

Michał Małek

PATOLOGIZACJA TREŚCI ROZRYWKOWYCH W INTERNECIE WYZWANIEM KATECHETYCZNYM

Niniejszy artykuł zawiera rozważania nad formami patologizacji treści rozrywkowych z perspektywy wyzwania katechetycznego. We wstępie następuje refleksja nad fenomenem i popularnością Internetu wśród młodzieży oraz wyjaśnienie terminu patologii poprzez sięgnięcie do dorobku nauk socjologicznych. Następnie omówione zostają poszczególne aspekty, które zbiorczo mogą zostać określone jako patologizacja treści rozrywkowych. Na zakończenie natomiast skupiono się na możliwościach przeciwdziałania wyżej zasygnalizowanemu zjawiskom na gruncie katechetycznym.

Rozrywka stanowi naturalną potrzebę człowieka. Formy rozrywki, które wybiera od zawsze wynikały ze statusu majątkowego, pozycji społecznej i wykształcenia. Jako że w krajach rozwiniętych obserwuje się znaczny wzrost ilości czasu wolnego, mnożą się również formy dostępnej rozrywki. Część z nich pozostała niezmienną od wieków, inne natomiast są ściśle powiązane z rozpowszechnianiem się nowych mediów, które z powodzeniem mogą być używane nie tylko do pracy, ale również w czasie od niej wolnym.

Nie sposób nie zauważyć, jak istotnym nośnikiem treści rozrywkowych stał się Internet. Medium to zapewnia możliwość połączenia się z globalną siecią. Nie jest już on jedynie odbiorcą medialnego przekazu, ale sam może go współtworzyć. Ta interaktywność wpływa

na atrakcyjność Internetu. Jednak w porównaniu do innych środków komunikacji, którymi dysponuje człowiek, użytkowanie Internetu zdaje się być anonimowe. Sprawia to, że w Internecie łatwo odbijają się wszystkie negatywne zjawiska obserwowane w świecie realnym, w tym różnego rodzaju patologie. Anonimowość ta zapewnia użytkownikom złudne przeświadczenie, że to co robią za pośrednictwem sieci jest wolne od wszelkiej odpowiedzialności. Młodzi ludzie chętnie korzystają z internetu, czego dowodem jest stale rosnąca liczba witryn przeznaczonych dla młodzieży. Internet w oczywisty sposób fascynuje, stwarza platformę wymiany myśli, pozwala pochwalić się rekordami i dokonaniem z gier komputerowych, podzielić się materiałami przedstawiającymi swoje hobby (gry strategiczne, nagrania własnych piosenek lub muzyki) lub komunikować się ze znajomymi (blogi, fora dyskusyjne, serwisy społecznościowe).

1. Pojęcie patologii i patologizacji treści rozrywkowych.

Jako że w internecie znajdują swoje odbicie właściwie wszystkie zjawiska znane w świecie realnym, to prawidłowość ta dotyczy również różnych form patologii. Jednak treści patologiczne, których odbiór może godzić w harmonijny rozwój odbiorców, często przedstawiane są w formie rozrywkowej.

Irena Pospiszyl określa patologię jako naukę o cierpieniu¹, która na gruncie nauk humanistycznych obrazuje pewien kanon myślenia o społecznych dysfunkcjach. Autorka podkreśla, że najtrudniejszym zagadnieniem jest stwierdzenie, co jest zdrowiem wobec, którego określa się patologię². Najogólniej patologię społeczną można zdefiniować jako negatywne zjawisko społeczne, które musi uwzględniać następujące warunki³:

- Naruszenie norm i wartości;
- Destruktywność zachowania, które jest mierzone skalą potencjalnego społecznego;
- Występowanie w większej zbiorowości lub w skali masowej;

¹ Gr. *Pathos* – choroba, cierpienie, *logos* – nauka.

² I. POSPISZYŁ, *Patologie społeczne*, Warszawa 2008, s. 11.

³ Tamże, s. 12.

- Konieczność wykorzystania zbiorowej siły w celu przeciwstawienia się tego rodzaju problemom.

Definicja ta podkreśla złożoność zjawiska patologii, chociaż jednocześnie nie uwzględnia wszystkich jego czynników. Według I. Pospiszyl problemów następuje dokładne ocenienie norm i wartości, których złamanie lub przekroczenie ma świadczyć o patologii. Wydaje się, że powyższa klasyfikacja patologii społecznej z powodzeniem może być zastosowana do rozumienia poszczególnych patologii społecznych obecnych w internetowych przekazach rozrywkowych, które zawsze naruszają normy i wartości chrześcijańskie; godzą również w prawo naturalne i prawo pozytywne. Zawsze występują w większej zbiorowości, jaką jest społeczność internautów lub użytkowników określonego serwisu. Aby przeciwdziałać ich efektom, konieczne jest podjęcie określonych działań. Skala potępienia społecznego nie będzie mierzona, ponieważ nie jest to celem artykułu.

Aby mówić o patologizacji treści rozrywkowych w internecie niezbędne jest przyjrzenie się postmodernistycznej mentalności, która każdą wartość uznawaną przez Kościół katolicki za absolutną lub znajdującą się na czele hierarchii wartości istotnie relatywizuje. Doprowadza to do redefiniowania i kreowania na nowo potrzeb człowieka współczesnego. Dodatkowo w wielu państwach, w tym w Polsce, widoczny jest silny kryzys rodziny, która w coraz mniej wydolny sposób spełnia zadania podstawowej komórki społecznej. Programy szkolnego nauczania obejmują coraz mniejszą ilość treści, a całe nauczanie przebiega w duchu kształcenia specjalistycznego, którego pierwszym celem jest doprowadzenie ucznia do takiego poziomu rozumienia świata, w którym będzie on potrafił prawidłowo rozwiązać określony test egzaminacyjny po danym poziomie kształcenia.

Pedagogika wyodrębnia sfery wychowawcze i pozawychowawcze. Swoistym fenomenem jest fakt, że sfera pozawychowawcza może oddziaływać na człowieka silniej niż działania prowadzone w szkole⁴. Gry i zabawy natomiast to istotny czynnik w procesie wychowania i socjalizacji, którą można rozumieć jako proces przy-swajania norm i wartości żywionych przez daną społeczność. Z tego

⁴ W tym w trakcie szkolnego nauczania religii lub katechezy parafialnej.

powodu niezbędne jest przyjrzenie się zjawisku patologizacji treści rozrywkowych oraz rozważenie przeciwdziałania mu na gruncie katechetycznym.

