

Р. Добженецки

Компьютер и компьютерные игры как отрицательный фактор, воздействующий на поведение и облик детей

В последние годы всё большую роль в жизни человека играют электронные средства массовой информации. Они являются неотъемлемой частью нашей повседневности: используются как орудия труда, облегчают проблемы повседневной жизни, являются для нас развлечением. Электронные средства массовой информации, несомненно, выполняют значимую функцию и всё прочее занимают место в нашем мире.

Ключевые слова: электронные средства массовой информации, компьютер, Интернет, компьютеризация, компьютерные игры, виртуальная реальность, интерактивное общение, электронная информация, интернет-зависимость, социальная изоляция, киберпространство.

R. Dobzhenetsky

The computer and computer games as a negative factor influencing children's behaviour and appearance

This study aims at presenting the influence of the Internet and other electronic devices on the educational process of a young person. The author attempts to emphasize the fact that contemporary media are the source of knowledge of the world, they also provide entertainment, form opinions, and influence attitudes, behaviors and the system of values as well. They are universal communication tools, yet they frequently depart from the truth and impose a distorted image of reality. Thus, media education of children and youths is becoming very important, which prepares children and young people to understand the language of the media, to take advantage of their informative potential, and also to make proper choices of what to watch, to listen to, and what to play.

Key words: electronic mass media, a computer, the Internet, computerization, computer games, virtual reality, an interactive dialogue, the electronic information, Internet addiction, social isolation, cyberspace

Время, которое ещё несколько лет тому назад было предназначено для общения с членами семьи и окружающими, теперь мы проводим у компьютера, телевизора, в глобальной сети. Отсутствие непосредственной связи с другими людьми, а особенно с членами семьи ослабляет семейные узы. Дети, которые слишком много времени посвящают средствам массовой информации, не умеют устанавливать правильные взаимоотношения с ровесниками.

Процесс воспитания обусловлен, кроме прочего, различными возможностями и угрозами, которые несут в себе электронные медиаресурсы. К ним принадлежат телевидение, компьютер и Интернет.

Несомненно, обращение к электронным средствам массовой информации помогает родителям формировать личность молодого человека, однако при неправильном использовании они могут повлечь отрицательные последствия. Это проблемы со здоровьем, зависимость, ослабление социальных связей, а также нарушение реальной картины мира в

сознании молодого человека. Родители должны понимать, какие преимущества предоставляет ребенку современная техника, но и какие опасности влечет ее нерациональное использование.

Присутствие телевидения, компьютеров, компьютерных игр и Интернета в жизни наших детей настолько велико, что они часто являются объектом исследований. Множество научных трудов указывает, прежде всего, на возможности, которые предоставляют нам современные средства массовой информации. Но преобладают мнение, что они отрицательно влияют на жизнь человека. Проводится большое количество исследований о последствиях воздействия электронных средств информации на человека.

Особым объектом научного интереса являются дети и процесс их воспитания, а также влияние «медиализации» на формирование личности молодого человека.

Важно учитывать и мнение родителей, которые как никто другой сумеют оценить, как средства массовой информации влияют на воспитание их детей.

Развитие и характеристика компьютерной техники

Современный компьютер – это плод труда не одного человека и не одно необыкновенное изобретение. Его происхождение связано с созданием разных машин, сконструированных в Германии, Англии и Соединённых Штатах Америки в 30-40-е гг. XX столетия. Главной движущей силой для его создания были нужды войск, участвующих во Второй мировой войне. Благодаря быстрому развитию электроники в 80-е гг. появились компьютеры, внешний вид которых ничем не напоминал компьютеры 50-60-х. Постоянная потребность в этом изобретении стимулировала появление все более надёжных, дешёвых и малогабаритных моделей.

Компьютеры с самого начала своего существования имели широкое предназначение в разных сферах жизни человека, они используются в правительственных учреждениях, промышленных корпорациями, в медицинских центрах и т.п. Можно утверждать, что за последние 50 лет компьютеры заняли прочное место во всех областях человеческой деятельности. Даже Стивен Джобс (Steven Jobs) и Стефан Вознак (Stephen Woznak), создатели портативного домашнего компьютера «Apple I», не подозревали о таком большом интересе к их изобретению.

