

Henryk Noga, Jana Depešova, Mária Vargova

Aksjologiczne wyzwania wobec socjalizacyjnych treści medialnych i multimedialnych

Kultura i cywilizacja, będące ideową emanacją naszego życia i aktywności, niosą nowe wyzwania określane jako postmodernizm lub ponowoczesność. Niekiedy – jak wiadomo – mówi się o nowej fazie w rozwoju ludzkości i o zupełnie nowych czasach. Bez wątplenia należy także mówić o nowym człowieku, człowieku ponowoczesnym, umiejącym funkcjonować w zmieniającej się rzeczywistości społecznej, kulturowej czy gospodarczej. Przekonanie o wzrastającym znaczeniu kultury jako podstawowego czynnika wzorotwórczego znacząco i nieodwracalnie przekształca styl i sposób życia człowieka. Dominantą współczesnej kultury jest postmodernizm [21]. Według postmodernistów, nowego człowieka charakteryzuje:

- radykalny pluralizm rozumiany jako uniwersalna i powszechna zasada określająca wszelkie przejawy ludzkiego życia. Pluralizm jest wartością pozytywną i nierozzerwalnie związaną z demokracją, tolerancją i różnorodnością. Pozwala to funkcjonować obok siebie różniącym się od siebie strukturom. Otwartość i pluralizm daje prawo do swobodnej ekspresji i nieskrępowania we wszystkich obszarach życia;

- uznawanie jako równoprawne najróżniejszych form wiedzy i koncepcji życia;

- antytotalitaryzm rozumiany jako postawa człowieka kierującego się racjonalnością i budującego symboliczną reprezentację świata, zwaną wiedzą.

Sygnalizując zagadnienia postmodernizmu w treściach medialnych i multimedialnych, na początku artykułu scharakteryzowano człowieka ponowoczesnego będącego odbiorcą treści przekazywanych przez media i multimedia. Ze względu na ograniczony charakter opracowania zwrócono uwagę na wybrane treści prasowe, telewizyjne i „komputerowe”.

Zanik aksjonormatywnego ładu społecznego jako przejaw postmodernizmu

Aksjonormatywny ład społeczny to uporządkowany porządek wyborów, oparty na przyjętej hierarchii wartości, wyznaczający porządek dążeń jednostki ludzkiej. W takim rozumieniu osobowość może być pojmowana jako ciągłe tworzenie ładu moralnego w sobie, a także odpowiedniego ładu w otaczającej człowieka rzeczywistości. Na tej podstawie wyodrębniamy ład jednostkowy i ład społeczny. Podmiotem

ciągłego tworzenia ładu jednostkowego jest osobowość ludzka; chodzi tu o ład myśli, ich wewnętrzną i logiczną spójność, ich hierarchizację, podporządkowanie, sprowadzenie do najogólniejszych zasad i tworzenie w ten sposób jednolitego obrazu świata, ale też i własnego miejsca w świecie rzeczy i ludzi. Tworzenie takiego ładu w sobie i poza sobą dokonuje się na przestrzeni całego życia ludzkiego [1].

Wydaje się, że postmodernistyczna rzeczywistość powoduje rozchwianie aksjonormatywnego ładu społeczno-moralnego. Oznacza to, że jednostki i grupy wielokrotnie zapominają o wartościach moralnych, że są one lekceważone lub że nie ma na nie miejsca w jednostkowej i społecznej świadomości, co może oznaczać brak elementarnej wiedzy na ten temat.

Elementy składowe, konstytuujące rozchwianie ładu społeczno-moralnego w polskim społeczeństwie opisywał Józef Majka. Na pierwszym miejscu wymienił kryzys prawdy oznaczający zakłamanie w życiu społecznym, przejawiający się m.in. w:

- dziedzinie ideologicznej, z jej indoktrynacją młodego pokolenia,
- zafałszowaniu języka społeczno-politycznego – języka moralności,
- budowaniu tzw. „socjalistycznego systemu wartości”,
- oportunistycznym, oznaczającym obłudę wypowiedzi – wypowiedzi według życzenia,
- braku odpowiedzialności za wypowiedziane, głoszone treści. Wynikał on z monopolu władzy na informację, z cenzury, z „prawa” do tajemnicy państwowej [10].

