

Dominika Machnio

Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej

Kiedy komputer staje się bogiem. Dzieci z epoki obrazkowej

Urodzone w XXI dziecko nieomal od początku życia styka się z różnego rodzaju mediami, a posiadanie w domu komputera, inteligentnego telefonu mobilnego czy tabletu jest czymś niemal oczywistym¹. Zwłaszcza komputer zajął ważne miejsce w szkole, w pracy, w środowisku rodzinnym. Stał się niezbędną pomocą w nauce, pracy i zabawie. Powszechna dostępność nowoczesnych środków przekazu spowodowała, że wielu młodych ludzi uległo fascynacji światem wirtualnym, wybierając zmedializowaną i zwirtualizowaną formę spędzania wolnego czasu². Dzieci znacznie chętniej bawią się przed ekranem monitora niż na podwórku z rówieśnikami.

Komputer to oczywiście cenne źródło wiedzy, środek osiągania przyjemności. Jednak właśnie ta uniwersalność każe nam ponawiać pytanie o konsekwencje jego istnienia. Gdy dziecko korzysta z komputera, kształtuje się u niego typ odbioru inny niż w relacji bezpośredniej, co ma przeniesienie na jego sposób postrzegania otoczenia, wartościowania ludzi, zjawisk, może się także przyczynić do powstania negatywnych bądź pozytywnych emocji³. Problematiczny staje się sam odbiór i kształtowanie małego odbiorcy, a dokładnie, co podkreśla Piotr Sitarski, „zagadnienie przełoże-

¹ Por. M. Kondracka, *Wirtualne relacje dziecko – media elektroniczne: zagrożenia*, „Życie Szkoły” 2010, nr 1, s. 5.; Por. też definicję i opis multimedii dokonany przez D. Monet, *Multimedia*, przeł. P. Latko, Katowice 1999.

² Por. J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Warszawa 2009, s. 164.

³ Por. rozważania na temat szans i zagrożeń związanych z odbiorem przekazów w rzeczywistości wirtualnej P. Sitarskiego, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 158–159.

nia wewnątrztekstowych konstrukcji na społeczną rzeczywistość”⁴. Warto zatem przypomnieć, za Jadwigą Izdebską oraz Tomaszem Sosnowskim, że „dzieci wzrastają w kulturze obrazu i w związku z tym większość pierwszych doświadczeń dziecięcych ma charakter wizualno-medialny. Start dzieci w kulturze rozpoczyna się od kontaktu z telewizją, wideo i bardzo szybko również z komputerem, internetem”⁵. Możemy więc śmiało powiedzieć, że życie we współczesnym społeczeństwie toczy się pośród obrazów.

Świat wirtualny w życiu dziecka

Przestrzeń wirtualna, „powołana do istnienia” za sprawą najnowszych technologii, jest dla większości ludzi, a tym bardziej dla dziecka, bardzo interesująca, m.in. z tego względu, iż wyraźnie kontrastuje z rzeczywistością. Przebywanie w wirtualnym świecie pozwala na przezwyciężenie strachu, zmniejszenie poczucia samotności i izolacji. Nawiązywanie sieciowych przyjaźni pozwala znaleźć osobę bliską, którą dużo trudniej jest odszukać w świecie rzeczywistym. Z drugiej jednak strony, rzeczywistość wirtualna tak bardzo przypomina świat realny, że człowiek może się w nim zagubić⁶.

Według Józefa Bednarka, funkcjonowanie człowieka w rzeczywistości wirtualnej określają w decydującej mierze dwa kluczowe elementy:

1. Interakcyjność wysyłanych i odbieranych sygnałów;
2. Teleobecność, czy też złudzenie, polegające na wrażeniu, że jest się właściwie „tam”. Aby ten efekt uzyskać, potrzebne jest tzw. kompletne zanurzenie przynajmniej dwóch najważniejszych zmysłów, zazwyczaj wzroku i dotyku. Chodzi o uzyskanie efektu tzw. rzeczywistości wirtualnej⁷.

