

Nowy model edukacji eko-chrześcijańskiej jako alternatywa kształcenia najmłodszego pokolenia we współczesnym cyfrowym świecie, a destrukcyjny wpływ mediów cyfrowych.

Wprowadzenie

Świat ginie na naszych oczach. Człowiek w konsumpcyjnym odruchu "mieć" zapomniał o potrzebie bycia i o tym, że jest częścią natury, że posiada dary które powinien wspólnie z innymi pielęgnować, że tworzy wspólnotę od pokoleń i przynależy do niej oraz jest jej częścią. Co takiego się zmieniło w kolejnych stuleciach, że część człowieka obumarła, a razem z nim powoli umiera świat? Jak mocno technologia i cyfryzacja oddaliła człowieka od samego siebie, od jego natury, instynktów, religii i sztuki?

Obecnie następuje auto-degradacja człowieka, społeczeństw, ustrojów politycznych, religii, wartości. Właśnie w takich warunkach przyszło nam żyć – jako osoby pozamykane we własnych blokadach, poodcinane murami nieobecności. Współczesny człowiek wybudował sobie twierdzę i nie potrafi stać się bytem ufnym, bliskim innym ludziom i naturze. Zbudował prawo, reguły, schematy, zasady, role społeczne, ideologię, światopogląd, które nie pozwalają mu spojrzeć szerzej, poza uformowane ramy. Schował się w świecie wirtualnym i tam próbuje poprzez różnego rodzaju tożsamości i światy wielorakie ¹ budować siebie innego. Świat cyfrowy go coraz bardziej niszczy, opanowuje i zaczyna rządzić jego potrzebami, a na realność brakuje już mu czasu.

1. Cel artykułu

W niniejszym artykule postaram się uzasadnić potrzebę zmiany tego stanu rzeczy. Opiszę bowiem nowy model edukacji eko-chrześcijańskiej jako alternatywę dla kształcenia najmłodszego pokolenia, w kontraście do destrukcyjnego wpływu mediów cyfrowych. Mam na myśli tutaj negatywny wpływ gier i innych komunikatów medialnych, dostępnych w sieci, które rodzą choroby, frustracje, zaburzenia. Ich język, symbole, ideologia, przekonania moralne budzą niepokój w kontekście przekazywania przez nie odmiennie etycznych, estetycznych i religijnych wartości.

Jesteśmy obecnie zainfekowani przemocą, która jest powszechnie obecna m.in. w mediach różnego rodzaju. Sami nieświadomie stosujemy przemoc w relacjach z innymi ludźmi i jednocześnie bronimy się przed tym. Następuje dewaluacja człowieka z perspektywy moralnej. Rozwój technologii powoduje nasze odosobnienie i zdystansowanie do świata. Wtórny analfabetyzm emocjonalny jak i degradacja tradycyjnych wartości etyczno-moralnych to efekt spędzania wielu godzin przed ekranem monitora lub telefonu komórkowego. Wycofujemy się z życia realnego zastępując je wirtualnym, przez kogoś zaprogramowanym, skonstruowanym. Jak mówi ks. Jacek Grybowski: "w sytuacji powszechnej dostępności do świata wirtualnego nie do końca zdajemy sobie dziś sprawę, że cyfrowa rzeczywistość, a szczególnie właśnie media społecznościowe (Facebook, Instagram, Google+, YouTube, Twitter, LinkedIn, Snapchat, Tinder, Pinterest) sprawiają, iż poniekąd wszyscy stajemy się podmiotami beztrudno realizującymi nieokreślony i moralnie niepewny projekt tożsamościowy. Dlaczego? Bo tzw. świat cyfrowy i wynikające z niego zjawiska nie są przestrzenią uczenia się zachowań, obyczajów, norm i postaw. Stanowią raczej niewyczerpany rezerwuuar uprzedmiotowionych znaków-produktów, dających się dowolnie wybierać i konsumować"².

W takich warunkach podejmujący pracę pedagog musi umieć udzielić pomocy swojemu wychowankowi w jego rozwoju, kształtowaniu osobowości, dorastaniu do miana odpowiedzialnego człowieka. Znaczący wpływ na te czynniki wywierają z jednej strony działania o charakterze religijnym i edukacyjnym, a z drugiej światopogląd, w którym istotą staje się relacja z Transcendencją – a w przypadku chrześcijaństwa – osobowym Bogiem.

