, które to zbrodnie są ścigane prawem (do takich organizacji, które zajmują się ściganie tego typu pornografii w Internecie należy np. Cyberpatrol). Ale czy tego typu ostrzeżenia przeszkadzają rozochoconemu nastolatkowi w oglądaniu treści zawartych na danej stronie?

⁴⁹ „Szperacz”- specjalne bazy odnośników do różnych miejsc znajdujących się w sieci, pogrupowanych na zasadzie katalogu, lub słów kluczy, obsługiwanych przez specjalny program komputerowy. Najbardziej znane „szperacze”: Altavista, Magellan, Yahoo, Lycos i inne. (przyp. autora)

⁵⁰ Por. J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 28.

⁵¹ B.a., *Seks w sieci*, „Cyber”, lato 1996, s. 15.

Problem ten umyka w tej chwili ocenie socjologów i moralistów, zwłaszcza że dla „normalnie myślących” dzieje się w pararealności, czyli w cyberprzestrzeni. Rzecz, oglądana z bliska sprawia wrażenie jakiegoś zbiorowego obłądka, nie wspominając o konsekwencjach socjologicznych, rodzinnych, demograficznych i innych⁵². Opisywane zachowania jednak występują naprawdę, przynosząc orgiastyczne doznania tysiącom użytkowników i krociowe zyski właścicielom witryn sieciowych. Trwają też gorączkowe prace nad dalszym wzbogacaniem gamy doznań miłośników cyberseksu, za pomocą techniki Virtual Reality⁵³.

Ostatnio na rynku podręczników informatycznych pojawiła się specjalistyczna, interesująca praca: „Cyberseks”, dokładnie prezentująca problem w obrębie Stanów Zjednoczonych.

Mimo walorów socjologicznych książka jest przede wszystkim przewodnikiem i kryptoreklamą rzeczonych zachowań. Zawiera sugestywne wypowiedzi i ilustracje, dołączona jest do niej dyskietka z próbkami „cyberpornoli”, podana jest także pełna lista adresów i kodów telefoniczno-modemowych umożliwiających korzystanie z tego rodzaju usług. Wraz z ceną abonamentu wyrażoną w dolarach.

By nie mieć złudzeń, że naprawdę chodzi o propagandę informatycznych dewiacji, wystarczy przeczytać fragment reklamowy na okładce: „To prawda - już więcej nie będziesz potrzebował partnerki z krwi i kości, by osiągnąć wyżyny przyjemności i spełnić fantazje erotyczne. Tak naprawdę, teraz będziesz potrzebował tylko trochę RAM-u, kilku szybkich uderzeń w klawiaturę i dobrego kolorowego monitora.

W książce „Cyberseks” takie terminy komputerowe, jak „dysk twardy”, „sprężenie” i „arkusze kalkulacyjne” nabierają zupełnie innego, prowokującego znaczenia. Odkryjesz nowy, fantastyczny i goący świat erotyki cyfrowej - jak się podłączyć i podniecić! Od względnie spokojnych usług towarzyskich on-line, do granic seksualnie dziwacznych i wyraźnie interakcyjnych - każde z Twoich pragnień zostanie spełnione.”

W niniejszym rozdziale zostało przedstawione oddziaływanie pewnych treści na

⁵² Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środkach społecznego przekazu jako problem duszpasterski (In anni recenti, 1989)*, nr 20.

⁵³ J. A. Kłys, *dz. cyt.*, s. 28-29.

podświadomość człowieka w kontakcie z komputerem, a dokładnie z programami komputerowymi. Staraliśmy się uwypuklić przynajmniej niektóre zagrożenia jakie mogą wynikać z niewłaściwego wykorzystywania techniki komputerowej.

Celowo podkreślono przede wszystkim negatywny wpływ tych zjawisk, aby przedstawić wielkość zagrożenia dla rozwoju osobowości młodego odbiorcy multimedialnych. Taki sposób prezentacji pozwala bowiem zmobilizować wychowawców, nauczycieli i rodziców do podejmowania odpowiednich środków zaradczych.

ROZDZIAŁ III

Wnioski i postulaty dla wychowania

W niniejszym rozdziale przedstawiono najważniejsze wnioski i postulaty, które nasuwają się po rozpatrzeniu podjętego problemu. Rozdział ten tworzą dwa paragrafy: paragraf pierwszy zawiera wnioski zaś paragraf drugi postulaty, które stanowią propozycję praktycznej realizacji wyciągniętych wniosków. Przy czym wnioski sformułowano w oparciu o wypowiedzi tych autorów, których publikacje uwzględniono w pracy. Zarówno wnioski jak i postulaty sformułowano z myślą o nauczycielach i wychowawcach. Wszak oddziaływanie multimediów na podświadomość jest problemem wychowawczym.

§. 1. Wnioski z przeprowadzonej analizy

Każdy człowiek, w miarę własnego rozwoju duchowego, poszerza i pogłębia posiadaną przez siebie wiedzę, a tym samym rozwija własne zdolności przyswajania coraz szerszego spektrum informacji. Informacje te czerpie z źródeł masowego przekazu, które coraz szerzej stosują przekazy multimedialne. Informacje te mają znaczący wpływ na osobowość człowieka, a zatem wykazują charakter wychowawczy. Wpływ ten może być dwojakiego rodzaju: pozytywny lub negatywny. Ten ostatni coraz częściej opiera się na niemoralnym wykorzystywaniu technik manipulowania ludzką podświadomością¹.

¹ *Manipulacja* - jest to celowe i skryte działanie, przez które narzuca się jednostce lub grupie ludzi fałszywy obraz pewnej rzeczywistości. Ten zniekształcony obraz nie odnosi się do całej rzeczywistości. (...) Przedmiotem działań manipulatorskich staje się zawsze wycinek otaczającej człowieka rzeczywistości. Zob. bp A. Lepa, *Świat manipulacji*, Częstochowa 1995, s. 23-24.

Wpływ pozytywny multimediiów

Multimedia z całą pewnością w sposób pozytywny oddziałują na osobowość człowieka. Oto najważniejsze przejawy tego wpływu.