Można śmiało stwierdzić, iż wirtualna rzeczywistość zajmuje dziś coraz ważniejsze miejsce w życiu dziecka, przekładając się niestety na jego relacje z otoczeniem. Ten sztuczny świat niejednokrotnie jest bardziej interesujący i zrozumiały dla młodego umysłu aniżeli codzienna rzeczywistość. Dziecko często szuka w rzeczywistości wirtualnej, cyberprzestrzeni czy w wirtualnych światach oparcia, którego nie znajduje w realnym świecie. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że tam znajdzie odpowiedzi na swoje problemy, ale nie zawsze są to odpowiedzi właściwe. Aby dziecko nauczyło się wyodrębniać te dwa światy i odseparowywać je od siebie, potrzebuje wsparcia

⁴ Tamże, s. 158.

⁵ *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*, t. 2, red. J. Izdebska, T. Sosnowski, Białystok 2005, s. 105–106.

⁶ Por. J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Warszawa 2009, s. 27–28.

⁷ J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Warszawa 2002, s. 278.

ze strony najbliższego otoczenia. A to bywa trudne, ponieważ dzieląca te światy granica jest zamazana⁸.

Właściwe korzystanie z komputera przez dzieci jest bardzo istotne, ponieważ odnosi się do naturalnej potrzeby rozwoju młodych ludzi oraz udziału w eksplorowaniu świata za pomocą nowoczesnych technologii. Dostęp do sieci umożliwia łatwość w wyszukiwaniu potrzebnych informacji. Pracując przy komputerze, dziecko samodzielnie podejmuje decyzje, uczy się, w jaki sposób może wykorzystać jego funkcje. Dzięki niemu odkrywa świat, rozwija swoje zainteresowania, poprawia pamięć i poszerza wiedzę. Przy pomocy różnego typu programów komputerowych dziecko ma możliwość pobierania nauki oraz czerpania radości z zabawy. Jednakże należy pamiętać, że to rodzice mają największy wpływ na to, jaką rolę ten wirtualny świat będzie pełnił w życiu ich dziecka. To oni decydują o tym, co dziecko robi przy komputerze oraz ile czasu na to przeznacza.

Dzięki powszechnej dostępności komputera i internetu ta forma rozrywki staje się najatrakcyjniejsza, jednocześnie zajmując w życiu dziecka coraz ważniejsze miejsce. Zgodnie z tym, co możemy zaobserwować, dzieci najczęściej używają komputera do zabawy, a podstawowym do tego narzędziem są gry komputerowe, których popularność nie słabnie wśród młodych ludzi. To rodzaj rozrywki dostarczający wielu wrażeń, atrakcyjnych dla młodego umysłu. Gry stanowią formę relaksu, dziecko może bowiem wcielić się w wybraną przez siebie postać i na chwilę oderwać się od rzeczywistości. W tym przypadku istnieje niebezpieczeństwo związane z utratą poczucia rzeczywistości, jeśli dana gra za bardzo pochłonie młodego gracza⁹. W ostatnich latach pojawiło się również coraz więcej portali zaprojektowanych specjalnie dla dzieci, które przyciągają odbiorców barwną grafiką i ciekawą treścią. Najczęściej na tego typu stronach możemy znaleźć wiele gier i zabaw o charakterze edukacyjnym. Ich obsługa jest intuicyjna, stworzona przede wszystkim z myślą o najmłodszych użytkownikach. Pośród tej zawartości znajdują się różnego typu kolorowanki, puzzle, gry logiczne, labirynty lub rozsypanki, które nie tylko bawią, ale i uczą, dziecko cieszy się zabawą, jednocześnie nabywając umiejętności. Przy pomocy takich stron młoda osoba może poćwiczyć logiczne myślenie, refleks, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową. Uczy się, że należy postępować według określonych reguł, jeśli chce się z powodzeniem ukończyć konkretne zadanie. Internet bogaty jest również w strony zawierające wszelkiego rodzaju teksty literackie oraz wiersze kierowane do najmłodszych. Mali internauci

⁸ A. Andrzejewska, *Dziecko w świecie rzeczywistym i wirtualnym*, [w:] *Patologie w cyberswiecie*, red. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek, Radom 2012, s. 45–47.