В 1977 году стала доступной для обычного потребителя модернизированная модель «Apple II», а в 1981 году концерн выпустил на рынок персональный компьютер, известный сегодня как PC. В 90-х гг. персональные компьютеры отличались гораздо большей мощностью, чем их крупногабаритные предшественники.

Развитие компьютерной техники происходит по пути повышения мультимедийности. Прежний персональный компьютер (PC – Personal Computer) преобразовывается в мультимедийный компьютер MPC, пользующийся разнообразными способами социальной коммуникации: аудиальными, визуальными, вербальными, невербальными, аудиовизуальными.

В последние годы наблюдается постоянный рост количества пользователей компьютеров и разных компьютерных программ. Современное общество пользуется персональными компьютерами как на работе, так и дома. Кроме того, компьютеры служат нам для развлечений, например, компьютерные игры. Это особые компьютерные программы, которые выполняют развлекательные функции благодаря возможности манипуляции элект-

ронными объектами на экране компьютера согласно правилам игры, определённым автоматами.

Компьютерные игры появились в 1972 году, когда на рынок была выпущена электронная версия настольного тенниса «Pong», предназначенная для автомата Atari. В 1976 году был смонтирован первый компьютер Atari-2600, для которого было разработано почти 2000 игр. В 80-е гг. появились восьмибитовые компьютеры и домашние микрокомпьютеры. Одним из них был микрокомпьютер ZX Spektrum с приложением в виде 10000 игр. 90-е гг. отличались очень динамичным развитием производства компьютерных игр.

В Польше компьютерные игры появились в конце 80-х гг. и были очень просты. Новейшие технологические решения привели к созданию всё более сложных конструкций.

Сейчас на рынке можно купить компьютерные игры, снабжённые сложной легендой с мультипликацией самого высокого уровня, занимающие десятки мегабайт жёсткого диска. Кроме того, они оснащены звуковой дорожкой, благодаря чему мы можем услышать через динамики соответствующую картинке музыку, звуки выстрелов, шум моторов или просто речь и крики компьютерных героев. Всё это возможно благодаря мультимедийной технике, воспроизводящей трёхмерную картинку высокого качества, точнейшей мультипликации, а также звуковой дорожке в стереофоническом классе HiFi.

Новейшим достижением компьютерной техники является так называемая виртуальная реальность – VR. Это вид технологии, разрешающий игроку «войти» в генерированную компьютером интерактивную трёхмерную среду, часто называемую виртуальным миром.

Игроки оснащены специальными виртуальными шлемами с двумя встроенными маленькими видеозэкранами, которые заменяют монитор компьютера, стереонаушниками, специальными комбинезонами, сенсорными перчатками, соединёнными с проектором изображений. «Пространственные картины и стереофонический звук, генерированные компьютером, необыкновенные, но реальные, дающие эффект присутствия внутри трёхмерного пространства. В нём можно передвигаться, поворачивать голову, дотрагиваться до виртуальных предметов и перемещать их».

Исследования распространения и спроса на компьютерные игры показывают постоянно растущее число игр и их пользователей. Современный рынок компьютерных игр внедря-

ет новейшие технологические решения и без проблем завоёвывает всё большее число пользователей.

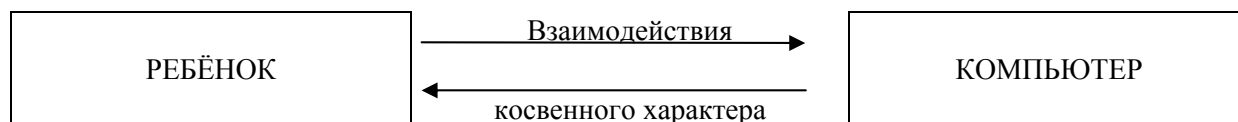
Отношения «ребёнок – компьютер, компьютерные игры»

Компьютер и компьютерные игры сегодня – самый популярный вид развлечения, занимающий важное место в жизни ребёнка. Среди разных форм времяпрепровождения работа с компьютером становится всё более увлекательной и любимой игрушкой для ребёнка. «Мультимедиа, компьютер, компьютерная сеть, мультимедийные системы, CD-ROOM создали новые возможности развития, стали инструментом познания, интеллектуального труда, аттестации достижений, интерактивного общения. Они вызвали перемены в области функционирования других средств массовой

информации, например, книг (электронная обработка книг, интернет-романы), кино (виртуальный дизайн)».

