Anna Kamińska-Malandain
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
ORCID: 0000-0003-3717-6985

DOI: 10.24917/20838972.21.3

Nowy wspaniały e-świat, czyli o zanikaniu dzieciństwa

Wielu rodziców uwierzyło,
że ich dzieci będą w jakiś sposób odstawać
w naszym technologicznym świecie,
jeśli nie wyskoczą z łona matki z tabletem w ręce.

Nicholas Kardaras[1]

Wstęp: Wszechplanetarny Superfantomat

W książce *Summa technologiae* Stanisław Lem opisał technologie dostarczające człowiekowi zastępników poznawczych. Przegląd „możliwości fantomatycznych" rozpoczął od wizji w pewnej mierze już dzisiaj urzeczywistnionych w postaci gier komputerowych oraz rzeczywistości wirtualnej. Filozof umysłu Paweł Grabarczyk wyjaśnia, że „fantomatyka to, w najprostszym możliwym ujęciu, doskonałe złudzenie sensoryczne wywołane za pomocą technologii cyfrowej"[2]. Choć Lemowska fantomatyka jest technologią fikcyjną, jej podobieństwo do wirtualnej rzeczywistości – jak zauważa wspomniany badacz – umożliwia spojrzenie na pomysł Lema ze współczesnej perspektywy.

> Opis człowieka znajdującego się w fantomacie ośrodkowym nie odbiega w zasadzie od tego, co każdy czytelnik może przeżyć, sięgając po jeden

1 N. Kardaras, *Dzieci ekranu. Jak uzależnienie od ekranu przejmuje kontrolę nad naszymi dziećmi – i jak wyrwać je z transu*, tłum. A. Jarosz, Wydawnictwo CeDeWu, Warszawa 2018, s. 52.

2 P. Grabarczyk, *Jak to jest być w fantomacie?*, [w:] *Filozoficzny Lem. Wybór tekstów Stanisława Lema*, t. 1, red. F. Kobiela, J. Gomułka, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2021, s. 181–182.

> ze współczesnych hełmów VR, takich jak HTC Vive, Oculus Rift czy PlayStation VR[3].

Dzięki sprzężeniu zwrotnemu komputera z użytkownikiem – co nazywamy dziś interaktywnością – odbiorca iluzji może się poczuć jak eksplorator nowego świata.

Summa technologiae została opublikowana w 1964 roku, w erze, w której powszechna komputeryzacja była jedynie odległą wizją garstki pasjonatów, dlatego też idea podłączenia użytkownika do interaktywnej symulacji świata była kompletnie przełomowa. O urządzeniu tego typu zachodni świat usłyszał dopiero w 1968 roku, kiedy Ivan Sutherland skonstruował Miecz Damoklesa – pierwsze rozwiązanie VR przypominające co do zasady fantomaty Lema. Natomiast gry komputerowe pojawiły się w powszechnej świadomości dopiero osiem lat po opublikowaniu *Summy*. Ponieważ sam termin „interaktywność" nie był w momencie publikacji pracy Lema w powszechnym użyciu, polski futurolog posługiwał się określeniem „sprzężenie zwrotne". Obok fantomatyki ośrodkowej w *Summie technologiae* pojawiła się także fantomatyka centralna dająca złudzenie idealne: „fantomatyka centralna miałaby polegać na pominięciu pośrednika, którym są zmysły, i dostarczeniu sygnałów bezpośrednio do odpowiednich obszarów w mózgu"[4] – wyjaśnia Grabarczyk, dodając, że urządzenia tego typu są obecnie dopiero w fazie projektów. Można domniemywać, że przejście na fantomatykę centralną rozwiąże większość trudności, z którymi zmaga się współczesna wirtualna rzeczywistość, m.in. symulowanie bodźców, takich jak nacisk, temperatura otoczenia, zapachy czy smaki. „O ile dziś symbolem rzeczywistości wirtualnej są gogle, jutro będzie nim najpewniej wtyczka grubego kabla do portu w czaszce"[5] – zauważa filozof umysłu.

Wszystko to wydaje się brzmieć optymistycznie. Nie zapominajmy jednak, że Lem był także krytykiem kultury. Sięgnijmy po *Summę technologiae*:

> Problem, który nas czeka, brzmi: jak stwarzać rzeczywistości dla bytujących w nich istot rozumnych, w żaden sposób nieodróżnialne od normalnej rzeczywistości, ale podległe odmiennym niż ona prawom? Wstępem niejako do tego zadania jest skromniejsze, od którego zaczniemy. Czy można – spytamy – stworzyć rzeczywistość sztuczną, zupełnie do naturalnej podobną, ale niedającą się niczym od niej odróżnić?[6]

3 Tamże, s. 182–183.

4 Tamże, s. 188.

5 Tamże.

6 S. Lem, *Summa technologiae*, [w:] *Filozoficzny Lem. Wybór tekstów Stanisława Lema*..., s. 195.

Pomijając możliwą niejasność: czy Lemowi chodzi o rzeczywistość „podobną", czy „identyczną", zauważmy, że pierwsza kwestia, o którą mu chodzi, to stwarzanie światów, a druga, to stwarzanie doskonałych złudzeń.

Lem opisuje sytuację, w której wielkie grupy ludzi wprowadzane są w stan przyćmienia indywidualnej świadomości czy zawężenia jej pola. Wprowadzanie treści informacyjnych bezpośrednio do nerwów w mózgu z pominięciem narządów zmysłowych oznacza stworzenie sytuacji, w której nie będzie już żadnych „wyjść" ze świata stworzonej fikcji w świat realny, co *de facto* będzie oznaczało zamknięcie w świecie całkowitego osamotnienia. Lem wyobraża sobie „wszechplanetarny «Superfantomat», do którego «raz na zawsze», tj. do końca życia, podłączeni są mieszkańcy owej planety, przy czym wegetatywne procesy ich ciał podtrzymują urządzenia automatyczne (np. wprowadzające do krwi odżywki itp.)"[7]. I stwierdza, że w ten sposób pokolenie podłączone do „Superfantomatu" dokonałoby „osobliwej eutanazji, rodzaju przyjemnego, cywilizacyjnego samobójstwa"[8]. Fantomatyka obwodowa oznacza wprowadzenie człowieka w świat przeżyć, których nieautentyczności nie można wykryć. A zatem „totalne sfantomatyzowanie" cywilizacji – zrealizowany biotechnicznie eskapizm – oznaczałby jej samobójstwo. Fantomatyka wykreowałaby świat całkowitej swobody postępowania, w którym szały nihilistycznego rozpasania byłyby ograniczane tylko wyobraźnią, a nie sumieniem. Lem wyraźnie przestrzega:

> Uczynienie wizji fantomatycznej nieodróżnialną od rzeczywistości doprowadzi do nieobliczalnych następstw. Dokonane zostanie zabójstwo, po czym morderca będzie się bronił twierdzeniem, że w jego najgłębszym przekonaniu była to «tylko wizja fantomatyczna». Poza tym niejeden człowiek tak zaplącze się w nierozróżnialnej prawdzie i fikcji życia, w nierozdzielnym subiektywnie świecie autentyku i ułudy, że nie znajdzie z takiego labiryntu wyjścia. To by dopiero były potężne «generatory frustracji» i psychicznego załamywania się[9].

W ten sposób można zabijać ludzi niepostrzeżenie (nie tylko dostarczając mózgowi fałszywej informacji, lecz przerabiając sam ów mózg), gdyż zamiast trupa, dowodnie świadczącego o dokonanej zbrodni, powstaje inny człowiek. Mowa tutaj o zagładzie psychicznej i mentalnej równoznacznej z ustaniem indywidualnego istnienia, ponieważ, jak określa Lem: „można być tylko albo sobą, albo nikim"[10].

7 Tamże, s. 213.
8 Tamże.
9 Tamże, s. 220.
10 Tamże, s. 236.

Następnie Lem zauważa: „Noworodek od pierwszych tygodni życia fantomatyzowany w «jaskiniowej wizji» może zostać dojrzałym dzikim, i wtedy już o żadnym ucywilizowaniu go nie byłoby mowy”[11]. Ponieważ osobowość nie jest czymś danym, jak rzecz, którą się otrzymuje przy urodzeniu, trwała fantomatyzacja udaremniałaby możliwość oceny: czy dziecko roi na jawie, czy ma do czynienia z rzeczywistością, i musi prowadzić do trwałych zmian, jakie by w innym środowisku nie powstały.

Jak wynika w powyższego, konkluzja Grabarczyka, że „wirtualna rzeczywistość w znaczeniu fantomatyki ośrodkowej nareszcie stała się dobrem (względnie) powszechnie dostępnym. Co więcej, można podejrzewać, że znajdujemy się w schyłkowej fazie rozwoju fantomatyki ośrodkowej i zmierzamy powoli w stronę fantomatyki centralnej, która otworzy przed nami zupełnie nowe możliwości przewidywane częściowo przez Lema”[12] wydaje się nazbyt optymistyczna, skoro przewidując nowe możliwości Lem przestrzega zarazem przed nowymi zagrożeniami.

Krzysztof Kieślowski, w wywiadzie z Danutą Stok przeprowadzonym w 1991 roku w Londynie, na pozór naiwnie pytał:

> Czy kult telewizora jest niewolą czy wolnością? Teoretycznie wolnością. Możesz oglądać programy z całego świata. Praktycznie jest tak, że czujesz przymus posiadania jeszcze magnetowidu i jakichś innych urządzeń. [...] Jednym słowem, dając sobie teoretycznie wolność oglądania, natychmiast wpadasz w pułapkę swojego telewizora[13].