1. Zniesienie barier przestrzennych i czasowych

Rewolucja informatyczna sprawiła, że świat stał się nam bliższy. Wiązki światłowodów oplatają świat a w przestrzeni kosmicznej znajdują się dziesiątki satelit komunikacyjnych. Uzyskanie informacji potrzebnych nam do pracy i nauki zajmuje ułamki sekund. Zostały pokonane wszelkie bariery przestrzenne i czasowe. Żywiotowo rozwijająca się telefonia cyfrowa umożliwia kontakt z drugim człowiekiem w jakimkolwiek zakątku ziemi. Szeroko pojęta komunikacja zbliża ludzi umożliwia im doskonalenie zawodowe i dostarcza rozrywki.

2. Poszerzanie horyzontów myślowych

Pisząc o poszerzaniu horyzontów myślowych mamy na myśli korzystanie z tzw. „kultury masowej”, czyli ogółu dóbr konsumpcyjnych o charakterze symbolicznym, przekazywanych publiczności za pośrednictwem środków masowego komunikowania się. Kultura masowa zawdzięcza swoje istnienie mediom. Nie trzeba specjalnie udowadniać, że poziom kultury masowej, jej ukierunkowanie i treść, a wreszcie perspektywy rozwoju są istotnym elementem dla edukacji w danym kraju, stanu jego demokracji jak również misji ewangelizacyjnej Kościoła. Multimedia przyczyniają się do uformowania w jednostce postawy szerokich horyzontów².

Dostęp poprzez multimedia do dóbr kultury każdego narodu prowadzi do poszerzania horyzontów myślowych. Rzeczą oczywistą jest, że film, czy interakcyjna projekcja jakiegos muzeum, biblioteki czy pejzażu nie zastąpi osobistego kontaktu z dziełem sztuki czy obcowania z przyrodą. Może jednak zachęcić do bezpośredniego zainteresowania prezentowanymi treściami.

² Por. bp A. Lepa, *Media a postawy*, Łódź 2001, s. 69-75.

3. Łatwy i szybki dostęp do informacji

Jedną z podstawowych funkcji multimediiów jest łatwy i szybki dostęp do informacji. Pierwsze komputery skonstruowano właśnie w celu gromadzenia informacji i możliwości ich przetwarzania.

Funkcja ta realizuje potrzebę a zarazem prawo człowieka do informowania i bycia informowanym. Człowiek oczekuje od multimediiów przekazu informacji najnowszej i prawdziwej, dopiero na dalszym planie multimedia pełnią rolę dydaktyczną, dostarczają rozrywki i wrażeń estetycznych³.

Gospodarka krajów świata zależy od właściwego i szybkiego przepływu informacji. Giełdy, banki, uniwersytety, elektrownie, ośrodki badawcze, medycyna i wiele innych dziedzin życia i pracy człowieka funkcjonują dzięki wykorzystywaniu technik multimedialnych.

4. Wydatna pomoc w procesie uczenia się i nauczania

W tysiącach polskich domów stoją już komputery osobiste. W wielu z nich są również małe dzieci. Powstaje pytanie, czy komputer może stanowić jakąś pomoc w procesie uczenia się oraz nauczania dzieci i młodzieży? Tak, ale pod warunkiem, że komputer nie zastąpi rodzica czy nauczyciela. Nie można bowiem traktować maszyny jako antidotum na brak czasu dla dziecka⁴.

Wśród zachodnich pedagogów od kilku lat przeważa opinia, że zdobyte przy klawiaturze wiadomości mogą być bardzo istotnym uzupełnieniem wiedzy czerpanej z własnych doświadczeń i obserwacji.

Multimedia mogą stanowić cenne narzędzie wzbogacające zakres środków dydaktycznych dostępnych uczniom i nauczycielom. W każdym programie szkolnym, który będzie korzystał z multimediiów, oprogramowanie powinno być odpowiednio dostosowane do wieku uczniów. Nie ulega wątpliwości, że lekcje wzbogacane zastosowaniem technik multimedialnych stają się o wiele ciekawsze i łatwiej przyswajalne

³ Bp A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998, s. 46.

⁴ P. Dębek, *Bobas przed ekranem*, „Chip”, 2000, nr 5, s. 47.

przez słuchaczy⁵.

5. Udział multimediiów w nowej ewangelizacji

Podobnie jak „tradycyjne” media, również multimedia są dziś coraz szerzej i powszechniej stosowane w działalności ewangelizacyjnej⁶. Najczęściej służą one jako pomoce dydaktyczne i katechetyczne. Szczególną rolę spełnia dziś w nowej ewangelizacji Internet⁷. Za jego pośrednictwem do coraz szerszych mas przekazywane są wiadomości z życia Kościoła Powszechnego, poszczególnych diecezji i parafii. Serwery internetowe posiada Watykan⁸ oraz poszczególne episkopaty niemal na całym świecie, w tym również Kościół katolicki w Polsce⁹. Na serwerach tych zamieszczane są oprócz serwisów informacyjnych bogate biblioteki udostępniające tekst Biblii, dokumenty Papieży, Stolicy Apostolskiej, pomoce katechetyczne, homiletyczne itd. Można tam znaleźć pliki audio i video dokumentujące ważne wydarzenia kościelne, jak również wysłuchać on-line wiadomości Radia Watykańskiego.

Internet stał się forum, na którym mogą się spotkać duszpasterze ze swoimi wiernymi oraz z tymi, którzy odeszli od Kościoła lub szukają do niego drogi. Umożliwiają to różnego rodzaju grupy dyskusyjne lub tzw. „kawiarenki internetowe”, które zapewniają swoim uczestnikom anonimowość a przez to swobodę stawianych pytań. Wykorzystanie Internetu dla nowej ewangelizacji jawi się więc jako wielkie wyzwanie i zadanie dla duszpasterskiej działalności Kościoła.

⁵ Por. J. Anderson, R. Wilkins, *Żegnaj telewizorku* (tłum. z ang.), Warszawa 2000, s. 98.

⁶ Ks. A. Baczyński, *Telewizja w służbie ewangelizacji*, Kraków 1998; L. Kopyś, *Katecheza przez media*, „Katecheta”, 1998, nr 3, s. 57-58.