Контакт ребёнка с компьютером, а также возможность пользования им ежедневно дома, в школе или в других учреждениях является значительным элементом культурной и образовательной деятельности учеников. Благодаря компьютеру ребёнок имеет возможность сопричастия к национальной польской и мировой культуре. Чаще всего дети на компьютере смотрят фильмы, слушают музыку, «бродят» по Интернету, а также играют в компьютерные игры.

Характерной чертой отношений «ребёнок – компьютер» является то, что не только ребёнок отвечает на сигналы компьютера, но и компьютер реагирует на сигналы-вопросы-проблемы ребёнка.



Вместе с появлением собственного компьютера в жизни ребёнка начинается новый этап. Он осознаёт факт, что это чудесное устройство принадлежит миру взрослых. Несомненно, компьютер является сегодня самым великолепным подарком, какой ребёнок может получить от родителей или родственников. Откровенно говоря, мы должны признать, что охотно играли бы в детстве на компьютере, который предоставляет все современные технологии. Сегодня компьютер – это не только совершенная пишущая машина, но одновременно источник знаний, информации и ее воспроизведения. Он стал «центром управления космического корабля», так как все интересы детей и молодёжи сходятся в этом аппарате.

Компьютер стал также помощником в обучении. В последние годы почти все школы снабжены компьютерами, благодаря чему доступ к ним получили дети, родители которых не в состоянии сами приобрести им компьютер. Ученики имеют возможность научиться пользоваться этой техникой, а также получить помощь компьютера в обучении, например, для поисков в Интернете нужной информации, или использовать его как пишущую машину. «Даже без курсов машинописи пальцы точно попадают в клавиатуру, особенно, если нужно на компьютере написать домашнюю работу. Такие работы обычно

выглядят аккуратнее, почти как документ, и в отношении грамматики выглядит уверенно, то есть производят впечатление, что работу написал взрослый человек, а внешний вид соответствует и содержанию».

Дети используют компьютер для общения, и даже для флирта. Первое, что подростки устанавливают в Интернете, – это собственный почтовый ящик – e-mail. Наличие собственного адреса e-mail производит впечатление полноценного участия в интернет-сервисах.

Однако самым любимым и интересным занятием является общение в чате. Нигде так хорошо не проверишь своё умение флиртовать, как в Интернете, так как здесь это происходит без всяких последствий, спонтанно. Анонимный участник может не только кого-то проверить, спровоцировать, но также обидеть и оскорбить. Нужно помнить, что чат имеет большую опасность, потому что этим средством общения пользуются также люди, несущие угрозу, например, педофилы, которые таким образом хотят приблизиться к ребёнку.

По данным исследований, дети и молодёжь имеют большой опыт покупок через Интернет. Для них это очень привлекательная форма приобретения товаров, потому что в Интернете к ним относятся, как к взрослым покупателям. Они принимают участие в аукционах, ищут самые дешёвые продукты, зака-

зывают товары. Для этого они пользуются кредитными карточками или банковскими счетами родителей, иногда пользуются помощью братьев, сестер или друзей.

Дети и молодёжь используют компьютер для хранения данных. В Интернете находится много данных, как разрешенных, так и нелегальных.

Имея возможность скачать их на собственный компьютер, дети поддаются настоящему безумию. В домах, где есть постоянный доступ к Интернету, молодёжь ежедневно скачивает файлы с музыкой, фильмами, компьютерными играми и т.п. – скачивает всё, пока не заполнится жёсткий диск. Качество не играет никакой роли.

Особое место в развлечениях детей занимают компьютерные игры, которые пользуются популярностью среди взрослых. «Компьютерные игры – это способ отдыха и обучения, они могут являться также инструкцией к использованию компьютерных программ или самого компьютера. Они расширяют восприятие, вырабатывают рефлекс, вызывают интерес к знаниям из школьной программы (история, география), помогают развивать способности делать выводы и применять правила логики. Однако такие игры часто содержат элементы грубости и жестокости, в результате чего могут деструктивно влиять на психику, особенно молодых людей».