Nową sytuację społeczno-moralną okresu liberalizmu i postmodernizmu, zdaniem wielu moralistów, wyznacza:

- skrajny, nieliczący się z dobrem wspólnym indywidualizm,
- praktyczny materializm,
- nade wszystko – moralny relatywizm.

Głównymi kategoriami, wokół których koncentruje się działanie człowieka systemu liberalnego, są:

- swoiste pojmowanie dobra i zła,
- wolność jako przymiot i prawo osoby ludzkiej,
- pluralizm jako cecha kultury,
- tolerancja jako regulator życia społecznego.

Moralność postmodernistyczna opiera się na przekonaniu, że każdy człowiek może czynić i zaniechać wszystko, co zechce, bowiem:

- wszystko jest tyle samo warte,
- każdy może mieć swoją własną prawdę,
- każdy może mieć swoje własne dobro moralne,
- nie istnieje żadne absolutne kryterium poznawcze, etyczne, estetyczne dobra i zła,
- nie istnieje obiektywna prawda.

Treści pism młodzieżowych

Wolność, którą cieszą się media, niesie ze sobą z jednej strony wiele pozytywnych skutków, z drugiej jednak pojawiają się liczne zagrożenia. Odbiór przekazów (programów) rozstrzyga się po stronie odbiorczej.

Jeśli chodzi o pisma młodzieżowe, to ze względu na ich wielość i różnorodność możliwe jest tutaj podanie jedynie informacji natury ogólnej. Są to zatem pisma kolorowe, zawierające wiele zdjęć, zwłaszcza idoli muzyki młodzieżowej. Publikują ponadto plotki z życia gwiazd, o aktorach, informacje na temat miłości i seksu, filmu, urody, mody, zawierają także reklamy.

Nie tylko jednak treści, ale sposób ich przedstawiania może wzbudzać kontrowersje. Pisma te bowiem kreują ponowoczesną rzeczywistość, lansując pewne wzorce zachowań i wzory osobowe. Na podstawie analizy pisma „Bravo” można powiedzieć, że lansowany jest następujący model: dziewczyna dba jedynie o wygląd zewnętrzny: cerę, włosy, paznokcie itd. Jeśli zaś dziewczyna poznaje chłopaka, to na początku powinna sprawdzić, spod jakiego jest znaku zodiaku [3].

W pismach młodzieżowych przedstawiany jest zatem nadzwyczaj ubogi ideał osobowy. Dziewczyna skoncentrowana jest właściwie jedynie na swoim wyglądzie zewnętrznym, który w istocie decyduje o jej powodzeniu – dostrzegamy tutaj model dziewczyny ponowoczesnej, wyzwolonej. Warto zwrócić uwagę, że w analizowanych pismach przeznaczonych dla młodzieży propaguje się specyficzne podejście do sfery seksualnej, która jest całkowicie oddzielona od miłości, oczywiście także od miłości małżeńskiej. Pomija się przy rozważaniu tych tematów całkowicie aspekty społeczne, moralne czy religijne, propagując wzory hedonistycznego zachowania, łatwe i nie wymagające wysiłku, odwołujące się do najbardziej powierzchniowej sfery życia człowieka. Przy okazji prezentacji tych treści nie wspomina się o odpowiedzialności za podejmowane czyny.

Postmodernistyczne oddziaływanie treści przekazów telewizyjnych

Sygnalizując rolę telewizji, a zwłaszcza jej znaczenie aksjologiczno-społeczne w przekazywaniu wzorów i modeli propagujących ponowoczesnego człowieka i ponowoczesny sposób funkcjonowania w społeczeństwie, należy zwrócić uwagę na to, że telewizja, podobnie jak inne media, oddziałuje poprzez treści, ale także poprzez czas, który odbiorca im poświęca. Możemy więc powiedzieć o oddziaływaniu indywidualnym, ale także o oddziaływaniu, które wpływa na funkcjonowanie rodziny.

O ile technika w nowoczesności sprzyjała opanowywaniu natury, tak w postmodernizmie możliwości techniki, także techniczne możliwości mass mediów, wypierają naturę, również wówczas, kiedy funkcjonuje ona poprawnie.