⁷ Bp A. Lepa, *Ewangelizacja przez środki społecznego przekazu*, „L'Osservatore Romano”, 1999, nr 12, s. 60-61, (wyd. polskie).

⁸ <http://www.vatican.va>

⁹ Adres internetowy serwera Kościoła katolickiego w Polsce: <http://www.opoka.org.pl>

6. Nośnik rozrywki i zabawy

Obok funkcji informacyjnej i wychowawczej multimedia spełniają jeszcze jedną równie ważną rolę. W obecnych czasach są one nośnikiem rozrywki i zabawy.

Współczesny człowiek jest podatny jak nigdy dotąd na stres i różne stany lękowe, dlatego też potrzebuje psychicznego odreagowania. W związku z tym mówi się dziś o rozrywce i zabawie jak o ośrodkach redukujących między innymi wspomniane napięcia lękowe u człowieka. Obcowanie z mediami pozwala człowiekowi uwolnić się od tych napięć wewnętrznych (katharsis).

Jak widać, zaangażowane w ten sposób do zabawy multimedia ujawniają jeszcze jeden liczący się aspekt wychowania¹⁰.

Wpływ negatywny multimedialności

Obok wpływu pozytywnego multimedialności jest „druga strona medalu” tzn. wpływ negatywny, który w sposób destruktywny oddziałuje na ludzką osobowość.

1. Utrata zdolności do komunikacji interpersonalnej

Z powodu braku w Polsce specjalistycznych badań odnoszących się bezpośrednio do komputerów nasze wnioski częściowo oprzemy o badania dotyczące wpływu telewizji.

Udowodniono, że fizycznymi następstwami nadmiernego oglądania telewizji są: słabnąca kreatywność i braki w koncentracji. Jako szczególnie niekorzystna jawi się wyraźnie zmniejszona zdolności do wyrażania się i do wypowiadania. Osłabienie zdolności wypowiadania się ma u ludzi młodych poważne następstwa. Nie są oni w stanie formułować swych uczuć, a ten zator uczuciowy, w powiązaniu z innymi problemami, może prowadzić nawet do samobójstw. Z tej racji nie można całkowicie wykluczyć istnienia związku między wzrastającą liczbą samobójstw a pozbawioną

¹⁰ Por. bp A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 2000, s. 48, 108.

hamulców konsumpcją telewizji.

Młodzież, podobnie jak i dorośli, dość często obraca się w wirtualnym świecie marzeń, który nie przygotowuje do trudów realnego życia, a niekiedy czyni człowieka tak niezdolnym do dialogu, że w trudnych sytuacjach życiowych staje się wręcz nie- możliwa pomoc z zewnątrz.

Ponadto przekazy video wyraźnie sprzeciwiają się temu, co z natury jest dane każdemu dziecku: pomniejszają zaniepokojenie realnym życiem, skłaniające dziecko do uczenia się; osłabiają potrzebę harmonijnej, emocjonalnej atmosfery, która ze swej strony także inspirowała do nauki. Młody człowiek, pozostawiony sam na sam z telewizorem czy komputerem, traci zainteresowanie życiem społecznym, rozmową w rodzinie, domowymi obowiązkami, a nawet troską o siebie i o niezbędny sens. Spektakl obrazów skłania go do wycofania się w nierealny wirtualny świat z jego sztucznymi odczuciami, a więc do krótszego lub dłuższego wyizolowania się¹¹.

Prowadzone od 1991 r. badania Centralnego Instytutu Ochrony Pracy identyfikują niektóre źródła stresu w pracy z komputerem. Jednym z podstawowych jest monitoring, czyli nadzór nad pracą użytkowników komputerów stwarzający możliwość bardzo ścisłego nadzoru i obserwacji pracy na każdym etapie. Przełożeni mogą na bieżąco kontrolować nie tylko przebieg pracy, ale i popełniane błędy¹². Tego typu monitoring nie tylko jest przyczyną stresów, ale również owocuje utratą kontaktów interpersonalnych pomiędzy pracodawcą i pracownikiem.

2. Ograniczenie kontaktu ze światem rzeczywistym (przestrzeń wirtualna)

Na temat natury oddziaływania przestrzeni wirtualnej była już mowa. Spróbujmy teraz sprecyzować jakie płyną z tego wnioski.

Wielu „bywalców” w przestrzeni wirtualnej wierzy, że dzięki nowej, spreparowanej tożsamości znaleźli przyjaźń, akceptację i miłość. Fikcja taka jest trwała, gdyż

¹¹ Por., S. Calster, *Czy telewizja izoluje człowieka? Konsumpcja zamiast komunikacji*, „Communio”, 1990, nr 6, s. 47-48.

¹² A. Kozuchowska, *Ekran i psyche*, „PC Kurier”, 1997, nr 18, s. 52.

żadne rzeczywiste zdarzenie nie wystawia jej na próbę. Sztuczna społeczność jest doskonale izolowana od rzeczywistego świata -nie docierają do niej żadne sygnały, których jej uczestnicy sobie nie życzą. Nie tylko można założyć kilka masek jednocześnie, ale też w każdej chwili otwarta jest możliwość stworzenia sobie nowej, syntetycznej osobowości. Wystarczy zmienić adres elektroniczny, pseudonim i wybrać nowy kanał IRC, MUD czy nie odwiedzaną dotychczas grupę dyskusyjną.

Innym ludziom a przeważnie dzieciom cyberprzestrzeń daje nie tylko poczucie akceptacji i miłości, ale również i bezpieczeństwa, których często brakuje im ze strony rodziców¹³.

W wielu przypadkach powodem ucieczki ludzi w przestrzeń wirtualną jest brak miłości, akceptacji i przyjaźni w otaczającym ich świecie a przede wszystkim ze strony najbliższych.