W aspekcie oszałamiającego rozwoju technologicznego, który dokonał się od tego czasu, refleksja Kieślowskiego z pewnością jest już nieaktualna, lecz w płaszczyźnie etycznej okazuje się tym bardziej ważna. Także dzisiaj warto pytać: Czy kult urządzeń elektronicznych jest wolnością czy niewolą? Czy – jak w 1992 roku w książce *Technopol* pisał amerykański filozof Neil Postman – nie stajemy się „narzędziami własnych narzędzi”[14]? Czy dając sobie teoretycznie wolność oglądania, nie czujemy w pewnym momencie praktycznego przymusu oglądania i nie wpadamy w niebezpieczną pułapkę, a zwłaszcza, czy nie wrzucamy w nią dzieci?

Joanna Mazur zajmująca się analizą prawniczych aspektów budowania jednolitego rynku cyfrowego, w rozmowie z Ewą Buczek przeprowadzonej w 2023 roku na łamach kwartalnika „Więź” poświęconego głównie

11 S. Lem, *Summa technologiae*..., s. 237.

12 P. Grabarczyk, *Jak to jest być w fantomacie?*..., s. 192.

13 K. Kieślowski, *Autobiografia*, oprac. D. Stok, Wydawnictwo Znak, Kraków 2006, s. 184.

14 N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanalska-Dulęba, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2004, s. 15.

tematowi: „Ludzie vs. sztuczna inteligencja. Czy człowiek jest gatunkiem przejściowym?" konstatuje, iż „warto spojrzeć na ten problem w szerszym kontekście: czy nie traktujemy rozwoju tej technologii jako celu, który jest wartością sam w sobie?"[15]. I zauważa, że uwzględnianie standardów etycznych AI i idących za nimi regulacji prawnych nie stanowi dzisiaj perspektywy szczególnie popularnej, ponieważ postrzega się to jako hamulec rozwoju gospodarki. Globalny problem polega natomiast na tym, że brakuje ogólnoświatowych porozumień, które by dawały chociaż cień nadziei na egzekwowanie tych norm. Ochrona praw człowieka ustępuje miejsca ochronie konkurencji oraz ochronie konsumentów, a prawodawstwo nie nadąża za rozwojem technologii. Pomimo iż rozwój sztucznej inteligencji trwa już od ponad 70 lat, z perspektywy prawnej nie ma w Unii Europejskiej nawet wiążącej definicji mówiącej o tym, czym ona jest: „Dopiero toczą się prace nad rozporządzeniem o sztucznej inteligencji, które miałoby określić, czym ona jest i którym obowiązkom prawnym podlega"[16] – mówi prawniczka w roku 2023. Nawet jeżeli firmy takie jak Microsoft tworzą sobie rady czy działy do spraw etyki, są one absolutnie podporządkowane generowaniu coraz większych przychodów. „Ważne jest też to, że bogate firmy mają ludzi, którzy lobbują za ich interesami i starają się, żeby ich perspektywa została dostrzeżona przez osoby odpowiedzialne za tworzenie twardych regulacji etycznych"[17]. Mazur stawia więc pytanie o to, czy w sytuacji, gdy korporacje technologiczne mają zasoby i sposoby, żeby ich punkt widzenia był obecny w debacie publicznej oraz dysponują potężnymi narzędziami dezinformacji i manipulacji opinią publiczną, jesteśmy w stanie stworzyć odpowiednie zabezpieczenia, które zagwarantowałyby podmiotom kierującym się inną logiką i etyką działania – np. szkołom, przedszkolom, placówkom edukacyjnym, organizacjom pozarządowym – to, że ich głos będzie w ogóle słyszalny.

Pytania te zadaje także współczesny (ur. w 1958 roku) niemiecki neurobiolog, neurodydaktyk, psychiatra dziecięcy i filozof Manfred Spitzer, autor książki *Cyfrowa demencja*[18], która po raz pierwszy ukazała się w Niemczech w 2012 roku, wywołując wielkie poruszenie w środowisku pedagogów i edukatorów oraz oburzenie potężnego lobby związanego z komputerami, konsolami do gier, wszelkiego rodzaju cyfrowymi gadżetami, łącznie z Internetem i telewizją. Warto wspomnieć, a nawet podkreślić, że w latach 1990–1997 Spitzer był ordynatorem Uniwersyteckiej Kliniki Psychiatrycznej w Heidelbergu, od 1998 dyrektorem Uniwersyteckiej Kliniki Psychiatrycznej w Ulm,

15 J. Mazur, *Po co nam AI? Bilans zysków i strat*, „Więź", lato 2023, 2 (692), s. 7.

16 Tamże, s. 10.

17 Tamże, s. 10–11.

18 M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, tłum. Andrzej Lipiński, Wydawnictwo Dobra Literatura, Słupsk 2013.

a od 2004 roku kieruje Centrum Wymiany Wiedzy z Dziedziny Neuronauk i Edukacji prowadzącym badania na polu neurodydaktyki oraz dążącym do nawiązania współpracy między światem neuronauk a nauczycielami pracującymi w szkołach. Ów interdyscyplinarny zespół stawia sobie za cel dostarczenie praktykom fachowej wiedzy na temat przebiegu procesów uczenia się, a także inicjowanie zmian w wyniku współpracy ze szkołami chcącymi wdrażać zasady nauczania przyjaznego mózgowi.

Spitzer zauważa, że większość rodziców, a także nauczycieli i wychowawców, podchodzi do nowych technologii bezrefleksyjnie, bezkrytycznie przyjmując argumenty, które podsuwają przedstawiciele firm związanych z przemysłem komputerowym. Jak pisze Marzena Żylińska we wstępie do polskiego wydania książki: „W grę wchodzą przecież ogromne pieniądze, jakie dziś zarabiają firmy związane z przemysłem komputerowym. Zapewne nie inaczej będzie w Polsce. Wystarczy wyobrazić sobie, jakie prezenty dostają dziś dzieci przystępujące do pierwszej komunii”[19]. Wspomniana autorka zaznacza, że przesłanie autora *Cyfrowej demencji* dla wielu czytelników może być niewygodne, gdyż stawia ich przed koniecznością zadania sobie kilku ważnych pytań, np. o to, jak konsola do gier, którą właśnie kupili dziecku, wpłynie na sposób, w jaki spędza ono czas. „Wiele z tych pytań dotyczy spraw zdawałoby się oczywistych, a te zazwyczaj należą do najtrudniejszych”[20] – dodaje. Istotnie, bardzo trudno podważyć powszechne przekonanie, że wyposażenie pierwszoklasistów w tablety jest przejawem postępu i zwiększa efektywność nauczania, a zakup laptopów dla przedszkolaków umożliwia ich edukacyjny sukces. Komputery są dziś niemal w każdym domu i coraz częściej, obok konsol do gier, w pokojach dzieci, istotnie zmieniając ich życie. Dla wielu dzieci Minecraft i dzieciństwo stały się synonimami.

Sposób używania mózgu wpływa na jego rozwój – okresy wrażliwości

Jak dowiadujemy się z książki *Cyfrowa demencja* zawierającej liczne przykłady i specjalistyczne analizy, nowoczesne badania neurobiologiczne wykazują, iż korzystanie z mediów elektronicznych na szerszą skalę dostarcza poważnych powodów do niepokoju. Spitzer przypomina, że jednym z najważniejszych osiągnięć neurobiologii jest rozpoznanie, iż dzięki używaniu mózgu zachodzą w nim permanentne zmiany. „Pewien bardzo istotny aspekt w funkcjonowaniu naszego mózgu przypomina pracę mięśnia: kiedy

19 M. Żylińska, *Wstęp do wydania polskiego*, [w:] M. Spitzer, *Cyfrowa demencja…*, s. 8.
20 Tamże, s. 9.

go używamy, jego objętość rośnie; gdy tego nie robimy, mózg marnieje"[21]. Procesy, takie jak percepcja, myślenie, przeżywanie, odczuwanie i działanie pozostawiają w nim ślady pamięciowe (tzw. *engramy*). Ponieważ mózg uczy się bez przerwy i nie jest w stanie nie uczyć się, również czas spędzony na obsłudze mediów elektronicznych pozostawia w nim swój ślad. Nie należy jednak zapominać, że mózg jako produkt ewolucji rozwinął się na przełomie bardzo długiego okresu czasu w wyniku dostosowywania się do uwarunkowań zewnętrznych, do których nie należały media cyfrowe. Zdaniem Spitzera, ich negatywny wpływ na umysł i psychikę człowieka daje się zauważyć w obrębie takich zdolności poznawczych, jak uwaga, rozwój mowy i inteligencji, rozwój procesów emocjonalnych i psychospołecznych, a nawet – moralnych i tożsamościowych.

Podobne refleksje znajdziemy w książce *Cyberchoroby* (wydanej po raz pierwszy w Niemczech w 2015 roku). Porównując funkcjonowanie mózgu do komputera, Spitzer pisze, że sprawność podstawowych elementów komputera, procesora i dysku twardego jest określona i po wyprodukowaniu już się nie zmienia – ma stałą wydajność, natomiast moc przetwarzania i zapamiętywania mózgu tworzy się dopiero podczas używania – nie jest ani określona podczas narodzin, ani nie powstaje samoistnie.

> Wiedza, że mózg ulega zmianom w wyniku działania – mówimy tu o neuroplastyczności lub jej konsekwencjach w postaci uczenia się – należy do najważniejszych odkryć badań nad mózgiem ostatnich 30 lat. Dopiero dzięki tym procesom mózg rozwija pełnię swoich możliwości[22].

Można powiedzieć metaforycznie, że odwrotnie niż w przypadku komputera „hardware – mózg" zmienia swoje działanie pod wpływem działającego „software'u". Czynność neuronów prowadzi do nieustannej poprawy działania, przede wszystkim w dzieciństwie i młodości.