Aby w pełni przedstawić tematykę niniejszego artykułu, konieczne jest przywołanie trzech podstawowych funkcji mediów: informacyjnej, edukacyjnej (wychowawczej) i rozrywkowej⁵. Z punktu widzenia katechetyki, pedagogiki i dobra odbiorców przekazów kierowanych do młodzieży, najważniejszą jest funkcja edukacyjna. Niestety media młodzieżowe zdominowane są przez treści rozrywkowe, których odbiór nie wiąże się z pełnym rozwojem odbiorców. Oczywiście poszczególne funkcje mogą się zająbiać; i tak program edukacyjny kierowany do dzieci może mieć jednocześnie charakter rozrywkowy. Rozrywkowy charakter przekazu medialnego sprzyja bezrefleksyjnemu przyswojeniu jego treści. Forma rozrywkowa również wpływa i kształtuje postawy odbiorców⁶. Wbrew obiegowej opinii rozrywka staje się nośnikiem określonej ideologii i przekazywanej treści⁷. Z tego powodu przekazy rozrywkowe powinny być wpisane w działania pedagogiczne – promować wzorce i postawy, których przyjęcie wspomogłoby odbiorców na drodze do dorosłości tak, aby lepiej pełnili późniejsze role społeczne. Niestosowanie się do tych wyznaczników sprawia, że przekazy medialne mogą stać w istotnej sprzeczności z działaniami katechetycznymi i wychowawczymi, a nawet stanowić pełne zaprzeczenie wychowania⁸. Dodatkowo należy zwrócić uwagę na fakt, iż niejednokrotnie bardzo płynną granicą jest wiek ich odbiorców. Np. MTV, która w związku z poruszaną tematyką muzyki popularnej, życia gwiazd itp. zawiera również treści i programy, które nadają się jedynie dla dorosłych odbiorców. Jednocześnie media, których głównym celem jest zarabianie pieniędzy, dla przyciągnięcia młodzieży gotowe są lekceważyć jej dobro. Już starsze dzieci chętniej wybierają progra-

⁵ A. LEPA, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 2007, s. 46.

⁶ Tamże, s. 48.

⁷ M. EJSMONT, B. KOSMALSKA, *Media, wartości, wychowanie*, Kraków 2010, s. 183.

⁸ M. MAŁEK, *Młodzieżowe media rozrywkowe antynomią wychowania*, „Kultura-Media-Teologia”, 2012 (10) nr 3, s. 32–45.

my nieprzeznaczone dla ich grupy wiekowej⁹ Umieszczanie ich w programie stacji przeznaczonej dla młodzieży w oczywisty sposób godzi w jej wychowanie.

Do tej pory przy analizowaniu zagrożeń związanych z użytkowaniem mediów przez młodych odbiorców zwracano głównie uwagę na zagrożenia wynikające z patologicznego korzystania z komputera, w tym: zatracenie się w świecie gier komputerowych, cyberzwiązki, cyberprzemoc, uzależnienie od Internetu (netoholizm), występowanie niebezpiecznych stron i działalność sekt¹⁰. Oprócz tego konieczne jest również dokonywanie analizy treści pod kątem występowania w niej rozrywki w formie patologicznej, która nie obejmuje zjawiska jednorodnego. Zdaniem autora niniejszego opracowania pod pojęciem patologizacji rozrywki w Internecie należy zaliczyć:

- Zanik wartości sacrum oraz wartości podstawowych (chrześcijańskich i patriotycznych) w przestrzeni Internetu;
- Wzrost ilości treści dotyczących seksualności i płciowości, zwłaszcza w aspektach dewiacyjnych;
- Brutalizację rozrywki;
- Oderwanie rozrywki od chrześcijańskiej koncepcji osoby ludzkiej jako integralnej całości oraz jakichkolwiek norm moralnych;
- Dehumanizację obrazu człowieka, który zaczyna być postrzegany jako narzędzie służące do zaspokajania własnych potrzeb i zanik empatii wobec drugiego człowieka;
- Homogenizację elementów kultury wysokiej i niskiej.

Wystąpienie tych zjawisk w przekazie rozrywkowym sprawia, że przestaje służyć on dobru jego odbiorcy. Zamiast tego przekaz jest destrukcyjny i może prowadzić do wystąpienia dalszych negatywnych zjawisk. Istotnym czynnikiem takich treści jest fakt, że niejednokrotnie wprost występują one przeciwko wartościom, które uznawane są przez społeczność i zachęcają do zachowań sprzecznych z prawem¹¹.

⁹ M. EJSMONT, B. KOSMAŁSKA, *Media, wartości...*, s. 294.

¹⁰ J. Zieliński, *Zagrożenia wychowawcze w cyberprzestrzeni* [w:] D. SZELIGIEWICZ-URBAN, *Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni*, Sosnowiec 2012, s. 11–25.

¹¹ Np. zachęcanie do zażywania narkotyków.

2. Sposoby oddziaływania patologicznej rozrywki.

Patologiczna rozrywka godzi w użytkowników na pięć sposobów:

1. Stanowi jawne wykroczenie przeciwko moralności wynikającej z nauczania Kościoła katolickiego, zarówno przez zamieszczane treści, jak i niszczenie autorytetu religijnego. Tym samym utrudnia działania katechetyczne, których celem jest doprowadzenie do wiary dojrzałej i zażyłości z Jezusem Chrystusem¹²;
2. Dehumanizuje innych ludzi, niszczy w człowieku poczucie empatii;
3. Wypacza obraz życia ludzkiego w oczach odbiorców. Ma to miejsce zarówno w sferze seksualnej, jak i w obrazie śmierci, która odarta ze swego majestatu i tajemnicy, staje się kolejnym materiałem rozrywkowym;
4. Wprost zachęca do łamania prawa przez nawoływanie do nienawiści rasowej, religijnej, zachęcanie do zażywania narkotyków itp.;
5. Może skutkować dalszymi negatywnymi zjawiskami, w tym przede wszystkim, różnymi rodzajami uzależnienia od Internetu; Aby w pełni zrozumieć zagadnienie patologizacji treści rozrywkowych, należy omówić wszystkie jej aspekty

2.1. Zanik wartości sacrum oraz wartości podstawowych (chrześcijańskich i patriotycznych) w przestrzeni Internetu.

Internet jako środowisko niezwykle złożone, staje się miejscem płynnym doktrynalnie, które zachęca użytkowników do różnego rodzaju eksperymentów¹³. Płynność doktrynalna oraz brak poczucia odpowiedzialności za własne czyny sprawia, że sfera sacrum w internecie jest zjawiskiem właściwie niewystępującym. W internecie wszystko może stać się rozrywką. To obrazoburstwo szczególnie silnie ujawnia się w różnych grafikach, które są zamieszczane na stronach rozrywkowych. Zazwyczaj schemat działania jest podobny; przez pewien czas określony rodzaj grafiki jest popularny np.