3. Uzależnienie od komputera

Obecnie psychologowie amerykańscy zastanawiają się, czy nie wprowadzić w typologii różnego rodzaju zaburzeń psychologiczno-psychiatrycznych nowego, które nosiłoby nazwę Zespołu Uzależnień od Komputera. Co jest wyznacznikiem uzależnienia? Uzależniony jest każdy, kto ze względów nie tylko instrumentalnych, ale przede wszystkim emocjonalnych nie może obejść się bez komputera. Zaczyna mieć przymusy: wraca wcześniej do domu, by sprawdzić zawartość elektronicznej skrzynki, nie może rano spokojnie zjeść śniadania czy odprowadzić dziecka do szkoły zanim nie sprawdzi komputera. Albo odwrotnie - nie potrafi oderwać się od maszyny, grzęźnie przy niej na godziny.

Istota uzależnienia jest taka sama, jak przy narkotykach czy alkoholu, ale inne są skutki. Nie ma groźby wyniszczenia biologicznego, ale człowiek przestaje być panem samego siebie i swojego czasu. Właściwie przestaje być zdolny do prawidłowego funkcjonowania. Zaczyna mieć coś, co nazywa się objawami abstynencyjnymi - jest roztrzęsiony, może mieć nawet problemy somatyczne, w rodzaju zaniku apetytu.

¹³ Por. J. Anderson, R. Wilkins *dz. cyt.*, s. 95; T. Zasepa, *Wolność i uzależnienia w procesie komunikacji w Internecie*, w: *Internet 2000, prawo – ekonomia - kultura*, red. R. Skubisz, Lublin 2000, s. 377 – 381.

Dla całokształtu życia skutki uzależnienia od komputera mogą być takie, że człowiek przestaje się realizować, ma inne wartości, inne cele. Wielka użyteczność komputera i nasze przywiązanie do niego z uwagi na to, jak bardzo jest nam pomocny, powoduje, że człowiek może mieć skłonność do tego, żeby to urządzenie, które w coraz doskonalszy sposób naśladowuje umysł ludzki, samemu naśladować. Istnieje więc niebezpieczeństwo już zaobserwowane przez psychologów, że życie zawodowe, ale także osobiste, emocjonalne takich ludzi zaczyna być rozpatrywane i traktowane jak gra komputerowa. Niektórzy młodzi-dorośli, zaczynają prowadzić swoje życie uczuciowe i emocjonalne właśnie w taki sposób, jakby ich aparat psychiczny, był tāsamy z ich komputerem¹⁴.

4. Uzależnienie od Internetu

Innym rodzajem uzależnienia jest uzależnienie od sieci Internetu. Za uzależnionego uważa się tego komu sieć lub komputer wystarcza do szczęśliwego życia, za pośrednictwem sieci przeżywa uniesienia i kontaktuje się z ludźmi. Tego typu ludzie dla komputera rezygnują z bezpośrednich kontaktów z innymi; zaniedbują rodzinę, znajomych, często pracę zawodową. Ograniczają oni wszystkie czynności życiowe do minimum, by zaoszczędzony czas poświęcić komputerowi. Z dala od niego czują się jak na głodzie.

Problem ten dostrzeżono na Zachodzie na początku lat 90. Niestety, Polska w tej dziedzinie nie pozostaje w tyle. Pierwsi internetozależni pojawili się w naszym kraju około 1993 roku. Jedyny w Polsce ośrodek, który od 10 lat zajmuje się leczeniem różnych odmian uzależnienia od maszyn, to stołeczne Centrum Odwykowe. Jednym z pierwszych pacjentów nowo powstałego oddziału dla „sieciowców” było małżeństwo, które poznało się przez Internet i niedługo poślubie chciało się rozwieść. Miesiącami rozmawiali ze sobą za pośrednictwem maszyny i zakochali się w swoich wykreowanych wizerunkach. Rzeczywiste jednak okazała się inna¹⁵.

¹⁴ Por., J. Santorski, *Nie demonizujmy komputera*, „PC Kurier”, 1997, nr 18, s. 50-51.

¹⁵ Ks. S. Budzik, *Internet i rzeczywistość wirtualna*, w: *Sacrum i kultura*, red. Ks. R. Rubinkiewicz, ks. S. Zięba, Lublin 2000, s. 307-313.

Amerykańscy psycholodzy walczą od pewnego czasu by uzależnienie od sieci Internet zostało oficjalnie uznane za jednostkę chorobową. Powstały już pierwsze kluby uzależnionych od komputerów. Hospitalizowano już pierwsze ofiary uzależnienia od internetowej sieci. Wciągnięte bez reszty w wirtualną rzeczywistość, straciły kontakt z realnym światem. Socjologowie ostrzegają, że komputery mogą stać się groźnym uzależnieniem końca XX wieku¹⁶.”

5. Osłabianie relacji rodzinnych

Jan Paweł II, w swym Orędziu na XXVIII Dzień Środków Masowego Przekazu, wskazywał na szczególną zależność od mediów, które to odbierają rodzinom możliwość podtrzymywania kontaktów przez rozmowę, modlitwę, wspólną zabawę itp.¹⁷

Rodzice są w dzisiejszym społeczeństwie dość często czynni zawodowo i z natury rzeczy już przez to nie mają zbyt wiele czasu dla swoich dzieci. Małe dzieci posyła się do żłobków i przedszkoli a starsze do szkół. Dzieci po powrocie do domu najczęściej wolny czas spędzają przed telewizorem lub przed komputerem, które absorbują ich czas i uwagę. W ten sposób nie mają one czasu dla rodziców, aby z nimi porozmawiać o szkole, o ich życiu. Wszelką chęć rozmowy, i próbę oderwania ich od monitora przez rodziców traktują jako próbę ingerencji w ich życie prywatne i zagrożenie ich źle pojętej wolności.

Tymczasem pedagogowie stale wskazują na to, jak ważna jest rozmowa w rodzinie. W niej powinno się okazywać dzieciom zainteresowanie i wciągać je do udziału, kształtować ich charakter i umacniać poczucie sensu rzeczywistości, a wreszcie także pomagać w rozwiązywaniu konfliktów.

W mediach głośno jest ostatnio na temat wpływu komputerów na psychikę dzieci. Mniej natomiast mówi się na temat dyskretnej destrukcji, jakiej dokonują komputery w umysłach dorosłych. Chodzi tu o destrukcję psychologiczno-emocjonalną w związkach uczuciowych ludzi, którzy inkorporują sposób postrzegania świata

¹⁶ A. Kozuchowska, *Ekran i psyche*, w: „PC Kurier”, nr 18/97, s. 48-49.

