

ANETA RAYZACHER-MAJEWSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

GRY CYFROWE A KATECHETYCZNY PRZEKAZ O GRZECHACH GŁÓWNYCH

1. Wprowadzenie. 2. Grzechy główne a etapy edukacyjne. 3. Grzechy główne a gry cyfrowe. 4. Podsumowanie i dyskusja

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, katecheza, nauczanie religii, grzechy główne, wychowanie moralne

1. WPROWADZENIE

Rzeczywistość cyfrowa przekłada się na różne obszary życia. Dotyczy to również gier cyfrowych i ich związku z formacją moralną. To zobowiązuje do podjęcia kwestii gier cyfrowych w katechetycznym przekazie o grzechach głównych w celu uświadomienia katechizowanym zagrożeń związanych z niewłaściwym funkcjonowaniem w wirtualnym świecie. Szkolne nauczanie religii na każdym etapie edukacyjnym przewiduje podejmowanie zagadnień związanych z grzechami głównymi. Należy omawiać je w kontekście realnych sytuacji życiowych uczniów, jest zasadne do poszerzania treści o gry cyfrowe i związane z nimi zachowania moralnie niewłaściwe. Lekcje religii i katechetyczny przekaz o grzechach głównych to również właściwe miejsce poszerzania wiedzy i kształtowania świadomości odnośnie do takich zachowań jak: pycha, chciwość, nieczystość, zazdrość, nieumiarkowanie w jedzeniu i picciu, gniew czy lenistwo, które zagrażają dzieciom i młodzieży korzystającym z gier cyfrowych.

2. GRY CYFROWE Z KATECHETYCZNEGO PUNKTU WIDZENIA

„Dzięki nawróceniu serca decyduje się los pokoju, bowiem wirus wojny pochodzi z wnętrza ludzkiego serca. Z serca wypływają właściwe słowa, aby rozproszyć cienie świata zamkniętego i podzielonego i budować cywilizację lepszą niż ta, którą

otrzymaliśmy”¹ – pisał papież Franciszek w Orędziu na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu. Słowa te są wezwaniem do wszystkich wiernych, w tym również szeroko rozumianych wychowawców, do których należą nauczyciele religii. Oni bowiem czuwają nad tym, by z serc dzieci i młodzieży wypływały właściwe słowa, wzywając do tego pouczeniem i przykładem własnego życia. Jednocześnie kontekst ich działania znacząco utrudnia realizację tych zadań, skoro podopieczni funkcjonują w dwóch niejako równoległych rzeczywistościach – zwykłej oraz wirtualnej. Zdarza się wręcz, że i sposób funkcjonowania w nich znacząco różni się od siebie. Jedną z przyczyn, że dzieci i młodzież spędzają tak dużo czasu zanurzeni w wirtualnym świecie, są gry cyfrowe, których nieustannie rosnąca popularność każe zastanowić się nad sposobem ich wykorzystania przez dzieci i młodzież. Zarówno w literaturze naukowej, jak i opiniach wyrażanych przez osoby reprezentujące środowiska szkolne i im pokrewne, nie brakuje rozbieżnych informacji dotyczących wpływu gier na dziecięcych i nastoletnich graczy. O ile jedni dostrzegają w grach same negatywne strony, o tyle inni twierdzą, że gry co najwyżej ujawniają pewne predyspozycje danej osoby². Licząc się ze zróżnicowaniem sytuacji i doświadczeń poszczególnych graczy, w niniejszym artykule akcent będzie spoczywał na nieco innym zagadnieniu. Zostanie poruszona kwestia gier cyfrowych i ich związku z katechetycznym przekazem na temat grzechów głównych. W przekazie tym bowiem konieczne jest uświadamianie dzieciom i młodzieży realnych konsekwencji postępowania w wirtualnym świecie – także tych trudniejszych do uchwycenia, bo odnoszących się do życia duchowego.

Poruszanie kwestii gier cyfrowych z katechetycznego punktu widzenia jest jak najbardziej zasadne, szczególnie wobec obniżającego się wieku uzależnienia od technologii cyfrowych, co ma związek m.in. z grami. Jak wykazano w raporcie Instytutu Pokolenia, uzależnienie to rodzi m.in. zagrożenia życia duchowego, czego wyrazem jest redefiniowanie wartości bądź ich eliminowanie z wychowania i języka, a także pomniejszanie roli religijności³. To rodzi zobowiązanie rodziców jako pierwszych katechetów, oraz nauczycieli religii, aby w ramach formacji religijnej nie pomijać tego zagadnienia. Co istotne, nie należy poświęcać mu osobnych lekcji czy spotkań, ale wpleść w istniejący program nauczania, by podkreślić związek wiary z życiem, a jednocześnie uświadomić moralny wymiar zachowań podejmowanych w wirtualnej rzeczywistości i odpowiedzialność za nie. Choć uczestnikami szkolnych lekcji

¹ Franciszek, Orędzie na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu *Mówić z sercem. „Prawdziwie w miłości” (Ef 4, 15)*, <https://www.vatican.va/content/francesco/pl/messages/communications/documents/20230124-messaggio-comunicazioni-sociali.html> (dostęp: 28.05.2024).