> Jeśli nie nauczymy się widzieć do mniej więcej 5. roku życia, oko pozostanie już niewidzące. Jeżeli do około 13. roku życia ośrodki mowy nie zostaną «zaprogramowane», nie nauczymy się już w ogóle mówić. Płaty czołowe, mieszczące wyższe i najwyższe funkcje umysłowe – myślenie, wolę, planowanie, ocenianie, działanie – rozwijają się jeszcze w 3. dekadzie życia[23]

– pisze neurobiolog. I dodaje:

21 M. Spitzer, *Cyfrowa demencja…*, s. 37.

22 M. Spitzer, *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*, tłum. M. Guzowska, Wydawnictwo Dobra Literatura, Słupsk 2016, s. 243.

23 Tamże, s. 244.

> Procesy rozwojowe poszczególnych obszarów mózgu nie trwają wiecznie, tzn. połączenia, które nie powstaną w młodości, później nie rozwiną się już w sposób pełny. Mówi się w tym kontekście o oknach rozwojowych, okresach krytycznych czy wrażliwych[24].

Powyższa refleksja koresponduje z koncepcją wybitnej włoskiej pedagog Marii Montessori, która zaobserwowała, że rozwój dziecka przebiega poprzez okresy wrażliwości, w których dziecko nabywa określone umiejętności. Jeśli nie ma ono okazji do podjęcia działań zgodnych z jego okresem wrażliwości, traci sposobność do pełnego rozwoju. Owe okresy Montessori porównywała z latarnią rozświetlającą wnętrze, ze stanem zasilania prowadzącym do wzrostu aktywności, stwierdzając, że właśnie ta wrażliwość pozwala dziecku nawiązywać w wyjątkowo intensywny sposób relacje ze światem zewnętrznym, w tym także ze światem przyrodniczym.

W 2005 roku, w książce *Last Child in the Woods*[25], amerykański pisarz Richard Louv wskazywał, że dziecko, które jest odłączone od przyrody i świata rzeczywistego, może cierpieć na zaburzenie kontaktu z przyrodą (ang. *nature deficyt disorder*) związane z deficytem natury. Pomimo iż od dawna wiadomo, że zielone przestrzenie pomagają dzieciom lepiej myśleć i skuteczniej radzić sobie z życiem, przyroda stała się dziś dla większości dzieci czymś tak rzadkim jak magiczny jednorożec. Dzieci żyją otoczone białym szumem i sensorycznym przeładowaniem ery informacji. Można powiedzieć, że w pewnym sensie technologia prześcignęła biologię. Neurologicznie ludzie nie doganiają dzisiejszego nadmiernie stymulującego środowiska, co grozi wzrostem zaburzeń rozwojowych i psychiatrycznych.

Montessori pisała, że jeśli nie przygotujemy dla dziecka odpowiedniego środowiska, będzie ono w ciągłym niebezpieczeństwie, pozostanie porzucone i narażone na szkodliwe spotkania, na strach, na walkę o przeżycie psychiczne, czego konsekwencje mogą być niebezpieczne dla ostatecznej struktury jego osobowości. Niestety, najczęściej nie pomagamy dziecku, ponieważ nie zauważamy jego trudnej pracy wzrostu, nie dostrzegamy *„cudu stworzenia* z niczego, dokonanego przez istotę z pozoru pozbawioną życia psychicznego"[26], podczas gdy powinniśmy „z delikatnym szacunkiem odnosić się do przejawów tej pracy"[27]. Podsumowując *Prawo dziecka do szacunku*, Janusz Korczak pisał podobnie:

24 Tamże, s. 245.

25 Zob.: R. Louv, *Last Child in the Woods. Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder,* Algonquin Books of Chapel Hill, 2005.

26 M. Montessori, *Sekret dzieciństwa*, tłum. Luiza Krolczuk-Wyganowska, PWN, Warszawa 2018, s. 58.

27 Tamże, s. 59.

> Żądajmy szacunku dla jasnych oczu, gładkich skroni, młodego wysiłku i ufności. [...] Rośnie nowe pokolenie, nowa wznosi się fala. Idą z wadami i zaletami; dajcie warunki, by wzrastali lepsi. [...] Szacunku, jeśli nie pokory, dla białego, jasnego, niepokalanego, świętego dziecięctwa[28].

Nie dbamy ani o higienę fizyczną, ani o higienę psychiczną i mentalną dzieci oraz o odpowiednio przygotowane otoczenie, które by je ochroniło i uratowało, „ignorujemy fakt istnienia tajemnych funkcji, pulsujących dążeniem do tworzenia duchowej harmonii"[29] – jak zauważała Montessori. Dzieci wzrastają w atmosferze chciwości, agresji, resentymentu, egoizmu i konkurencji, rosną i dojrzewają w środowisku, które nie jest im właściwe. Jak określała Montessori, żyją „utraciwszy raj swego życia"[30]. Tymczasem, dziecko jest bardzo bystrym i czynnym obserwatorem. Obserwuje świat nie tylko za pomocą zmysłów, ale także pod wpływem wewnętrznych impulsów i uczuć kierowanych bezinteresownym poczuciem piękna i dobra. Pierwszym bodźcem do dostrzegania jest dla niego „wewnętrzne zdarzenie rozumowania"[31]. Właśnie ten stan zasługuje na szczególny podziw i pomoc ze strony dorosłych. „Dziecko przychodzi pierwotnie znikąd, dając początek wybranemu darowi, będącemu dowodem na wyższość człowieka – rozumowi. Tą też drogą będzie później kroczyło, zanim jeszcze nogi zaczną nieść jego ciało"[32]. Dzięki narządom zmysłów i rozwojowi mózgu kształtuje się i rozwija osobowość „ja" zdolnego do dostrzegania i doznawania przyjemności. I właśnie dla tego czującego „ja" wzrok czy słuch nabierają znaczenia. Dlatego też podstawowym zadaniem wychowania jest zapewnienie warunków, w których twórcze dziecięce „ja" będzie mogło się rozwijać. W przeciwnym wypadku ulegnie ono dezintegracji.

Dosyć często zdarza się jednak, że, walcząc z dzieckiem, dorosły doprowadza do rozbicia jego indywidualności, pozbawia go możliwości rozwoju. Takie dziecko jest jak rozbitek na pustyni: ląduje balonem na pustkowiu i nagle dostrzega, że jego statek powietrzny odlatuje i pozostawia go samego. Nic już nie może zrobić, żeby go zawrócić, i nie widzi wokół siebie niczego, czym mógłby go zastąpić. Ma w sobie utajoną mądrość, ale jest ona nierozwinięta i nie operuje środkami wyrazu, ponieważ zostały one rozregulowane i padły ofiarą niesprzyjających okoliczności.

28 J. Korczak, *Prawo dziecka do szacunku*, [w:] *Janusz Korczak. Dzieła*, t. 7, Oficyna Wydawnicza Latona, Warszawa 1993, s. 462.

29 Tamże.

30 Tamże, s. 60.

31 Tamże, s. 77.

32 Tamże.

Cyberchoroby

Jak dowiadujemy się m.in. od Spitzera, mamy dziś do czynienia z zupełnie nowymi i całkowicie zaskakującymi chorobami cywilizacyjnymi związanymi z tym, że cyfrowa technologia informacyjna – silniej niż jakakolwiek innowacja kiedykolwiek wcześniej – kształtuje oraz deformuje życie dzieci. W książce *Cyberchoroby* do psychicznych i społecznych konsekwencji cyfrowej technologii informacyjnej niemiecki psychiatra zalicza „lęk, deficyty uwagi, stres, bezsenność, brak ruchu, problemy w relacjach, depresję i osamotnienie”[33].

Z kolei neuropsycholog greckiego pochodzenia Nicholas Kardaras, jeden z czołowych specjalistów ds. uzależnień w Stanach Zjednoczonych, założyciel oraz dyrektor m.in. Hamptons Discovery – postępowego programu leczenia uzależnień dla nastolatków (co jest informacją bardzo istotną dla zrozumienia perspektywy i sensu jego refleksji) – pisze w książce *Dzieci ekranu*:

> Jak twierdzi dr Susan Linn, autorka książki *Consuming Kids* i wykładowca psychiatrii w Harvard Medical School: „Prawdą jest, że jeśli dasz dzieciom urządzenie z ekranem podczas podróży samochodem, publicznym transportem, czy kiedy idziesz na wizytę do lekarza, czas oczekiwania może być spokojniejszy lub łatwiejszy do opanowania. Jednak taka wygoda ma swoją cenę. Pielęgnuje ona zależność od ekranów, żeby tylko przetrwać dzień i sprawia, że dzieci nie są w stanie wyrobić w sobie zwyczaju zauważania czy angażowania się w otaczający je świat”[34].