¹⁷ Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie jedności i postępu rodziny ludzkiej*, Orędzie na Światowy Dzień Środków Masowego Przekazu 1994 r.

właściwy komputerom¹⁸.

Z badań nad rozwojem tożsamości i moralności człowieka pośrednio wynika, że jej zręby kształtują się w kolejnych, kilkunastu latach życia. Jeśli nie ma jakichkolwiek uszczerbków i deficytów to człowiek dorosły, o ukształtowanej tożsamości jest w dużo mniejszym stopniu narażony na to, że pomyli grę z rzeczywistością¹⁹, i że nie zacznie traktować swoich dzieci jako jeden z elementów tej gry.

6. Promowanie przemocy i agresji

O oddziaływaniu agresji płynącej z mediów mówi się od dawna. Pojawiły się obawy, iż skutki komputerowego mordowania na ekranie mogą być poważniejsze niż skutki biernego oglądania przemocy. Grając działamy, aktywnie uczestniczymy w rozgrywanej na ekranie akcji. Silniej się angażujemy.

Zauważono, że poprzez kontakt z obrazami przemocy tracimy zdolność odczuwania bólu innego człowieka. Następuje odwrażliwienie na przemoc. Medioznawcy mówią, że wzrost tolerancji agresji w życiu to efekt oswojenia się z nią na ekranie. Przyzwyczailiśmy się. Powoli zaczynamy godzić się z tym, że przemoc jest naturalnie obecna w naszym życiu. Wzrasta nasza obojętność²⁰.

Filmy, gry komputerowe i Internet to najlepsi nauczyciele wyrzania wrogości. Uczą nas nie tylko technik agresywnych zachowań, ale też zwiększają gotowość do ich ekspresji. Media nie są źródłem agresji, są tylko jej popularyzatorem²¹.

W kontekście tego co napisano powyżej musimy sobie zdać sprawę z tego jak jest pokazywana przemoc w mediach. Otóż bywa ona często pokazywana jako:

1. „czysta” bez konsekwencji dla ofiary i napastnika,
2. usprawiedliwiona - wymierzanie sprawiedliwości,
3. efektywna - rozwiązuje problemy,

¹⁸ M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: „Problemy Opiekuńczo-wychowawcze”, 1997, nr 8, s. 3 (wkładka).

¹⁹ J. Santorski, *dz. cyt.*, s. 51.

²⁰ Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środowiskach społecznego przekazu jako problem duszpasterski (In anni recenti, 1989)*, nr 12.

²¹ K. Kowalewska, *Komputerowi mordercy*, „Życie” z dnia 7 listopada 1996, s. 13

4. humorystyczna - zagłuszona śmiechem.

Każdy z tych sposobów może wywołać u młodego widza błędne przekonanie, że przemoc fizyczna jest powszechnie stosowanym, a więc aprobowanym i dobrym sposobem regulacji stosunków między innymi ludźmi²².

7. Wyjaławianie emocjonalne człowieka

Maniakalni gracze komputerowi otrzymują olbrzymią liczbę bodźców intelektualnych, a znikomą emocjonalnych. Przyzwyczajeni do perfekcji - komputer prawie się nie myli - stają się nietolerancyjni i o wiele bardziej wyjałowieni emocjonalnie niż inni użytkownicy komputerów. Ponadto gry komputerowe dają im poczucie władzy i siły. Następuje u nich upodmiotowienie świata pełnego agresji i nienawiści, w którym nie ma żadnych reguł sprawiedliwości, w którym nie spotka ich żadna kara, o ile wykażą się tylko wystarczającą zręcznością²³.

Amerykańscy naukowcy badający od przeszło 30 lat zależność między "agresją z ekranu" a rozwojem emocjonalnym dzieci i młodzieży przeprowadzili testy, dzięki którym mogli ocenić poziom agresji badanych dzieci. Te same dzieci badano w czwartej klasie, w ostatnim roku szkoły średniej, oraz wtedy, gdy badani mieli już około trzydziestki. Dzieci, które oglądały więcej brutalnych filmów w trzeciej klasie, walczyły się bez powodu w bójki i szarpaniny a przy tym byli nieczuli na krzywdę i cierpienie innych dzieci. Jako osiemnastolatki były bardziej agresywne. Jako dorośli częściej niż ich koledzy byli skazywani za znęcanie się nad rodziną, a w relacjach małżeńskich byli oziębli. Częściej występowały u nich wszystkie zachowania związane z agresją i całkowitym zobojętnieniem²⁴.

Zauważa się, że dzieci i młodzież, które dużo czasu poświęcają na gry zawiera-

²² Por. M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych...*, s. 3 (wkładka); B. a., *Kaczor Donald dostaje w mordę*, „Gazeta Wyborcza” z dnia 6 grudnia 1994, s. 22; tekst na podstawie materiałów Kancelarii Senatu *Wolny rynek mediów a wychowanie*

²³ A. Kozuchowska, *dz. cyt.*, s. 49.

²⁴ Zob., J. Anderson, R. Wilkins *dz. cyt.*, s. 72-73; ks. Z. Sareło, *Mass media – źródła dezintegracji tożsamości osoby*, „Communio”, 1995, nr 6, s. 39-43.

jące przemoc i agresję stają się z czasem mało tolerancyjne dla swoich młodszych i słabszych kolegów. Ten brak tolerancji z czasem przeradza się w jawne okrucieństwo i całkowity zanik wrażliwości na cierpienie przejawiający się w znęcaniu i pastwieniu nad słabszymi od siebie²⁵.

8. Zniekształcanie modelu rodziny, miłości i religijności

Model rodziny propagowany przez media nie jest instytucją, w której członkowie mają wzajemnie czas dla siebie; często ukazuje się rodziców jako ludzi, którzy nie pracują w domu. Media ukazują wzorzec „niezależnego” człowieka, który w każdym momencie może tym rozporządzać, czego pożąda. Tradycyjny model rodziny, który charakteryzuje się wzajemnym szacunkiem, poszanowaniem i poświęceniem, jest w mediach wyśmiewany i uważany za mało postępowy²⁶.