¹² P. TOMASIK, *Katechetyka fundamentalna* [w:] J. STALA (red.) *Historia katechezy i katechetyka fundamentalna*, Tarnów 2010, s. 232–239.

¹³ P. SIUDA, *Religia a Internet*, Warszawa 2010, s. 63.

przedstawiający wyciętą z obrazu postać Chrystusa ukrzyżowanego w innym otoczeniu¹⁴. Wykorzystana tu jest cecha interaktywności, która sprawia, że to użytkownicy tworzą materiały zamieszczane na danej stronie. Obrazoburstwo to dotyczy głównie chrześcijaństwa. Ważny dla użytkowników jest fakt, że najbardziej rażące materiały zyskują największą popularność i oddźwięk w środowisku¹⁵ – co jest charakterystyczne dla wszystkich aspektów patologizacji rozrywki.

Istotnym zagrożeniem wiary w internecie są wszelkiego rodzaju fora dyskusyjne o treściach religijnych. Z nielicznymi wyjątkami zdominowane są one przez użytkowników żywiących uprzedzenia wobec chrześcijan; ich poziom wiedzy religijnej świadczy o braku jakiegokolwiek wykształcenia w tej dziedzinie. Zazwyczaj posiłkują się pewnego rodzaju sloganami, takimi jak: bogactwo Kościoła, Kościół a ewolucja, Bóg a zło w świecie; z wielkim upodobaniem atakują wszelkie przejawy życia religijnego. Człowiek nieposiadający wszechstronnego, religijnego wykształcenia nie jest w stanie skutecznie bronić poglądów religijnych oraz odróżnić, który z argumentów został wymyślony przez samych użytkowników na rzecz zwiększenia puli argumentacyjnej. Rozeznanie się w tym dla przeciętnego użytkownika może być zwyczajnie zbyt trudne, tym bardziej, że internetowi antyklerykałowie posługują się wieloma faktami przedstawiając je w sposób silnie zmanipulowany¹⁶.

Internetowa walka z religią przybiera różne formy – od całych serwisów, jak racjonalista.pl, po indywidualne grafiki i animacje. Zawsze jednak jej celem jest przekonanie odbiorcy danego przekazu do odejścia od religii. Jak potężnym narzędziem w walce z religią jest Internet powinno świadczyć zestawienie serwisów www w książce R. Dawkinsa *Bóg urojony*¹⁷, w którym znajdują się różnego rodza-

¹⁴ Sytuacja taka miała miejsce na serwisie jebzdzidy.pl

¹⁵ S. KOZAK, *Patologie komunikowania w Internecie*, Warszawa 2011, s. 59.

¹⁶ M. MAŁEK, *Promowanie ateizmu naukowego w mediach jako forma manipulacji* [w:] M. BUTKIEWICZ, S. KONOPACKA (red.) *Manipulacja w mediach*, Opole 2012.

¹⁷ R. DAWKINS, *Bóg urojony*, Warszawa 2008, s. 503–504.

ju strony internetowe, gdzie można uzyskać pomoc przy dokonaniu aktu apostazji¹⁸.

Do zagrożeń wiary należy niewątpliwie rozpowszechnianie błędnego rozumienia religii. Aby lepiej zrozumieć, jak negatywne skutki dla katolicyzmu niesie ze sobą Internet, nie można pominąć jego wielkiego wpływu na niszczenie religijnego autorytetu. Piotr Siuda pisze wręcz o wynikającej z upowszechnienia się tego medium „destrukcji” religijnego autorytetu¹⁹

Wiele serwisów traktujących o sprawach wiary prowadzonych jest przez laików, którzy przedstawiają siebie jako ekspertów. Duża ilość synkretycznych treści pogłębia chaos i niewłaściwe rozumienie religii. Internet stwarza również możliwości wypowiedzania się ludziom uważającym się za katolików i znawców teologii, których poglądy są na tyle niezgodne z magisterium Kościoła katolickiego, że nie bacząc na dobro odbiorców głoszą herezję.

Skoro nie istnieje coś takiego, jak elektroniczne *imprimatur*, przeciętnemu odbiorcy trudno określić wiarygodność poszczególnych serwisów. Ludzie, nie bacząc na prawdę, mogą wybrać poglądy niezgodne z nauką Kościoła, ale bardziej im odpowiadające.

Równie często na z pozoru katolickich serwisach autorzy głoszą poglądy własne, które podają odbiorcom jako uznane przez Kościół. W tym przypadku częste jest przedstawianie nieuznanych przez Kościół poglądów jako niezwykle postępowych, które zostaną przyjęte w odpowiednim czasie. Przykładem takiego działania może być biskup Jacques Gaillot, który pomimo obłożenia ekskomuniką, w serwisie internetowym dalej głosił swoje poglądy i zyskiwał zwolenników²⁰. Rozeznanie się w tego typu serwisach wymaga od odbiorcy znacznych umiejętności i chęci podążania za nauką Kościoła.

Do kolejnego zagrożenia wiary należy zaliczyć działalność wszelkiego rodzaju sekt, które w pluralistycznym świecie Internetu mają możliwość pozyskiwania nowych członków. Dzięki wspomnianej erozji autorytetu religijnego sfera religii w Internecie ulega silnej de-

¹⁸ Polski tłumacz poszerzył to zestawienie o rodzime serwisy.

¹⁹ P. SIUDA, *Religia a Internet...*, s. 62.

²⁰ Tamże, s. 64.

mokratyzacji²¹. Sprawia to, że wszelkiego rodzaju sekty mogą prowadzić w Internecie rozbudowaną działalność opierającą się na wyborze dogmatów i elementów różnych religii, jakiego może dokonać użytkownik.

W Internecie założono szereg portali szerzących kultury satanistyczne i ruchy New Age. Można odnaleźć w nich przepisy określonych rytuałów lub ściągnąć bluźniercze księgi. Dostępność satanistycznych i okultystycznych treści w dobie Internetu znacznie się zwiększyła. Wspomniane serwisy niejednokrotnie mają dobrą oprawę graficzną i prowadzone są w sposób, który ma uśpić uwagę potencjalnych odbiorców, którzy żywiliby wątpliwości względem czystości intencji danej sekty.