² Wobec licznych opinii krytycznych, warto zwrócić uwagę na głos odmienny. „Gry komputerowe nie muszą wpływać zakłócająco na psychiczne lub społeczne funkcjonowania, a ewentualne problemy z przystosowaniem u danej osoby mogą być wyrazem innych przyczyn, w tym nieprawidłowo ukształtowanej struktury osobowości lub współistniejących zaburzeń emocji”. P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, Konteksty Pedagogiczne 11 (2018)2, 106.

³ Zob. Instytut Pokolenia, 2023, *Raport-smartfon, Smartfon? Tak, ale z głową! Jak ustalać zasady bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych*, <http://instytutpokolenia.pl/wp-content/uploads/2023/06/RAPORT-Smartfon.pdf> (dostęp: 25.05.2024), 48.

religii mogą być zarówno osoby wierzące, jak i niewierzące czy poszukujące, to niezależnie od ich stosunku do wiary założenia programowe przedmiotu w znacznej mierze odnoszą się do kształtowania uniwersalnych postaw i zachowań. Dotyczy to również wartości zagrożonych w sytuacji uzależnienia ucznia od gier cyfrowych. Ponadto wymagania edukacyjne na lekcjach religii odnoszą się do wiedzy i umiejętności uczniów, a postawy – choć nauczyciel zmierza do ich kształtowania u uczniów, nie podlegają ocenie. Odpowiedzialność moralna za własne postępowanie omawiana jest na lekcjach religii m.in. w związku z zagadnieniem grzechu.

Zagadnienie to pojawia się na wszystkich etapach edukacyjnych. Wprawdzie samo pojęcie grzechu przynależy do sfery religijnej, jednak ma także wymiar etyczny. Niezależnie więc od autodeklaracji uczniów, korzystne dla nich będzie unikanie zachowań uznawanych za grzeszne. Korzyść ta będzie polegała na umiejętności panowania nad sobą, trosce o własne zdrowie (fizyczne i psychiczne) lub relacje społeczne. Słuszne jest więc, by na lekcjach religii pojawiał się ten temat, do czego zresztą obligują nauczycieli religii założenia programowe przedmiotu. Uczeń klas 1–4 szkoły podstawowej dowiaduje się o grzechu ludzi i obietnicy zbawienia, definiuje grzech i wymienia sposoby walki z nim, a także odróżnia grzech ciężki i lekki i wyróżnia grzechy przeciw Bogu i bliźnim. W starszych klasach szkoły podstawowej uczeń przedstawia skutki grzechu, omawia grzechy przeciw Duchowi Świętemu oraz wyjaśnia, czym jest grzech społeczny. W szkole ponadpodstawowej wyjaśnia istotę i pojęcie grzechu, w tym grzechu pierwotnego oraz dokonuje teologicznego rozróżnienia grzechów, różnicując je co do przedmiotu i ciężaru. Pogłębia też rozumienie grzechu przeciwko Duchowi Świętemu, omawia grzechy przeciwko życiu⁴. Poza treściami i umiejętnościami podlegającymi weryfikacji, na każdy z etapów przewidziane są również postawy, ku którym należy prowadzić uczniów. W zakresie tychże postaw dziecko okazuje miłość bliźnim, wynagradzając popełnione grzechy, wyraża przekonanie co do przebaczenia grzechów w sakramencie pokuty i pojednania, okazuje żal za grzechy, szczerze wyznaje je i wypowiada. Pamięta również o Bożym Miłosierdziu większym od grzechu, w związku z czym z Bożą pomocą podejmuje walkę z grzechami i unika sytuacji prowadzących do nich.

Wśród prawd katechizmowych, a zatem i treści przekazywanych w ramach lekcji religii na różnych etapach edukacyjnych, jest siedem grzechów głównych. Ich określenie odnosi się do tego, iż powodują one inne grzechy i wady⁵. Pycha, chciwość, nieczystość, zazdrość, nieumiarkowanie w jedzeniu i picu, gniew, lenistwo – to one stanowią zarzewie innych odstępstw od woli Bożej i oddalają człowieka od Boga. Podczas szkolnych lekcji religii w miarę możliwości należy realizować wszystkie funkcje katechezy, zatem także funkcję wychowawczą. Oznacza to, iż w przekazie treści nauczyciel religii nie pozostaje obojętny na życie i postępowanie uczniów. Jest to zgodne z katechetyczną zasadą wierności Bogu i człowiekowi, w świetle której tak często jak to możliwe, należy więc wychodzić

⁴ Zob. Konferencja Episkopatu Polski, *Podstawa programowa katechezy Kościoła katolickiego, Częstochowa 2018*. Są to wymagania edukacyjne z religii w zakresie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.

⁵ Zob. *Katechizm Kościoła Katolickiego*, Rzym 1992, wyd. polskie Poznań 1994, nr 1866.

od życia uczniów i ich problemów, po czym ukazywać Bożą odpowiedź na problemy napotymane przez ludzi.