Propagowanie takich wzorców daje konkretne skutki. Zanika zdrowa i właściwie pojęta moralność. W życie młodych ludzi wkrada się subiektywizm moralny. Instytucja małżeństwa coraz częściej jest postrzegana jako coś przestarzałego i niemodnego, a jeżeli już, to nie ma mowy o wierności małżeńskiej.

Skutkiem takiego stanu rzeczy jest zwiększająca się z każdym rokiem liczba rozwodów, aborcji, gwałtów, czynów lubiężnych na nieletnich, wzrost zapotrzebowania na środki antykoncepcyjne, lawina czasopism pornograficznych oraz tysiące stron internetowych o treści pornograficznej²⁷.

„Miłość” jest jednym z najczęściej pojawiających się w mediach i multimedialnych słów. Lecz niestety gdy przyjrzymy się bliżej treściom w nich prezentowanych, mitychmiast da się zauważyć, że w rzeczywistości nie pokazuje się w nich istotnych aspektów miłości takich jak np. wierności w dobrych i złych dniach, poświęcenia. Zamiast tego mówi się natomiast o „przywłaszczaniu sobie”, „zawładnięciu”, „podboju”, „wyżyciu się i rozkoszy dla oczu...”.

²⁵ B. a., *Przepraszam, czy tu zabijają?*, „Gazeta Wyborcza” z dnia 6 grudnia 1994, s. 18.

²⁶ Por. Jana Pawła II, Oświadczenie na XXV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1991 r. *Środki społecznego przekazu w służbie jedności i postępu rodziny ludzkiej*.

²⁷ Bp A. Lepa, *Współczesny obraz rodziny w mass mediach*, w: *Rodzina na przełomie wieków*; red. Abp K. Majdański, Łomianki 2000, s. 191-206.

Odbiorcy nie traktują już bezwstydnosci wielu telewizyjnych czy komputerowych programów jako czegoś nieprzyzwoitego. Flirty i miłosne zbliżenia przedstawiane często w sposób bardzo wulgarny i pozbawione jakiegokolwiek smaku, należą do realiów mass mediów i dlatego nie należy się dziwić, że młodzież opowiada się za rozwodami, aborcją i środkami antykoncepcyjnymi²⁸.

Religijność i postawy religijne stoją w jaskrawej sprzeczności do tych fenomenów, ponieważ są ukierunkowane na szczególne zbliżenie do rzeczywistości. Wraz z konsumpcją telewizji i innych przekazów audio-wizualnych życie człowieka wkrada się strukturalny ateizm, który jest przyczyną tego, że media te nie mają żadnego respektu wobec człowieka, wobec jego potrzeb i religijnego samookreślenia. Wyklucza się (bądź przedstawia się stereotypowo) wszystkie fundamentalne pytania związane z życiem i śmiercią. Człowiek zostaje wyobcowany ze swojej gębi oraz odniesień do Boga.

„Przeciętny” wierny i bez tego, w obliczu różnorodności religijnych ofert, prawie nie jest w stanie samodzielnie wybierać. Poczyną więc relatywizować i ostatecznie nie potrafi zdobyć się na rzeczywiste religijne przeświadczenie. Zamiast włączyć się do wspólnoty, izoluje się od niej²⁹.

Przez takie a nie inne przedstawienie Boga, religii i wartości moralnych przez multimedia dąży się do zafałszowania obrazu Boga jako Miłosiernego Ojca, Stwórcy świata i Zbawiciela. Ośmiesza się i podważa bóstwo i historyczność osoby Jezusa Chrystusa. Stawia się znak równości pomiędzy dobrem a złem, przedstawiając zło jako coś lepszego i ciekawszego niż dobro. Zachęca się do stosowania praktyk magicznych i okultystycznych, nakłania się do oddawania czci szatanowi jako panu tego świata, podważa autorytety moralne.

²⁸ Por., S. Calster, *dz. cyt.*, s. 51.

²⁹ Ks. Z. Sareło, *Mass media – źródła dezintegracji tożsamości osoby*, „Communio”, 1995, nr 6, s. 39-43.

9. Multimedia jako nośnik antywartości

O antywartościach propagowanych w mediach i multimediami piszą już dziś naukowcy³⁰. Podejmując te problematykę zwracają oni uwagę na skutki społeczne jakie wywołują antywartości, które stanowią antytezę w stosunku do wartości chrześcijańskich.

Lista antywartości propagowanych przez media i multimedia jest niepokojąco długa. Czołówkę tej listy stanowią: nienawiść do chrześcijaństwa przejawiająca się ośmieszaniu prawd wiary, symboli i praktyk religijnych, gloryfikacja aborcji i eutanazji, zachwalanie apostazji, niewierności małżeńskiej, tzw. „wolnej miłości” oraz subiektywizmu moralnego, zachęcanie do praktykowania okultyzmu i satanizmu. To tylko niektóre antywartości, których obecność jest zauważalna w multimediami i staje się nowym wyzwaniem dla wychowawców, nauczycieli oraz nauk o wychowaniu³¹.

§ 2. Postulaty dla wychowania

W przekonaniu autora niewystarczającym jest samo wyciągnięcie wniosków. Dlatego treść drugiego paragrafu stanowi próba sformułowania postulatów przydatnych dla praktyki wychowawczej.

1. Wychowanie do obcowania z mediami

Na rodzicach i wychowawcach spoczywa obowiązek wychowania dzieci i młodzieży do obcowania z mediami. Dorosli powinni przekazywać wychowankom podstawową wiedzę na temat multimedii: o ich strukturze i funkcjonowaniu, o naturze i podstawowych mechanizmach, o szansach dla rozwoju człowieka i o zagrożeniach, a także o ich specyficznym języku, o zakresie wpływu na psychikę i jego uwa-

³⁰ Zob. np. ks. J. Mariański, *Mass media jako nośnik wartości i antywartości*, w: *Religia a mass media*, red. Ks. W. Zdaniewicz, Zabki 1997, s. 108 – 127.