2. Zdefiniowanie terminu edukacji eko-chrześcijańskiej

Termin edukacja eko-chrześcijańska został stworzony na potrzeby niniejszego artykułu i odnosi się do dokumentu poświęconego ekologii z 1972 roku, przesłany przez papieża Pawła VI na Szczyt

¹ A. Wasilewska, *Archetypy świata dziecięcego. Światy wyobraźni w narracjach dzieci*, Harmonia Universalis, Gdańsk 2013.

² Źródło internetowe nr 1: <https://teologiapolityczna.pl/ks-prof-jacek-grzybowski-cyfrowa-infantylizacja-swiatek-wyzwanie-wspolczesnosci>, dostęp: 19.01.23.

Ziemi w Sztokholmie. Pokazywał on kwestię ekologiczną jako wyzwanie etyczne, które odpowiedzialnie i solidarnie powinni podjąć wszyscy mieszkańcy Ziemi (źródło internetowe nr 1). Jak mówi ojciec Stanisław Jaromim: „Porażka ostatniego szczytu klimatycznego ONZ pokazuje, że do dziś mamy z tym kłopot. Widać, jak bezradny jest świat polityczno-gospodarczy wobec kryzysu ekologicznego i klimatycznego. Biblia też mówi, że ów świat harmonii został szybko zniszczony przez ludzki grzech i nastąpił potop. Choć Noe ratował ile mógł, to owej pierwotnej harmonii nigdy nie odbudowano. Nie dziwią nas zatem liczne konflikty i kryzysy w świecie. Temat ekologii, tak jak dziś o nim mówimy, pojawił się 50 lat temu, gdy zobaczyliśmy objawy kryzysu ekologicznego w świecie”³.

Brak edukacji eko-chrześcijańskiej społeczeństwa oraz jego nonszalancja w wielu istotnych sprawach dotyczących środowiska powoduje nieustanną degradację naszej planety. Dlatego edukacja eko-chrześcijańska to termin odnoszący się nie tylko do edukacji ekologicznej, ale uzupełniający ją o wychowanie religijne człowieka w odmiennych, wielo-wymiarach i przestrzeniach. Chodzi o pełną integrację umysłów, emocji, czucia. Tak wyłania się osobliwość natury prawdziwego człowieka. Tworzymy nowy kanon interdyscyplinarnej edukacji eko-chrześcijańskiej opartej o znamiona autorytetu moralnego i formalnego. W tej nowej drodze łączą się koncepcje pedagogiczne, filozoficzne, ekologiczne, artystyczne i antropologiczne budując matrycę nowego człowieka przyszłości.

Edukacja eko-chrześcijańska ma związek również z wielką rolą sztuki w życiu każdego dziecka. Jesteśmy na drodze zmian, które mocno obecnie przyspieszają, dlatego wspólne wypracowanie nowych wzorców i rozwiązań w zakresie edukacji przez sztukę – jest tak istotne. To sztuka bowiem prowadzi młodego człowieka do ukrytych prawd, w które uwierzy lub też nie. To wolność, indywidualizacja i samorozwój jednostki przez własną ekspresję artystyczną może doprowadzić do uskrzydlenia arkana duszy człowieka i wzmocnić jego duchową drogę poznania.

3. Rozpoznanie destrukcji

W obecnym czasie ogólnej dostępności do mediów i wirtualnej rzeczywistości nie do końca zdajemy sobie sprawę z destrukcji świata realnego. Następuje cyfrowa infantyilizacja i przewalutowanie wartości człowieka. Na piedestale jako autorytet dla młodych ludzi stoi usilnie kreowany wizerunek sukcesu bez moralności. Medialnie kreuje się uprzedmiotawianie ludzi, płytki wizerunek opierający się o status społeczny gwiazdy. Ważne stało się posiadanie, jestestwo bez większych aspiracji oraz uczestniczenie w procesie konsumpcji, w którym wartością nadrzędną stał się towar do sprzedania, także przez tak zwaną seksualizację⁴.

W taki sposób sprzedaje się obnażone wartości człowieka?