⁹ Por. J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Cyberswiat. Możliwości i zagrożenia*, Warszawa 2009, s. 169–170.

lubią też przeglądać strony swoich ulubionych seriali telewizyjnych czy grup muzycznych, gdzie znajdują wiele informacji. Sieć może posłużyć także dzieciom do ukazania innym swojego wnętrza, np. poprzez pisanie historyjek, opowiadań, prowadzenie blogów, prezentowanie swojej twórczości plastycznej¹⁰.

Zagrożenia ze strony komputera i internetu

Internet i komputer to dobra niewątpliwie przydatne w naszym życiu, gdyż ułatwiają wiele spraw oraz służą rozwojowi, ale nie należy zapominać, że mogą one stać się narzędziami niebezpiecznymi. Dorastanie człowieka jest dość specyficznym okresem, przed młodą osobą pojawia się wiele problemów, pytań oraz rozterek. Najlepiej, gdy młody człowiek w tym czasie czuje bliskość drugiej osoby i wie, że może liczyć na czyjąś pomoc oraz wsparcie. Niestety, nie zawsze tak może być, w obecnych czasach najlepszym towarzyszem i tzw. lekarstwem „na wszystko” staje się komputer oraz dająca poczucie wolności przestrzeń internetu czy wirtualnych światów *Second Life*, co w dużej mierze zaspokaja potrzeby młodej osoby. Mali, ale także młodzi użytkownicy nie są jednak świadomi mnogości niebezpieczeństw i zagrożeń, które mogą napotkać podczas swojej wędrówki po wirtualnej rzeczywistości¹¹.

W dzisiejszym świecie mamy do czynienia z wieloma zagrożeniami, a w dobie nowoczesnych technologii i nowinek technicznych wciąż dochodzą nowe, które w charakterystyczny dla siebie sposób wpływają na życie ludzkie. XXI wiek to era komputerów i mediów cyfrowych, a zagrożenia z ich strony można porównać do nadużywania alkoholu czy narastającego problemu używek. Uzależnienie od rzeczywistości wirtualnej działa na podobnej zasadzie jak to, które dotyczy nadużywania substancji psychoaktywnych. Należy także położyć nacisk na fakt, iż niepowodzenia dziecka w nauce czy narastające problemy wychowawcze są mocno związane z uzależnieniem. Niestety, bardzo często ten problem jest przez rodziców bagatelizowany, a często nawet niezauważany.

Uzależnienie od komputera, a zwłaszcza od gier komputerowych i internetu zalicza się do najniebezpieczniejszych skutków nieustannego korzystania z technologii informacyjnych. Nowe media w bardzo intensywny sposób oddziałują na ludzki organizm, dostarczając różnorodnych wrażeń

¹⁰ M. Kuciński, *Dzieci a Internet*, [w:] *Internet a relacje międzyludzkie*, red. E. Laskowska, M. Kuciński, Bydgoszcz 2010, s. 160.

¹¹ J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, red. M. Jędrzejko, Pułtusk 2006, s. 83–86.

zmysłowych, słuchowych i wzrokowych, a także dotykowych i dając złudzenie realności. Taktylność, teleobecność i telematyczność, a także symulacja stanowią bowiem swoiste cechy owej przestrzeni wirtualnej, pozwalające zanurzonemu w niej uczestnikowi na głębszy jej odbiór. Zachowania uzależniające to powtarzający się nawyk, który zwiększa ryzyko choroby i związanych z nią problemów osobistych oraz społecznych.

Zachowania uzależniające są często subiektywnie odczuwane jako „utrata kontroli” – pojawiają się pomimo świadomych wysiłków zmierzających do ich powstrzymania lub ograniczenia. Typowa jest natychmiastowa krótkotrwała nagroda oraz późniejsze szkodliwe i długotrwałe następstwa. Próbom zmiany tych zachowań – w wyniku terapii bądź z własnej inicjatywy – towarzyszy zazwyczaj wysoki współczynnik nawrotów¹².