Kompulsywne wysyłanie wiadomości tekstowych doprowadza do zaburzenia znanego jako *text neck* (‘SMS-owa szyja’), czyli choroby pleców i szyi wynikającej ze zbyt częstego pochylania się nad telefonem komórkowym (tzw. *forward head posture*, czyli pozycji z głową wysuniętą do przodu)[35]. Autor *Dzieci ekranu* opisuje również chorobę zwaną „zespołem ekranu elektronicznego (ang. *electronic stress syndrome*)”[36] będącą zaburzeniem rozregulowania, czyli braku umiejętności modulowania swojego nastroju, uwagi czy poziomu pobudzenia w odpowiedni lub zdrowy sposób. Spowodowana jest ona tym, że nienaturalnie stymulująca natura ekranu elektronicznego wpływa destrukcyjnie na wciąż rozwijający się układ nerwowy i zdrowie psychiczne dziecka na poziomie poznawczym, behawioralnym

33 Tamże, s. 20.

34 N. Kardaras, *Dzieci ekranu…*, s. 168.

35 Zob. tamże, s. 129.

36 Tamże, s. 160.

i emocjonalnym. Jest to rodzaj „toksyny" środowiskowej, dlatego zdaniem neuropsychologa dla zachowania zdrowia dziecka konieczna jest „odwykówka od technologii"[37]. Ponieważ widok „podjaranych" dzieci z ESS podatnych na ataki wściekłości lub przygnębionych i apatycznych stał się niepokojąco powszechny, neuropsycholog sugeruje, iż „powinniśmy zapożyczyć to, czego nauczyliśmy się w terapii leczenia uzależnienia od narkotyków"[38]. Kardaras opisuje także nowe schorzenie zwane zespołem dysfunkcyjnego rozregulowania nastroju (ang. *disruptive mood dysregulation disorder* – DMDD). „DMDD to schorzenie, w którym dziecko jest chronicznie drażliwe i doświadcza częstych, ostrych wybuchów agresji, które wydają się być wysoce nieproporcjonalne do zaistniałej sytuacji"[39]. Istnieje też specjalna jednostka chorobowa zwana zespołem uzależnienia od Internetu (ang. *internet addiction disorder* – IAD). Z kolei Spitzer, w książce *Cyberchoroby* opisuje nową jednostkę chorobową, zwaną nomofobią, czyli lękiem przez rozłąką z telefonem: „nomofobia – od połączenia: *no mobile phone* i *phobia*"[40]. Przy intensywnym korzystaniu pojawia się zależność od smartfona powodująca, iż samo odłożenie go powoduje lęk. To sprawia, że co druga osoba nigdy nie wyłącza swojego telefonu. W ten sposób w epoce cyfrowej pojęcie „lęk separacyjny" nabiera nowego znaczenia. „Dla wielu osób całkowite wyłączenie smartfona – choćby na godzinę tygodniowo – jest nie lada wyzwaniem"[41]. Lęk, że coś nas ominie, określany jest mianem FoMO (ang. *fear of missing out*) i skutecznie wykorzystywany w reklamie.

> *Fomotycy* (nowe słowo na określenie osób z *FoMO*, analogiczne do „neurotyków") obawiają się nieustannie, że podejmowane przez nich decyzje życiowe są błędne i z powodu intensywnego zastanawiania się, co powinni zrobić, najlepsze doświadczenia rzeczywiście ich omijają[42].

To tylko kilka przykładów cyberchorób opisywanych przez wspomnianych badaczy.

Wracając do pojęcia okresów wrażliwości w życiu rozwijającego się dziecka i młodego człowieka, o których pisała Montessori, warto dodać, że ich ważność podkreśla także Spitzer: „Mózg ulega stałym zmianom pod wpływem pracy umysłowej. Dlatego nie *mamy* go tak, jak zwykliśmy mówić o sercu czy nerkach. My mózgiem po prostu *jesteśmy*!"[43]. Wszystko,

37 Tamże, s. 161.
38 Tamże, s. 166.
39 Tamże, s. 167.
40 M. Spitzer, *Cyberchoroby*..., s. 180.
41 Tamże, s. 190.
42 Tamże, s. 188.
43 Tamże, s. 48.

czym człowiek jest, to nie cielesna powłoka, lecz jego dotychczasowe życie z całym bogactwem doświadczeń, których siedliskiem jest właśnie mózg. Przeżycia, odczucia, myśli i czyny pozostawiają w mózgu ślady pamięciowe. Na tym właśnie polega zjawisko uczenia się.

W mózgu człowieka, który wiele się nauczył, nie tylko „wkuwał" i „zaliczał", jak zaznacza autor *Cyfrowej demencji*, czy pozorował wiedzę, zdobywając zaświadczenia i tytuły, lecz naprawdę coś przeżył i przemyślał, wykonał autentyczną pracę myślową – istnieje wiele ścieżek, dzięki którym mądrzej radzi on sobie w życiu i podejmuje właściwe decyzje. Jak określa Spitzer: „Można o kimś takim powiedzieć, że jest «sprawny" umysłowo»[44]. Procesów myślowych nie da się oszukać, ponieważ łączenie się nowych komórek nerwowych ze strukturą mózgu następuje w wyniku uczenia się jako czynności, do której są one stworzone. Decydujące jest przy tym, by stopień trudności zadań, których uczą się nowo powstałe komórki, był odpowiednio wysoki. Nowe komórki, aby przeżyć, zaraz po „urodzeniu" muszą mieć do czynienia z prawdziwymi wyzwaniami. Istotne jest zatem uczenie się uczenia. „Dziś często słyszymy o konieczności uczenia się przez całe życie. Z reguły zapomina się jednak o tym, że podstawą otwartości wobec takiego podejścia jest właściwa edukacja w dzieciństwie i w okresie wczesnej młodości"[45].

Tymczasem coraz więcej osób pozwala innym – ludziom i urządzeniom – myśleć za siebie, a coraz mniej pozwala sobie na samodzielne myślenie, zapamiętywanie i zastanawianie się. Nawet nauczyciele, w tym akademiccy, jak zauważa Spitzer – sam będąc profesorem i nauczycielem akademickim – przestają rozumieć, że uczniowie powinni nauczyć się samodzielnego myślenia. Podobnie jak nie nauczymy się wspinaczki górskiej, jeśli pozwolimy się wnieść na szczyt, żaden młody człowiek nie stanie się specjalistą w jakiejkolwiek dziedzinie bez umiejętności samodzielnego poszukiwania wiedzy u źródeł, rozważnego i krytycznego podejścia do zdobytych informacji i ich pochodzenia. Potwierdza to Kardaras w książce *Cyfrowe szaleństwo*: „Gdyby ludzie potrafili używać rozumu i krytycznego myślenia, byliby odporni na niekończący się przepływ informacji – dezinformację. Osoba posiadająca moc racjonalnego myślenia byłaby w stanie odróżnić fakty od fikcji"[46].

44 Tamże, s. 50.

45 Tamże, s. 57.

46 N. Kardaras, *Cyfrowe szaleństwo. Jak media społecznościowe napędzają kryzys zdrowia psychicznego i jak odzyskać równowagę*, tłum. A. Jarosz, CeDeWu, Warszawa 2023, s. 16.

Cyfrowa demencja – wirtualna jaskinia

Jak powiedzieliśmy, procesualność rozwoju mózgu powoduje, że im więcej pracy umysłowej człowiek wykona i im bardziej aktywnie odniesie się do otaczającej go rzeczywistości, zwłaszcza w okresie dzieciństwa i wczesnej młodości, im wyżej się wespnie, tym dłużej będzie schodzić w okresie demencji. Słowo „demencja" pochodzi od łacińskich słów *de* ('z' – góry na dół) i *mens* ('zdolność myślenia, rozum'), i w dosłownym tłumaczeniu oznacza zmniejszanie się czy spadek zdolności umysłowych. Spitzer stosuje jednak to pojęcie także do określenia „cyfrowej demencji" jako pogarszania się czy zaniku nie tylko pamięci, ale także ogólnej sprawności umysłowej, zdolności krytycznego myślenia i oceniania, rozeznania w „informacyjnym gąszczu", czyli umysłowej degradacji[47]. W tym sensie cyfrowa demencja dotyczy także, a nawet przede wszystkim dzieci i młodzieży.

Jak przestrzega niemiecki psychiatra i badacz mózgu, jeśli ludzie się nie opamiętają i nie zaprzestaną systematycznego ogłupiania młodego pokolenia, najpóźniej kolejna generacja wyląduje w wirtualnej jaskini. „Dzieci i nastolatkowie potrzebują do rozwoju całego świata, a nie jego nudnej cyfrowej podróbki"[48]. Warto przypomnieć w tym kontekście przywołaną wcześniej przestrogę Lema: jeśli dziecko od pierwszych tygodni życia będzie „fantomatyzowane" w „jaskiniowej wizji", może zostać dojrzałym dzikim i ucywilizowanie go nie będzie już możliwe[49]. Podobną refleksję znajdziemy w podsumowaniu książki *Dzieci ekranu*, gdzie Kardaras, sięgając do tradycji swoich greckich przodków, stwierdza, że trzeba w porę „uciec z jaskini Platona"[50].

Jak wiemy, metafora Platona znana jako „mit jaskini" przedstawia różnicę między życiem w świecie iluzji a życiem w świecie rzeczywistym. A dokładnie, według określenia Platona, chodzi o obraz „kultury umysłowej lub jej braku"[51]. W jaskini tej więźniowie – „kajdaniarze"[52] – przetrzymywani są od dziecka, a może nawet urodzili się w niej, przykuci łańcuchami tak, że zmuszeni są patrzeć tylko na znajdującą się przed nimi ścianę. Ponieważ „okowy nie pozwalają im obracać głów"[53], widzą jedynie zmieniające się przed ich oczyma cienie. Są przekonani, że są one rzeczywiste, nie

47 M. Spitzer, *Cyberchoroby*..., s. 56.

48 Tamże, s. 359.

49 Lem, *Summa technologiae*..., s. 237.

50 N. Kardaras, *Dzieci ekranu*..., s. 299.

51 Platon, *Państwo*, tłum. W. Witwicki, Wydawnictwo Altaya & De Agostini, Warszawa 2003, s. 310.

52 Tamże, s. 311.

53 Tamże, s. 310.

zdając sobie nawet sprawy z tego, że mogą być tylko refleksami prawdziwego świata. „Cienie pewnych wytworów”[54] biorą za prawdę. Gdyby któryś z więźniów wyzwolił się z kajdan, obrócił głowę i zobaczył światło dnia, najpierw oślepiłoby go ono, ale z czasem zdałby sobie sprawę, że to, co uważał za rzeczywiste, wcale takim nie było, lecz było jedynie zniekształconym odbiciem tego, co rzeczywiste. Zobaczyłby świat takim, jakim naprawdę jest: prawdziwe drzewa i prawdziwą trawę. Poznawszy rzeczywisty świat, zrozumiałby, jak żałośnie nieświadome było jego wcześniejsze życie z innymi więźniami w jaskini. Gdyby jednak wrócił i próbował im opowiedzieć to, co zobaczył i zrozumiał, uznaliby go za szaleńca, nie byliby w stanie uwierzyć ani zrozumieć, że poza cieniami istnieje jeszcze inna rzeczywistość. Woleliby zostać w iluzji. Lecz ten, który zobaczył rzeczywisty świat, zostałby przebudzony, jego „dusza wzniosłaby się do świata myśli”[55], na którego szczycie jaśnieje idea Dobra.