XXI wiek jest już w dużym stopniu nasycony technologią, co ma swoje konsekwencje. Badania socjologiczne pokazują, że w zastraszającym tempie zwiększa się liczba hikikomori⁵ – osób kompletnie wyizolowanych od świata realnego, a skupionych jedynie na doświadczeniu wirtualnym. Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ w cywilizacji cyfrowej odbiorca jest stwarzany i definiowany przez media, które determinują człowieka w ten sposób, że warunkują jego zdolności i pośredniczą w coraz większej ilości interakcji. Byt człowieka jest niejako przedłużony⁶ zarówno jeśli chodzi o możliwości komunikacyjne, bo może porozumiewać się na kilkutyśne odległości w tym samym czasie, a także jeśli chodzi o jego kompetencje, bo wirtualność daje mu moc, której w rzeczywistości by nie posiadał. Z drugiej jednak strony pojawiają się przez to również nowe schorzenia osobowościowe i psychiczne: cyfrowa demencja, zaburzenia tożsamości, uzależnienia⁷.

Najmłodsze dzieci szczególnie mocno narażone są na negatywne czynniki pochodzące z Internetu, szczególnie w przypadku kiedy brakuje przy nich dorosłych osób, które powinny kontrolować treści przez nie oglądane.

³ Źródło internetowe nr 2: <https://swietostworzenia.pl/2-aktualne/896-wiara-i-ekologia-czyli-o-swiecie-pelnym-harmonii-miedzy-ludzi-przyroda-zwierzetami-i-bogiem>, dostęp: 02.02.23

⁴ Seksualizacja - proces, w wyniku którego wartościowanie drugiej osoby oraz siebie dokonywane jest przez pryzmat seksualnych potrzeb i atrakcyjności danej osoby. Polega na przedmiotowym oraz instrumentalnym traktowaniu drugiej osoby.

⁵ Hikikomori – zjawisko związane z bezruchem danej osoby, która prawie ciągle przebywa w domu nie kontaktując się ze społeczeństwem i nie wychodząc nigdzie, nawet do 6 miesięcy.

⁶ Zob.: M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 248.

⁷ M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i nasze dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk 2013.

Parry Aftab wyszczególnia sześć rodzajów zagrożeń, które dzieci mogą spotkać w Internecie:

1. Mogą znaleźć informacje, które są dla nich nieodpowiednie. Chodzi o pornografię, nienawiść, nietolerancję, bigoterię, przemoc, oszustwa, informacje nieprawdziwe i przesadzone.

2. Mogą mieć dostęp do informacji, korzystać z usług i kupować przedmioty dla nich niebezpieczne. Istnieją strony instruujące, jak zbudować bombę, oferujące broń, alkohol, trucizny, tytoń i narkotyki oraz proponujące hazard w sieci.

3. Mogą być uwodzone czy niepokojone przez ludzi (często inne dzieci) wulgarnych, obrażających, rzucających groźby, przesyłających wirusy i włamujących się do komputera.

4. Mogą przekazywać ważne informacje, wypełniając formularze, biorąc udział w konkursach i w ten sposób stać się celem handlowców stosujących nieuczciwe techniki marketingowe.

5. Mogą być oszukane i wykorzystane, gdy kupują coś w sieci i ryzykują ujawnienie innym istotnych informacji finansowych, takich jak numery kart kredytowych, numery pinu i hasła.

6. Mogą być uwodzone przez cyber-napastników, którzy chcą się z nimi spotkać twarzą w twarz⁸.

Jeśli chodzi o polskich badaczy, zajmujących się zagrożeniami w Internecie to Jolanta Biała, opisuje je w odniesieniu do podstawowych sfer funkcjonowania człowieka, czyli: zagrożenia fizyczne: męczenie wzroku, kręgosłupa, który w tej samej, niedobrej dla sylwetki pozycji pozostaje przez długi czas, bóle głowy, nadgarstka, przemęczenie; zagrożenia psychiczne, polegające na uzależnieniu od sieci do tego stopnia, iż młody człowiek tylko przed komputerem nabiera pewności i bezpieczeństwa, a w stosunku do bliskich nabiera coraz większej obcości i dystansu; zagrożenia moralne: wynikają z korzystania z tych stron, które są zachętą do wczesnego rozpoczynania współżycia płciowego, uprawiania seksu, łatwego dostępu do pornografii; zagrożenia społeczne: anonimowość może być źródłem posługiwania się wulgaryzmami oraz stosowania psychotechnik zagrażających prawidłowej komunikacji społecznej oraz zagrożenia intelektualne: brak dystansu do propagowanych treści obniża krytycyzm i twórcze myślenie u dziecka, które uznaje, że wiadomości nabyte drogą Internetu są prawdziwe⁹.

