

# Henryk Noga

---

## Zagrożenie wolności człowieka przez programy komputerowe

---

Studia nad Rodziną 2/2 (3), 175-182

---

1998

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

HENRYK NOGA

## ZAGROŻENIE WOLNOŚCI CZŁOWIEKA PRZEZ PROGRAMY KOMPUTEROWE

Przełomowe zmiany w dziedzinie techniki, to jeden z aspektów nowej ery, kiedy to zakres komunikowania znacznie się poszerza<sup>1</sup>. Ostatnie lata przynoszą wiele nowości w zakresie technik już istniejących, jak też powstawania nowych form przekazu przy pomocy komputera<sup>2</sup>.

W ostatnich latach gwałtownie wzrasta liczba zjawisk przestępczych takich jak: napady, rozbój, zabójstwa, wyłudzenia czy gwałty. Często przestępstwa popełniają coraz młodsi nieletni<sup>3</sup>. Przyczyna tych zjawisk może w pewnym stopniu wynikać z coraz większej obecności w telewizji, a także w programach komputerowych treści zawierających antywartości.

Przeważającą część programów komputerowych stanowią gry. Człowiek tworzył je od niepamiętnych czasów, głównie dla przyjemnego spędzania czasu. Z chwilą nastania ery informatycznej, naturalną kolejną rzeczą, powstały również gry komputerowe.

Pierwsze gry bazowały na skromnej grafice. Często były to labirynty linii, wśród których poruszały się jakieś symbole czy też gracze śledzili na ciemnym ekranie małą białą kropkę, którą odbijali prostokątnymi paletkami.

Kolorowa grafika i animacja stały się standardem dla wielu gier, wykorzystujących interakcyjne<sup>4</sup> możliwości komputera. Najbardziej rozpowszechnionymi grami są konsole wymagające podłączenia do monitora telewizyjnego, umożliwiające grę jednej lub dwóm osobom. Stopniowo dołączano realistyczne obrazy i sekwencje video.

Gry komputerowe należą obecnie do najliczniej reprezentowanej grupy oprogramowania. Nieustannie powstają nowe, oraz nowsze wersje już istniejących programów. Wszystkie liczące się firmy software'owe przyciągają potencjal-

<sup>1</sup> Por. Aetatis novae. Instrukcja duszpasterska Papieskiej Rady ds. środków społecznego przekazu, L'Osservatore Romano, 6 (1992), s. 50.

<sup>2</sup> Tamże, s. 51.

<sup>3</sup> Zob. np. Rocznik Statystyczny 1996, s. 97-114.

<sup>4</sup> Interakcja — wzajemne oddziaływanie na siebie osób, przedmiotów, zjawisk.

nych klientów treścią, grafiką, a ostatnio również muzyką i efektami dźwiękowymi swoich produktów<sup>5</sup>.

Wraz z pojawieniem się na rynku czytników płyt kompaktowych (CD ROM), gry coraz bardziej przypominają kosztowne filmy, a ich koszty produkcji nie rzadko przewyższają budżety amerykańskich przebojów filmowych. Współczesny świat gier stanowi gigantyczny przemysł. Dostępność gier, także bezwartościowych lub zgoła deprawacyjnych, sprawia, iż stają się one jedynym przeznaczeniem wielu domowych komputerów.

Obecnie na dyskach kompaktowych dostępne są gry rozrywkowe i edukacyjne począwszy od najprostszych (pytania i odpowiedzi), poprzez zawierające postaci ze znanych filmów: Ulica Sezamkowa, Smurfy, do niezwykle realistycznych symulacji lotów czy bitew. Ważną gałęzią rynku oprogramowania jest tzw. Children Software, czyli oprogramowanie dla dzieci.

Pośród gier istnieją cenne propozycje, spełniające wieloraką funkcję. Poza rozrywką dają naturalne przygotowanie do pracy z komputerem, zainteresowanie informatyką i rozszerzenie umiejętności postrzegania, refleksu, spostrzegawczości. Odpowiednio przygotowany program z bogatą i dobrze wykonaną grafiką, odpowiednią muzyką, może mieć ogromne walory edukacyjne, może stać się bodźcem, skłaniającym ucznia do sięgania po książkę z dziedzin spotykanych w programach (historia, geografia itp.), rozwijając zdolność wnioskowania i znajomość reguł logicznego myślenia<sup>6</sup>.