3. GRZECHY GŁÓWNE A GRY CYFROWE

Pierwszym grzechem głównym jest pycha. Nie bez powodu to właśnie ona rozpoczyna katalog, mówi się bowiem, iż pozostałe grzechy są jej pochodnymi. Prawdę odnośnie do pychy dobrze ujmuje staropolskie przysłowie, zgodnie z którym *pycha i z nieba spycha*. Jest to zauważalne także w kontekście gier cyfrowych. Jak zauważa J. Mysona Byrska: „człowiek pyszny wynosi się ponad innych; to powoduje, że chcąc pokazać swoją wspaniałość, łatwo i szybko popada w inne grzechy główne, jak na przykład chciwość i nieumiarkowanie w jedzeniu i picciu. Pycha łączy się chętnie z pogardą; razem pozwalają one konsumentowi na wynoszenie się ponad innych i zapomnienie o typowo ludzkich zobowiązaniach wobec drugiego człowieka. Pyszny i pogardzający innymi konsument może skupić się na sobie i swoim awansie, jak również na osiągnięciu życiowego sukcesu”⁶. Gracz dąży do uzyskania jak najlepszego wyniku, co jest zrozumiałe – zwłaszcza jeśli rozwija swoje umiejętności i rzeczywiście robi postępy w działaniu, które przekłada się na efektywność w przedmiocie gry. Skupienie na sobie i własnych wynikach staje się niepokojące, gdy gracz, pyszniąc się swoim wynikiem, zaczyna wywyższać się ponad innych graczy lub w komunikacji z nimi wyrażać tę domniemaną wyższość, nierzadko w sposób obraźliwy bądź krzywdzący dla innych. W przypadku gier zespołowych ofiarą tej pychy może stać się osoba tej samej drużyny, jeśli według pysznego gracza to ta osoba była odpowiedzialna za porażkę całego zespołu. Pycha może być odczuwana także przez osoby z realnego otoczenia gracza. Jeśli bowiem ów gracz będzie miał dobry czas w grze, to kolejne sukcesy będą utwierdzały go w przekonaniu o wyjątkowości, a podejmowane rozgrywki i chęć mierzenia się z następnymi wyzwaniem – nierzadko na coraz wyższym poziomie – stanie się ważniejsza od wypełniania obowiązków lub liczenia się z najbliższymi. W razie porażki pyszny gracz, odsuwając od siebie odpowiedzialność za niepomyślny wynik, prędzej będzie gotów obarczyć nią inne osoby⁷.

Pycha nierzadko idzie w parze z chciwością – tak samo może stać się w przypadku gracza. Jeśli bowiem dana gra ma swoje nowe edycje bądź poza wersją podstawową możliwe jest wykupienie dodatkowego wyposażenia czy innych elementów do niej, wielu graczy korzysta z tych dodatków. Dotyczy to również dzieci i młodzieży, czego dowodzą m.in. badania sprzed dwóch lat, według których „co czwarte dziecko w wieku 9–15 lat kupiło grę na swój smartfon lub tablet, a niemal co trzecie dokonało zakupu dodatku lub mikropłatności w samej grze”⁸. Owe mikropłatności

⁶ J. Mysona Byrska, *Pycha i pogarda – cnoty świata konsumpcji*, Kultura i Wartości 32 (2021), 55.

⁷ W przypadku ucznia mogą to być rodzice oczekujący wypełnienia w danym momencie obowiązków domowych.

⁸ *Dzieci szastają pieniędzmi. Kieszonkowe wydają na gry*, <https://www.money.pl/gospodarka/dzieci-szastaja-pieniedzmi-kieszonkowe-wydaja-na-gry-6812195042257536a.html> (dostęp: 28.05.2024).

potrafią być szczególnie niebezpieczne, dzieci i młodzież bowiem, skoncentrowani na efektach swojego grania i chęci uplasowania się na jak najwyższej pozycji, potrafią bowiem bezrefleksyjnie dokupywać dodatki do gier, pociągając za tym finansowe zadłużenia własnych rodziców. „Gracze za prawdziwe pieniądze nierzadko mogą ulepszyć swój ekwipunek, doładować poziom lub go zwyczajnie przeskoczyć, gdy inni bez płacenia muszą robić to w zdecydowanie wolniejszym tempie”⁹. W przypadku dzieci i młodzieży, poza chęcią zajmowania jak najwyższych lokat w rankingach graczy, jest jeszcze inny motyw chciwości – widząc osiągnięcia rówieśników lub słysząc o nich, również one chcą doświadczyć analogicznych możliwości. Jeśli do tego ktoś z najbliższych również gra w gry cyfrowe, w związku z czym kupuje rozmaite wyposażenia, taka postawa jest przejmowana przez wychowanka. Jest to słabość, którą należy zwalczać i w tym względzie również warto rozpocząć od dobrego przykładu rodziców¹⁰.

Świat gier cyfrowych otwiera przed dziećmi i młodzieżą dostęp do treści niepożądanych. Dla niektórych graczy będzie to początek zmagania się z grzechem nieczystości. Wielu rodziców nie zdaje sobie sprawy z konieczności stosowania blokad rodzicielskich, dzięki którym dostęp ten byłby utrudniony. Podobnie jak i ci, którzy nie tylko nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier PEGI, ale także lekceważą je i na prośbę dziecka kupują gry przeznaczone dla osób starszych¹¹. Tymczasem już w grach oznaczonych jako dostępne dla dzieci od 12 roku życia może pojawić się nagość, z kolei w grach przeznaczonych dla osób powyżej 16 roku życia mogą znaleźć się realistyczne przedstawienia aktywności seksualnej i przemocy. Warto mieć również na uwadze, iż według raportu z badań NASK, „prawie co siódmy ankietowany młody użytkownik sieci dostrzega sposobność natknięcia się na treści o charakterze seksualnym podczas popularnych wśród młodzieży gier online (14,5%)”¹².

