

Michalina Łukasińska

**ROLA GIER KOMPUTEROWYCH
I KONSOLOWYCH
W ROZWOJU I ZACHOWANIU
DZIECKA
W MŁODSZYM WIEKU SZKOLNYM**

Wstęp

W dzisiejszych czasach zdominowanych przez różnorodne technologie należy przyrzeć się ich wpływowi na człowieka, na jego rozwój i zachowanie. Najbardziej narażone na pejoratywny wpływ technologii jest dziecko. Dzieci „chłoną” wszystko co nowe i atrakcyjne. Duży wpływ na zainteresowanie dziecka technologią, w tym przede wszystkim grami komputerowymi lub grami wideo, ma reklama oraz rówieśnicy. Niestety, gdy zamiłowanie dziecka do spędzania czasu tego rodzaju nie jest kontrolowane przez osoby dorosłe, może dojść u niego do różnorodnych zaburzeń. Należy pamiętać, iż dzieci nie potrafią dozować sobie jakichkolwiek atrakcji i jeżeli nie będziemy nadzorować tego, czym się zajmują, możemy na własne życzenie doprowadzić do tragedii. Celem tego artykułu jest ukazanie nauczycielom oraz rodzicom wpływu gier komputerowych i konsolowych na dziecko w młodszym wieku szkolnym.

„Koniec wieku przedszkolnego i pierwsze lata pobytu w szkole są okresem szczególnie istotnym dla dalszego rozwoju dziecka. Dzieje się tak dlatego, że w społeczeństwach cywilizowanych, w których szkoła pełni wobec młodego pokolenia funkcje kształcące, przygotowujące do życia i pracy zawodowej, orazw dużej mierze także opiekuńczo-wychowawcze, staje się ona dla dziecka od chwili wstąpienia do niej potężnym czynnikiem rozwoju”¹. Późne dzieciństwo, zwane również młodszym wiekiem szkolnym, to okres od 7 do 10-12 roku życia. Okres ten jest łącznikiem między dzieciństwem a adolescencją.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Ogólną charakterystykę zmian w okresie późnego dzieciństwa.
2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym.
3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym.
4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami.
5. Charakterystykę gier komputerowych.
6. Typy gier komputerowych.
7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa.

1) M. Żebrowska, *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986, s. 522.

1. Ogólna charakterystyka zmian w okresie późnego dzieciństwa

W młodszym wieku szkolnym można wyróżnić następujące kategorie zmian:

- „przekształcenie dotychczasowej aktywności dziecka z głównie spontanicznej i zdominowanej przez zabawę, w system działań sterowanych przez stałe zadania, obowiązki i normy społeczne;
- dalszy rozwój funkcji psychicznych i ich integracja umożliwiająca dostosowanie się do nowych sytuacji, zadań i wymagań;
- trwałe wejście w nowe środowisko (szkoła staje się instytucją wychowawczą i miejscem spotkań z rówieśnikami) poza bezpośrednim wpływem rodziców; oznacza to poddanie się innym rodzajom wpływów społecznych, odmiennych od rodzinnych, ale często tak samo ważnych;
- podjęcie nowej roli społecznej – roli ucznia”².

Lidia Wołoszynowa wyróżniła dwie fazy rozwoju dziecka w okresie późnego dzieciństwa. Faza pierwsza odnosi się do uczniów w wieku 7 i 8 lat. Faza ta dotyczy pierwszego kontaktu dziecka z instytucją, jaką jest szkoła, z przystosowaniem się do środowiska szkolnego i jego zadań oraz do nauczycieli i rówieśników, co wiąże się u dziecka z dużym wysiłkiem fizycznym i psychicznym. W okresie tym młody człowiek szuka oparcia w osobach dorosłych. Największym autorytetem dla dziecka w tym czasie staje się nauczyciel – wychowawca. Druga faza obejmuje 9 i 10 rok życia dziecka. Jest to czas szeroko rozumianych zmian w sferze intelektualnej i osobowościowej. Na ten okres przypada intensywny rozwój mowy i myślenia dziecka oraz poprzez kontakt z literaturą zwiększa się zasób słownictwa młodego człowieka, co w dużym stopniu pomaga mu w komunikacji zarówno z dorosłymi, jak i z rówieśnikami. Należy wspomnieć również o rozwoju umiejętności czytania i pisania, na którą na tym poziomie nauczania kładzie się największy nacisk. „W drugiej fazie młodszego wieku szkolnego zachodzą liczne zjawiska wyraźnie zbliżające dziecko do następnego progu rozwoju. Objawy dorastania, tak w sensie biologicznego dojrzewania, jak i przeobrażeń psychicznych, występują już ok. 10 – 11 roku życia u dziewcząt, co także należy do specyficznych zjawisk tego okresu”³.

Natomiast według R. Stefańskiej-Klar „okres ten niesie ze sobą wiele nowych zadań rozwojowych, które dziecko musi zrealizować, aby poradzić sobie z oczekiwaniami rodziców i szkoły. Są to:

2) B. Harwas- Napierała, J. Trempała, *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 130.

3) L. Wołoszynowa, *Młodszy wiek szkolny*, [w:] M. Żebrowska (red.), *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1986, s. 532.

- wzbogacenie i uporządkowanie posiadanej wiedzy o świecie i o sobie samym, zarówno pod względem opisowym, jak i wartościującym i normatywnym;

- opanowanie umiejętności potrzebnych do nabywania i organizowania wiedzy oraz do posługiwania się nią w różnych sytuacjach;

- opanowanie czynności czytania i pisania;

- wejście w grupę rówieńczą i znalezienie w niej swojego miejsca”⁴.