Termin uzależnienie od internetu (*Internet Addiction Disorder* – IAD) pojawił się już w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, a został upowszechniony głównie za sprawą prac Kimberly Young. Zamiennie używane są również pojęcia: zespół uzależnienia od internetu, www – holizm, interholizm, cyberuzależnienie, siecioholizm, sieciozależność. Young już w 1998 roku wyróżniła pięć rodzajów *Internet Addiction Disorder*:

- erotomania internetowa (*cyber-sexual addiction*), czyli nałogowe poszukiwanie w sieci materiałów pornograficznych,
- uzależnienie od związków wirtualnych, często tłumaczone jako socjomania internetowa (*cyber-relationhip addiction*), czyli uzależnienie od kontaktów z ludźmi przez internet,
- uzależnienie od sieci (*net compulsion*): obsesja śledzenia nowinek w internecie, stałe włączanie się do gier on-line, uczestnictwo w aukcjach internetowych itp.,
- przeciążenie informacyjne, przymus pobierania informacji (*information overload*) – nałogowe przeglądanie baz danych, gorączkowe przerzucanie informacji, udział w wielu listach dyskusyjnych,
- uzależnienie od komputera (*computer addiction*), czyli przymus spędzania czasu przy włączonym komputerze¹³.

Użytkownicy komputerów są narażeni na częstsze bóle głowy, niejednokrotnie będące skutkiem monotonnych czynności czy natłoku pracy. Nieprzewietrzone pomieszczenie i ostre światło mogą wywołać migrenę. Plecy i kark to kolejne narażone miejsca ciała, zbyt długa pozycja siedząca (nierzadko również zła postawa ciała) powoduje bóle w tych okolicach,

¹² M. Griffiths, *Gry i hazard: uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańsk 2004, s. 10–13.

¹³ K. Young, P. Klausning, *Uwolnić się z sieci. Uzależnienie od internetu*, Katowice 2009, s. 15.

następstwem tego może być m.in. skrzywienie kręgosłupa. Nerwy, mięśnie oraz ścięgna ulegają bowiem przeciążeniu¹⁴.

Poważne zagrożenie dla rozwoju moralnego dziecka stanowią różnego rodzaju treści pornograficzne, łatwo dostępne w sieci. Młody użytkownik może znaleźć nieodpowiednie dla niego treści, chociażby podczas wyszukiwania potrzebnych informacji do szkoły, czy odrabiania zadania domowego. Psychologowie są zgodni co do tego, że styczność dziecka z materiałami o tematyce pornograficznej ma bardzo demoralizujący wpływ na jego młodą psychikę. Wiąże się to z kwestią ludzkiej seksualności, pornografia pokazuje bowiem fałszywy czy zniekształcony obraz świata, bo przedstawione relacje między kobietą i mężczyzną nie odzwierciedlają tych rzeczywistych¹⁵.

Według badań przeprowadzonych przez Fundację Dzieci Niczyje i Gemius SA.:

- 68% dzieci otrzymuje propozycje spotkań od osób poznanych w sieci,
- 44,6% dzieci korzysta z propozycji spotkań,
- jedynie 23,6% dzieci informuje rodziców o spotkaniach z osobami poznanymi w sieci,
- 28,4% rodziców nie dostrzega żadnych zagrożeń dla dzieci korzystających z internetu,
- 71% dzieci trafia na materiały pornograficzne (63% przypadkowo),
- 51% dzieci trafiła na materiały z brutalnymi scenami przemocy (61% przypadkowo),
- co czwarte dziecko deklaruje, że rodzice nigdy nie interesują się tym, co robi w internecie,
- jedynie 10% dzieci deklaruje regularną opiekę rodziców podczas korzystania z sieci¹⁶.

Kolejne zagrożenie dla dziecka mogą stanowić gry sieciowe i komputerowe, w których dominuje przemoc i agresja. Młody gracz wciela się w postać, której głównym zadaniem jest przejście misji, pokonując przy tym nieprzyjaciół, często właśnie odbierając im życie przy pomocy przeróżnych narzędzi. Tego rodzaju gry mogą spowodować ukształtowanie się u dziecka konkretnych zachowań i postaw, które nie są tolerowane w danej społeczności. Wzrastając w „środowisku wirtualnym” przesyconym brutalnością i przemocą, młody człowiek stopniowo traci swoją wrażliwość i empatię.

¹⁴ J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, ..., s. 86–88.

¹⁵ O. Jabłonko, *Internet jako jedno z zagrożeń moralnych i intelektualnych ucznia*, [w:] *Uczeń wobec wyzwań współczesności*, red. A. Rogalska-Manasińska, B. Banasiak, Łódź 2010, s. 87.