Granie i uzależnienie od gier cyfrowych przekładają się na dłuższe spędzanie czasu przy komputerze czy innych urządzeniach umożliwiających grę. Tymczasem badania potwierdziły, iż to przekłada się na natrafianie na treści pornograficzne. „Istnieje istotny statystycznie wpływ kontaktu z treściami pornograficznymi na nadużywanie

⁹ W dalszej części artykułu ukazano konsekwencje takiego zachowania: „niczego nieświadomy rodzic, podpinając kartę płatniczą do konta swojej córki w celu sprawienia jej jednorazowej przyjemności, zapłacił [za] to utratą 60 tysięcy euro”. M. Żuk, *League of Legends: Rodzic nieświadomie zbankrutował przez dziecko. Wydało na gry 60 tys. Euro*, <https://nerdsfera.eska.pl/league-of-legends-rodzic-nieswiadomie-zbankrutowal-przez-dziecko-wydalo-na-gry-60-tys-euro-aa-S19E-83CV-h79S.html> (dostęp: 25.05.2024).

¹⁰ Zob. D. Zalewski, *Chciwość zwana impulsywnym kupowaniem*, <https://www.edukacja-klasyczna.pl/chciwosc-zwana-impulsywnym-kupowaniem> (dostęp: 25.05.2024).

¹¹ Już ponad dekadę temu brytyjskie badania dowiodły ignorowania przez rodziców stosownych oznaczeń. Zob. P. Rusewicz, *Rodzice nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier*, <https://gadzetomania.pl/rodzice-nie-zwracaja-uwagi-na-oznaczenia-wiekowe-gier,6704077819647617a>. Z kolei w 2021 r. wirtualny świat zachwycał się pięciolatkiem, który przeszedł całą grę adresowaną do osób pełnoletnich. Zob. T. Gardziński, *5-latek przeszedł „Bloodborne” i cały Internet jest z niego dumny. Dlaczego gracze ignorują oznaczenia wiekowe?*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/bloodborne-ps4-5-latek-oznaczenia-wiekowe-peg-i-brutalne-gry> (dostęp: 13.06.2024).

¹² *Nastolatki wobec pornografii cyfrowej Trajektorie użytkownika Raport z badań ogólnopolskich*, red. R. Lange, Warszawa 2022, 8.

internetu ($\beta = 0,21$). Osoby, które natrafiły na tego typu treści, istotnie częściej nadużywały Internetu, czyli zaniedbywały inne sfery życia z powodu nadmiernego korzystania z sieci¹³. Uczniowie grający w gry cyfrowe czasem szukają podpowiedzi czy tutorialu do przejścia danego etapu gry. Zazwyczaj korzystają oni z bezpłatnych wersji aplikacji np. YouTube, zatem w oczekiwaniu na właściwy film mają okazję zobaczyć niewłaściwe obrazy, np. reklamy gier adresowanych już nie tylko do dzieci. Katechetyczne przeciwdziałanie grzechowi nieczystości powinno być kierowane zarówno do uczniów, jak i ich rodziców. Z jednej strony więc konieczne jest uświadamianie dzieciom i młodzieży szkodliwości napotykaných treści i łatwego uzależnienia się zarówno od nich, jak i od zachowań podejmowanych pod ich wpływem. Z drugiej zaś konieczne jest uwrażliwianie rodziców i uświadomienie im konieczności działań prewencyjnych, by uniemożliwić dzieciom kontakt z tego typu treściami.

Kolejnym grzechem głównym, którego omawianie na szkolnych lekcjach religii również warto poszerzyć o wątek związany z grami cyfrowymi, jest zazdrość. „Teologiczna zazdrość pojmowana jest więc w kategoriach ściśle interpersonalnych, jako relacja współzawodnictwa, melancholijne przygnębienie¹⁴, a jego przyczyną jest to, że kogoś spotkało coś dobrego. Człowiek odczuwający zazdrość nie tylko nie potrafi cieszyć się z czyjegoś szczęścia, ale wręcz postrzega je jako własne zło, nieszczęście. W refleksji teologicznej zazdrość była czasem wiązana z pychą lub chciwością, innym zaś razem z gniewem. Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych, w tym zazdrości, jest tym trudniejszy w młodszym klasach szkoły podstawowej, iż pod względem moralnym dzieci jeszcze podlegają tzw. heteronomii moralnej. Jednocześnie w początkach szkolnej edukacji wciąż wykazują rozwojowy egocentryzm, co jest idealnym podłożem rozwijania się w nich zazdrości. W kontekście gier cyfrowych zazdrość może pojawić się co najmniej na dwóch płaszczyznach – zazdrości o wyniki osiągnięte w rozgrywkach, a także narzędzia wykorzystywane do gier.