Lansowany przez telewizję, szczególnie poprzez reklamy, konsumpcyjny styl życia, związany jest bezpośrednio z industrializacją i komercjalizacją. Przedstawiane w programach telewizyjnych i reklamach takie dziedziny życia, jak nauka, kultura, sport, a nawet religia podporządkowane są zasadom gry rynkowej. Aby jednak możliwa była komercjalizacja, niezbędny jest wzrost konsumpcji dotyczący coraz większej liczby klientów. Odbiorca programów telewizyjnych jest zachęcany do konsumpcyjnego stylu życia poprzez nieustannie doskonałą sztukę marketingu oraz rozbudowany przemysł reklamowy. Tak więc konsumowane są dobra wytwarzane w nadmiarze.

Również współczesny postmodernistyczny człowiek w ogromnym stopniu „konsumuje” dobro, którym jest informacja, wręcz zachłystuje się stworzonymi przy pomocy wyrafinowanych technik kolorowymi obrazami, będącymi synonimem nieograniczonych możliwości, czy też nieograniczonej wolności. Propagowana przez media potrzeba spontanicznego samostanowienia skłania go do odrzucenia związków z tradycją konwenansów.

Bezpośrednio z powyższym związany jest proces globalizacji, będący formą dominacji i zależności, której istotą jest podporządkowanie peryferii normatywnemu centrum, mającemu edukować świat w sposób cywilizowany [14].

W programach telewizyjnych, a także w analizowanych wcześniej czasopiśmie dla młodzieży można zauważyć zasygnalizowane wyżej zjawiska – przejawy aksjologiczno-społeczne postmodernizmu. Są to: konsumpcjonizm, uniformizacja oraz globalizacja.

Reklamy poprzez ukazywanie określonych wzorców promują konsumpcyjny styl życia, kształtują potrzebę posiadania nowych i coraz to nowszych produktów, czy też zdobywania nowych doświadczeń [9]. Funkcją reklamy oprócz informowania, nakłaniania, przypominania i wzmacniania jest również tworzenie u widza przekonania o przynależności do określonych wspólnot. Używając określonych produktów można zostać zaliczonym do ludzi nowoczesnych, oszczędnych, pozbawionych stresu itp.

Rola socjalizacyjno-wychowawcza komputera i multimediiów

Treści gier komputerowych

Gry komputerowe należy także analizować pod kątem treści. Dla dziecka zacieiera się granica pomiędzy światem rzeczywistym a tym oglądanym na ekranie komputera. Oddziaływanie poszczególnych treści na psychikę gracza spotęgowane jest przez coraz doskonalszą grafikę, perfekcyjnie dobraną muzykę i efekty dźwiękowe. Ogólny klimat gry tworzony jest przez dźwięk, kolor i obraz [4, 17]. Powyższe elementy łącznie działają na psychikę odbiorcy. Świat gier jest odmienny od świata rzeczywistego.

Także wartości, które odgrywają priorytetową rolę w grach, nie zawsze są zgodne z tymi, które człowiek ceni w prawdziwym życiu. Wydaje się, że relatywność i względność wartości musi mieć wpływ na życie „komputerowców”. Zauważamy tutaj swoiste pojmowanie dobra i zła, przy czym w grach nie ma wyraźnej różnicy między dobrem a złem. Dlatego też gracz, który wykonuje złe czyny bez poczucia winy za nie, po pewnym czasie może zatracić umiejętność rozgraniczania dobra i zła.

Z badań przeprowadzonych w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego wynika, że wartości wyznawane przez „komputerowców” rzeczywiście ulegają zmianie. Dla „komputerowców” „bycie dobrym człowiekiem” nie przedstawia właściwie żadnej wartości.

Większość popularnych gier komputerowych powszechnego użytku zawiera treści agresywne, magiczne, czy wręcz pornograficzne. Gry komputerowe często zawierają elementy zafałszowujące moralność. Propagują brak odpowiedzialności, a nade wszystko lansują relatywizm. Treści gier zawierają przemoc, magię oraz pornografię.

Wielokrotnie jedynym przeznaczeniem domowego komputera stają się gry komputerowe propagujące **przemoc i wyszukaną agresję**. W ten sposób ogólnodostępne gry trafiają na najbardziej „podatny grunt”, jakim jest psychika dziecka.