³¹ Bp A. Lepa, *Pedagogika...*, s. 125.

runkowaniach³². W procesie wychowawczym winni oni zwrócić uwagę na to, aby obcowanie młodego pokolenia z multimediami przyczynia się do pełnego rozwoju ich osobowości.

Tak należy organizować korzystanie z mediów, aby rozwój odbiorcy mógł bez przeszkód przebiegać na wszystkich najważniejszych płaszczyznach: duchowej, religijnej, moralnej, estetycznej itp. Owo wychowanie powinno uwrzliwiać dzieci i młodzież na prawdę. Jeżeli więc spotykają w multimediami zakłamanie, wini odpowiednio reagować.

Ponieważ media często są przez ludzi wykorzystywane do złych celów, dlatego młody człowiek powinien być tego świadom i aktywnie temu przeciwdziałać (wobec manipulacji, konsumizmu, laicyzacji, pornografii itp.).

Jak wynika z powyższego stosunek odbiorcy do multimediami nie może być powierzchowny i dorywczy. Ten stosunek powinien się wyrażać w konkretnych postawach. Dotychczasowe refleksje wskazują na konieczność kształtowania u dzieci i młodzieży następujących postaw: postawy krytycyzmu wobec treści publikowanych w mediach, postawy prawidłowej selekcji odbieranych treści, postawy odporności na propagandę, postawy własnej twórczości³³.

2. Kontrola dostępu do multimediami.

Ciężar tego zadania spoczywa przede wszystkim na rodzinie i całym szeroko pojętym szkolnictwie. To właśnie rodzice winni zwracać baczność uwagę na to czym się interesuje ich dziecko, jakie ogląda filmy, co czyta i jakie gry są zainstalowane na komputerze dziecka. Jednakże nie wystarcza tu samo postawienie zakazu: „tego filmu, tej gry, czy tego czasopisma nie wolno ci oglądać”. Zachodzi potrzeba, aby rodzic rzeczowo wyjaśnił dziecku swoją decyzję i ją właściwie umotywował. Dziecko pozostawione tylko z samym zakazem zacznie samo dociekać dlaczego tak z nim postąpiono, bo „zakazany owoc” zawsze staje się w takim wypadku czymś szczególnie atrak-

³² Bp A. Lepa, *Cele wychowania do mass mediów*, „Wiadomości Archidiecezji Łódzkiej”, 1996, nr 6, s. 261 - 262.

³³ Bp A. Lepa, *Media i postawy*, s. 99-131.

cyjnym. Dlatego też tak niezmiernie ważnymi stają się rozmowy rodziców ze swoimi dziećmi, aby dziecko nie czuło się zniewolone całą listą nakazów i zakazów. Poprzez rozmowę w dziecku tworzy się właściwa hierarchia wartości i zaczynają działać mechanizmy obrony i weryfikacji, które pozwalają ocenić czy dany film, książka czy gra komputerowa jest rzeczywiście czymś, co jest w stanie ubogacić jego osobowość. W ten sposób dziecko a później chłopak czy dziewczyna wyrabia w sobie również poczucie smaku i gustu. W tych wszystkich wysiłkach powinna wspierać rodziców szkoła, ale tylko wspierać a nie przejmować na siebie całość zadania. Kontrola dostępu do multimediów powinna być realizowana w kontekście kształtowania kultury multimedialnej³⁴.

3. Postulowanie regulacji odnośnych norm prawnych

Z przykrością trzeba stwierdzić, że w polskim prawie zauważa się dotkliwy brak ustaw, które by przeciwdziałały negatywnemu wpływowi mediów na osobowość człowieka. Nie ma ustaw zakazujących lub przynajmniej ograniczających pokazywanie scen brutalnych w filmach i grach komputerowych. Choć w ostatnim czasie stacje telewizyjne wprowadziły znaki graficzne informujące o treści emitowanego filmu, jednak takie rozwiązanie wydaje się niewystarczające.

Począwszy od 1989 r., mass media w Polsce stały się niezwykle udrożnionymi kanałami przepływu treści pornograficznych. Dostrzega się rosnący zalew publikacji z tymi treściami. Są one łatwo dostępne³⁵. Istnieje wprawdzie ustawa zakazująca rozpowszechniania pornografii, ale pozostaje ona martwą literą prawa z rzekomego braku definicji samej pornografii.

Innym problemem, który nie doczekał się jeszcze uregulowań prawnych w naszym kraju są szkodliwe przekazy naświadomość. Brak takiego ustawodawstwa prowadzi w konsekwencji do brutalizacji życia i manipulowania społeczeństwem przez

³⁴ Ks. M. Cogiel, *Kultura multimedialna a proces wychowania młodego pokolenia*, „Katecheta”, 1998, nr 3, s. 54 – 55.

³⁵ Bp A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998, s. 154.

środki masowego przekazu³⁶.

4. Pedagogizacja rodziców i nauczycieli

Bardzo niepokojący jest fakt, że problematyka, którą poruszyliśmy w naszej pracy jest na ogół nieznaną w podstawowych kręgach wychowawców takich jak rodzice, nauczyciele, katecheci. Dlatego najpilniejszym postulatem jest podjęcie szeroko zakrojonej działalności informacyjnej poprzez organizowanie specjalistycznych kursów, pogadanek i seminariów, które w sposób przystępny przedstawiłyby szerokim kręgom wyżej wymienionych grup zaistniały problem. Pomocą w pedagogizacji kręgów wychowawczych byłyby również odpowiednie publikacje.

Każdy rodzaj manipulowania człowiekiem jest czynem niemoralnym. Jednakże manipulacja przez przekazy na podświadomość jest zachowaniem o szczególnym stopniu niegodziwości. Aspekt etyczny tego zjawiska należy dziś nie tylko uwzględnić w wypowiedziach naukowych i publicystycznych, lecz przede wszystkim nagłośnić – zarówno wobec adresatów działań manipulatorskich, jak i w stosunku do ich konstruktorów i dysponentów³⁷.

Na rynku prasowym odczuwa się dotkliwy brak publikacji poruszających to zagadnienie. Mamy nadzieję, że niniejsza praca w jakimś - choć bardzo skromnym - stopniu zapełni te lukę.