Zestawiając w twórczy sposób ów Platoński obraz z filmem *Matrix* z 1999 roku, Kardaras pisze: „wyobraźmy sobie, że tym więźniem jest Neo, który łyka czerwoną pigułkę i budzi się z iluzji Matrixa. Gdy rozmawiamy o starożytnej filozofii greckiej czy o współczesnym filmie *science fiction*, problem jest właściwie taki sam, podobnie jak rozwiązanie: bohater żyje w świecie iluzji i udaje mu się uciec z tego snu/koszmaru”[56]. Następnie Kardaras zadaje pytanie bardzo podobne do tego, które w 1991 roku zadał Kieślowski: „Czy twoje ekrany, które miały być narzędziami, nie stały się już twoją klatką?”[57].

Neurobiolog zauważa, że jeśli życie dorosłego człowieka cierpi z powodu kompulsywnego używania ekranów, jeśli staje się on więźniem swoich urządzeń, spróbujmy sobie wyobrazić, jak trudne musi to być dla siedmiolatka w świecie, w którym otaczają go ekrany i gry zaprojektowane przez najinteligentniejszych ludzi na tej planecie właśnie w ten sposób, aby je uzależnić. Dziecko uzależnione od ekranu jest jak więzień w wirtualnej jaskini. W dehumanizującym i przeładowanym sensorycznie świecie wypełnionym technologią, miliony młodych ludzi postanawiają uciec za pomocą owej symbolicznej „niebieskiej pigułki” z filmu *Matrix*, ciągnie ich do tego jak ćmy do światła.

> Niestety straciliśmy bardzo dużo dzieci i nastolatków na rzecz cyfrowej niebieskiej pigułki. Wolą tę iluzję zajmujących jarzących się ekranów, często pełną archetypowych mitów i fantasy, które pozwalają im

54 Tamże, s. 313.

55 Tamże, s. 316.

56 N. Kardaras, *Dzieci ekranu…*, s. 300.

57 Tamże.

> wyruszać w szlachetne wyprawy, niż rzeczywistość zadania domowego z matematyki czy prac domowych. [...] Jednak z powrotem w życiu w swojej rzeczywistej sypialni, mama i tata ciągle walczą z kredytem; ta dziewczyna czy chłopak właśnie opublikował upokarzający post na Facebooku. Nie radzą sobie w szkole i nie lubią swojego wyglądu. Życie rzeczywiste nie tylko jest nudne – jest do bani! Poproszę niebieską pigułkę[58].

Jak na ironię, najbardziej ostrożni technologicznie rodzice to właśnie ci, którzy wynaleźli naszą iKulturę. Geniusze technologiczni, założyciele Google'a, Sergey Brin i Larry Page, twórca Amazon Jeff Bezos czy założyciel Wikipedii Jimmy Wales uczęszczali do nieużywających lub używających technologii w niewielkim stopniu szkół Montessori. Kardaras zauważa:

> Ludzie są w szoku, kiedy się dowiadują, że bóg technologii, Steve Jobs, był rodzicem dopuszczającym niewiele technologii do swoich dzieci; w 2010 roku, kiedy pewien dziennikarz zasugerował, że jego dzieci muszą być zachwycone niedawno wypuszczonym iPadem, odpowiedział: „Nie używały go. Ograniczamy ilość technologii, jaką dzieci używają w domu". 10 września 2014 roku jego biograf, Walter Isaacson ujawnił w artykule *New York Times*: „Steve miał zasadę, że każdego wieczoru jadał z rodziną obiad przy długim, kuchennym stole, rozmawiając o książkach, historii i różnych innych rzeczach. Nikt nigdy nie wyciągnął iPada czy komputera[59].

Wielu dyrektorów i techników pracujących w Dolinie Krzemowej posyła swoje dzieci do wysoko płatnych szkół waldorfskich i montessoriańskich, w których ogranicza się technologię. Nalegają na niestosowanie jej w szkole właśnie dlatego, że rozumieją zarówno jej zalety, jak i związane z nią zagrożenia.

Elektroniczna soma – cyfrowe narkotyki

W profetycznej książce z 1985 roku *Amusing Ourselves to Death*[60] amerykański filozof, medioznawca i krytyk kultury Neil Postman zasugerował, że żyliśmy w odpowiedniku *Nowego wspaniałego świata*, tylko zamiast wymyślonego przez Aldousa Huxleya narkotyku o nazwie „soma" uzależniającym eliksirem było elektroniczne medium – telewizja. Postman przypuszczał, że

58 Tamże, s. 301.

59 Tamże, s. 50.

60 N. Postman, *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*, Viking, New York 1985; zob. także: tegoż, *Zabawić się na śmierć: Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2006.

podobnie jak soma w *Nowym wspaniałym świecie* była mechanizmem kontroli społeczeństwa, uzależniające media elektroniczne miały na celu uczynić masy bardziej bezbronnymi w przypadku ucisku. Jak wiemy, w swojej antyutopii Huxley przedstawił sytuację przymuszonego wyboru. Ludzie nigdy nie pragną czegoś, czego nie mogą otrzymać: „każdy jest tak warunkowany, że może robić tylko to, co robić powinien"[61]. Kwintesencją Huxleyowskiego fikcyjnego świata jest dobrowolność niewolnictwa, którego się w ogóle nie dostrzega. Ludzie chcą i lubią to, co robić muszą, popadają w niewolę pozornej „wolności" i zarazem ulegają złudzeniu samostanowienia. Kardaras pisze, że była to zaledwie zapowiedź przyszłego „dystopijnego społeczeństwa, ulegającego zombifikacji pod wpływem uzależniającej technologii"[62]. Zdaniem autora *Dzieci ekranu* dziś mamy „elektroniczną somę"[63] i „nasz nowy, wcale nie taki wspaniały, świat"[64], „Nową Technokrację"[65] i „nowe opium dla mas do wywierania kontroli społecznej, usypiania i odrętwiania ludzi w cyfrowym świecie marzeń"[66].

Już w 1982 roku Postman opisał dystopijną wizję bliskiej przyszłości jako *The Disappearance of Childhood*[67], sugerując, że nowe elektroniczne medium telewizyjne spowoduje koniec dzieciństwa, że środowisko mediów doprowadzi do zniknięcia dzieciństwa, a taka sytuacja stanie się katastrofą społeczną pierwszej kategorii. Te przewidywania potwierdza Spitzer stwierdzając, że mamy dziś do czynienia z „potężnym zamachem na dzieciństwo, polegającym na ograniczeniu zmysłów i ruchu"[68], któremu trzeba się przeciwstawić. Również Kardaras pisze: „W naszej erze You Tube, kiedy każde dziecko mające tablet może obejrzeć wszystko, co kiedykolwiek nagrano – od *snuff films* począwszy, na pornografii skończywszy – czy istnieje jeszcze jakakolwiek wątpliwość, że «dzieciństwo» nam się wymyka?"[69]. Zalew technologii i informacji okrada dzieci z dzieciństwa i jednocześnie opóźnia ich dorastanie, powoduje opóźnioną dorosłość społeczną. W erze technologii dorastanie podlega zredefiniowaniu i rozciąga się do wieku dwudziestu, a nawet trzydziestu lat. Mamy więc trzydziestoletnich młodocianych i dziesięciolatki, które widziały już wszystko na YouTube. Jak określa Kardaras,

61 A. Huxley, *Nowy wspaniały świat*, tłum. B. Baran, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2013, s. 230.

62 N. Kardaras, *Dzieci ekranu…*, s. 59.

63 Tamże.

64 N. Kardaras, *Cyfrowe szaleństwo…*, s. 27.

65 Tamże, s. 35.

66 Tamże, s. 51.

67 Zob.: N. Postman, *The Disappearance of Childhood*, Delacorte Press, New York 1982.

68 M. Spitzer, *Cyberchoroby…*, s. 241.

69 N. Kardaras, *Dzieci ekranu…*, s. 62.

„dzieci są seksualizowane jako dorosłe, a trzydziestolatkowie funkcjonują jako quasi-nastolatkowie”[70].

Gdy Kardaras pisze: „wepchnęliśmy całe pokolenie pod wirtualny autobus”[71], można odnieść wrażenie, że jest to stwierdzenie przesadne i histeryczne, będące przejawem niezrozumiałej czy irytującej technofobii. Jednakowoż, przynajmniej patrząc z perspektywy dobra oraz krzywdy dziecka trudno zlekceważyć następującą refleksję:

> Rozejrzyj się jednak dookoła siebie. Zajrzyj wewnątrz jakiejkolwiek restauracji, gdzie bywają rodziny z dziećmi; zajrzyj do jakiegokolwiek miejsca, gdzie przesiadują dzieci i nastolatki – pizzerie, boiska szkolne, domy przyjaciół – co widzisz? Proces, podczas którego dzieci ze spuszczonymi głowami, przeszklonymi oczami i twarzami oświetlonymi przez jarzące się ekrany, zamieniają się w zombie. Podlegają procesowi zombifikacji. Jedno po drugim, padają ofiarą tej cyfrowej zarazy, niczym bezduszni i pozbawieni wyrazu ludzie z *Inwazji łowców ciał* lub zombie z *Żywych trupów*[72].