W grach ogólnodostępnych na rynku przemoc jest czymś powszechnym, choć częstokroć tych gier nie zalicza się do gier agresywnych. Przykładem niech będą chociażby niektóre gry RPG (*role-playing games*), np. *Diablo* czy *Helen II*: „widać tylko poświętę wokół idącej postaci, słycać odgłosy stawianych kroków, chrupot powstających z ziemi kościotrupów, szelest skrzydlatych bestii” [10, s. 257].

Wiele popularnych gier komputerowych zawiera także **treści magiczne**. Dla przykładu w popularnej grze *Dungeons and Dragons* (*Lochy i smoki*) grający wciela się podczas walki w różne postaci, spotykają go różne wydarzenia. „Akcja toczy się w świecie magii [...]. Gra w sympatyczny początkowo sposób zwabia do królestwa magii, ciemności i piekła” [15, s. 91].

Także w grze *Doom* w pierwszym etapie pojawia się symbolika satanistyczna i masońska (głowa kozła wpisana w koło i ograniczona pentagramem, trójkąt z cyrklem i węgielnicą z wpisaniem w środek „Okiem Opatrzności”). Jednym z etapów gry jest nawet przygotowanie do czarnej mszy. Na ekranie ukazuje się ołtarz, wspomniany już trójkąt, a wszystko to wieńczy świeżo wyrwane, czerwone serce. Z przykrością trzeba stwierdzić, iż nie mamy tu do czynienia ze światem bajkowym, który uruchamiałyby wyobraźnię. Gdzie zło byłoby nazwane po imieniu, a dobro zawsze odniosłoby zwycięstwo. Prawda nie jest tu oczywista, jest raczej rozmyta i niepewna. Mamy tu nawet wielokrotnie do czynienia z okultyzmem [15, s. 91].

Magiczne umiejętności posiada także bohater gry przygodowej *Psychic Detective*. Gracz wnika w umysły napotkanych postaci, mogąc w nieskrępowany sposób uczestniczyć w ich życiu. Od obserwatora zdarzeń odbiorca gier komputerowych przeszedł więc do roli obserwatora życia [10, s. 227]. Przerażający jest fakt, iż można bez żadnych zobowiązań uczestniczyć w cudzym życiu.

Analizując treści gier komputerowych, możemy mówić dziś o **komputerowym przemyśle pornograficznym**. Wśród gier komputerowych znaleźć można te najprostsze: zestawy obrazków, rozbierane pokery, ale także gry stricte erotyczne a nawet tzw. cyberseks.

Pewien niepokój może wzbudzać już sam wygląd niejednej bohaterki gry komputerowej – młoda kobieta, skąpo ubrana, o nienagannych kształtach, a często jej pierwowzorem bywa jakaś znana modelka czy popularna aktorka.

Producenci gier komputerowych posuwają się jednak znacznie dalej. Wystarczy chociażby przytoczyć jako przykład grę o znaczącym tytule *Erotica Island*. „Nikt nikogo nie morduje. Nie leje się krew. Ale gra jest od lat 18. Dlaczego?” [11, s. 61]. Na to pytanie bardzo łatwo odpowiedzieć – wystarczy przeanalizować jej akcję. Wszystko dzieje się na wyspie, bynajmniej nie bezludnej. Bohaterem jest mężczyzna mający za zadanie „zbałamucić” siedem najpiękniejszych kobiet. Zadaniem gracza jest mu w tym pomóc. Nietrudno wyobrazić sobie, jak wyglądają bohaterki i jakże skąpe (o ile w ogóle) są ich ubiory.

Nie można oczywiście generalizować, twierdząc, że wszystkie gry zawierają w swej treści przemoc, pornografię czy magię. Są i takie, które rozwijają wyobraźnię przestrzenną, sprzyjają rozwijaniu umiejętności planowania strategicznego, poszerzają wyobraźnię, uczą podejmowania decyzji i zastanawiania się nad ich konsekwencjami.

Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież

Producenci gier komputerowych prześcigają się w pomysłach, aby zaskoczyć, olśnić i oszołomić graczy swoim nowym produktem. Czasami niestety usiłują zwrócić uwagę na swoje gry poprzez eskalację w nich przemocy. W wyniku tego gry coraz częściej przerażają ogromnym ładunkiem agresji i wyrafinowanego okrucieństwa. Według badaczy, wiele z nich (ok. 85–90%) przedstawia akty przemocy i destrukcji, pokazując śmierć i zniszczenie [15, s. 105–125].