Wreszcie niektóre serwisy prowadzą sklepy internetowe, gdzie odbiorcy mogą nabyć przedmioty potrzebne do okultystycznych praktyk, takie jak: wahadełka, różdżki, różnego rodzaju pseudopradniki dotyczące okultyzmu i inne. Na innych pojawiają się podobne przedmioty w charakterze upominków. Przykładem takiej działalności może być sklep fraidapl.pl, stragan ezoteryczny.pl, czy talizman.pl.

Często sekty, aby szerzyć swoje nauki, korzystają z innych kanałów: zamieszczają filmy w serwisie Youtube lub używają portali społecznościowych. Przykładem, który zilustruje zagadnienie może być sekta raelian²², która zamieszcza w serwisie Youtube teledyski oraz filmy zachęcające odbiorców do stania się jej członkami. Ponieważ autorytet w Internecie praktycznie nie istnieje, głos biskupa w dyskusji teologicznej może być przez użytkowników Internetu odbierany na równi z głosem człowieka bez żadnego wykształcenia teologicznego.

Podobnie negatywne wydźwięk może mieć serwis wikipedia. Portal jest w całości redagowany przez użytkowników. Hasła dotyczące religii zawierają rażące błędy. Niejednokrotnie dochodzi do sytuacji,

²¹ Tamże, s. 152.

²² Ruch raelian to sekta założona przez francuskiego kierowcę wyścigowego Claude'a Vrilhona. Jej członkowie wierzą, że życie na Ziemi zostało stworzone przez pozaziemską inteligentną rasę zwaną Elohim.

w której poszczególne artykuły są trollowane²³. Często poszczególne sekty przedstawiane są bez zachowania wymogów obiektywności w celu przedstawienia danej organizacji w lepszym świetle.

2.2. Wzrost ilości treści dotyczących seksualności i płciowości, zwłaszcza w aspektach dewiacyjnych.

Patologiczna rozrywka charakteryzuje się dużą ilością treści seksualnych. Tu również wykorzystywany jest głównie obraz, ale też kilkusekundowe animacje (tzw. gify). Materiały tego typu często zamieszczane są w działach, które nie są powiązane z erotyką; w ten sposób nawet osoby, które nie chcą mieć z nimi styczności muszą je oglądać.

Również charakterystyczny jest fakt braku rozgraniczenia materiałów pornograficznych – zdjęcie kobiety w samej bieliźnie jest dla użytkowników równie normalne, jak materiał przedstawiający gwałt i seks homoseksualny. Aspekt dewiacyjności danego materiału pełni istotną rolę w zyskaniu popularności. Przykładem może być serwis 4chan (forum obrazkowe o międzynarodowym zasięgu), podzielony na wiele tematycznych podstron, z których w każdej można odnaleźć pornografię. Serwis zyskał sławę na arenie międzynarodowej. Część użytkowników zakłada tematy, których celem jest prezentacja najmroczniejszych gifów lub zdjęć z ich kolekcji; i tak na 4chanie występują wątki dotyczące nekrofilii, gwałtów i innych dewiacji – jedynie pornografia dziecięca jest uznawana na 4chanie za nielegalną.

Rekordy popularności biją również gry erotyczne zamieszczane na serwisach z grami online. Przymują one formę animowanych filmów pornograficznych, w których gracz pełni rolę jednego z bohaterów, decydując o jego czynach.

Mają one znaczną przewagę nad innymi, w których rozrywka może być prowadzona przez Internet – aby w nie zagrać nie jest potrzebna żadna kopia, ani określone wymagania sprzętowe, które musi spełnić komputer, wystarczy zwykła przeglądarka internetowa.

²³ Trollowanie lub trolling to zachowanie w Internecie, którego celem jest dezorganizacja możliwości prawidłowego funkcjonowania danej strony przez wywołanie sporu między jego odbiorcami, jest często obserwowane i stanowi naruszenie zasad netykiety. Najczęściej można je zaobserwować na forach dyskusyjnych i innych platformach wymiany myśli.

Dlatego są dużo tańsze oraz wymagają mniejszej ilości czasu poświęconej na przejście danego etapu. Społeczeństwo internetowych graczy wytwarza nawet swoistego rodzaju język, co może dawać użytkownikom silniejsze poczucie przynależności do danej społeczności oraz elitarności. Gry online podzielone są na wiele kategorii. Większość serwisów prowadzi oznaczenia o wystąpieniu w grze treści nienadających się dla osób poniżej 18 roku życia. Jednak to zawsze odbiorca decyduje o podaniu swoich prawdziwych danych i ewentualnym wejściu na określoną podstronę.

Specyficzny rodzaj gier tzw. erotyczne pozwalają wcielić się graczowi w osobę odbywającą stosunek seksualny. Właściwie uczestniczy on w czymś na kształt interaktywnego rysunkowego filmu pornograficznego, w którym sam decyduje, co będą robić bohaterowie. Niejednokrotnie w grach tego typu celem jest zgwałcenie dziewczycy, czym powielają one tzw. mit gwałtu i rodzą w odbiorcach przeświadczenie, że gwałt dla kobiety wiąże się z przyjemnością. Często są również gry, w których obecne są perwersyjne wątki sadystycznego wykorzystywania seksualnego lub tortur. Gracz może wcielić się w grupę sadystów – musi wybrać ofiarę, następnie rozebrać ją i poddać określonym torturom, o których intensywności może decydować.

Gry tego typu niejednokrotnie nie mają celu. W przeciwieństwie do innych produktów gracz nie zdobywa żadnych punktów, nie przechodzi na kolejne poziomy. Rozrywką staje się w nich oglądanie animacji, które przedstawiają ludzką krzywdę.

W innych grach zamiast seksualnych pojawiają się wątki sadystyczne. Gracz może dowolnie torturować podwieszoną za ręce ludzką postać widoczną na ekranie. Do użytku oddano mu takie narzędzia jak: piła łańcuchowa, którą może odciąć lub przepołować ofiarę; papier ścierny, którym można zedrzeć ciało aż do kości lub pistolet. Gra kończy się w momencie śmierci ofiary, lecz wciśnięcie przycisku reset powoduje, że zaczyna się od nowa. W innych grach tego typu, gracz posługując się określonym arsenałem zdobywa punkty za zadanie ofierze jak największej ilości cierpień.