¹⁶ Ł. Wojtasik, *Charakterystyka zagrożeń dla dzieci w Internecie*, www.dziekowsieci.pl [dostęp 27.04.2013].

Badania wykazały, że 62% młodych ludzi grywa w gry, które polegają na zabijaniu, a z kolei 82% gra w te zawierające przemoc i agresję. Według opinii psychologów tego typu kontakt z przemocą, czy to w komputerze, internecie czy telewizji, prowadzi do oswojenia się z nią, a nawet ośmiela do stosowania jej w rzeczywistości. Częste oglądanie scen śmierci, okrucieństwa, cierpienia fizycznego, jak i psychicznego powoduje zaciekawienie, a także wywołuje silne stany emocjonalne u odbiorcy, które mogą w sposób destrukcyjny wpłynąć na jego psychikę. Na domiar tego młodzi gracze często zaczynają przenosić swoje zachowania z rzeczywistości wirtualnej do świata rzeczywistego, chodzi tu w głównej mierze o zachowania agresywne w stosunku do rówieśników, nauczycieli czy innych członków społeczeństwa, które coraz częściej można obecnie obserwować w szkołach czy na ulicach¹⁷.

Internet oraz gry komputerowe są zagrożeniem także i dla rozwoju intelektualnego dzieci. W dzisiejszych czasach korzystanie z tradycyjnych źródeł wiedzy stopniowo zanika, wielu młodych ludzi częściej sięga po informacje znajdujące się w bazach sieci, jest to bowiem wygodniejszy i szybszy sposób na uzyskanie tego, czego się szuka, ale nie tylko. Uczeń piszący wypracowanie, czy też inną formę wypowiedzi pisemnej, może posłużyć się zasobami internetu. Wystarczy, że wpisze do wyszukiwarki odpowiednie hasło i jego oczom ukazuje się mnogość stron zawierających poszukiwane informacje. Jednak występuje tutaj pewna przeszkoda, która wiąże się z wiarygodnością tejże treści, gdyż spora część tekstów znalezionych w sieci nie podlega weryfikacji. Zdaniem Rafała Olczaka, „młodzi ludzie masowo korzystają z Internetu, ale nikt nie uczy ich, jak weryfikować informacje. Co więcej, sami nauczyciele rzadko sprawdzają wiarygodność informacji, które uczniowie wydobyli z sieci”¹⁸.

Dodatkowym problemem, który zauważają obecnie nauczyciele, jest coraz częściej występujący brak umiejętności czytania ze zrozumieniem dłuższych tekstów. Młodzi użytkownicy internetu przyzwyczajają się do odbioru informacji w postaci obrazków z krótkim komentarzem, bardzo często posługują się też uproszczonym językiem w postaci skrótów i emotikonów.

Wielu specjalistów dostrzega coraz bardziej narastający problem dysfunkcji i zaburzeń, które pojawiają się u przedstawicieli kolejnych pokoleń. Są one przyczyną trwałych lub przejściowych, somatycznych lub psycho-

¹⁷ O. Jabłonko, *Internet jako jedno z zagrożeń moralnych i intelektualnych ucznia*, [w:] *Uczeń wobec wyzwań współczesności...*, s. 88.

¹⁸ R. Olczak, *Internet – wiarygodne czy niewiarygodne źródło informacji*, [w:] *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, red. T. Lewowicki, B. Siemieniecki, Toruń 2008, s. 180–189.

logicznych niepełnosprawności. Psychika człowieka, a w szczególności dziecka, to przestrzeń bardzo wrażliwa i delikatna, narażona na wiele niebezpieczeństw, to od niej zależy właściwe funkcjonowanie jednostki ludzkiej w społeczeństwie. Poważnym zagrożeniem dla tego obszaru jest już wspomniane wcześniej uzależnienie, którego powodem może stać się technologia informacyjna. Objawia się ono odseparowaniem od świata zewnętrznego, izolacją, strachem przed kontaktem z innymi ludźmi, nabraniem odporności na zło przy pomocy gier komputerowych obfitujących w przemoc i agresję. Według Adama Kłodeckiego,

zdarzają się już kilkunastoletni pacjenci z całym zespołem objawów uzależnienia od komputera. Przypominają one zaburzenia nerwicowe, niepokoje, lęki, zaburzenia snu, a w sferze fizjologicznej – nadmierne pocenie się, nadprzemienne uczucie gorąca i zimna, moczenie się. Takie dzieci czują się źle, kiedy nie mają przed sobą włączonego monitora¹⁹.