Dlatego tak ważne jest żebyśmy kontrolowali to, co ogląda lub przegląda w Internecie dziecko. Z pozoru zwykłe strony lub gry internetowe mogą zniekształcać jego widzenie, estetykę i nasycać je ideologiami, które dalekie są etycznym, moralnym, religijnym wartościom. To, jakie treści i jakie obrazy przyswoi i zapamięta małe dziecko z Internetu, w przyszłości wpłynie na jego widzenie rzeczywistości oraz działanie społeczne. Internet jest bowiem filtrem, przez który kształtują się jego poglądy o świecie, oceny na temat innych ludzi i zjawisk oraz estetyka związana z wrażliwością twórczą.

W kolejnej części artykułu przeanalizuję wybrane gry internetowe dla dzieci, pokazując ich język, symbole, ideologię, treści budzące niepokój w kontekście przekazywania przez nie odmiennie etycznych, estetycznych i religijnych wartości.

4. Założenia badawcze

Głównym celem badawczym w moim badaniu jest krytyczna analiza wybranych gier internetowych dla dzieci. Metodologią wybraną do badania jest metodologia jakościowa. W artykule przeanalizuję wybrane gry internetowe dla dzieci, w których szczególnie mocno będę zwracać uwagę na ideologię przekazu oraz treści edukacyjne danych komunikatów wizualnych.

Wybrane przeze mnie gry internetowe dla dzieci to:

„Ludziki w walce”, „Stick War”, Manhut.

a/. Opis metody badawczej

Metodą badawczą, którą wybrałam do badań jest analiza multimodalna Gunthera Kressa i Theo van Leeuwena¹⁰. Dzięki stworzonej przez tych twórców „gramatyce wizualnej” można kierować się pewnymi zasadami, które pozwalają na stworzenie podstaw analizy tekstów, w których elementy kompozycyjne nabierają symbolicznego znaczenia, w zależności od ich usytuowania, zaś idea wizualności albo tekstualności kształtowana jest w zależności od kontekstu kulturowego¹¹.

⁸ P. Aftab, *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, tłum. B. Nicewicz, Warszawa 2003, s. 84.

⁹ Por.: J. Biała, *Zagrożenia w wychowaniu dziecka we współczesnej rodzinie polskiej*, Kielce 2006, s. 105.

¹⁰ G. Kress, T. van Leeuwen, *Reading images. The Grammar of Visual Design*, Routledge, London 1996.

¹¹ M. Karczmarczyk, N. Pater-Ejgierd, *Dziecko w wirtualnej galerii. Analiza wybranych stron internetowych wielkich muzeów.(w): Pedagogika wczesnej edukacji – dyskursy, problemy, otwarcia.* pod red. D. Klus-Stańskiej, D. Bronk, A. Malendy, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2011, s. 615.

W niniejszym artykule będę analizować semiotycznie i krytycznie wybrane gry dla dzieci pod kątem ich modalności, komunikatów typu żądającego lub oferującego, przekazu ideologicznego, formy kompozycyjnej i relacji znaków do pozostałych elementów danego komunikatu wizualnego.

b/. Opis wyników badań. Krytyczna analiza wybranych gier internetowych dla dzieci

Gra nr 1 „Ludziki w walce”

Pierwszą, z wybranych przeze mnie gier internetowych dla dzieci, jest gra dla bardzo młodego odbiorcy, charakteryzująca się uproszczoną grafiką i kompozycją. Gra pt. „Ludziki w walce” posiada niską modalność, bo zarówno elementy jak i tło gry posiadają ciemną, czarną kolorystykę. Struktura gry złożona jest z komunikatów głównie typu żądającego bo animowana postać z białymi oczami skierowanymi w stronę gracza ma groźny wyraz twarzy skłaniający do starcia i walki.

Rozgrywka opiera się na bardzo prostej formule – każdemu uderzeniu (zetknięciu zawodnika z drugim) towarzyszy czerwony opis wykonanego ciosu i czerwona struga wydobywającej się z przeciwnika krwi, a dodatkowo w tle słychać dźwięk uderzenia i ciężką, rockową muzykę, mającą prawdopodobnie na celu utrzymanie intensywnych emocji w gracz¹².

Tego rodzaju stylistyka gry jest bardzo powszechna i popularna w sieci. Niestety takie aktywności budują w dziecku często nieświadomy, agresywny stosunek do drugiej osoby. Walka, pojedynki, bójki, rozjeżdżanie ludzi samochodem (bo i takie gry są na porządku dziennym w sieci) i inne symulowane obrazy przemocy prowokują dzieci do powtarzania okrutnych zachowań¹³. Natychmiastowy efekt wyraża się w agresywnych myślach i wyobrażeniach o wrogich emocjach, natomiast długotrwały skutek jest związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i może prowadzić do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza¹⁴.