Cele innych gier są również niepokojące. W grze Pandemic gracz steruje chorobą; jego celem jest zamordowanie całej populacji kuli ziemskiej. Za zabijanie kolejnych milionów ludzi otrzymuje punk-

ty, które może przeznaczyć na uczynienie choroby jeszcze bardziej śmiertelnością. Gra była na tyle popularna, że doczekała się kontynuacji, a w Internecie powstały różnego rodzaju poradniki.

Nadmierne i niewłaściwe korzystanie z gier komputerowych może być destrukcyjne, szczególnie dla młodego człowieka. Koncentracja życia na komputerze sprawia, że stopniowo wyłącza się on z kontaktów interpersonalnych w formie tradycyjnej. Jego aktywność coraz bardziej ogranicza się jedynie do komputera. Ucieczka w świat wirtualny oprócz problemów psychicznych wiąże się również z problemami fizycznymi należy wyliczyć: wady postawy, wady wzroku, rozchwianie emocjonalne i nadpobudliwość²⁴.

W związku z wielką popularnością pornografii powstała nawet tzw. 34 zasada Internetu „jeśli coś istnieje jest z tego porno” Zasada ta niejednokrotnie jest przywoływana w różnych wątkach. Kiedy określony użytkownik chce ją sprawdzić, musi napisać czego mają dotyczyć zamieszczane przez innych użytkowników materiały.

Materiały tego typu w oczywisty sposób wypaczają obraz seksualności w człowieku. Staje się ona czymś brutalnym i zupełnie pozbawionym miłości. Dodatkowo powielają błędne stereotypy na jego temat. Wielkim zagrożeniem jest fakt, że nie ma możliwości skutecznego odseparowania nieletnich od takich materiałów. Nawet jeśli dana strona prowadzi oznaczenia o wystąpieniu materiałów nieodpowiednich dla nieletnich, to sam użytkownik decyduje się czy podać swoje prawdziwe dane.

2.3. Brutalizacja rozrywki.

Brutalizacja rozrywki widoczna jest na kilku płaszczyznach: w grach online, w drastycznych serwisach i w innych materiałach, które dryfują w środowisku Internetu i docierają do użytkowników za pośrednictwem innych portali.

Gry online zawierają coraz większą ilość treści brutalnych. Powstają gry, których jedynym celem jest np. torturowanie postaci lub

²⁴ B. KOSEK-NITA, *Współczesne media – szansa czy zagrożenie rozwoju dzieci i młodzieży* [w:] D. SZELIGIEWICZ-URBAN, *Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni*, Sosnowiec 2012, s. 61.

brutalne zgwałcenie. W grach tych nie ma punktów ani rozwijania swoich umiejętności, jedyną rozrywkę stanowi obserwowanie ludzkiego cierpienia.

Natomiast materiały drastyczne to przede wszystkim zdjęcia lub filmy przedstawiające prawdziwe katastrofy, morderstwa, sekcje zwłok i inne makabryczne zjawiska. Oglądanie ich stało się do tego stopnia popularne, że powstały całe serwisy, które nie zamieszczają innych materiałów np. rotten lub bestgore.com. Serwisy te ukazują różne rodzaje krzywdy, jakiej może doznać człowiek, od zdjęć z wypadków po filmy operacyjne policji, na których utrwalono drastyczne wydarzenia. Co charakterystyczne, reklamy, które występują w serwisach mają postać krótkich urywków z brutalnych filmów pornograficznych, co lepiej może zobrazować, jakich treści szukają użytkownicy.

Drastyczne materiały zdobywają wśród internautów znaczną popularność. Przykładem może być film nazywany w internecie „3 man 1 hammer” – na trwającym kilka minut nagraniu widać jak dwóch nastolatków masakruje 48 letniego mężczyznę przy użyciu młotka. Film został nagrany przez tzw. Maniaków z Dniepropietrowska, grupę seryjnych zabójców, która na przełomie czerwca i lipca 2007 r. zabiła 21 osób. Jeszcze przed dokonaniem zbrodni, młodzi mężczyźni zamieszczali w internecie zdjęcia i filmy, na których uwieczniali zabijanie zwierząt. „3 man 1 hammer” jest jednym z wielu dowodów ich zbrodni. Nie wiadomo jak trafił do internetu, prawdopodobnie wyciekł z materiałów operacyjnych policji. Niemal natychmiast stał bardzo popularny. Wiele osób pobrało go na dysk twardy swojego komputera i przekazuje innym użytkownikom, przez co film nie może już w żaden sposób zostać usunięty z sieci.

Strony tego typu przyciągają soby zaburzone. Najlepszym przykładem jest historia tzw. potwora z Rottenburga. Armin Meiwes w 2001 roku, w jednym z portali poświęconych kanibalizmowi, dał ogłoszenie, że poszukuje człowieka w celu zabicia i zjedzenia. Znalazł ofiarę, a proces zabijania nagrał na wideo. Został aresztowany dopiero w momencie, gdy w internecie zamieścił kolejne ogłoszenie informujące, że szuka kolejnej ofiary, ponieważ mięso poprzedniej już się kończy.

Tego rodzaju pliki są bardzo popularne, szczególnie wśród młodzieży, która zdaje się być oswojona z treściami ekstremalnymi. Współczesne telefony komórkowe ułatwiają przechowywanie i dzielenie się materiałami ze znajomymi. Tak jak pornografia oswaja użytkowników z seksem, tak materiały drastyczne oswajają ich z brutalnością, co jest szczególnie patologiczne. W porównaniu do gier komputerowych zawierających sceny przemocy wykazują tę różnicę, że są w pełni realne, przez co dla użytkowników atrakcyjniejsze. Treści takie są szczególnie destrukcyjne dla ludzi młodych, których osobowości dopiero się kształtują²⁵.

2.4. Oderwanie rozrywki od chrześcijańskiej koncepcji osoby ludzkiej jako integralnej całości oraz jakichkolwiek norm moralnych.

Rozrywka oderwana od chrześcijańskiej koncepcji osoby powoduje brak integralnego spojrzenia na człowieka i jego działania, ponieważ te podejmowane w internecie zdają się być wolne od wszelkich konsekwencji. Powoduje to swoistą schizofrenię moralną. Nie można bowiem założyć, że każda osoba korzystająca z takiej rozrywki jest psychopatą, który czerpie satysfakcję z oglądania krzywdy ludzkiej. Nasuwa się spostrzeżenie, że również osoby, które prowadzą zwyczajne życie, poszukują takich treści. Biorąc pod uwagę, jak wiele materiałów rozrywkowych w internecie dotyczy obrażania szkoły i nauczycieli, można wysnuć wniosek, że korzystają z nich uczniowie, którzy stykają się z treściami silnie patologicznymi.