W zdecydowanej większości gier głównym tematem są zmagania pojedynczych bohaterów lub całych armii z wirtualnym przeciwnikiem. Są one pełne scen przemocy, krew leje się obficie, a zwycięzcą zostaje ten, kto w sposób wyrafinowany i okrutny unicestwi przeciwnika. Bardzo często cała akcja sprowadza się tylko do jednego celu, a mianowicie: zabić wszystko, co się porusza. Bohater, w którego wcielił się sam gracz, ma za zadanie unicestwić wszystkie napotkane stworzenia, używając w tym celu rozmaitych narzędzi. To właśnie on – użytkownik komputera – jest w centrum toczącej się akcji i to on sam wybiera możliwości pokierowania nią. Żeby grać i wygrywać, musi identyfikować się z agresorem, czyli osobą dokonującą czynów przemocy. Bywa również, że agresja jest środkiem do osiągnięcia celu, występuje jakby przy okazji. Wielokrotnie gry są tak skonstruowane, że w polu widzenia uczestnika znajdują się przeciwnicy, a także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, pistoletem czy piłą mechaniczną. Dokładnie widoczni są atakujący przeciwnicy, akt zabijania oraz ich zakrwawione szczątki. Czasami istnieje możliwość ponownego obejrzenia zabitego przeciwnika z różnych punktów widzenia, można spojrzeć konającej ofierze w oczy, czy nawet podeptać zwłoki. Wszystko to odbywa się w odpowiedniej oprawie muzycznej, w towarzystwie krzyków, jęków ofiary czy odgłosów łamanych kości. Gracz, którym najczęściej jest dziecko, nie tylko ogląda te nasyczone przemocą „zabawy”, ale sam dokonuje czynów agresji.

Faktem jest, że gry komputerowe nie niosą groźby wyniszczenia biologicznego, ale człowiek przestaje być panem samego siebie i swojego czasu. Zdarza się także, że z powodu zaangażowania w gry komputerowe osoba wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej z rodzicami. Gry komputerowe określa się czasem w literaturze jako „elektroniczne LSD”.

Internet i jego możliwości w ponowoczesnym świecie

Internet jest jednym z czynników kształtujących nie tylko postawy społeczne, ale i moralne młodzieży – w szczególności dotyczące stosunku do dobra i zła [17, s. 41 i nast.].

Wśród korzystających z Internetu obserwuje się zjawisko uzależnienia podejmowanych decyzji od opinii znalezionych w Internecie (opinie, które nie zawsze są zgodne z prawdą). Nie należy zapominać również o tym, że dzięki Internetowi dzieci, bez względu na wiek, mają dostęp do filmów przesyconych przemocą, które poprzez zawarte w nich brutalne sceny sprawiają, że młody człowiek oswaja się z agresją, obojętnie na nią. Co prawda wprowadzane są ograniczenia poprzez stosowanie filtrów, np. rodzinnego, jednakże strony zawierające np. treści pornograficzne często mieszczą się na stronach o niewinnych tytułach. W Internecie jest bardzo dużo stron pornograficznych wypaczających pojęcie miłości i kształtujących w młodych ludziach przedmiotowe ujęcie płciowości, a nawet oferujących możliwość zarobkowania poprzez działania związane z szerzeniem pornografii. Użytkownicy

często wchodzą na strony niepożądane dlatego, że ich nazwy nie odzwierciedlają zawartości. Dlatego w niektórych przypadkach dostęp dzieci i młodzieży do sieci powinien zostać ograniczony.

Internet daje nieograniczone możliwości porozumiewania się. Jeśli wymieniamy poglądy z osobą poznaną przez sieć, to tak naprawdę nie wiadomo, kto siedzi „z drugiej strony ekranu” i czy treści, które czytamy, są prawdziwe. Anonimowość odbiorcy i nadawcy, szczególnie w odniesieniu do tak nieakceptowanych społecznie dziedzin, jak pornografia, jest niezwykle groźna ze względu na trudności wynikające z identyfikacji autora niecenzuralnych treści.