Z kolei Maciej Tanaś dokonał podziału zagrożeń od strony dydaktycznej i psychicznej, mogących wystąpić na skutek zbyt częstego przebywania w wirtualnej rzeczywistości. Wyodrębnia on zaburzenia związane z funkcjami poznawczymi, co staje się przyczyną wystąpienia trudności szkolnych. Mogą pojawić się nieprawidłowości w logicznym myśleniu, kłopoty z pamięcią, uwagą, poczucie ogólnego zagubienia, zachowania obsesyjno-kompulsywne. Jeśli one się pojawiają, młody człowiek może mieć poważne problemy z nauką, ale bez komputera odczuwa poważny dyskomfort psychiczny²⁰. Obecnie w coraz większej ilości rodzin można zaobserwować widoczne osłabienie więzi i zaufania pomiędzy dziećmi i rodzicami, emocjonalna spójność uległa zmniejszeniu, a więzi wspólnotowe stopniowo się rozluźniają. Dostrzec można również narastające odseparowanie się rodzin od grup społecznych, apatię i smutek w życiu rodzinnym. Młodych ludzi bardzo często nęka także poczucie utraty bezpieczeństwa, rodzina powoli przestaje być dla nich ostoją, a sami stają się zamknięci na świat zewnętrzny, stroniąc od wszelkich kontaktów z innymi. Wzmaga się w nich bunt wobec powstałej okoliczności, a wtedy mogą pojawić się gwałtowne emocje, agresja w stosunku do innych i zachowania irracjonalne wobec siebie. Młodzież, a szczególnie dzieci odczuwają lęk i zaniepokojenie o własną przyszłość, czują się bezsilne, dlatego też wybierają ucieczkę do „wirtualnego świata”, w którym mogą znaleźć ukojenie i spokój²¹.

¹⁹ A. Kłodecki, *Przyjaźń z komputerem – korzyść czy zagrożenie*, „Twoje Dziecko” 2000, nr 6, s. 64.

²⁰ M. Tanaś, *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomagane komputerowo*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne” 1993, nr 3, s. 107–109.

²¹ J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia...*, s. 164–165.

Podsumowanie

Nie można zaprzeczyć, że komputer oraz internet posiadają wiele zalet, umiejętne korzystanie z tych technologicznych dóbr może bawić i uczyć, a jednak niosą one wiele zagrożeń, w szczególności dla dzieci, które co prawda z łatwością korzystają z komputera, lecz na ogół nie są świadome ryzyka, z jakim się to wiąże. Technologia informacyjna rozwija się intensywnie i w bardzo szybkim tempie, nie sposób więc wyeliminować wszystkich płynących z niej zagrożeń. O wiele lepsza i skuteczniejsza w tej walce jest odpowiednia profilaktyka, która powinna rozpoczynać się od najmłodszych lat. Negatywnym oddziaływaniom mediów można przeciwdziałać za pomocą dobrze zorganizowanej edukacji, pamiętając o tym, że nie można jej opierać wyłącznie na kształceniu umiejętności technicznych. Zadaniem szkoły powinno więc stać się przeciwdziałanie zagrożeniom poprzez uświadamianie uczniom niebezpieczeństw, z jakimi mogą się zetknąć, uczenie racjonalnego korzystania z komputera. Natomiast najważniejszym zadaniem dla rodziców jest odpowiednie zorganizowanie czasu wolnego dzieci.

Dominika Machnio

When computer becomes god. Children of the image-oriented era

Every day children from an early age systematically, with great interest and fascination enter the world of electronic media. Computers have become parts of their everyday life. Unfortunately, excessive use of computers and the Internet by children can have very serious repercussions. Children who depend on computer expose themselves for the emotional cut off from the outside world. So it is important to prevent these threats early by both the parents and the school.