Również wartości estetyczne gry, która jest bardzo uproszczona, zaburza percepcję dziecięcą. Wizualny komunikat bez detali nie daje możliwości rozwoju wyobraźni i nie stara się uwrażliwić dziecka na piękno.

Gra nr 2 „Stick War”

Następną grą, ty razem o tematyce, jest „Stick War” przeznaczona jest dla dzieci w wieku dziecięciu lat. Posiada ona prostą grafikę, w której postaci rycerzy zaznaczone są elementarnym czarnym konturem, a dominującą kolorystyką jest pomarańcz, czerwień i żółć. Modalność gry jest bardzo wysoka, a uproszczona kompozycja oraz układ postaci powoduje odrealnienie gracza, który nie musi traktować ich jako ludzi, ale raczej marionetki wyposażone w broń. Według Gunthera Kressa i Theo van Leuweena: „Przedstawienia wizualne mogą reprezentować ludzi, miejsca i rzeczy jak gdyby były one realne, tak jakby rzeczywiście istniały lub nie istniały będąc imaginacją, fantazją czy karykaturą¹⁵”. W tym przypadku zatem odejście od realnego przekazu jest uzasadnione kompozycją i nasyconą kolorystyką¹⁶.

Komunikaty w grze są typu oferującego, co również ułatwia depersonalizację oraz odrealnienie sytuacji, ale niestety otwiera gracza na bezrefleksyjność. Każdy rodzaj zabijania jest amoralny, ale w tej sytuacji, gracz nie ma potrzeby zastanawiania się nad tym, tylko ma za zadanie wypowiedzieć wojnę swoim wrogom i przywrócić pokój w swoim królestwie. Gra nawiązuje do czasów średniowiecznych rycerzy, filmów fantazy. Twórcy gry opisują historię narodu zwanego „Zakonem”, który aby zaprowadzić pokój musi zacząć czcić swoją broń jak boga. „Jedyną szansą na obronę jest atak, a dumne ze swojego wyjątkowego rzemiosła narody popadły w obsesję na punkcie kultu walki, zamieniając broń w

¹² M. Karczmazzyk, A. Nakonieczny, *Gry dla dziewczynek vs gry dla chłopców. Analiza wybranych gier przeglądankowych dla dzieci i młodzieży związanych z kształtowaniem tożsamości płciowej*, artykuł w przygotowaniu do publikacji.

¹³ A. Kacprzyk, *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Pareja” 2/2019(12), s. 130.

¹⁴ A. Andrzejewska, *(Nie)bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnień*, Akademia Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2008.

¹⁵ G. Kress, T. van Leuween, op. cit., 1996, s. 161.

¹⁶ M. Karczmazzyk, A. Wasilewska, „W” jak wojna, „W” jak wojsko. Dziecięce interpretacje rzeczywistości. Konteksty rozwojowe i edukacyjne, Wyd. AMW, Gdynia 2021.

religię. Każdy wierzy, że ich droga jest jedyną i poświęca się nauczaniu swojej polityki wszystkim innym narodom poprzez to, co ich przywódcy uważają za boską interwencję”¹⁷.

W opisie gry widać wyraźnie odniesienia religijne, a analogia do kultu broni, o której piszą autorzy gry ma zabarwienie negatywne¹⁸. Gracz ma bowiem walczyć z dominującymi narodami, które czczą swoją broń. Tego rodzaju ideologiczna perswazja może być niezrozumiała dla młodego odbiorcy, a tym bardziej kontrowersyjne jest wprowadzanie dyskursy religijnej i próba nadania broni statusu świętego przedmiotu. Język gry, symbole, ideologia i przekonania moralne w grze budzą niepokój.

Wszelkiego rodzaju tzw. „strzelanki” uczą dziecko agresji i niestety odbijają się negatywnie na jego rozwoju psychologicznym. Świat gier zastępuje mu realność, a czas spędzony przed komputerem mógłby być wykorzystany lepiej, np.: na wspólną edukację z rodzicem, ruch na świeżym powietrzu, czy też inne aktywności wnoszące więcej dla rozwoju psycho-fizycznego młodego organizmu. Przebywając długie godziny w wirtualnym świecie, gracz traci poczucie czasu i rzeczywistości i zaczyna przenosić zasady i zachowania z gry do prawdziwego życia. „Pojawiają się coraz poważniejsze kłopoty w kontaktach społecznych, spanie, jedzenie, potrzeby fizjologiczne stają się uciążliwą koniecznością, a sens życia ogranicza się do czasu spędzonego przed komputerem”¹⁹.