Ребёнок, играя в компьютерные игры, входит во взаимодействие с определёнными героями и связанными с ними ситуациями. «Компьютерные игры с высокой образовательной ценностью являются для детей ис-

точником знаний из разных областей науки, техники, культуры, источником развития интересов, удовлетворения насущных потребностей: познавательных, культурных, эмоциональных, средством отдыха и развлечений. Приучение к технике, электронике, электронным устройствам может быть фактором, мотивирующим к дальнейшему информационному обучению».

Дети участвуют в играх:

- 1) аркадных, требующих мануальных способностей, например, Mortal Kombat, Robocop;
- 2) стратегических (военных, экономических), предполагающих принятие немедленных решений, соответствующее поведение, контроль, но в малой степени использующих интеллект игрока, например, Sim City;
- 3) приключенческих, часто основанных на литературе, мифологии например, Lost Files of Sherlock Holmes, Peter Pan;
- 4) стимулирующих («бродилки»), в которых игрок передвигается и реагирует на стимулы в искусственной среде, например, управление боевым самолётом, танком, машиной, участие в таких видах спорта, как футбол, хоккей или баскетбол.

Один из институтов, исследующий средства массовой информации в аспекте педагогики, в своём современном обзоре «Молодёжь, информация и мультимедиа» исследовал любимые игры детей и молодёжи в возрасте 12-19 лет и дифференцировал ответы по полу респондентов:

Вид	Девочки, %	Мальчики, %
Стратегические игры логические	70	55
Игры-экшн	23	58
Стимулирующие игры	19	37
Приключенческие игры	21	8
Игры RPG	5	9
Аркадные игры	4	1

Новое качество детства связано с присутствием в жизни ребёнка компьютера, Интернета, мобильного телефона, виртуальной реальности, интерактивного телевидения. Они делают возможным пребывание в разных точках мира и установление взаимодействия с разными людьми. Гигантские возможности компьютера вызывают иллюзию безопасности, так что забываются физические и психические опасности, связанные с его использо-

ванием. Неправильное и нерациональное пользование этим «чудом техники» вызывает много отрицательных последствий: зависимость от компьютера, агрессию и насилие, ослабление семейных связей, проблемы в отношениях между людьми, новые цивилизационные болезни.

Компьютер имеет шанс выполнить свою историческую задачу только тогда, когда человек, пользуясь им, не забудет о порядке ве-

щей, иерархии ценностей, воспользуется этим «чудом техники» для того, чтобы полнее ощутить свое бытие, чтобы эффективно умножать добро и приближаться к идеалу человечности. Новое, всё расширяющееся пространство жизни ребёнка – информационная область – вызывает множество педагогических размышлений о ребёнке, его психическом, социальном и эмоциональном развитии. Информационная эра несёт с собой проблемы, по отношению к которым должна сформироваться однозначная позиция в современной общественной педагогике, в анализе отношений «ребёнок – компьютер».

Негативное влияние компьютера и компьютерных игр на воспитание ребёнка

Компьютеры овладевают средствами массовой информации, а виртуальная реальность изо дня в день расширяет свои границы. Сегодня в мире сообщество людей, пользующихся информационными технологиями, является самым многочисленным. Компьютер, Интернет, компьютерные программы взаимосвязанно присутствуют во всех областях жизни человечества.

Медиа-игрушки заняли своё место в жизни ребёнка, сформировали новое поколение, которое социологи, психологи и педагоги определяют как «net-поколение», или «поколение WWW». «Эти дети будут жить в более открытой, интерактивной, взаимодействующей вербально и виртуально среде, и это изменит их жизнь».

Общение с компьютером несёт в себе много негативных последствий и угроз. Более всего подвергаются опасности компьютерной зависимости дети, потому что их запас знаний и жизненного опыта недостаточен для отбора из потока информации. «Только немногие пользователи производят отбор компьютерных программ. Использование их без соответствующего отбора опасно для детей и молодёжи, поэтому родители и учителя должны контролировать время и способ пользования компьютером, а также объяснять это молодым людям».