Choć na pozór korzystanie z gier cyfrowych nie ma zbyt wiele wspólnego z kolejnym grzechem głównym – nieumiarkowaniem w jedzeniu i picu, to głębsza analiza zagadnienia pozwala dostrzec pewne związki. Zaburzenia odżywiania się stanowią jeden ze skutków uzależnienia od komputera. Gracze cieszący się większą samodzielnością – np. w zakresie organizowania i spożywania posiłków – pochłonięci grą i zabiegający o jak najlepszy wynik gotowi są walczyć o niego kosztem posiłku. Dotyczy to nie tylko szkolnej przerwy, w czasie której wielu uczniów sięga po telefon zamiast po kanapkę, ale także powrotu ze szkoły do domu, kiedy priorytetem zamiast spożycia posiłku staje się kolejna runda rozegranej gry. Gracz pod wpływem adrenaliny może przez dłuższy czas nie odczuwać głodu, co nie oznacza, że nie nadeszła już pora, w której należy się posilić. Jednocześnie „długi czas spędzany przed ekranem sprzyja rozwojowi nadwagi. Małej ilości ruchu towarzyszy często nieuważny sposób odżywiania się, np. spożywanie niezdrowych przekąsek.

¹³ K. Makaruk, J. Włodarczyk, P. Michalski, *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa 2017, 26, https://www.saferinternet.pl/pliki/Raport-kontakt_dzieci_i_mlodziezy_z_pornografia.pdf (dostęp: 29.05.2024).

¹⁴ Z. Krótki, *Spoglądanie „zazdrosnym okiem” a grzech invidia w historii języka polskiego*, *Język – Szkoła – Religia*, 11 (2016)4, 43.

Co istotne, badacze wskazują, że nawet duży poziom aktywności fizycznej nie jest w stanie zrównoważyć niekorzystnego wpływu długotrwałego, biernego przesiadywania przed ekranem na masę ciała nastolatków¹⁵. Nieumiarkowanie w spożywaniu niezdrowych produktów to jeden z problemów graczy, na który warto zwrócić uwagę przy omawianiu grzechów głównych. Inny to picie napojów energetycznych, które mają podnieść efektywność gracza¹⁶.

Jest jeszcze inny aspekt gier komputerowych i ich związku z nieumiarkowaniem w jedzeniu i picciu, czy też szerzej mówiąc – problemów z odżywianiem. To kwestia wizerunku bohaterów gier, z którymi porównują się gracze, a także kreowania własnej postaci w wirtualnym świecie. „Obecnie najsilniejsze oddziaływanie mają awatary generowane przez sztuczną inteligencję (ang. *artificial intelligence*, AI), które pozwalają na stworzenie cyfrowej reprezentacji siebie w wirtualnym świecie. Osoby korzystające z tych narzędzi mogą czuć się zmuszone do nieustannego oceniania i porównywania siebie z idealnymi wirtualnymi wizerunkami, co może prowadzić do niskiej samooceny, niezadowolenia z własnego ciała i zaburzeń samooceny¹⁷. W pewnych przypadkach może więc postać wirtualna stać się dla gracza tak silnie przemawiającym wzorem, iż zechce on upodabniać się do niego nawet za cenę popadnięcia w jedno z najczęstszych zaburzeń odżywiania – w anoreksję czy bulimię.

Choć gracze czasem tłumaczą się, że to, co dzieje się w grze nie jest prawdziwe, to gry generują prawdziwe emocje. Pod wpływem tychże emocji gracz podejmuje konkretne działania, czasem niepożądane. „Gry są tak skonstruowane, że [za dobre rozegranie] jej młodociany użytkownik także jest nagradzany. Otrzymuje punkty, pochwałę słowną lub tekstową, interesującą melodię, a nawet nowe „życie”. Pochwałę i punkty dostaje także za wymyślne i skuteczne pobicie przeciwnika, a za jego zabicie otrzymuje „nowe życie”. Doświadczenia z dzieciństwa podpowiadają młodemu człowiekowi, że skoro otrzymuje nagrodę, to oznacza, że to co robi, jest dobre, prawidłowe i powinno spotkać się z aprobatą otoczenia. Zatem może chcieć jeszcze lepiej zgładzić przeciwnika, aby otrzymać więcej punktów i wygrać grę¹⁸. Granie może wpłynąć na zmniejszenie wrażliwości gracza aż po zupełne znieczulenie (desensytyzację). Badacze zwracają uwagę „na istnienie niewątpliwie dodatniego wprost proporcjonalnego związku przyczynowo-skutkowego między graniem w agresyjogenne/przemocowe gry komputerowe a występowaniem wśród graczy

¹⁵ M. Witkowska, *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021, 15.

¹⁶ Czasem do problemów zdrowotnych przewodu pokarmowego może przyczynić się tzw. choroba gracza. „Game sickness to przypadłość zwana szerzej Videogame-Related Motion Sickness, w skrócie VRMS. Spowodowana jest przez rozbieżność pomiędzy tym, co widzi oko, a tym, co czuje ciało. Niezgodność bodźców dostarczanych przez zmysł wzroku i równowagi tworzy swoisty dysonans – przez to ciało myśli, że nastąpiło zatrucie i to, co widzimy, to halucynacje, złudzenie ruchu. Pojawiają się nudności i, o ile nie przerwiemy gry, zazwyczaj doprowadzają one do wymiotów”. J. Pamięta-Borkowska, *Jestem chora na gry*, <https://jarock.pl/jestem-chora-na-gry> (dostęp: 29.05.2024).

¹⁷ G. Motyl, *Odcienie technologii VR. Zaburzenia odżywiania jako przykład psychospołecznych konsekwencji wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości*, *Media Biznes Kultura* 14 (2013) 1, 202.