Gra nr 3 „Manhut”

Kolejną grą, która jest niebezpieczna dla dziecięcego odbiorcy jest Manhut. Dziecko jako gracz staje się wyjątkowym mordercą. Gra posiada modalność wysoką, jednak przeraża detalami realnego, mrocznego otoczenia, a klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności czy też lęku. Manhunt to gra niezwykle brutalna, przedstawiająca liczne zbrodnie, które są kluczem do sukcesu, bo dzięki zabijaniu gracz wygrywa. Komunikaty w grze są typu żądającego, wymuszają więc uwagę odbiorcy, a złe, wykrzywione twarze męskie, stają się synonimem stereotypowej władzy, siły i przemocy, bo ten kto ma broń i zabija, wygrywa. Niebezpieczeństwo tutaj polega na tym, że uczestnik, wcielając się w rolę „mrocznych” bohaterów, utożsamia się z nimi. Jak pisze Adrianna Kacprzyk: „Większość gier dostępnych w sprzedaży czy Internecie angażuje gracza w różnego rodzaju akty przemocy, okrucieństwa i zniszczenia”²⁰. A omawiana przeze mnie gra również wywołuje strach, agresję, brak empatii do ofiar, które należy zabić, a przez to dewaluje w dziecku rozwój takich wartości jak: dobro, wrażliwość na ludzką krzywdę ból i cierpienie.

5. Rekomendacja. Edukacja pokolenia przyszłości

Jako istoty rozumne uczymy się codziennie i robimy to często bardzo nieświadomie, ponieważ powszechny dostęp do informacji we współczesnym świecie cyfrowym jest konsekwencją rozwoju technologii i naszej auto-edukacji. Jak piszą Maria Ledzińska i Ewa Czerniawska: „Gdy nasz mózg odbiera różne doświadczenia, przetwarza docierające do nas bodźce, w wyniku reakcji biochemicznych zostaje w nim utrwalony ślad pamięciowy, tworzy się lub modyfikuje reprezentacja świata zewnętrznego lub wewnętrznego. Odbierane przez nas informacje łączą się ze sobą i tworzą naszą wiedzę deklaracyjną, dotyczącą faktów i wydarzeń, oraz proceduralną – dotyczącą umiejętności i nawyków”²¹.

Być może przyszłe pokolenia będą mogły kształcić się indywidualnie? Tak zwana auto-edukacja mogła by być świadomą pracą w zakresie auto-terapii, auto-medycyny niekonwencjonalnej, sztuki, psychologii, filozofii itp. Dzieci od małego nastawione na proces kreacji mogłyby pracować warsztatowo kształcąc swoje możliwości poznawcze w zakresie malarstwa, rozwoju fizycznego, muzyki, teatru, pisanie automatycznego czy też telepatii. Tego rodzaju dziś – być może rewolucyjne perspektywne postulaty na temat auto-edukacji – jutro staną się podstawą kształcenia najmłodszych. Intensyfikując procesy edukacyjne budować będziemy osoby holistycznie, a tylko w taki sposób można stymulować połączenia neuronowe naszych umysłów. Najnowsze badania pokazują, że można całkowicie

¹⁷ Źródło internetowe nr 3: <https://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=9,02.04.18>, 25.01.23.

¹⁸ M. Karczmarczyk, A. Wasilewska, „W” jak wojna, „W” jak wojsko. Dziecięce interpretacje rzeczywistości. Konteksty rozwojowe i edukacyjne, Wyd. AMW, Gdynia 2021.

¹⁹ K. Kowalewska, *Komputerowi mordercy*, „Kultura i Życie”, 1996/ 7, 12–16.

²⁰ A. Kacprzyk, *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Pareja” 2/2019(12).

²¹ M. Ledzińska, E. Czerniawska, *Psychologia nauczania: ujęcie poznawcze*, Wyd. PWN, Warszawa 2011, s. 43.

przebudować plastykę umysłu przez odpowiedni zestaw narzędzi, które wprowadzają naszą neuronalność mózgu na poziomy niebotyczne²².