Sfera pozawychowawcza, jaką jest Internet oddziałuje silnie na młodzież. Pojawia się ważne pytanie, co skłania młodzież do porzucenia systemu wartości, który został im wpojony. Czy jest to zwykła młodzieńcza fascynacja makabrą i tym co narusza społeczne tabu? Czy są to może początki przyszłych amoralnych i aspołecznych zachowań? Wiadomo już, że nie należy lekceważyć patologicznych zachowań, które człowiek podejmuje w internecie, bowiem znane są

²⁵ T. SAKOWICZ, *Wychowawcze i demoralizujące czynniki związane z Internetem* [w:] S. BĘBAS (red.) *Patologie w cyberświecie*, Radom 2012, s. 62.

przypadki zbrodni, których początki miały miejsce na serwisach patologicznych. Pokazuje to, że patologiczne zachowania podejmowane w sieci przekładają się na życie realne. To co powinno szczególnie niepokoić, to wrażenie jakie powstaje w odbiorcach – że skoro takie materiały są zamieszczane, to zachowania w nich przedstawiane mieszczą się w tzw. normie. W czasach, w których młodzież poprzez kulturę masową jest zachęcana do niesłuchania się rodziców, może mieć to istotny czynnik przy kształtowaniu się przyszłego społeczeństwa.

Amerykański seryjny zabójca, gwałciciel i nekrofil Ted Bundy w wywiadzie, którego udzielił na krótko przed wykonaniem kary śmierci, stwierdził, że początki jego mrocznych fantazji narodziły się na skutek kontaktów z coraz mocniejszymi materiałami pornograficznymi. Przyznał również, że dokonując niektórych zabójstw i tortur kobiet odtwarzał sceny z filmów, którymi się fascynował. Nie sposób stwierdzić, czy Ted Bundy mówił prawdę, czy jedynie starał się przerzucić odpowiedzialność za swoje czyny. Jednak nie można w pełni lekceważyć jego słów. Kolejnym przykładem ilustrującym realność zagrożenia może być historia Armina Meiwesa tzw. potwora z Rottenburga, który umówił się na portalu dotyczącym kanibalizmu z nieznanym mężczyzną. Człowiek ten zgodził się, aby Meiwes zabił go i zjadł. Policja wpadła na jego trop po tym, jak zamieścił kolejne ogłoszenie, w którym poszukiwał człowieka do zjedzenia. Uwidacznia to jak bardzo serwisy zawierające patologiczne treści przyciągają ludzi, którzy będą chcieli realizować takie pragnienia również w świecie realnym.

Pojawia się również pytanie jak młode pokolenie, które jest znużone pornografią do tego stopnia, że szuka rozrywki w materiałach dewiacyjnych, będzie w stanie wypełniać zadania, które stawiane są przed rodzinami?

Rozrywka, która proponowana jest przez niektóre serwisy bezpośrednio godzi w dobro odbiorców. Nie ma bowiem na celu ich integralnego rozwoju, a sam kontakt z takimi materiałami ich degeneruje.

2.5. Dehumanizacja obrazu człowieka, który zaczyna być postrzegany jako narzędzie służące do zaspokajania własnych potrzeb i zanik empatii wobec drugiego człowieka.

Z przedstawionych powyżej przykładów jasno wynika, że obraz człowieka w patologicznych formach rozrywki jest zupełnie zdehumanizowany. Prezentuje się on zdecydowanie gorzej niż w brutalnych grach komputerowych. Człowiek jest przedstawiony jako narzędzie, które może posłużyć do zaspokojenia nawet najbardziej mrocznych potrzeb. W pornografii częste są motywy gwałtu (udawanego lub nie), a w grach online torturowanie i seksualne napastowanie kobiet, które kreowane jest na coś zupełnie normalnego. Niszczy to w odbiorcy nie tylko obraz seksualności, ale również samego człowieka.

Obraz ten stoi w jawnej sprzeczności z nauczaniem Kościoła katolickiego i może utrudnić młodym osobom zrozumienie Chrystusowego orędzia.

Oglądanie tak makabrycznych materiałów oswaja człowieka z brutalnością, co sprawia, że zanika w nim poczucie empatii. Oglądanie człowieka rozjeżdżanego przez pociąg lub sekcji zwłok staje się rozrywką na równi z oglądaniem zabawnych filmików na Youtube. Nasuwa się kolejne pytanie: czy odbiorcy tych przekazów będą w stanie prawdziwie współczuć innym ludziom i kierować się ich dobrem w świecie realnym, jeśli w internecie staje się on dla nich rzeczą?

3. Homogenizacja kultury.

Homogenizacja to zjawisko przenikania się elementów kultury wysokiej i niskiej. Ma miejsce w części serwisów rozrywkowych, w których z jednej strony dominuje pornografia, z drugiej zaś użytkownicy potrafią poruszać problemy bardzo istotne, prowadzić dyskusję na wysokim poziomie, który cechuje się trafnością uwag. Wiąże się to z faktem współtworzenia serwisów przez użytkowników. Nie wszyscy oni poszukują treści dewiacyjnych, niektórzy chcą po prostu porozmawiać lub wymienić się materiałami. Jednak bierny odbiorca jednakowo przyswaja oba rodzaje treści. Ten swoisty chaos komunikacyjny sprawia, że nie jest on w stanie odróżnić kultury wysokiej od niskiej.

Brak umiejętności rozumienia specyficznego kodu kulturowego może prowadzić do znacznych utrudnień na płaszczyźnie katechetycznej. Bowiem istotna część działań katechetycznych musi opierać się na rozumieniu kultury wysokiej. Jeśli erozji ulegną w człowieku wartości, na których opiera się katechizację, jej sukces oraz dalsze losy cywilizacji europejskiej będą stały pod znakiem zapytania.

Istotną cechą widoczną przy patrzeniu na patologiczną rozrywkę z perspektywy homogenizacji jest brak prowadzenia wydzielonych tematów lub nieprzestrzeganie ich przez użytkowników. Utrudnia to właściwe korzystanie z danego serwisu oraz sprawia, że w zasadzie niemożliwe jest uniknięcie kontaktu z pornografią i innymi szkodliwymi materiałami.