W ten sposób, z wrażliwością lekarza przez znaczną część życia zajmującego leczeniem uzależnionych dzieci, neurobiolog opisuje globalną epidemię, w wyniku której zahipnotyzowane, przeszklone oczy *Dzieci ekranu* mnożą się niczym „wirtualna plaga”[73]. Zauważa, że w krótkim czasie całe pokolenie dzieci na całym świecie zdążyło „okablować się neurologicznie”[74], a kultura ekranu rozprzestrzenia się jak niekontrolowany ogień.

Jako doświadczony neurobiolog specjalizujący się w leczeniu uzależnień dzieci i młodzieży Kardaras bada i opisuje konkretne przypadki psychozy wywołanej przez gry wideo (takie jak np. World of Warcraft – nazywana „WoW crack”, czyli „kokainą WoW”), psychozy określanej jako GTP – *Game Transfer Phenomena* lub *Tetris Effect* („efekt tetrisa”), czyli forma „załamania nerwowego, które może wystąpić, kiedy nadmierne granie, często połączone z brakiem snu, zaciera granicę pomiędzy tym, co rzeczywiste, a co nierealne”[75]. Jest to nowe zwyrodnienie umysłu będące skutkiem „zażywania *cyfrowego* narkotyku”[76]. Obsesyjni gracze gier wideo zaczynają widzieć kształty i schematy z gier natarczywie pojawiające się w ich myślach w ciągu dnia i/lub w snach. Psychiatra opisuje skrajny przypadek szesnastolatka, który

70 Tamże, s. 63.
71 Tamże, s. 12.
72 N. Kardaras, *Dzieci ekranu…*, s. 12.
73 Tamże, s. 13.
74 Tamże, s. 16.
75 Tamże, s. 21.
76 Tamże, s. 22.

grając przez 10 do 12 godzin dziennie, „zagubił się w Matriksie", „jego mózg został usmażony przez zupełne zanurzenie się w grze *fantasy*"[77]. Zadanie lekarza polegało najpierw na uruchomieniu zmysłów pacjenta, aby mógł on poczuć natychmiastowość i bezpośrednią fizyczność chwili obecnej, ponieważ chłopiec utracił poczucie tego, że jest w swoim ciele. Musiał spędzić miesiąc jako pacjent na oddziale psychiatrycznym, zanim znowu mógł poczuć się osadzony w rzeczywistości.

> Był tak uzależniony od WoW, że potrafił grać całą noc, nie jedząc, nie śpiąc i nie chodząc do toalety; kiedy odczuwał konieczność oddania moczu, używał do tego słoika, który stał obok jego komputera. Później dowiedziałem się, że sikanie do słoika nie jest niczym nadzwyczajnym dla entuzjastów World od Warcraft. Uzależniające przyciąganie tej gry jest tak potężne, że gracze potrafią nosić pieluchy, niczym podróżujący w daleką przestrzeń astronauci lub długodystansowi kierowcy ciężarówki, żeby nie stracić ani jednej chwili gry[78].

Matka chłopca traktowała gry jako cyfrową nianię. Gdy lekarz zachęcał chłopca, aby wyrzucił wszystkie swoje gry wideo i wrócił do gry w koszykówkę, co lubił robić wcześniej, matka sprzeciwiła się, tłumacząc, że sprzęt kosztował zbyt dużo, aby można go było wyrzucić, a poza tym, gdy syn pójdzie na dwór grać w piłkę, coś może mu się tam stać.

Autor *Dzieci ekranu* przestrzega, że technologia może stać się, i staje się, „elektroniczną kokainą"[79]. Przywołuje przy tym pojęcie „cyfrowa *pharmakeia*"[80], utworzone przez Andrew Doana, neurobiologa (w przeszłości uzależnionego od gier wideo), a oznaczające oddziałujące na mózg narkotyki w postaci cyfrowych ekranów.

Warto zaznaczyć, że cyfrowe narkotyki znajdują pozytywne zastosowanie: „interaktywne jarzące się ekrany stały się tak potężnym narkotykiem, że wojsko amerykańskie dosłownie używa ich jako formy cyfrowej morfiny"[81]. W 2011 roku wojsko przeprowadziło badanie, używając gry komputerowej Snow World. Jak pokazały wyniki, w przypadku żołnierzy odczuwających najostrzejszą formę bólu w efekcie poparzeń Snow World działało lepiej niż morfina. Mechanizm tego szczególnego środka przeciwbólowego w formie gry wideo przypisywano „poznawczemu rozproszeniu"[82]. To zaskakujące

77 Tamże.
78 Tamże.
79 Tamże, s. 74.
80 Tamże, s. 112.
81 Tamże, s. 74.
82 Tamże, s. 77.

odkrycie doprowadziło do dalszego poszukiwania zastosowania wirtualnej rzeczywistości i gier wideo jako cyfrowego leku pomagającego w leczeniu bólu. Z jednej strony jest to fenomenalny postęp w medycynie, z drugiej strony pojawia się pytanie:

> jaki wpływ ma ten cyfrowy narkotyk – który jest potężniejszy od morfiny – na mózg i układ nerwowy siedmiolatka – czy czternastolatka – który pochłania bardzo podobny cyfrowy narkotyk poprzez swój jarzący się ekran? I, co więcej, jeżeli stymulujące ekrany istotnie są potężniejsze od morfiny, czy mogą być równie uzależniające?[83]

Kardaras odpowiada na to pytanie pozytywnie i sugeruje, że dzisiejsza powódź uzależnień spowodowana jest faktem, że hiperindywidualistyczne, hiperrywalizujące, rozgorączkowane i dotknięte przez kryzys społeczeństwo sprawia, iż ludzie czują się społecznie i kulturowo wyizolowani. Odnajdują tymczasową ulgę w nawykach i uzależnieniu, a pielęgnowanie uzależnienia pozwala im uciec od własnych uczuć i myśli, uśmiercić zmysły i doświadczyć uzależniającego stylu życia jako substytutu pełni życia.

Epidemia desensybilizacji empatii

W przedmowie do książki *Cyfrowa demencja* Spitzer przytacza fragment e-maila, jakiego otrzymał od jednego z czytelników, który niekonsekwencją swego rozumowania w niezamierzony sposób wydaje się potwierdzać słuszność jego własnych badań: „«Panie Spitzer, strzelam sobie właśnie z wirtualnego kałasznikowa. Gdybym miał prawdziwy karabin, Pana załatwiłbym jako pierwszego. PS To, co Pan pisze na temat związku między przemocą wirtualną a realną, to kompletne bzdury»”[84]. Niemiecki neurobiolog wątpi, czy „zabijanie w obrębie «zamkniętej przestrzeni gier» jest rzeczą zupełnie normalną, a przekonanie, że gry akcji mają negatywny wpływ na młodych ludzi, jest «absurdem». Jeżeli gry, w których nagradza się mordowanie realistycznych postaci ludzkich – i to tym wyższą punktacją, im brutalniej postępuje gracz – są rzeczywiście częścią naszej kultury, to coś z tą kulturą jest nie tak!”[85]

Wielu rodziców uważa tzw. strzelanki za element kultury dziecięcej i młodzieżowej, i w obawie przed ostracyzmem społecznym oraz środowiskowym wyposaża swoje dzieci w odpowiedni sprzęt wraz z oprogramowaniem. „Jest to doprawdy zadziwiające – z okazji świąt Bożego Narodzenia,

83 Tamże, s. 78.

84 M. Spitzer, *Cyfrowa demencja…*, s. 11.

85 Tamże, s. 244.

bądź co bądź święta miłości, miliony rodziców obdarowują swoje pociechy grami propagującymi przemoc, by wspierać ich kompetencje społeczne i chronić je przed potencjalnym osamotnieniem"[86] – zauważa Spitzer. Tymczasem w świetle naukowych badań przytaczanych przez neurobiologa obawy, że zrezygnowanie z gier komputerowych może wpływać ujemnie na kontakty społeczne wśród dzieci i młodzieży, okazują się zupełnie bezpodstawne. W rzeczywistości jest odwrotnie: cyfrowe media mają niekorzystny wpływ na zdolności empatyczne i umiejętności pielęgnowania kontaktów z otoczeniem, przyczyniają się do zaniku więzi między dziećmi a rodzicami oraz wpływają ujemnie na rozwój kompetencji społecznych i głębię związków międzyludzkich.

Ryzykując sprzeciw wielu środowisk Spitzer konstatuje w następujący sposób: „bezpośrednio po konfrontacji z wirtualną przemocą stopień uwrażliwienia na realną przemoc zdecydowanie maleje"[87], co powoduje w konsekwencji „zanik naszej ludzkiej zdolności wczuwania się w położenie drugiego człowieka, a więc – mówiąc językiem naukowym – *desensybilizacja empatii*"[88]. Jego zdaniem u ludzi regularnie oglądających brutalne filmy, w wyniku emocjonalnego otępienia maleje wrażliwość na sceny przemocy. Pozwala to wyciągnąć ryzykownie niepopularny wniosek, że istnieje związek między graniem w pełne przemocy gry a spadkiem wrażliwości wobec przemocy i agresji w prawdziwym życiu. Po uprzedniej „konsumpcji" brutalnych gier zmniejsza się elementarna ludzka zdolność do współodczuwania i empatii.