Istnieją komputerowe programy rehabilitacyjne do nauki dzieci niewidomych czy też do nauki mowy dzieci głuchych.

Gry komputerowe są środkiem relaksu i nauki, jednym ze źródeł wiedzy i umiejętności, a także mogą być wstępem do obsługi programów komputerowych i komputera w ogóle. Często jednak gry zawierają elementy brutalności i okrucieństwa, przez co wydaje się, iż nie mogą pozostawać bez wpływu szczególnie na młodych ludzi. Przyciągają one zwłaszcza młodych sfrustrowanych i zagubionych w świecie dorosłych. Dają poczucie nieomal nieograniczonego wpływu na losy komputerowych bohaterów i rozwój wydarzeń<sup>7</sup>.

### 1. Elementy satanistyczne i masońskie

Wiele gier komputerowych powszechnego użytku zawiera treści magiczne, niejednokrotnie zawierających symbolikę satanistyczną czy też masońską. Dla przykładu w popularnej grze „Dungeons and Dragons” (Lochy i smoki), grający wciela się podczas walki w różne postaci i spotykają go tajemnicze wyda-

---

<sup>5</sup> B. Siemieniecki, Komputer w kształceniu humanistycznym, Toruńskie Studia Dydaktyczne, 8 (1995), s.16.

<sup>6</sup> P. Piszkański, Możliwości wykorzystania gry komputerowej SIM CITY w edukacji dzieci klas młodszych, Toruńskie Studia Dydaktyczne, 8 (1995), s. 125-133.

<sup>7</sup> J. Boroń, T. Zyss, Komputerowy świat iluzji, Charaktery, 2 (1998), s. 12.

zenia. Akcja toczy się w świecie magii, wśród bohaterów dobrych i złych. Ci drudzy mają tym dłuższe życie, im więcej w nich zła i przemocy. Grający zdobywa siłę do dalszej walki w zależności od liczby zabitych wrogów i potworów. Gra w sympatyczny początkowo sposób zwabia swych uczestników do królestwa magii, ciemności i piekła<sup>8</sup>.

Magia to również istotny element gry „Albion”. Główny bohater po przymusowym lądowaniu na planecie w odległym systemie gwiazdowym poznaje cywilizację, gdzie technika jest na niskim poziomie, a niepodzielnie króluje magia. Jej adepci są osobnikami powszechnie znanymi i szanowanymi. Rasa zamieszkująca Albion, to istoty, które odróżnia od ludzi długi ogon. Cechy bohaterów gry rozwijają się w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia. Mogą też być modyfikowane dzięki określonym przedmiotom. Na przykład postać walcząca mieczem zyskuje dodatkową szybkość i odporność na mgłę, a założony amulet daje siłę<sup>9</sup>.

Można też zastanawiać się nad celem, jaki chcieli osiągnąć twórcy gry „Psychic Detective” kreujący głównego bohatera Erica Foxa, który dzięki swym niezwykłym właściwościom — potrafi wcielić się w mózg innego człowieka, obserwować świat jego oczami. Bohater posiada również wiele innych magicznych właściwości<sup>10</sup>.

W „The 11th Hour” przesuwany kursor w kształcie dłoni kościotrupa, umieszczony nad aktywnym miejscem w zależności od rodzaju problemu przyjmuje postać odpowiedniego obrazu, np. „pulsujący mózg” informuje o obecności aktywnych łamigłówek lub gier, zaś „obracające się oko”, niebieskie bądź brązowe, wskazuje rzeczy, które można dokładnie zbadać.

Symulator „Return to Jacob’s Star” to gra polegająca na walce, której stawką jest Gwiazda Jakuba — ważny strategicznie układ słoneczny w galaktyce<sup>11</sup>.

Gra strategiczna „Destiny” umożliwia kontrolowanie rozwoju ludzkości od epoki kamienia łupanego do ery statków kosmicznych. Grający rozpoczyna jako wódz plemienia dzikusów; którego zadaniem jest poprowadzenie swoich ludzi poprzez wieki, mądrze gospodarując dostępnymi zasobami.