Trzeba powiedzieć, że część polskich serwisów rozrywkowych stosuje dużo ostrzejsze oznaczenia o wystąpieniu treści nieodpowiednich niż serwisy w pełni patologiczne. Osiągają to przez niewyświetlanie treści oznaczonych jako nieodpowiednie niezarejestrowanym uczestnikom, którzy nie podali swego wieku. W naturalny sposób odstrasza to osoby poszukujące jedynie pornografii oraz utrudnia działania użytkownikom, których głównym celem jest jedynie zaszokowanie innych odbiorców. Serwisy te sprawują nad użytkownikami dużo większą kontrolę niż serwisy patologiczne. Czynią tak np. demotywatory.pl; w serwisie tym widoczna jest znaczna ilość zhomogenizowanej treści, ale jednocześnie strona nie spełnia pełnych wymogów patologizacji. Inne serwisy nieustannie znajdują się na granicy normalności i patologii. To, w którą stronę podążą, tak naprawdę zależy od ich użytkowników. Jednak, aby serwis internetowy nie popadł w patologizację konieczne jest sprawowanie przez administratorów kontroli nad użytkownikami

4. Skutki patologicznego korzystania z internetowej rozrywki.

Podstawowym ryzykiem jest uzależnienie od Internetu, które jak każde inne uzależnienie ogranicza wolność człowieka. Sprawia, że nie w pełni świadomy sposób może kierować własnym życiem, którego przestaje być panem. Często osoby uzależnione od Internetu

układają plan swojego dnia, tak by móc spędzić w sieci jak najwięcej czasu, zaniedbując obowiązki rodzinne i zawodowe.

Ponieważ internet jest rzeczywistością niezwykle złożoną, uzależnienie od niego również przyjmuje zróżnicowane formy. Specjaliści wyróżniają kilka podkategorii sieciorholizmu²⁶:

- Socjomanię internetową – osoby wykazujące tę odmianę uzależnienia większość rozmów toczą za pośrednictwem sieci, na czym cierpią ich realne kontakty. W obsesyjny sposób sprawdzają pocztę elektroniczną, fora internetowe; wiele godzin spędzają na rozmowach za pośrednictwem sieci;
- Uzależnienie od internetowych gier komputerowych, aukcji online, hazard;
- Maniakalne poszukiwanie informacji poprzez przeglądanie baz danych, przebiegające w sposób niekontrolowany;
- Erotomanię internetową.

U niektórych osób wykazujących objawy sieciorholizmu może ona objawiać się łącznym występowaniem wielu czynników.

Na wystąpienie sieciorholizmu najbardziej narażone są osoby młode. Ma to szczególnie destruktywny wydźwięk, ponieważ zaniedbując zajęcia szkolne mogą w realny sposób zmienić całe swoje późniejsze życie. Internet stał się realnym konkurentem dla domowych obowiązków młodego pokolenia.

Przeniesienie kontaktów interpersonalnych do sieci może mieć również poważne konsekwencje. Anonimowość jest na tyle ważną cechą komunikowania za pośrednictwem sieci, że stała się jedną z pięciu cech, które nieosiągalne w tradycyjnej komunikacji, określają wirtualną społeczność²⁷. Przez to kontakty za pośrednictwem sieci stają się okazją do znalezienia ofiar dla osób zaburzonych.

Rodzice i wychowawcy muszą być świadomi występowania zjawisk tak negatywnych, jak cyberprzemoc, która chociaż ma miejsce w świecie wirtualnym, pociąga za sobą często destrukcję życia realnego.

²⁶ E. MAZUR, E. LAURMAN – JARZĄBEK, *Ciemna strona sieci* [w:] S. BĘBAS (red.) *Patologie w cyberświecie*, Radom 2012, s. 98–99.

²⁷ S. BĘBAS, *Patologie i zagrożenia w świecie wirtualnym* [w:] S. BĘBAS (red.) *Patologie w cyberświecie*, Radom 2012, s. 331–332.

5. Możliwości przeciwdziałania skutkom patologizacji na gruncie katechetycznym.

Powyższa analiza uwidacznia, jak poważnym zagrożeniem dla odbiorców mogą być patologiczne treści rozrywkowe dostępne w internecie. Fakt ten stanowi wyzwanie wychowawcze, ale także katechetyczne.

Głównym kryterium, ze względu na które szereguje się odbiorców katechezy w dokumentach katechetycznych jest ich wiek. Dyrekto-rium ogólne o katechizacji dzieli młodzież na trzy grupy²⁸:

- młodzież w okresie poprzedzający dojrzewanie;
- młodzież w okresie dojrzewania;
- młodzież w okresie młodości.

Każdej grupie wiekowej towarzyszą określone zachowania i problemy, cechy i uwarunkowania. Każdy z tych okresów wymaga odmiennego podejścia katechetycznego. Z perspektywy rozważań nad patologizacją treści rozrywkowych młodzież stanowi najważniejszą grupę, ponieważ z racji wychowania w kulturze cyfrowej jest najbardziej narażona na patologiczne treści. W niemalże instynktowny sposób potrafi korzystać z internetu i bardzo szybko wyszukuje potrzebne lub interesujące ją informacje i materiały.

Przykłady patologizacji tak istotnych obszarów światowej sieci skłaniają do uznania konieczności wprowadzenia szeroko zakrojonych działań wychowawczych, które oprócz umiejętności obsługi nowoczesnych technologii będą obejmowały również kształtowanie właściwych postaw. Biskup A. Lepa w książce *Pedagogika mediów masowych* dokonał szerszego podziału typów postaw, jakie człowiek może wykazywać w stosunku do mediów na postawy pozytywne, do których zaliczył: postawę dialogu, szerokich horyzontów i tolerancji oraz postawy negatywne: postawę uległości wobec propagandy, makiawelizmu i zgody na manipulację sobą. Według tego samego autora działania wychowawców powinny zmierzać w kierunku kształtowania określonych postaw wobec mediów masowych a więc postawy krytycznej wobec mass mediów, selektywnego odbioru mass

²⁸ DOK 181.

mediów i twórczej aktywności²⁹ Istotne jest, że stan współczesnej refleksji naukowej pozwala stwierdzić, że działania edukacyjno-medialne muszą być silnie zespolone z wychowaniem moralnym. Żaden zaś z przedmiotów szkolnych nie stawia sobie za cel moralnego wychowania i ukształtowania systemu etycznego wychowanka, tak jak religia. Takie etyczne spojrzenie na kwestie wychowania do mediów skłoniło ks. A. Lewka, założyciela Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego, do stwierdzenia, że powinni prowadzić je odpowiednio przygotowani nauczyciele religii³⁰.