5. Podjęcie badań nad wpływem multimedialności

Skala poruszanego przez nas problemu nie jest znana. Ponieważ jak dotąd nie przeprowadzono jeszcze szeroko zakrojonych badań. Pojawiają się wprawdzie pewne „jaskółki” takich badań, jak choćby sondaże przeprowadzone przez panią prof. Marię Braun-Gałkowską i jej zespół, lecz są to badania bardzo fragmentaryczne odnoszące się do pewnych wyselekcjonowanych grup. Tymczasem badania takie powinny objąć swym zasięgiem ogół, od dzieci szkoły podstawowej przez młodzież szkół średnich a

³⁶ M. M. Czarniecki, *W niewoli mediów*, Szczecin 1996, s. 102; O. Szewczyk, *Prawo do brutalności*, „Gazeta Wyborcza” z dnia 10 października 2000 r., s. 3-4.

³⁷ M. Braun – Gałkowska, *Wychowanie do korzystania ze środków masowego przekazu*, w: *Kościół a kultura masowa*, red. F. Adamski, Kraków 1987, s. 196-200.

na studentach skończywszy. Takie badania pozwoliłyby opracować odpowiednie programy, które byłyby wielką pomocą dla rodziców, wychowawców, katechetów i wszystkich, którym zależy na wychowaniu w pełni wolnych i odpowiedzialnych obywateli.

6. Upowszechnianie multimediiów jako narzędzia skutecznej ewangelizacji

W Instrukcji duszpasterskiej «*Communio et progressio*», czytamy, że “środki przekazu mogą być bowiem używane zarówno do głoszenia Ewangelii, jak i do wypierania jej z ludzkich serc (CP, nr 4).” Dlatego słusznym wydaje się postulat o zintensyfikowanie działalności Kościoła na polu przekazów multimedialnych takich jak: Internet czy elektronicznych wydań na CD-ROM-ach Pisma Świętego, encyklopedii katolickich, słowników teologicznych, pism Ojców i Doktorów Kościoła itp.³⁸ Szczególnie ważną jest obecność katolickich stron WWW w Internecie³⁹. Internet coraz częściej staje się „śmietnikiem informacji”, zauważa się na nim wzmożoną działalność wszelkiego rodzaju sekt, które w ten sposób werbują swoich wyznawców i to najczęściej ludzi młodych poszukujących i zagubionych. Dlatego katolickie strony mogą stanowić swoistą przeciwwagę i alternatywę dla tego rodzaju działalności. Gwoli ścisłości trzeba stwierdzić iż obecność Kościoła w Internecie jest już zauważalna, ambicją wielu diecezji polskich jest posiadanie własnej strony WWW, aby w ten sposób docierać nie tylko do swoich diecezjan w Polsce, ale także do polonii rozsianej po całym świecie. Jednak stronom tym brakuje czasami pewnego profesjonalizmu i atrakcyjności. Duszpasterz czy katecheta może być dobrym teologiem, ale niekoniecznie musi się znać na informatyce czy grafice dlatego też tego typu prace mogą wykonywać ludzie świeccy, którzy mają ku temu odpowiednie predyspozycje⁴⁰.

³⁸ Por. Jan Paweł II, *Misja Kościoła w erze komputerów*; Orędzie na Światowy Dzień Środków Masowego Przekazu 1990 r.

³⁹ Bp. A. Lepa, *Ewangelizacja przez środki społecznego przekazu*, „L'Osservatore Romano” 1999, nr 12, s. 61 (wyd. polskie).

⁴⁰ A. Dziega, *Internet: problem czy szansa duszpasterska*, w: *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, red. ks. T. Zasępa, Częstochowa 2001, s. 56 – 57.

7. Pogłębianie wiedzy o chrześcijańskiej hierarchii wartości

We współczesnym świecie człowiek buduje sobie własne hierarchie wartości, które wcześniej czy później obracają się przeciwko niemu. Do propagowania tych pseudo wartości w znacznym stopniu przyczyniają się multimedia. Toteż tak nagłą wydaje się potrzeba pogłębiania a nawet przypominania chrześcijańskiej hierarchii wartości, która na pierwszym miejscu stawia autentyczne dobro człowieka. Należy do tego wykorzystać multimedia, które we współczesnej dobie stanowią najbardziej popularny nośnik informacji docierających przede wszystkim do młodego pokolenia⁴¹.

⁴¹ F. Adamski, *Model i etyczne aspekty przekazu treści religijnych w mass mediach*, w: *Religia a mass media*, red. ks. W. Zdaniewicz, Żąbki 1997, s. 56-62.

ZAKOŃCZENIE

Celem pracy było przybliżenie tych problemów wychowawczych, które wążą się z oddziaływaniem na podświadomość człowieka. Są to wysokiej rangi problemy ponieważ dotyczą wychowania jednostki. Problematyce tej poświęca się już więcej publikacji i podejmuje się nowe badania na ten temat. Jednakże problemy te nie są wystarczająco znane szerokim kręgom wychowawców i rodziców. Ta okoliczność zadecydowała między innymi o podjęciu takiego właśnie tematu.

Autor zdaje sobie sprawę, iż niektóre zagadnienia podjął w sposób powierzchowny. Jest jednak przekonany, że szeroko zakrojone badania w tej dziedzinie pozwolą innym autorom problematykę tę rozwinąć, uzupełnić i rozszerzyć.

W świetle doświadczeń związanych z napisaniem pracy wydaje się rzeczą potrzebną podejmowanie podobnych inicjatyw naukowych, które odnosiłyby się już szczegółowo do rozpatrywanego przedmiotu. Byłoby z pewnością bardzo pożyteczne pogłębione zbadanie w multimedialnych dostępnych wśród młodzieży takich zjawisk jak: satanizm, przemoc, apostazja, pochwała zła, dewiacje seksualne itd.

Autor żywi nadzieję, że praca w obecnym stanie może stanowić pomoc dydaktyczną dla wychowawców i stać się niewielkim przyczynkiem do podjęcia dalszych i pogłębionych już badań nad rozpatrywaną w pracy problematyką.