Ekstremalnym osiągnięciem jest gra „DOOM”, w której na Ziemię zniszczoną przez wojnę jądrową, opanowaną przez obcych najeźdźców przybywa bohater i walczy z napastnikami. Bohater posługuje się piłą tarczową, laserem. Krew leje się obficie. W pierwszym etapie gry pojawia się symbolika satanistyczna (głowa kozła wpisana w koło i ograniczona pentagramem, trójkąt z cyrklem i węgelnicą z wpisaniem w środek „okiem Opatrzności”<sup>12</sup>. Niektóre spo-

<sup>8</sup> A. Zwoliński, Komputer w sekcje, Źródło, 8 (1998), s. 9.

<sup>9</sup> J. Piekara, Albion, Gambler, 10 (1996), s. 10-13.

<sup>10</sup> Psychic Detective, Gambler, 7 (1996), s. 32-33.

<sup>11</sup> Renegade, Świat gier komputerowych, 9 (1996), s. 20-21.

<sup>12</sup> A. Lassus, Masoneria czyżby papierowy tygrys, Warszawa 1994, s.159-163.

strzeżenia są wręcz szokujące, a fabuła gry jest tak skonstruowana, że w końcu wizerunek kozła oznacza korzyść. Jeden z etapów gry to przygotowania do „czarnej mszy”, ołtarz, wspomniany wyżej trójkąt, na ścianie zaś wisi czerwone świeżo wyrwane serce. Na krucyfiksie szczerzy zęby czaszka rogatego kozła z „okiem Opatrzności” na czole.

Te masońsko-satanistyczne elementy, być może trudne do zrozumienia przez młodzież, mają utkwic głęboko w podświadomości, bowiem dotknięcie czaszki kozła otwiera przecież w grze nowe możliwości<sup>13</sup>.

Fantastyczne środowisko gier często dopełnia sceneria przyszłościowa statku kosmicznego czy postnuklearnego metropolis. Sposób funkcjonowania w tych warunkach jednak pozostaje często magiczny, na przykład dzięki rozwiązaniu zagadki. Nie jest to świat bajkowy, który uruchamiałyby wyobraźnię, gdzie zło byłoby nazwane po imieniu, a dobro byłoby dobrem. Dobrzy walczą z sobą tymi samymi metodami co źli, tak samo się zabijają. Prawda jest rozmyta. Dobro w charakterze magii przywołuje jakieś „moce”. Wiedźmy mają postacie aniołów. Natomiast postacie tradycyjnie wyobrażające diabła spełniają dobre czyny<sup>14</sup>. Na opakowaniach gier komputerowych przeznaczonych dla młodzieży powyżej 9. roku życia spotkać można napisy: „Stań się demonem, zbuduj potężne imperium zła”, „Podróż w głąb piekła”, „Czy będziesz pierwszy, który zamknie wieko trumny i odeśle ducha na wieczny spoczynek?”

Dzieci kreowane są na dorosłych, co jest dla nich wielką krzywdą, bowiem identyfikowanie się z komputerowymi bohaterami i bezkrytyczne przyjęcie ich świata wartości, upodobań, wrogości, niezdrowej rywalizacji i zabobonów może zostawić niezatarte ślady w psychice młodego człowieka.

## 2. Wirtualna rzeczywistość

W starych mitach technikę pojmowano jako tworzenie rzeczywistości i stąd była ona sprawą bogów. Według Platona i Arystotelesa materia jest wieczna, a z niej dopiero Bóg zbudował rzeczy<sup>15</sup>.

Pokusa bycia kreatorem rzeczywistości dosięga jakże często współczesnego człowieka, ma to również wyraz w kreowaniu sztucznej wirtualnej rzeczywistości.

Wirtualna rzeczywistość (Virtual Reality — VR) jest technologią, umożliwiającą wejście i pracę w świecie wygenerowanym przez komputer. Dzięki specjalnej grafice, sekwencjom video, stereofonicznym efektom dźwiękowym pozorny świat VR wydaje się rzeczywisty<sup>16</sup>.

<sup>13</sup> P. Gawrysiak, *Gry komputerowe*, Warszawa 1997, s. 13-15.

<sup>14</sup> K. Czuba, *Media i władza*, Warszawa 1995, s. 96.

<sup>15</sup> Platon, *Protagoras*, Warszawa 1958, s. 45-47.

<sup>16</sup> *Wirtualna rzeczywistość...* dz. cyt., s. 121.