W pedagogice dominuje obecnie nurt konstruktywistyczny, który polega na założeniu, że osoba ucząca się jest aktywnym uczestnikiem procesu uczenia się²³. Uczenie zatem jest procesem aktywnym, ma stanowić swoisty auto-dialog i stwarzać warunki do uczenia samodzielnego. Tylko zintegrowana edukacja, która jest w zgodzie z naturą, w zgodzie z pełnym procesem autoimmunologicznego samorozwoju organizmu może pozwolić na zmianę społeczną. Tylko my ludzie możemy sami sobie pomóc i możemy zmienić świat, który teraz się rozpada – zresztą za naszą przyczyną, bo to my pozwoliliśmy na jego koniec.

Jak mówi się jeden obraz wart jest więcej niż tysiąc słów. Dlatego wychowanie przez sztukę powinno również zająć czołowe miejsce w edukacji najmłodszego pokolenia. Sztuka to słowa duszy zamknięte w obrazach. Eksplorując świat sztuki odrzucamy świadomość i wchodzimy w połączenie z duszą. Tak oto duchowa przestrzeń staje się połączeniem z transcendencją. W procesie ekspresji twórczej uaktywniamy wszystko, co jest zapisane w naszej wyobraźni, sercu i emocjach. Dlatego tak ważne jest by od najmłodszych lat życia obcować w sposób aktywny ze sztuką w każdej formie. Tak rodzi się estetyka, łączenie wymiarów, eliminacja społecznych podziałów. To energetyczny twór, który rozwiązuje najgorsze sedno depresji, traumy, załamania. Sztuka i religia to połączone źródła siły. Powinny egzystować razem i w sposób świadomy i spójny wychowywać do wartości najmłodsze pokolenie.

Wnioski

Zasygnalizowane tu rozważania dotyczące nowego modelu edukacji eko-chrześcijańskiej stanowią dyskusję nad alternatywą kształcenia najmłodszego pokolenia we współczesnym cyfrowym świecie. Jak widać z powyższej, krytycznej analizy wybranych stron internetowych dla dzieci przeprowadzonej w tym artykule, silny i destrukcyjny wpływ mają media na wartości młodego pokolenia związane z wrażliwością, tolerancją, emancypacją, patriotyzmem. Dlatego moje rozważania to próba uchwycenie niewidzialnego z pozoru zmagania jakie odbywa się w przestrzeni społecznej, edukacji i naszej cyfrowej cywilizacji. Tylko współpraca nas wszystkich, nowy model edukacji najmłodszego pokolenia oraz misja zmiany społecznej może wyzwolić ziemię i społeczeństwo z choroby. Holistycznie zbudowana jednostka, z otwartą duszą i transcendentnym percypowaniem wszystkiego co ważne, mająca odpowiednie filtry nastawione na szczególną uważność będzie mogła budować nowy świat w zgodzie z jego naturalnym biegiem. To co zrobił człowiek w XXI wieku zdegradowało to, co dobre i piękne. Dlatego nowy człowiek, w nowym modelu edukacji eko-chrześcijańskiej, musi odwrócić ten kierunek druzgoczącej samozagłady i stworzyć siłę budującą nowe wartości dobre dla świata. Tylko tak ocalimy nasz ginący świat i tylko w ten sposób staniemy się samoświadomymi jednostkami.

Streszczenie:

W niniejszym artykule postaram się uzasadnić potrzebę alternatywy dla kształcenia najmłodszego pokolenia we współczesnym, cyfrowym świecie. Opiszę nowy model edukacji eko-chrześcijańskiej, w kontraście do destrukcyjnego wpływu mediów cyfrowych. Mam na myśli tutaj negatywny wpływ komunikatów medialnych, dostępnych w sieci, które rodzą choroby, frustracje, zaburzenia i lęki. Ich język, symbole, ideologia, przekonania moralne budzą niepokój w kontekście przekazywania przez nie odmiennie etycznych i religijnych wartości. Głównym celem badawczym będzie zatem krytyczna analiza wybranych gier internetowych dla dzieci. Metodologią wybraną do badania będzie metodologia jakościowa, a metodą badawczą analiza multimodalna Gunthera Kressa i Theo van Leeuwen. W niniejszym artykule będę analizować wybrane gry internetowe dla dzieci pod kątem ich modalności, przekazu ideologicznego, struktury, formy kompozycyjnej i ich relacji do pozostałych elementów danego komunikatu wizualnego.