¹⁸ S. Juszczak, *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/juszczak.pdf> (dostęp: 25.05.2024).

zachowań agresywnych i gotowością do agresji wśród dzieci i młodzieży”¹⁹. Takie postawa jest sprzeczna z kształtowanymi na lekcjach religii postawami inspirowanymi Ewangelią, wśród których na czele jest miłość Boga i bliźniego. Czasem odczuwany przez gracza gniew znajduje ujście w komunikatach kierowanych do osób towarzyszących – zarówno wirtualnie, jak i realnie. Wypowiedzi te bywają pełne agresji, przemocowe. „Osoba grająca może [zatem] naśladować emocjonalnie postać charakteryzującą się przewagą fizyczną lub psychiczną w interakcji komunikacyjnej z innymi graczami, a nawet z samym sobą, reagując przemocą językową wobec osób zarówno ze świata wirtualnego, jak i rzeczywistego”²⁰.

Wreszcie gry cyfrowe dla wielu uczniów stają się preferowanym sposobem spędzania wolnego czasu. „Fascynujący świat gier często pochłania nastolatka na długie godziny, sprawiając, że traci z oczu szkolne i domowe obowiązki”²¹. Podobne objawy można zaobserwować już u młodszych dzieci, ponieważ uzależnienie od gier nie dotyczy jedynie młodzieży i dorosłych – skoro sięgają po nie coraz młodsze dzieci, coraz częściej one też padają ich ofiarami. Z perspektywy osoby obserwującej sytuację w domu lub poza nim, wychowanek ignoruje powierzone mu zadania, czasem lekceważy także troskę o higienę osobistą. Bez rozpoznania oznak uzależnienia od gier, można przypisywać mu lenistwo. Wprawdzie to, co robi gracz, nie do końca odpowiada definicji lenistwa, które – w przeciwieństwie do pozostałych grzechów głównych – nie polega na zrobieniu czegoś złego, ale na zaniechaniu czynienia dobra²². Nie zmienia to jednak faktu, że spoczywające na danej osobie obowiązki pozostają niewykonane, ona sama zaś chciałaby każdą chwilę poświęcić na granie. Lenistwo, związane z podejmowaniem codziennych obowiązków w domu i w szkole, rozszerza się także na lenistwo duchowe i podtrzymywanie relacji z Bogiem. Ostatecznie więc nadmierne skupienie się ucznia na grach cyfrowych negatywnie wpływa na jego relacje z Bogiem i bliźnimi – zwłaszcza w przypadku wieloosobowych sieciowych gier rywalizacyjnych. One bowiem kładą na szali perspektywę zwycięstwa lub porażki z drużyną zupełnie obcych ludzi oraz szacunek i życzliwość okazywane bliskim, którzy w danym momencie proszą o pomoc bądź domagają się wykonania powierzonych zadań. Taka postawa bywa zarzewiem dalszych konfliktów i narastającej agresji.

¹⁹ Z. Małyż, *Gry komputerowe a agresywność i agresja/zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Przyczynek do psychopedagogicznej analizy problemu*, Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze (2019) 4, 47.

²⁰ A. Granat, *Przemoc językowa jako zachowanie towarzyszące grającym w gry cyfrowe*, Zeszyty Naukowe KUL, t. 65, nr 2 (2022), 79.

²¹ M. Witkowska, *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021, 6. W Internecie dostępny jest m.in. wywiad z matką dziewczynki uzależnionej od telefonu w wieku 10 lat. Przystępując do I Komunii świętej dziewczynka ta miała już za sobą miesięczny pobyt w szpitalu. Zob. <https://kasztankoweprzedszkole.szkołastrona.pl/art,273,10-letnia-dziewczynka-uzalezniiona-od-internetu-i-telefonu> (dostęp: 29.05.2024).

²² Zob. A. Zwoliński, *Wychowanie do wolności od lenistwa*, Pedagogika Katolicka (2008) 2, 106.

4. PODSUMOWANIE I DYSKUSJA

Choć korzystanie z gier cyfrowych domaga się formułowania katechetycznego przekazu w nowy sposób, poszerzony o sytuacje dotąd nieznane, a wynikające z korzystania z tychże gier, nie oznacza to, iż należy postrzegać je jedynie w kategoriach zagrożenia czy niebezpieczeństwa. Jak do wielu innych osiągnięć geniuszu ludzkiego, tak i do nich należy podejść rozsądnie, dostrzegając zarówno ich wady, jak i zalety. Istotnym walorem szkolnego nauczania religii i katechezy parafialnej jest łączenie spraw ludzkich ze sprawami Boskimi, co dla osób deklarujących się jako wierzące i dających świadectwo swojej wiary na co dzień będzie przykładem egzystencjalnej interpretacji orędzia chrześcijańskiego. Nie da się ukryć, iż gry cyfrowe przynależą do świata dzisiejszych dzieci i młodzieży – zamiast więc odbierać wychowankom to, co nierzadko jest kompensacją niskiej samooceny lub nieudanych relacji rówieśniczych, warto poszukać możliwości mądrego przygotowania do korzystania z tych zdobyczy.

Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych, poszerzony o odniesienie do świata gier cyfrowych, będzie korzystny zarówno z punktu widzenia katechety, jak i samych uczniów. Katecheta w ten sposób wykazuje znajomość swoich odbiorców – świata ich zainteresowań, co jest potwierdzeniem jego prawdziwej troski o podopiecznych. Z kolei uczniowie dzięki lekcjom dowiedzą się, jak bezpiecznie poruszają się w świecie cyfrowych gier, które mogą prowadzić do realnych problemów w życiu moralnym i duchowym. Można zatem stwierdzić, iż wobec rosnącej popularności gier cyfrowych swoistym wyzwaniem dla katechetów stało się doskonalenie w zakresie przekazu na temat grzechów głównych, jak również szerszej ujmując, formacji moralnej realizowanej zarówno podczas lekcji religii, jak i w ramach katechezy parafialnej. Konieczność ta odnosi się również do wszystkich pięciu warunków sakramentu pokuty, zwanych też warunkami dobrej spowiedzi. Katecheta winien zachęcać uczniów od najmłodszych lat, by podejmując refleksję nad własnym zachowaniem w rachunku sumienia, uwzględnili również swoje podejście do gier – czas spędzony na graniu, styl tego grania i komunikacji z innymi graczami oraz z innymi z domowników. Kolejnym koniecznym krokiem będzie wzbudzenie żalu za grzechy. Może być w tym pomocne przypomnienie sobie sytuacji spowodowanej przez gry, w której ktoś z bliskich ucierpiał jako konkretny przykład wpływu gier cyfrowych na realne życie. To powinno prowadzić do mocnego postanowienia poprawy, choć w tym względzie warto nieustannie uświadamiać uczniom, iż bardziej efektywne będzie poprawianie się sukcesywnie, nie zaś zamiar natychmiastowej poprawy pod każdym względem, co nader często szybko każe powrócić do punktu wyjścia.

Niezależnie od wszelkich działań prewencyjnych chroniących dzieci i młodzież przed negatywnymi skutkami czy uzależnieniem od gier cyfrowych, w wielu przypadkach dochodzi do działań niewłaściwych ze strony uczniów. Warto przedstawiać im jeszcze jedno narzędzie pomocne w tych sytuacjach, a dostępne jedynie w perspektywie religijnej, sakramentalnej. Jest nim spowiedź szczerą, w której wyznanie grzechów popełnionych w kontekście rzeczywistości wirtualnej lub pod jej wpływem może zostać realnie wybaczone. Co więcej – Miłosierny Ojciec obdarzy swą

łaską, wspierając penitenta, by wzmocnić go w dalszych wyzwaniach codzienności, w których z pewnością nie zabraknie kontaktu ze światem cyfrowym. Sakrament pokuty i pojednania nie kończy się na spowiedzi, ale domaga się jeszcze naprawienia relacji z Bogiem i bliźnimi, czyli zadośćuczynienia. O ile zadośćuczynieniem Bogu będzie pokuta nałożona przez spowiednika, o tyle sam uczeń powinien zastanowić się, w jaki sposób naprawić krzywdy wyrządzone tym, którzy doświadczyli społecznego wymiaru popełnionych przezeń grzechów.

Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych – zarówno realizowany w szkole podczas lekcji religii, jak i w ramach katechezy parafialnej – może stać się wsparciem dla dzieci i młodzieży w ich relacjach. Dotyczy to również gier cyfrowych i społeczności zaangażowanych w te gry, jak i doświadczających konsekwencji korzystania z gier przez inne osoby. Jak zauważają autorzy *Dyrektorium o katechizacji*: „Kościół wezwany jest do refleksji nad specyficznym sposobem poszukiwania wiary, cechującym młodych żyjących w epoce cyfrowej, a następnie do wynikającej z niej aktualizacji własnych sposobów głoszenia Ewangelii i dostosowania ich do języka młodego pokolenia”²³. Prawda o grzechu pozostaje wciąż aktualna, zatem zadaniem katechetów jest uświadamianie jej dzieciom i młodzieży. Jednocześnie przekaz ten winien być zaktualizowany do warunków życia dzisiejszych katechizowanych, by rozpoznawali sytuacje sprzeczne z wolą Bożą w świecie cyfrowym, co nie było jeszcze tak powszechne w katechizacji czy nauczaniu religii poprzednich pokoleń. Jednym z aspektów rzetelnego głoszenia Ewangelii i jej egzystencjalnej interpretacji odpowiednio do potrzeb i możliwości dzisiejszego słuchacza będzie także coraz lepsze poznawanie świata młodych, zatem również świata gier cyfrowych, by umiejętnie rozpoznawać związane z nim zagrożenia, a jednocześnie z uwagą i szacunkiem odnieść się do możliwości, jakie ze sobą niosą w procesie formacji.

BIBLIOGRAFIA

- Dzieci szastają pieniędzmi. Kieszonkowe wydają na gry*, <https://www.money.pl/gospodarka/dzieci-szastaja-pieniedzmi-kieszonkowe-wydaja-na-gry-6812195042257536a.html> (dostęp: 28.05.2024).
- Franciszek, Orędzie na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu *Mówić z sercem. „Prawdziwie w miłości” (Ef 4, 15)*, <https://www.vatican.va/content/francesco/pl/messages/communications/documents/20230124-messaggio-comunicazioni-sociali.html> (dostęp: 28.05.2024).
- Gardziński T., *5-latek przeszedł „Bloodborne” i cały Internet jest z niego dumny. Dlaczego gracze ignorują oznaczenia wiekowe?*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/bloodborne-ps4-5-latek-oznaczenia-wiekowe-peg-i-brutalne-gry> (dostęp: 13.06.2024).
- Granat A., *Przemoc językowa jako zachowanie towarzyszące grającym w gry cyfrowe*, *Zeszyty Naukowe KUL*, t. 65, nr 2 (2022), 75–95.
- Instytut Pokolenia, 2023, *Raport-smartfon, Smartfon? Tak, ale z głową! Jak ustalać zasady bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych*, <http://instytutpokolenia.pl/wp-content/uploads/2023/06/RAPORT-Smartfon.pdf> (dostęp: 25.05.2024).
- Juszczyk S., *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/juszczyk.pdf> (dostęp: 25.05.2024).