Wachlarz zastosowań VR potęguje fakt, że technika poruszania się w wirtualnym świecie jest nadzwyczaj łatwa do opanowania. Wystarczy palcem wskazującym pokazać kierunek i już poruszamy się w wyznaczoną stronę. Sztuczną wirtualną dłoń nie tylko widzimy przed sobą, ale możemy się nią posługiwać, np. otworzyć okno wirtualnego samochodu, włączyć wirtualny telewizor. W wirtualnym świecie można ignorować prawa fizyki, znieść siłę ciężenia, tworzyć własne komputerowe prawa natury<sup>17</sup>.

Wirtualna rzeczywistość jest wyrazem dążenia człowieka do stworzenia alternatywnej przestrzeni życia duchowego i fizycznego<sup>18</sup>, jest realizacją pokusy kreowania, aby być jak Bóg.

Oprócz pozytywnych zastosowań VR istnieją również zastosowania destrukcyjne, takie jak wojna lub przestępczość. Gry VR są wciągającą zabawą, jednak pamiętać należy o ich niekorzystnym wpływie na grających. Wiele osób po skończonej grze skarży się na bóle i zawroty głowy<sup>19</sup>. U grających poza odprężeniem i relaksem, powstaje przeświadczenie, że mogą zmienić rzeczywistość w to, co zechcą. Wierzą, że „rzeczywistością jest to, w czym biorą udział”<sup>20</sup>.

### 3. Przemoc

Popularność gier wśród dzieci i młodzieży zmusza opiekunów i wychowawców do wnikliwej weryfikacji programów przez nich wykorzystywanych. Ważnym jest dobór takiej gry, która da nie tylko rozrywkę, ale także zawiera elementy poznawcze, kształtujące czy wychowawcze. Selekcja i decyzja o przydatności danej gry jest niezwykle trudna, jednak konieczna ze względu na zagrożenia płynące z jej użytkowania. Tylko nieliczne propozycje są naprawdę wartościowe i zasługują na uwagę i wykorzystanie.

Przyjrzyjmy się pokrótce kilku programom. Pierwsza to głównie prymitywne „strzelanki” i proste „platformówki”<sup>21</sup>. Zafundowanie tego typu zabawy „dziecku np. w tzw. starszy wiek szkolny (V-VII klasie), zajmuje wolny czas unicestwianiem ludzików, wyścigami dinozaurów, pokonywaniem przeszkód w celu np. uratowania księżniczki itp. zajęciami. Producenci odciągają młodzież od ambitniejszych zajęć proponując gry niezwykle wciągające i atrakcyjne. Bardzo szkodliwy, lecz ogromnie rozpowszechniony jest akcent brutalności i okrucieństwa. Są to propozycje z gatunku „bij-zabij”, oferowane niezależnie od klasy sprzętu. Realizm przedstawianych na ekranie obrazów i dokładność unicestwiania przeciwników zależy

<sup>17</sup> J. Rurański, dz. cyt., s.19.

<sup>18</sup> Por. W. Godzic, Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej, Kraków 1996, s.157.

<sup>19</sup> Wirtualna rzeczywistość... dz.cyt., s. 122.

<sup>20</sup> A. Zwoliński, dz. cyt., s.16.

<sup>21</sup> J.A. Kłys, Komputer i wychowanie, Szczecin 1995, s. 11-14.

od klasy wyposażenia sprzętu. Wśród gier przeważają programy zawierające elementy okrucieństwa i przemocy<sup>22</sup>.

Grą przodującą w nauce nienawiści jest „Wolfenstein”<sup>23</sup>. Wspólną cechą tych programów jest okrucieństwo i brak szacunku dla życia. Szczególnie dramatyczne efekty towarzyszą przygodowym wersjom sfabularyzowanych walk dalekiego wschodu<sup>24</sup>. Jakość i charakter gier komputerowych są bardzo różne, dostosowane do możliwości sprzętowych i finansowych potencjalnych użytkowników<sup>25</sup>. Ich oferta jest niezwykle różnicowana, wyznaczona głównie możliwościami sprzętowymi i budżetowymi.

#### 4. Deprawacja seksualna

Wśród gier komputerowych są również pornograficzne. Od najprostszych: zestawy obrazków, puzzle, rozbierane pokery, po gry erotyczne i tzw. cyberseks. Ogromne możliwości w urozmaiceniu tych programów przyniosła technika ich zapisu na płytach kompaktowych ze względu na nieporównywalnie większą ich pojemność.