Одним из отрицательных явлений, вызванных введением компьютера в жизнь ребёнка, является его социальная изоляция не только в смысле физического отсутствия, но и изоляция его личности. Молодой человек может потерять способность устанавливать контакты с людьми, с ближайшим окружением. Взаимодействие с компьютером не имеет

межличностного характера, участвует в ней только человек и машина, а присутствие другого человека становится излишним, причём сам компьютер становится субъектом общения и создает иллюзию, что он ведёт себя почти как человек.

В сравнении с другими средствами массовой информации только компьютер делает возможным интерактивное общение: пользователь всё время является его активным партнёром. Дополнительные опции компьютеров устанавливают функции общения при помощи человеческой речи, а не клавиатуры, как это было до сих пор. Ребёнку, сидящему часами у экрана компьютера, некогда выйти из дома, встретиться со знакомыми, играть с ровесниками, а это в будущем может привести к неспособности занять свое место в окружающей действительности.

Постоянное сидение у компьютера может привести к зависимости, которую специалисты всё чаще диагностируют у молодёжи. «Молодые люди имеют естественную склонность к вызывающему и рискованному поведению. Таким образом они ищут границы дозволенного. Иногда такое поведение может закончиться зависимостью».

Бесконтрольное пользование компьютером и Интернетом в Польше называют «инфоголизм», «интернетоголизм», «сетеголизм», «зависимость от сети», «интернет-зависимость», ZUI – синдром зависимости от Интернета.

Родители должны отмечать, как их ребёнок использует компьютер, сколько времени проводит в виртуальной действительности и чем там занимается. Обоснованное беспокойство у родителей должно вызывать следующее поведение ребёнка: многочасовая активность в сети или у компьютера, избегание друзей, приятелей; отсутствие гостей у ребёнка; ситуация, когда он сам никуда не выходит, его социальные контакты происходят только в сети, у него завязываются только интернет-знакомства с людьми, с которыми он не встречается в реальной жизни.

Ове Сандберг (Owe Sandberg), шведский психолог и психотерапевт, изучающий зависимость от компьютерных игр, составил тест для установления степени подобной зависимости. Вот вопросы этого теста:

- 1) Ты думаешь об Интернете постоянно?
- 2) Ты испытываешь потребность включать компьютер или игровую приставку всё чаще и на более долгое время?
- 3) Тебе удаётся самостоятельно уменьшить время пребывания в сети?

- 4) Ты чувствуешь себя одиноким и раздражённым, когда ты не в сети?
- 5) Является ли Интернет для тебя уходом от проблем, средством облегчения депрессии или плохого самочувствия?
- 6) Ты скрываешь от семьи и друзей, как долго ты находишься в сети?
- 7) Тебя тяготит риск потери важных контактов, работы или учёбы из-за пользования Интернетом?
- 8) Тебя тяготит поиск средств финансирования своего увлечения?
- 9) Считаешь ли ты повседневную действительность ограниченной и скучной?
- 10) Ты надеешься, что кто-то поможет тебе оплатить счета или решить другие проблемы, которые возникают из-за злоупотребления Интернетом?

Положительные ответы на 4-6 вопросов информируют об опасности, большее количество положительных ответов означает, что человек находится во власти Интернета, становится «сетеголиком».

К. Жарчиньски, психолог из Ягеллонского университета, описал американца, который попал в подобную зависимость. Обращаясь к другому человеку, он каждый раз мысленно печатал слова, а перед сном давал себе команду «logout» («выйти из сети»).

Психологи утверждают, что ежедневные и многочасовые встречи с компьютером ведут к деформации структуры личности. Исследования социологов и психологов доказали, что среднестатистический компьютерщик является необщительным, у него ограниченный кругозор, а система его ценностей, которые он превозносит, – это технические возможности его машины и сила собственного ума, который владеет законами математической логики.