W przypadku nieustającego kontaktu z technologią informacyjną świat przez nią kreowany staje się z czasem światem wirtualnym, całkowicie zastępującym rzeczywistość, co nie pozostaje bez wpływu na kształtowanie osobowości, nie zawsze oczekiwanej przez społeczeństwo.

Pojawienie się komputerów spowodowało więc z jednej strony wzrost możliwości pracy intelektualnej, stymulując zmiany kulturowe i społeczne, ale z drugiej strony wytworzyło sztuczny, wirtualny świat, coraz trudniej odróżniany od rzeczywistości [20, s. 5]. Zastosowanie Internetu przyczynia się także do zagubienia prywatności ucznia, nawet w środowisku szkolnym i domowym. Coraz częściej młodzi ludzie próbują zamknąć się w czterech ścianach własnego pokoju, łudząc się, że w ten sposób znajdują choć chwilę dla siebie. Tymczasem podłączenie komputera do sieci sprawia, że coraz trudniej jest zachować anonimowość i spędzić chwilę w samotności. Kontakt z rówieśnikami, rodzicami czy nauczycielami zostaje coraz częściej ograniczony do minimum, gdyż młodzi ludzie wolą przeznaczyć czas na przesiadywanie przed ekranem monitora. Tymczasem życie w świecie mnogości informacji płynących z sieci, w którym każda sekunda jest tak cenna, sprawia, że użytkownik nie umiejący wyszukiwać interesujących go treści, gubi się. Problemem staje się więc wybór między tym, co pożądane, niezbędne a tym, co niepotrzebne, lub wręcz szkodliwe. Wynika z tego wniosek, iż z komputera należy korzystać poważnie, aby wirtualny świat nie przesłonił rzeczywistości.

Podsumowanie

Wydaje się, że obecnie dla zbyt wielu ludzi takie słowa, jak moralność, dobro, zło, wartość moralna to nic innego, jak puste dźwięki. Media i multimedia sprzyjają budowaniu przekonania, że czyny oraz słowa nie zawsze mają wymiar moralnego dobra lub zła.

Dzięki mass mediom i multimediom, oprócz zasygnalizowanych wcześniej treści, mamy zatem dostęp do informacji na temat:

- upadku moralności w sferze gospodarczej – moralności pracy, który przejawia się w zaniku związku między obowiązkami a prawami w dziedzinie życia gospodarczego,
- upadku moralności społecznej, przejawiającej się m.in. w takich postaciach, jak bezład w życiu społecznym, paraliż twórczej inicjatywy społecznej i gospodarczej,
- bezsilności wobec wszechwładzy biurokracji,
- upadku moralności, przejawiającym się w aborcji, narkomanii i pospolitym bandytyzmie, alkoholizmie.

Ponowoczesny człowiek funkcjonuje w ponowoczesnych czasach, w których media i multimedia odgrywają niezaprzeczalną rolę. Aby pozostał on dalej indywidualnym, odrębnym bytem, z wszystkimi przymiotami konstytuującymi go jako osobę, winien mieć także świadomość roli mediów i multimediów.

Podnoszenie wartości osoby ludzkiej, także w czasach ponowoczesności, wino odbywać się:

- na płaszczyźnie kształtowania postaw — sięgając do duchowego wnętrza człowieka i uświęconych tradycją niezmiennych norm moralnych,
- na płaszczyźnie struktur — dla uzdrawiania organizmu społecznego zdeprawowanego w minionym okresie i demoralizowanego pod wpływem tendencji sekularystycznych postmodernizmu.

Podsumowując, należy stwierdzić, że z jednej strony postmodernistyczny relatywizm wyłączający niezmiennie prawa moralne, z drugiej strony powszechność mass mediów i multimediów – mających wpływy socjalizacyjne lub antywychowawcze – ujawniają potrzebę wychowania prawych sumień, kształtowania świadomości prymatu wartości moralnych. Wydaje się to niekwestionowanym warunkiem budowy zdrowych moralnie struktur społecznych, politycznych czy ekonomicznych, co z kolei stwarza dogodne warunki rozwoju osoby, w końcu społeczeństwa.