---

<sup>22</sup> Przykładem takiego programu jest gra przygodowa „Canon Fodder II”. Trud uniknięcia śmierci przez dzielnych komandosów rekompensowany jest przez widok rozrywanych na strzypy, krwawiących ciał przeciwników. Można ich zabijać z pistoletu maszynowego, rozjeżdżać gąsienicami czołgów. Wszystkie te elementy, a szczególnie widok trzepoczącego się w agonii niedokładnie trafionego żołnierza może powodować znieczulicę w realnym życiu.

<sup>23</sup> Westernowa fabuła osnuta na motywach ucieczki z więzienia z hitlerowskiej twierdzy sprowadza się do niezliczonych potyczek z żołnierzami Wehrmachtu i esesmanami. W końcowej fazie gry występują roboty oraz liczne duchy Hitlera. Gracz zmęczony przedzieraniem się przez labirynty korytarzy, wczuwa się w bohatera i chce z nim dotrzeć do wyjścia lub przejść na wyższy poziom labiryntu. Gdy zza drzwi upragnionej windy ukryty hitlerowiec jednym strzałem sprawi, że uprzedni wysiłek idzie na marne — następnej wędrowce będzie już towarzyszyć uczucie zemsty i z prawdziwą satysfakcją zabije się łobuza, który pragnął nas zastrzelić. Kilka wersji tych programów o podobnych schematach, jedynie innym miejscu akcji (kosmos, statek), to programy, w których wygrywa się. W grze „Duke Nukem 3D”, gracz wraz z głównym bohaterem przemierza zakamarki Los Angeles 25 oraz bazę w przestrzeni kosmicznej, po drodze unicestwiając na różne sposoby ( np. przez zamrażanie i zmniejszanie połączone z ...rozdeptywaniem) tysiące natrętnych przeciwników dochodząc do celu, pozbawiając życia wiele postaci spotykanych na drodze swojej wędrowki.

<sup>24</sup> „Mortal Combat”, specjalnością jednego z bohaterów jest wrywanie przeciwnikom głowy wraz z kręgosłupem. Gra jest tak okrutna, że dystrybucja jej pierwszej wersji została oficjalnie zakazana na rynku hiszpańskim i niemieckim.

<sup>25</sup> „Space Hulk” to gra dokumentalna, bogata w pełne krwi sceny. Gracz dowodząc oddziałem kosmicznym penetruje ciemne korytarze w poszukiwaniu zagadkowych przedmiotów. Grając ratuje się zaginionych, prowadzi akcje specjalne. To wszystko tylko otoczka dla niekończącej się walki z czającymi się w mroku obcymi. Gra sprowadza się do walki, aby tylko nie dać się zabić przez wroga o nieporównywalnie większej sile. Wykonywać należy rozkazy szefa, od prostych, aby zamknąć drzwi, wnieść coś, ale też zabić. W miarę gry grający ma decydujący głos i od niego zależą rozkazy dla żołnierzy. Makabryczna, mroczna, ponura grafika, zapewnia grze atmosferę grozy i tajemniczość. Towarzyszy temu ciągła niepewność tego, co się czai za rogiem lub za zamkniętymi drzwiami.

Programy pornograficzne pojawiły się już dla takich „prehistorycznych” dzisiaj komputerów jak Commodore, Spektrum czy Atari. Wprowadzenie na rynek komputerów klasy PC znacznie wzbogaciło ofertę skierowaną do zwolenników tego typu rozrywki. Dziś można już mówić o komputerowym prze-myśle erotycznym. W Polsce, w każdym sklepie prowadzącym sprzedaż programów komputerowych, są do nabycia porno-dyskietki lub CD-ROM-y<sup>26</sup>.

Pornograficzne filmy interakcyjne są najnowszym przebojem na rynku wydawnictw cyberseksu. Są to pornograficzne historyjki, w których grający co pewien czas musi podjąć decyzje mające wpływ na przebieg i zakończenie opowiadania. Pałącym problemem staje się przesyłanie siecią komputerową materiałów pornograficznych, w tym pornografii dziecięcej<sup>27</sup>.

### Podsumowanie

Wśród użytkowników pozaprofesjonalnych programów komputerowych mało jest osób dokonujących selekcji. Szczególnie niektóre gry zamiast ubogacać i rozwijać człowieka, hamują rozwój spływając kulturę osobistą.