Хотя влияние компьютеров на здоровье человека не до конца изучено, очевидны множество болезней и недугов, связанных с многочасовым просиживанием у монитора. К ним относятся:

- головокружение, вызванное перегрузкой глаз, незргономичным рабочим местом, частым использованием очками для виртуальной реальности;
- головные боли из-за электромагнитного излучения, перегрузки глаз, неудобной позы во время работы;
- синдром Сисса – переутомление глаз;
- расстройство зрения;
- раздражение слизистой оболочки – реакция на большую концентрацию озона в воздухе, вызванную работой принтера;

- Repetive Strain – Injury Syndrom (RSI) – синдром ушибов, вызванных односторонней, хронической перегрузкой верхних конечностей от ладони до плеча;
- деформация позвоночника;
- импотенция (причины неясны, вероятно, электростресс);
- расстройство кровообращения в нижних и верхних конечностях;
- неподвижность мышц как результат неправильной позы во время работы и неправильной установки монитора;
- раздражения кожи, вызванные ее постоянной бомбардировкой положительно заряженными частицами пыли.

Итак, пользование компьютером требует высокой психической организации (концентрация внимания) и развитой физической формы. Компьютер и монитор выделяют газы (окиси, фураны), которые не имеют запаха, но относятся к природным ядам и могут быть причиной рака. Работа с компьютером влечет нарушения зрения. За 8 часов работы с компьютером глаза производят 3000 движений. Место работы с компьютером чаще всего не приспособлено к особенностям телосложения пользователя.

Психологов и католических педагогов беспокоят психологические аспекты вмешательства машин новейшей конструкции в жизнь человека. По их мнению, компьютеры могут разрушить общечеловеческую систему ценностей. В компьютерной логике, которая легко втягивает и восхищает, нет места категориям добра и зла. Основным критерием в компьютерной действительности является эффективность действий. Компьютер не оценивает, какой цели – доброй или злой – служат его действия. Люди, втянутые в компьютерный мир, ощущают специфическую социальную изоляцию. Таким образом, компьютерные игры могут стать угрозой для развития ребёнка.

Последствия, связанные с увлечением компьютерными играми, уже породили массу споров и дискуссий на следующие темы:

- влияние насилия на игрока;
- низкая интеллектуальная и эстетическая ценность игры;
- трудоёмкость;
- создание нереальных отношений и взаимодействия;
- отсутствие уважения по отношению к понятиям добра и зла;
- распространение негативных образцов поведения;
- угроза игровой зависимости.

По данным исследований, родители замечают угрозы, вызванные злоупотреблением компьютерными играми. Их беспокоят такие симптомы, как: ослабление зрения ребёнка (40 %), нарушение режима дня (32 %), утомление и усталость (20 %), раздражительность (16 %), дефекты осанки (16%), задержка в развитии увлечений (15%), вульгарность, грубость (10%), зависимость от игр (8%), головные боли (5%).

Критику компьютерных игр вызывают присутствующие в них сюжеты насилия. Диагностические исследования показывают, что агрессия имеет место в содержании 95% компьютерных игр. Игра представляет собой борьбу с разными людьми, животными, фантастическими героями. В борьбе используется разное вооружение: копья, дубины, револьверы, даже лазерное оружие. Их вымышленный характер не до конца бывает осознанным для детей, а реализуемое через них насилие может оказывать огромное влияние на формирование ценностей и отношений. «Герои компьютерных игр, знакомые из чата или интернет-форума могут демонстрировать неоднозначные образцы поведения, которые могут серьёзно конкурировать с реальными людьми и традиционными взаимоотношениями. Часто появляющиеся элементы жестокости разрушительно влияют на психику, особенно детскую. Смерть в игре не даёт испытать физическую боль, можно приобрести “новую жизнь”, чтобы играть дальше. В компьютерных играх не предусмотрено наказание за убийство, только премии». Такое изображение мира, предлагаемое молодому игроку, вызывает рост агрессии в его поведении, а он сам к агрессии относится с полным равнодушием.

Большинство исследователей утверждает, что агрессивные компьютерные игры пробуждают насилие и повышают уровень агрессии у игрока (Provenzo – 1991 г.; Fling – 1992 г.; Goldstein – 1995 г.; Braun-Gałkowska – 1997 г.). Игры, насыщенные насилием, учат молодых игроков применять агрессию как средство для осуществления целей и достижения успеха. Кроме того, насилие даёт чувство силы и вкус победы, а агрессивное поведение ассоциируется с наградой и удовольствием.