Pedagodzy, nie poprzestając na analizie rzeczywistości edukacyjnej, mają świadomość, że edukacja nie przebiega w izolacji od sytuacji społeczno-moralnej ludzkości. Nie bez znaczenia są także różnego rodzaju szersze wpływy kulturowe, cywilizacyjne, także te związane z powszechnością mediów, mass mediów i multimediów i przekazywanymi przez nie treściami oraz czasem im poświęcanym.

Bibliografia

- [1] Adamski F., *Edukacja, rodzina, kultura*, Kraków 1999
- [2] Burgerová J., *Internet vo výčbe a štýly učenia*, Prešov 2001
- [3] Bobrowska B., *Nowe pisma młodzieżowe a wychowanie*, [w:] *Wychowanie na rozdrożu. Personalistyczna filozofia wychowania*, F. Adamski (red.), Kraków 1999
- [4] Braun-Gałkowska M., Ulik I., *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000
- [5] Burgerová J., Burger V., Stémové a aplikačné program pre personálne počítače, Prešov 2002
- [6] Depešová J., *Príprava učiteľov na prácu s deťmi so špeciálnymi potrebami so zameraním na technické vzdelávanie*, [in:] *Zborník Príprava učiteľov elementaristov a európsky multifunkčný priestor*, PU PF, Prešov 2005, s. 595–600
- [7] Depešová, J., *Ludové remeslá v zahraničí*, [in:] *Zborník Technické vzdelanie ako súčasť všeobecného vzdelania*, FPV UMB, Banská Bystrica 2005, s. 89–92
- [8] Depešová, J., *Činnosťná terapia postihnutých a tradičné technológie*, [in:] *Zborník Technické vzdelanie ako súčasť všeobecného vzdelania*, FPV UMB, Banská Bystrica: 2002. s. 190
- [9] Ejsmond M., Kosmalska B., *Media, wartości wychowanie*, Kraków 2005
- [10] Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998
- [11] Łukasik A., *Erotica Island*, „Secret Service”, nr 7–8, 2001

- [12] Majka J., *Kościół wobec społeczno-moralnej odnowy narodu polskiego*, „Znaki Czasu” 1988, nr 10
- [13] Mastalerz E., Bożek A., *Kształtowanie postawy ucznia priorytetowym zadaniem edukacji ogólnotechnicznej*, [w:] *Research In Didactics of Chemistry*, Dyduchem, C. Plewka (red.), Kraków 2006
- [14] Melosik Z., *Postmodernistyczne kontrowersje wokół edukacji*, Toruń–Poznań 1995
- [15] Noga H., *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005
- [16] Porubská G., *Postavenie a význam didaktiky v príprave učiteľov 1. stupňa ZŠ*, [in:] *Za vyššiu úroveň výchovy a vzdelávania a prestíž učiteľa ZŠ*, PdF, Nitra 1999, s. 67–71
- [17] Pytel K., *Ocena znajomości technik e-learningu przez wybraną grupę studentów uczelni pedagogicznej*, [w:] *Technika-Informatyka-Edukacja. Teoretyczne i praktyczne problemy edukacji informatycznej*, W. Walat (red.), Rzeszów 2007
- [18] Pytel K., *Wpływ Internetu na rozwój i zachowanie dzieci i młodzieży*, [w:] *Cyberuzależnienia: przeciwdziałanie uzależnieniom od komputera i Internetu*, E. Mastalerz (red), NZS AP, Kraków 2006
- [19] Pytel K., *Wybrane przykłady wykorzystania hybrydowych układów pozyskiwania energii odnawialnej*, Ogólnopolskie Forum Odnawialnych Źródeł Energii 2004, Warszawa 29–31 III 2004
- [20] Siemieniecki B., *Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej*, Toruń 1995
- [21] Smart B., *Postmodernizm*, Poznań 1998

Axiological challenges towards socializing media and multimedia contents

Abstract

Culture and civilization, which constitute the ideological manifestation of our life and activeness, bring new challenges described as postmodernism. This is sometimes perceived as an entirely new phase in the development of mankind. Undoubtedly, a human being should also be perceived as a new postmodern man who is able to function in a constantly changing social, cultural and economical reality. A belief in the growing importance of culture as the basic pattern-creating element is changing our lifestyle in a significant and irreversible manner. The dominant feature of our contemporary culture is postmodernism.