Nie bez znaczenia jest tu bierność rodziców, którzy najczęściej zupełnie nie orientują się, czym zajmują się ich pociechy. Do lat sześciu dziecko nie rozróżnia fikcji od rzeczywistości, nie umie łączyć w całość poszczególnych etapów akcji. Dziecko, młody człowiek nie może zostać sam wobec ogromnej siły oddziaływania takich programów.

Selekcja połączona z krytycyzmem, a jednocześnie umiar, to cechy próbujące określić korzystanie z możliwości komputera. Dokonywać tego winni rodzice i wychowawcy poprzez zrozumienie i poznanie treści szczególnie komputerowych programów rozrywkowych i gier, co może być przyczynkiem do rozmów, a w konsekwencji do umocnienia zaburzonej technizacją funkcji wychowawczej rodziny. Jawi się tu ważny obowiązek dbałości o to, aby czas i sposób użytkowania komputera był starannie regulowany.

Niezwykłe rozległa oferta gier komputerowych rodzi pytania o ich ocenę pedagogiczną. Oddziaływanie gier, adresowanych przede wszystkim do dzieci i młodzieży, nie pozostaje bez echa. Ogromna popularność tych programów

---

<sup>26</sup> Wśród najprostszych gier wyróżnić można rozbierane pokery tzw. strip pokery, które istniały już dla najprostszych mikrokomputerów np. Spektrum. W „Cyber strip pokerze” firmy Rapture grający trafia na pokład stacji kosmicznej, gdzie może wybrać jedną z trzech kobiet chętnych do gry w rozbieranego pokera. Wśród programów pornograficznych wyróżnić można m.in. sześcioczęściowy serial pt. „Larry” wyprodukowany przez firmę Sierra oraz Virtual Valerie, dość osobliwe połączenie filmu pornograficznego i telturnicju.

Inne programy umożliwiają randki z komputerowymi bohaterkami. Wówczas zadaniem grającego jest takie przeprowadzenie akcji, aby osiągnąć cel w postaci gotowości fantomu na ekranie monitora do współżycia seksualnego. Obrazki są niezwykle realistyczne, z wykorzystaniem autentycznych zdjęć lub fragmentów filmów.

<sup>27</sup> K.J. Jakubski, Przystępczość komputerowa, Netforum, 1 (1997), s. 34.



sprawia, iż są one istotnym czynnikiem wychowawczym dla ich użytkowników — posiadaczy komputerów.

Należy zwrócić uwagę, iż omawiana problematyka jest nie znana przez pokolenie ludzi dorosłych, a w pełni dostępna jedynie ludziom młodym, zainteresowanym bezpośrednio nowinkami informatycznymi. Częste niekontrolowane korzystanie z komputera może grozić uzależnieniem.

Z pierwszymi sygnałami uzależnienia mamy do czynienia gdy:

— dziecko symuluje naukę i pod pozorem, że musi się czegoś nauczyć bawi się komputerem,

— unika typowych zabaw z rówieśnikami, wybiera tylko tych, którzy mają komputer i z którymi może o tym porozmawiać,

— ma objawy nerwicy: poci się, ma kłopoty z koncentracją uwagi, snem, bezsenność w nocy i równocześnie senność w ciągu dnia, a gdy mu się zabroni korzystania z komputera jest poirytowane, wybucha niekontrolowaną agresją.

W procesie wychowania przede wszystkim należy przygotowywać dziecko do samodzielnego rozwoju. Należy kształtować osobistą odpowiedzialność jednostki. Niezwykle istotnym celem zabiegów pedagogicznych winno być wychowanie osoby, która będzie cenić zdobycze techniki, ale odbierać je w sposób krytyczny, z należnym dystansem rozpoznawać i oceniać wartości, postawy, idee<sup>28</sup>.

„Rodzina ma prawo wymagać, by środki społecznego przekazu stanowiły pozytywne narzędzie budowania społeczeństwa i by wspierały podstawowe wartości rodziny. Jednocześnie rodzina ma prawo do odpowiedniej ochrony, a w szczególności do ochrony swych najmłodszych członków, przed ujemnymi wpływami i nadużyciami ze strony środków przekazu”<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> W. Pasterniak, *Przestrzeń edukacyjna*, Zielona Góra 1995, s. 25-48.

<sup>29</sup> *Karta Praw Rodziny*, art. 5.