²³ Papieska Rada ds. Krzewienia Nowej Ewangelizacji, *Dyrektorium o katechizacji*, Rzym 2020, wyd. polskie Kielce 2020, nr 370.

- Katechizm Kościoła Katolickiego, nr 1866.
- Konferencja Episkopatu Polski, *Podstawa programowa katechezy Kościoła katolickiego, Częstochowa 2018*. Są to wymagania edukacyjne z religii w zakresie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.
- Krótki Z., *Spoglądanie „zazdrosnym okiem” a grzech invidia w historii języka polskiego*, *Język – Szkoła – Religia*, 11(2016)4, 42–55.
- Makaruk K., Włodarczyk J., Michalski P., *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa 2017, 26, https://www.saferinternet.pl/pliki/Raport-kontakt_dzieci_i_mlodziemy_z_pornografia.pdf (dostęp: 29.05.2024).
- Małyż Z., *Gry komputerowe a agresywność i agresja/zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Przyczynek do psychopedagogicznej analizy problemu*, *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze* (2019) 4, 39–51.
- Modzelewski P., Oronowicz-Jaśkowiak W., *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, *Konteksty Pedagogiczne* 11(2018)2, 105–118.
- Motyl G., *Odcienie technologii VR. Zaburzenia odżywiania jako przykład psychospołecznych konsekwencji wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości*, *Media Biznes Kultura* 14(2013) 1.
- Mysona Byrska J., *Pycha i pogarda – cnoty świata konsumpcji*, *Kultura i Wartości* 32 (2021).
- Nastolatki wobec pornografii cyfrowej Trajektorie użytkowania Raport z badań ogólnopolskich*, red. R. Lange, Warszawa 2022.
- Pamięta-Borkowska J., *Jestem chora na gry*, <https://jarock.pl/jestem-chora-na-gry> (dostęp: 29.05.2024).
- Papieska Rada ds. Krzewienia Nowej Ewangelizacji, *Dyrektorium o katechizacji*, Rzym 2020, wyd. polskie Kielce 2020.
- Rusewicz P., *Rodzice nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier*, <https://gadzetomania.pl/rodzicenie-zwracaja-uwagi-na-oznaczenia-wiekowe-gier,6704077819647617a> (dostęp: 25.05.2024).
- Witkowska M., *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021.
- Zalewski D., *Chciwość zwana impulsywnym kupowaniem*, <https://www.edukacja-klasyczna.pl/chciwosc-zwana-impulsywnym-kupowaniem> (dostęp: 25.05.2024).
- Zwołński A., *Wychowanie do wolności od lenistwa*, *Pedagogika Katolicka* (2008) 2, 106–118.
- Żuk M., *League of Legends: Rodzic nieświadomie zbankrutował przez dziecko. Wydało na gry 60 tys. Euro*, <https://nerdsfera.eska.pl/league-of-legends-rodzic-nieswiadomie-zbankrutowal-przez-dziecko-wydalo-na-gry-60-tys-euro-aa-S19E-83CV-h79S.html> (dostęp: 25.05.2024).

DIGITAL GAMES AND THE CATECHETICAL MESSAGE ABOUT DEADLY SINS

Summary

Digital reality translates into various areas of life. This also applies to digital games and their connection with moral formation. This obliges to address the issue of digital games in the catechetical message about the deadly sins in order to make the catechized aware of the dangers associated with improper functioning in the virtual world. School religious education at every stage of education provides for addressing issues related to the deadly sins. They should be discussed in the context of students' real life situations, which makes it justified to expand the content with digital games and morally inappropriate behaviours related to them. Religious education and the catechetical message about the deadly sins are also the right place to expand knowledge and shape awareness of how pride, greed, impurity, envy, intemperance in eating and drinking, anger or laziness threaten children and young people who use digital games.

Key words: digital games, catechesis, religious education, deadly sins, moral education

Nota o Autorce

Aneta RAYZACHER-MAJEWSKA – doktor habilitowany nauk teologicznych (katechetyka), adiunkt na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, nauczyciel religii w przedszkolach w Piastowie i Szkołach im. Komisji Edukacji Narodowej Ośrodka Rozwoju Polskiej Edukacji za Granicą; konsultor Komisji Wychowania Katolickiego Konferencji Episkopatu Polski, członek Komisji Rewizyjnej Stowarzyszenia Katechetów Polskich, wiceprezes Stowarzyszenia Misjologów Polskich, autorka i recenzentka programów i podręczników do nauczania religii, materiałów katechetycznych i szkoleń dla katechetów; kierownik projektu Rodzina Bogiem silna. ORCID: 0000-0003-2540-0273

Kontakt e-mail: a.rayzacher-majewska@uksw.edu.pl