Неправильное и нерациональное пользование компьютерными играми относится, прежде всего, к их содержанию, интерфейсу игры, а также к способу поведения игрока. «Родители, желая защитить своих детей от вредного влияния компьютерных игр, должны, прежде всего, иметь глубокие знания по темам игр, их содержанию и формам. Ребёнку

нужно ясно указать, в какие игры он может играть и по каким правилам. Дети должны играть только тогда, когда родители дома; время, проведенное у компьютера, нужно ребёнку ограничить до 1-2 часов в день, а также последовательно соблюдать принцип: сперва обязанности – потом компьютер. Для полноценного общения хорошо чаще приглашать домой друзей ребёнка, учить, как интересно можно проводить время, а также самому посвящать ему больше времени».

Компьютер, компьютерные игры создают для ребёнка новое качество детства, в котором благодаря электронным аппаратам он в состоянии «дойти до каждого пункта (понять смысл, дойти до сути)». Однако не стоит забывать, что в системе электронной информации ребёнок остаётся одинок, он формируется в условиях, которые даёт ему киберпространство и вынужден сам справляться с новыми явлениями. Это пространство жизни ребёнка должно быть в центре интересов исследователей, а также должно побуждать педагогов к размышлениям и осмыслению этих проблем.

Библиографический список

1. Adamski F. Семья. Социально-культурное пространство, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2002.
2. Biała J. Опасности в воспитании ребёнка в современной польской семье, Wydawnictwo Akademii Świętokrzyskiej, Kielce, 2006.
3. Boguni-Borowska M. (red.) Ребёнок в мире средств массовой информации и потребления, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2006.
4. Braun-Gałkowska M., Ulfik I. Игра в убийство, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Warszawa, 2000.
5. Chocholska P., Osipczuk M. Зависимость от компьютера и Интернета детей и молодёжи. wyd. Hachette, Warszawa, 2009.
6. Danowski B., Krupińska A. Ребёнок в сети, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2007.
7. Dyczewski L. (red.) Семья, ребёнок, средства массовой информации, Gaudium, Lublin, 2005.
8. Feibel T. Убийца в детской комнате – насилие и компьютерные игры, Instytut wydawniczy PAX, Warszawa, 2006.
9. Goban – Klas T. Средства массовой информации и массовой коммуникации Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2008.
10. Izdebska J. Электронные средства массовой информации, создающие картину семьи и ребёнка, Trans-Humana, Białystok, 2008.
11. Izdebska J., Sosnowski T. (red.) Ребёнок и электронные средства массовой информации – новое пространство детства, Trans-Humana, Białystok, 2005.

12. Juszczak S. Человек в мире электронных средств массовой информации – возможности и опасности, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, 2000.
13. Juszczak S., Polewczyk I. (red.) Средства массовой информации и разнообразные потребности ребёнка, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2006.
14. Musioł M. Средства массовой информации в процессе воспитания, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2006.
15. Pospieszyl I. Социальные патологии, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa, 2008.
16. Zwoliński A. Секты в Интернете, Wydawnictwo Salwator, Kraków, 2008.
17. Żebrowski J. Польская семья на переломе веков, Uniwersytet Gdański, Gdańsk, 2006.
18. Baran A. Ребёнок и насилие в средствах массовой информации, Wychowawca, 2003, nr 3, s. 18-19.
19. Braun-Gałkowska Maria Ребёнок в мире средств массовой информации, Eduk.i Dialog, 2003, nr 6, s. 2-9.
20. Braun-Gałkowska Maria Влияние Интернета на психику детей и молодёжи, Eduk. Medialna, 2003, nr 3, s. 14-20.
21. Kondracka M. Реальные опасности виртуальных отношений «ребёнок – виртуальные средства массовой информации» Nowa Szkoła, 2008, nr 2, s. 40-46.
22. Leksy K. Средства массовой информации – благо, которое вызывает зависимость, Wychowanie na co dzień, 2007, nr 10/11, s. 23-27
23. Ostrowska J. Средства массовой информации – опасный воспитатель, Kwartalnik Edukacyjny, 2006, nr 4, s. 26-31.