Katechetyczne działania, o których mowa powinny uwzględniać:

- działanie skierowane do rodziców i wychowawców;
- działania skierowane do młodzieży i dzieci;
- tworzenie alternatywnych wobec patologicznych portali rozrywkowych;
- tworzenie czasopism oraz przekazów medialnych, których podstawową funkcją będzie edukacja i wychowanie prowadzone w kierunku wartości społecznie aprobowanych.

Wydaje się jednak konieczne objęcie adresatów katechezy odpowiednią opieką już od najmłodszych lat. By skutecznie przeciwdziałać negatywnym zjawiskom, które zostały omówione wcześniej, w pierwszej kolejności konieczne jest zwrócenie na nie uwagi w procesie kształcenia katechetów. Decydującą jednak rolę powinni odegrać rodzice, którzy na mocy sakramentu małżeństwa stają się pierwszymi katechetami dla swoich dzieci. Już rozmowa dotycząca aktywności dziecka w internecie oraz świadomość zagrożeń, które w nim występują, może pozwolić przeciwdziałać negatywnym zjawiskom. Ważne jest również, aby media zajmowały właściwe miejsce w życiu całej rodziny. Jeśli główną rozrywką, jaką zna dziecko, jest ta dostępna za pośrednictwem niekontrolowanego przez rodziców korzystania z internetu, bardzo szybko może ono sięgnąć po materiały patologiczne. W formach sieciowej aktywności odbija się bowiem realne życie człowieka. Oprócz tego konieczne jest, aby ka-

²⁹ A. LEPA, *Pedagogika mass mediów...*, s. 154–180.

³⁰ A. LEWEK, *Kościół a mediokracja w Polsce*, „Kultura-Media-Teologia”, 2010 (2) nr 2, s. 17.

techeci (osoby konsekrowane i świeckie) rozumieli skalę problemu i przeciwdziałali mu w trakcie katechezy parafialnej lub szkolnego nauczania religii.

Rodzice i wychowawcy często pozostają nieświadomi charakteru internetowej rozrywki. Z tego powodu działania katechetyczne powinny zmierzać do uświadomienia rodzicom i wychowawcom negatywnych zjawisk obecnych w sieci. Zastosowanie kilku podstawowych środków ostrożności, do których można zaliczyć umieszczenie komputera w miejscu widocznym dla wszystkich domowników zamiast w pokoju dziecka oraz rozmowy z dzieckiem na temat jego aktywności w internecie i jej skutków, pozwolą skutecznie przeciwdziałać korzystaniu z patologicznych form rozrywki. Uświadomienie to może odbywać się zarówno w trakcie kursów organizowanych w parafii, jak i w szkole, np. po zebraniu z rodzicami. Ważne jest jednak, aby były to działania systematyczne a nie doraźne, które pozwalają jedynie zasygnalizować skalę całego problemu, kiedy konieczne jest podjęcie skutecznych działań prewencyjnych.

Nie tylko rodzice i wychowawcy muszą mieć świadomość zagrożeń wynikających z korzystania z internetu. Konieczne jest również edukowanie w tym zakresie młodzieży. Po pierwsze należy dążyć do tego, by zdała sobie sprawę, że sieć nie jest oddzielnym światem, w którym nie panują żadne reguły i moralne zasady. Edukacja ta może odbywać się przez włączenie do katechezy elementów edukacji medialnej, kładzenie nacisku na katolicką naukę o mediach i dziennikarstwie, kształtowanie postaw empatycznych wobec ludzi „po drugiej stronie” komputera. Wydaje się wskazane uświadomienie młodzieży istnienia technik manipulacji w celu przeciwdziałania jej skutkom. Ważne jest tworzenie alternatywnych wobec patologicznych portali rozrywkowych, które oprócz zabawy dostarczą odbiorcom szansę godnego rozwoju i przyswajania wartości podstawowych.

Tworzenie alternatywnych wobec serwisów patologicznych portali rozrywkowych pozwoli uzyskać skuteczną przeciwwagę. Należy jednak pamiętać, że niezbędne jest w nich zachowanie dużej kontroli nad publikowanymi w nich treściami. Należy mieć bowiem na uwadze, że wiele obecnie patologicznych portali, np. 4chan, zaczynało jako serwisy zupełnie normalne.

Trzeba mieć świadomość, że serwisy takie nie osiągną rekordów popularności, ponieważ nie przyciągną szerokich mas odbiorców zainteresowanych niczym nie ograniczoną rozrywką; pozwolą jednak stworzyć platformę pozbawioną zboczeń i dewiacji, którą będą mogły użytkować osoby niezainteresowane treściami patologicznymi. Z tego powodu ważne jest również poszerzenie spektrum treści edukacyjnych kierowanych do młodzieży. Takie przekazy mogą mieć charakter rozrywkowy, jednak ich głównym celem powinno być przekazywanie odbiorcom określonych wartości.

Przy działaniach mających na celu przeciwdziałanie patologizacji należy jednak unikać swoistego instruktażu grzechu, w którym uczniom zostaną wskazane patologiczne serwisy. Rozmowa prowadzona z uczniami powinna uświadomić katechecie lub wychowawcy, z jakimi treściami młodzież styka się w sieci. Działania powinny mieć kierunek pozytywny tzn. wskazywać katechizowanym alternatywne wobec patologicznych formy rozrywki w sieci. Wskazane wydaje się być prowadzenie portali rozrywkowych, które będą korelowały z całym procesem wychowania, zamiast stanowić jego antynomię.

Tylko dzięki zastosowaniu tych wskazań i wypracowaniu kolejnych, Internet będzie miał szansę stać się medium wartościowym dla młodych ludzi, a jego wykorzystanie będzie prowadziło do integralnego rozwoju.

Słowa klucze: *katechetyka, edukacja medialna, katecheza a edukacja medialna, patologie w komunikacji, patologiczne formy rozrywki, Internet i wychowanie.*

Key words: *catechesis, media education, catechesis and media education, communication pathologies, pathological forms of entertainment, Internet and education.*

Summary

PATHOLOGISATION OF ENTERTAINMENT ON THE INTERNET AS A CHALLENGE FOR CATECHESIS.

This article discusses the pathologisation of entertainment contents by way of referring to sociological and pedagogical studies. It exposes the popularity of internet among young people, and links it to the supra-educational domain, which in a crucial way influences human life and mentality. Amongst the topics discussed were the individual elements of pathologisation of entertainment contents, which included: brutalisation of entertainment, homogenisation or the degeneration of sacrum values and primary values. Finally, the focus is on means to counter the effects of pathological entertainment on the catechetical basis by implementation of action addressed to parents, children, educators, and aimed at restoration of youth educational media and creating alternatives to pathological websites.