Słowa kluczowe: edukacja eko-chrześcijańska, cyfrowy świat, media, krytyczna analiza, gry internetowe dla dzieci

Summary:

²² J. Dispenza, *Jak przeprogramować swój mózg. Przejmij kontrolę nad umysłem i przełam negatywne wzorce*. Wyd. Studio Astropsychologii, Białystok 2021.

²³ M. Ledzińska, E. Czerniawska, op. cit., s. 40.

A New Model of eco-Christian Education as an Alternative to Educating the Youngest Generation in the Modern Digital World, and the Destructive Impact of Digital Media.

In this article, I will try to justify the need for an alternative to educating the youngest generation in today's digital world. I will describe a new model of eco-Christian education, in contrast to the destructive influence of digital media. I am referring here to the negative impact of media messages, available online, which give rise to illnesses, frustrations, disorders. Their language, symbols, ideology, moral beliefs are of concern in the context of their transmission of differently ethical and religious values. The main research objective will therefore be a critical analysis of selected children's online games. The methodology chosen for the study will be qualitative and the research method will be a multimodal analysis by Gunther Kress and Theo van Leeuwen. In this paper, I will analyse the selected children's websites in terms of their modality, ideological message, structure, compositional form, and their relation to the other elements of the respective visual message.

Keyword: eco-Christian education, digital world, media, critical analysis, internet games for children

Bibliografia:

Aftab P., *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, tłum. B. Nicewicz, Warszawa 2003.

Andrzejewska A., *(Nie)bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnień*, Akademia Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2008.

Biała J., *Zagrożenia w wychowaniu dziecka we współczesnej rodzinie polskiej*, Kielce 2006.

Dispenza J., *Jak przeprogramować swój mózg. Przejmij kontrolę nad umysłem i przełam negatywne wzorce*, Wyd. Studio Astropsychologii, Białystok 2021.

Grzybowski J., *Cyfrowa infantylizacja świata – wyzwanie współczesności*, „Teologia Polityczna” , 2018-01-22.

Heller M., *Początek jest wszędzie. Nowa hipoteza pochodzenia Wszechświata*. Prószyński i S-ka, Warszawa 2002.

Kacprzyk A., *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Pareja” 2/2019(12), s. 122-134.

Karczmarzyk M., Nakonieczny A., *Gry dla dziewczynek vs gry dla chłopców. Analiza wybranych gier przeglądarkowych dla dzieci i młodzieży związanych z kształtowaniem tożsamości płciowej*, artykuł w przygotowaniu do publikacji.

Karczmarzyk M., Pater-Ejgierd N., *Dziecko w wirtualnej galerii. Analiza wybranych stron internetowych wielkich muzeów*.(w): *Pedagogika wczesnej edukacji – dyskursy, problemy, otwarcia*. pod red. D. Klus-Stańskiej, D. Bronk, A. Malendy, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2011.

Karczmarzyk M., Wasilewska A., „W” jak wojna, „W” jak wojsko. Dziecięce interpretacje rzeczywistości. Konteksty rozwojowe i edukacyjne, Wyd. AMW, Gdynia 2021.

Kozak S., *Patologia cyfrowego dzieciństwa i młodości: przyczyny, skutki, zapobieganie w rodzinach i w szkołach*, Warszawa 2014.

Kress G., van Leeuwen T., *Reading images. The Grammar of Visual Design*, Routledge, London 1996.

Ledzińska M., Czerniawska E., *Psychologia nauczania: ujęcie poznawcze*, Wyd. PWN, Warszawa 2011PWN, Warszawa 2011.

McLuhan M. *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa 2004.

Spitzer M., *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i nasze dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk 2013.

Trojanowska P., *Seksualizacja dzieci i młodzieży – przyczyny, przejawy, konsekwencje i propozycje przeciwdziałania*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, 13 (2), 2014, s. 55–78.

Wasilewska A., *Archetypy świata dziecięcego. Światy wyobraźni w narracjach dzieci*, Harmonia Universalis, Gdańsk 2013.

Netografia:

<https://teologiapolityczna.pl/ks-prof-jacek-grzybowski-cyfrowa-infantylizacja-swiatea-wyzwanie-wspolczesnosci>

<https://swietostworzenia.pl/2-aktualne/896-wiara-i-ekologia-czyli-o-swiecie-pelnym-harmonii-miedzy-ludzi-przyroda-zwierzetami-i-bogiem>

<https://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=9>; 25.01.23.