Jak zauważa Spitzer, warunkiem możliwości funkcjonowania systemu wartości opartego na wolności, równości i sprawiedliwości społecznej jest zdolność do humanitarnego traktowania drugiego człowieka. Tymczasem przytoczone przez niego wyniki badań potwierdzają przykre rozpoznanie, że kontakt z fikcyjną przemocą skutkuje wymiernym obniżeniem wrażliwości wobec realnej przemocy, co z kolei prowadzi do mniejszej gotowości niesienia pomocy innym. W ten sposób przemoc medialna podkopuje fundamenty współistnienia społecznego. „«Cóż może być dobrego w tym, że ludzie robią takie rzeczy?» – pytała wielokrotnie w trakcie debaty telewizyjnej Gisela Mayer, matka młodej nauczycielki, która poniosła bezsensowną śmierć podczas masakry w Winnenden. «Czy naprawdę powinniśmy pozostawić to subiektywnej ocenie jednostki?»"[89].

Spitzer odpowiada, że wolność każdego człowieka – także ta dotycząca jego upodobań – kończy się tam, gdzie zaczyna być ograniczeniem lub, co

86 Tamże, s. 170.

87 Tamże, s. 173.

88 Tamże, s. 175–176.

89 Tamże, s. 176–177.

gorsza, pogwałceniem wolności innych ludzi. Dlatego musimy bardzo poważnie traktować pytanie matki nauczycielki zastrzelonej podczas wykonywania swojego zawodu. Zwłaszcza w obliczu tego typu sytuacji nie może być obojętne, czym dzieci i młodzież zajmują się całymi dniami, skoro – jak dowodzą badania neurobiologów, neurodydaktyków i psychiatrów dziecięcych, na co dzień zajmujących się leczeniem uzależnionych dzieci i młodzieży – wszystko, co robią, pozostawia ślady pamięciowe w ich mózgach.

O „cichej epidemii desensytyzacji"[90] pisze także Kardaras w książce *Dzieci ekranu*:

> podczas Congressional Public Health Summit w lipcu 200 roku, szanowani szefowie sześciu wiodących grup ds. zdrowia w kraju (American Medical Association, American Psychatric Association, American Academy of Pediatrics, American Psychological Association, American Academy of Family Physicians i American Academy of Child and Adolescent Psychiatry) WSZYSCY podpisali *Wspólne oświadczenie w sprawie wpływu przemocy w rozrywce dla dzieci* (ang. *Joint Statement on the Impact of Entertainment Violence on Children*): „[...] wpływy przemocy są możliwe do zmierzenia i długotrwałe. Co więcej, wydłużone w czasie oglądanie przemocy medialnej może prowadzić do desensytyzacji emocjonalnej wobec przemocy w świecie rzeczywistym... Oglądanie przemocy może prowadzić do przemocy w świecie rzeczywistym. Dzieci oglądające programy pokazujące przemoc w młodym wieku mają wyższą tendencję do agresywnego zachowania w późniejszym życiu niż dzieci, które nie oglądają takich programów"[91].

Kardaras dodaje z goryczą: „Myślę, że wszyscy rozumiemy, dlaczego przemysł rozrywkowy, w tym producenci gier wideo, mogliby chcieć podważać te badania – przecież chodzi o miliardy dolarów"[92].

Jak dowiadujemy się z książki *Dzieci ekranu*, obcowanie z modelami przemocy uczy zachowań, postaw i poglądów zachęcających do przemocy. Nie bez znaczenia są także wizualna intensywność oraz realizm graficzny gier wideo najnowszej generacji, połączone z częstym systemem nagrody.

> Przełomowe badanie z 2011 roku opublikowane w *Psychological Science* przez dra Tobiasa Greitmeyera z University of Innsbruck w Austrii i dra Neila McLatchie z Lancaster University w Zjednoczonym Królestwie wysnuło wniosek, że granie w gry wideo pokazujące przemoc „zwiększa dehumanizację, co z kolei wywołuje agresywne zachowanie. Wygląda

90 N. Kardaras, *Dzieci ekranu*..., s. 181.

91 Tamże, s. 187–188.

92 Tamże, s. 190.

> więc na to, że agresywne zachowanie wywołane przez gry wideo jest wyzwalane, kiedy prześladowcy uważają ofiarę za mniej ludzką". Wiemy z historii, że kiedy ludzie są dehumanizowani – jak Żydzi w nazistowskich Niemczech czy czarni w czasie niewolnictwa – łatwiej jest stosować wobec nich przemoc. Według badania dra Greitmeyera, granie w gry wideo pokazujące przemoc desensytyzuje gracza na podstawowe człowieczeństwo wszystkich ludzi; desensetyzuje ich, czyniąc skrzywdzenie ich łatwiejszym[93].

Kardaras przypomina, że „cała podstawa terapii kognitywno-behawioralnej – najpopularniejsza forma psychoterapii podparta dowodami – jest taka, że myśl (poznanie) kształtują nasze zachowanie"[94]. Przywołuje także opinię Davida Grossmana, profesora psychologii i byłego funkcjonariusza sił specjalnych specjalizującego się w psychologii zabijania (ang. *killology*), autora książki *Stop Teaching Our Kids to Kill* (1999), który nazywa pierwszoosobowe strzelanki „symulatorami morderstwa", ponieważ jego zdaniem trenują one dzieci w użyciu broni oraz zobojętniają je emocjonalnie na morderstwo, a winą za trening w strzelaniu i generowanie przemocy bezpośrednio obarcza producentów gier[95].

Badania, które omawia Kardaras, dowodzą, że brutalne gry wideo zwiększają agresywne zachowanie u dzieci bez ukrytych zaburzeń psychicznych. Zadaje on także pytanie: „jak mogą więc nie mieć jeszcze większego wpływu na osoby wrażliwe psychiatrycznie?"[96]. Młody człowiek grający w Call of Duty nie zdaje sobie najczęściej sprawy, że podczas gdy grę można wyłączyć, „wojna w Iraku jest prawdziwa i nie ma guzika, za pomocą którego można ją wyłączyć"[97]. Przytacza badania naukowców zajmujących się wpływem gier video na agresję oraz bada prawdziwe przypadki przemocy dokonanej przez dzieci i nastolatków „połkniętych" przez uzależnienie od gier video (m.in. szesnastolatka ze stanu Ohio, który zabił matkę i postrzelił ojca, bo zabrali mu grę Halo 3, w którą grał przez tak długi czas, że nie był w stanie zrozumieć nieodwołalności rzeczywistej śmierci; 8-latka, który po długotrwałym graniu w realistyczną grę przyznającą punkty za zabijanie ludzi zabił swoją opiekunkę; masakrę w szkole w Newtown w stanie Connecticut z 2012 roku, z 28 ofiarami śmiertelnymi, głównie dziećmi w wieku 6–7 lat, dokonaną przez zagubionego w długotrwałym brutalnym

93 Tamże, s. 202.
94 Tamże, s. 229.
95 Tamże, s. 220.
96 Tamże, s. 231.
97 Tamże, s. 205.

śnie o wirtualnych kulach i trzasku ognia Adama Lanzę – który, mieszkając z matką-miłośniczką broni, zaszyty w swoim wojskowym bunkrze gier video pokrytym plakatami broni i sprzętu wojskowego, odizolowany społecznie, psychotycznie osamotniony i totalnie zanurzony w wirtualnej przemocy, komunikował się z matką tylko za pomocą poczty elektronicznej). Kardaras dochodzi do wniosku, że na polu naukowym debata nad tym, czy gry wideo zwiększają agresywne zachowanie, już się skończyła:

> Z punktu widzenia polityki publicznej, czas już porzucić pytanie „Czy są jakieś prawdziwe i poważne skutki?". Dawno już odpowiedziano na to pytanie i to wielokrotnie. Czas teraz pójść naprzód i zadać bardziej konstruktywne pytanie: jak: Jak pomóc rodzicom – w granicach kultury, społeczeństwa i prawa – zapewnić swoim dzieciom zdrowsze dzieciństwo?[98]

Neuropsycholog stwierdza, że dzieci, których mózgi podczas kluczowych okien rozwojowych narażone są na hipnotycznie błyskające światła mediów elektronicznych, są narażone na popadnięcie w wirtualne uzależnienie, co obliguje do zadania pytania: „jak to się stało? Jak całe nasze społeczeństwo zdążyło się tak szybko zmienić, że nasze normalne dzieci stały się obsesyjnymi *Dziećmi ekranu*?"[99]. A następnie: „Czy chcemy żyć w społeczeństwie z tak masywnym zanikiem empatii?"[100].

Zakończenie

Cyfrowe media stały się częścią naszej kultury, podnoszą efektywność produkcji, ułatwiają życie i są ważnym elementem świata rozrywki. Nowoczesna rzeczywistość – od zaopatrzenia w artykuły spożywcze przez środki transportu, system administracji, po sektor medyczny – rozpadłaby się bez elektronicznego przetwarzania danych. Tak, bez wątpienia technologia jest błogosławieństwem, ale również ciężarem, coś daje i jednocześnie coś odbiera.

Myśląc przede wszystkim o dobru dzieci, trzeba być wyczulonym na sytuacje, w których nieumiejętne użycie cyfrowych mediów doprowadza do zanikania dzieciństwa. Okradanie dzieci z dzieciństwa jest pogwałceniem Korczakowskiego *Prawa dziecka do szacunku* i może zaowocować niekontrolowaną katastrofą społeczną. Jak wynika z powyższych analiz, ogólnospołeczne szkody wyrządzone już dziś przez niewłaściwe użycie mediów

98 Tamże.

99 Tamże, s. 244.

100 M. Spitzer, *Cyberchoroby*..., s. 316.

cyfrowych i wynikające stąd koszty ekonomiczne i społeczne można porównać jedynie ze skutkami ocieplenia klimatu.

Wyobraźmy sobie, że cyfrowa demencja opanowała całe społeczeństwo i nikt nie zdaje sobie z tego sprawy. Tylko cynik mógłby stwierdzić, że inaczej być nie może, bo istotą demencji jest to, że osoba chora bezkrytycznie ocenia własne otoczenie i nie wie, co się wokół niej dzieje. Gdybyśmy wszyscy zapadli na cyfrową demencję, nikt nie potrafiłby tego zauważyć i nikt by się nie buntował. Jednak, pomimo iż uświadamianie sobie niebezpiecznych skutków nieumiejętnego korzystania z nowoczesnych mediów staje się tym trudniejsze, im bardziej wypełniają one nasze życie, sytuacja nie jest beznadziejna. Społeczeństwa uczestniczą w globalnym wyścigu, który – miejmy nadzieję – rozstrzygnie się na korzyść najmądrzejszych, najsprawiedliwszych i najzdrowszych, gdyż alternatywą jest zwycięstwo najagresywniejszych[101].

Bibliografia

Grabarczyk P., *Jak to jest być w fantomacie?*, [w:] *Filozoficzny Lem. Wybór tekstów Stanisława Lema*, t. 1, red. F. Kobiela, J. Gomułka, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2021, s. 181–192.

Huxley A., *Nowy wspaniały świat*, tłum. B. Baran, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2013.

Kardaras N., *Dzieci ekranu. Jak uzależnienie od ekranu przejmuje kontrolę nad naszymi dziećmi – i jak wyrwać je z transu*, tłum. A. Jarosz, Wydawnictwo CeDeWu, Warszawa 2018.

Kardaras N., *Cyfrowe szaleństwo. Jak media społecznościowe napędzają kryzys zdrowia psychicznego i jak odzyskać równowagę*, tłum. A. Jarosz, CeDeWu, Warszawa 2023.

Kieślowski K., *Autobiografia*, oprac. D. Stok, Wydawnictwo Znak, Kraków 2006.

Korczak J., *Prawo dziecka do szacunku*, [w:] *Janusz Korczak. Dzieła*, t. 7, Oficyna Wydawnicza Latona, Warszawa 1993.

Lem S., *Summa technologiae*, [w:] *Filozoficzny Lem. Wybór tekstów Stanisława Lema*, t. 1, red. F. Kobiela, J. Gomułka, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2021.

Louv R., *Last Child in the Woods. Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*, Algonquin Books of Chapel Hill 2005.

Mazur J., *Po co nam AI? Bilans zysków i strat*, „Więź", lato 2023, 2 (692), s. 7–14.

Montessori M., *Sekret dzieciństwa*, tłum. L. Krolczuk-Wyganowska, PWN, Warszawa 2018.

101 Ciągle warto przypominać słowa Korczaka, które zawarł w podsumowaniu *Prawa dziecka do szacunku*: „Baczność: życie współczesne kształtuje silny brutal, *homo rapax*: on dyktuje metody działania. Kłamstwem są jego ustępstwa dla słabszych, fałszem cześć dla starca, równouprawnienie kobiety i życzliwość dla dziecka. Błąka się bezdomne uczucie – kopciuszek. A właśnie dzieci – książęta uczuć, poeci i myśliciele" – J. Korczak, *Prawo dziecka do szacunku*..., s. 462.

Platon, *Państwo*, tłum. W. Witwicki, Wydawnictwo Altaya & De Agostini, Warszawa 2003.
Postman N., *The Disappearance of Childhood*, Delacorte Press, New York 1982.
Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanalska-Dulęba, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2004.
Postman N., *Zabawić się na śmierć: Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2006.
Spitzer M., *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, tłum. Andrzej Lipiński, Wydawnictwo Dobra Literatura, Słupsk 2013.
Spitzer M., *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*, tłum. M. Guzowska, Wydawnictwo Dobra Literatura, Słupsk 2016.

Nowy wspaniały e-świat, czyli o zanikaniu dzieciństwa

Streszczenie

Autorka podnosi aktualną, etyczną kwestię krzywdy dziecka, jaką jest uzależnianie od rzeczywistości wirtualnej i wynikające stąd choroby cywilizacyjne, takie jak lęk, deficyty uwagi, stres, bezsenność, brak ruchu, problemy w relacjach, depresja i osamotnienie, a także zupełnie nowe cyberchoroby, takie jak „SMS-owa szyja", zespół ekranu elektronicznego, zespół dysfunkcyjnego rozregulowania nastroju, zespół uzależnienia od Internetu czy nomofobia – lęk przez rozłąką z telefonem.

Nawiązując do antyutopii Aldousa Huxleya *Nowy wspaniały świat*, autorka przypuszcza, że mamy dziś do czynienia z „nowym wspaniałym e-światem" prowadzącym do zanikania dzieciństwa, ze swoistym zamachem na dzieciństwo, z okradaniem dzieci z dzieciństwa polegającym na ograniczeniu zmysłów i ruchu oraz z osłabieniem kontaktu z realnym światem i – w konsekwencji – z samym życiem. Pielęgnowanie uzależnienia pozwala bowiem uciec od własnych myśli i uczuć, uśmiercić zmysły i doświadczyć uzależniającego stylu życia jako substytutu pełni życia.

Autorka porusza także filozoficzny problem epidemii desensybilizacji empatii, emocjonalnego i etycznego otępiania dzieci i młodzieży, zobojętniania na przemoc, oduczania zdolności wczuwania się w położenie drugiego, a zwłaszcza – innego człowieka, wynikający m.in. z powszechności używania pozornie bezpiecznych gier, w których nagradza się wirtualne zabijanie odczłowieczonych postaci ludzkich tym wyższą punktacją, im brutalniej postępuje gracz.

Autorka powołuje się na literaturę filozoficzną, pedagogiczną, socjologiczną, psychologiczną oraz nowoczesne badania z dziedziny neurobiologii, neurodydaktyki i psychiatrii dziecięcej. Inspiruje się twórczością Platona oraz Stanisława Lema, zestawiając ich myśli ze współczesnymi badaniami neurobiologa, neurodydaktyka, psychiatry dziecięcego i filozofa Manfreda Spitzera, neuropsychologa i specjalisty do spraw uzależnień wśród dzieci i młodzieży Nicholasa Kardarasa, amerykańskiego filozofa, medioznawcy i krytyka kultury Neila Postmana, jak również z refleksjami wybitnych pedagogów: Marii Montessori i Janusza Korczaka.

Słowa kluczowe: cyberchoroby; desensybilizacja; dzieciństwo; Kardaras; Korczak; Montessori; Spitzer; wirtualna jaskinia

Anna Kamińska-Malandain – doktor, filozofka. Adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Stosunków Międzynarodowych Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Redaktorka merytoryczna czasopisma „Edukacja Etyczna". Kierowniczka Korczakowskiego Zespołu Badawczego w Instytucie Dziennikarstwa i Stosunków Międzynarodowych. Wykłada filozofię, filozofię dialogu, etykę, socjologię moralności. Prowadzi również zajęcia monograficzne o życiu i dziele Janusza Korczaka. Jej główny obszar zainteresowań naukowych to: antropologia filozoficzna, etyka i filozofia dialogu. Zajmuje się także filozoficzną kwestią wrażliwości i zobojętnienia w kontekście współczesnej alienacji człowieka oraz filozofią pedagogiki.

Brave New E-World – the Disappearance of Childhood

Abstract

The author raises a current ethical issue of harm to children, which is the dependence on virtual reality and the resulting civilization-related illnesses such as anxiety, attention deficits, stress, insomnia, lack of physical activity, relationship problems, depression, and loneliness, as well as entirely new cyber illnesses such as "text neck," electronic screen syndrome, mood dysregulation disorder, Internet addiction syndrome, and nomophobia – fear of being without a phone.

Referring to Aldous Huxley's dystopian novel *Brave New World*, the author suggests that today we are dealing with a "Brave New E-World" that leads to the disappearance of childhood. It is a kind of attack on childhood, robbing children of their innocence by limiting their senses and movement, weakening their connection to the real world, and ultimately to life itself. Nurturing addiction allows one to escape from their own thoughts and feelings, numbing the senses and experiencing an addictive lifestyle as a substitute for true fulfillment.

The author also addresses the philosophical problem of the epidemic of desensitization of empathy, emotional and ethical numbness in children and youth, indifference to violence, and the unlearning of the ability to empathize with the situation of others, especially other human beings, resulting in part from the widespread use of seemingly safe games in which virtual killing of dehumanized human characters is rewarded with higher scores the more brutally the player acts.

The author refers to philosophical, pedagogical, sociological and psychological literature, as well as to modern research in the field of neurobiology, neurodidactics, and child psychiatry.

The author draws inspiration from the works of Plato and Stanisław Lem, juxtaposing their ideas with contemporary research by neurobiologists, neuroeducators, child psychiatrists, and philosopher Manfred Spitzer, neuropsychologist and addiction specialist among children and youth Nicholas Kardaras, American philosopher, media theorist, and cultural critic Neil Postman, as well as reflections from distinguished educators: Maria Montessori and Janusz Korczak.

Keywords: childhood; cybersickness; desensitisation; Kardaras; Korczak; Montessori; Spitzer; virtual cave

Anna Kamińska-Malandain – PhD, philosopher. Assistant professor at the Institute of Journalism and International Relations of the Commission of National Education University in Krakow. Substantive editor of the journal "Ethical Education". Head of the Korczak Research Team at the Institute of Journalism and International Relations. She gives lectures on philosophy, the philosophy of dialogue, ethics, and the sociology of morality. She also conducts monographic classes on the life and work of Janusz Korczak. Main area of scientific interest: philosophical anthropology, ethics and philosophy of dialogue. She also deals with the philosophical issue of sensitivity and indifference in the context of contemporary human alienation and the philosophy of pedagogy.