Do zadań rozwojowych okresu późnego dzieciństwa należy zaliczyć również uzyskiwanie autonomii osobistej, a także kształtowanie postaw w stosunku do grup i instytucji społecznych.

2. Rozwój procesów poznawczych w młodszym wieku szkolnym

Zasadnicze znaczenie dla rozwoju procesów poznawczych młodego człowieka ma uwaga. Dzięki niej dziecko zdobywa potrzebne informacje, przetwarza je i zapamiętuje. „Dokonuje się to za pośrednictwem:

- ukierunkowanego przeglądu (*scanningu*) eksponowanych bodźców;

- eliminacji bodźców zbędnych lub nieadekwatnych do oczekiwań;

- zahamowania działań impulsywnych;

- selekcji i kontroli reakcji właściwych”⁵.

Do 5 roku życia uwaga młodego człowieka jest mimowolna, czyli dziecko koncentruje się na bodźcach, które mają wyraziste cechy, są atrakcyjne i intensywne. Uwaga dowolna zaczyna się pojawiać dopiero między 5 a 7 rokiem życia. Zmiana ta spowodowana jest dojrzewaniem centralnego układu nerwowego oraz nabywaniem przez dziecko nowej wiedzy. Jednakże należy zauważyć, iż dzieci różnią się między sobą pod względem umiejętności koncentracji uwagi dowolnej. Jest to zależne od cech indywidualnych, które posiada dane dziecko. Do cech tych należy np. temperament. Ważne jest, aby pamiętać, że są sposoby, dzięki którym możemy aktywizować i rozwijać uwagę u uczniów.

Należą do nich m.in.:

- pobudzenie zainteresowań młodego człowieka oraz jego aktywnego podejścia do pracy;

- pokazanie dziecku, jak istotna jest praca przez nie wykonywana.

Ważnym czynnikiem rozwoju uwagi dowolnej jest również własna aktywność dziecka.

Istotne znaczenie dla rozwoju procesów poznawczych w okresie młod-

4) R. Stefańska-Klar, *Późne dzieciństwo. Młodszy wiek szkolny*, [w:] B. Harwas– Napierała, J. Trempała (red.), *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 130.

5) Tamże, s. 134.

szego wieku szkolnego ma pamięć. Dzięki niej młody człowiek bogaci swoje słownictwo, zdobywa różne nawyki i wiadomości oraz uczy się myślenia i komunikacji z innymi. W okresie tym ma miejsce dalszy rozwój pamięci. Pamięć mechaniczna przekształca się powoli w pamięć logiczną. Dziecko przestaje już zapamiętywać bez zrozumienia sensu danej wiadomości, co prowadzi do jej szybkiego zapomnienia. Zapamiętaniu danej informacji towarzyszy teraz analiza i zrozumienie treści i dłuższe zachowanie jej w pamięci dziecka. W okresie tym młody człowiek stara się zrozumieć treść tego, czego się uczy, analizuje, przekształca i organizuje informacje zawarte w tekście. Pod koniec późnego dzieciństwa dzieci wykorzystują pamięć w sposób zróżnicowany. Zależy jest to od rodzaju zadania, które musi wykonać. Dziecko przy wyborze strategii pamięciowej bierze pod uwagę m.in.:

- ilość czasu, którym dysponuje;
- ilość wysiłku, którego musi użyć do przyswojenia danych wiadomości;
- objętość danego materiału;
- stopień trudności przyswojenia informacji.

Z biegiem czasu dziecko potrafi używać coraz bardziej złożonych strategii pamięciowych, umie je dostosowywać do danego zadania oraz efektywniej je wykorzystuje, co rzutuje na jego wyniki w nauce.

Umiejętność do używania coraz lepszych strategii pamięciowych jest związana z przemianami w zakresie myślenia. Według teorii J. Piageta w tym okresie ma miejsce przejście od stadium myślenia przedoperacyjnego do stadium operacji konkretnych. „Główne właściwości tego stadium to:

- nabywanie odwracalnego myślenia;
- pojawienie się zdolności do decentracji”⁶.

Wedle teorii Piageta młodszy wiek szkolny obejmuje jeszcze jedno stadium. Jest to stadium zwane operacjami formalnymi. W fazę tę dziecko wkracza około 11 roku życia. Zdaniem J. Piageta w stadium tym jednostka nabywa kompetencje do rozumowania abstrakcyjnego. Myślenie staje się coraz bardziej podobne do myślenia osób dorosłych. „Dziecko jest zdolne do rozwiązywania problemów w umyśle za pomocą systematycznego testowania kilku hipotez, wyodrębniania hipotez i równoczesnego badania ich wzajemnych zależności”⁷.

Dziecko w okresie późnego dzieciństwa uzyskuje zdolność nabywania i przetwarzania informacji o sobie i o świecie na poziomie konkretnym. Dzieje się to dzięki wykształceniu się pojęcia stałości liczby, wagi, objętości oraz długości. Ma możliwość operowania na pojęciach matematycznych, fizycznych oraz społecznych. W okresie tym pojawia się

6) A. Birch, *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, s. 80.

7) Tamże, s. 81.

już myślenie logiczne. Umożliwia to przeprowadzenie wnioskowania o charakterze przyczynowo – skutkowym. Pozwala to dziecku właściwie wyjaśniać wiele zjawisk, a także przewidywać następstwo jego czynów, co wiąże się z rozstrzygnięciem różnorodnych problemów natury praktycznej i umysłowej. W okresie późnego dzieciństwa sukcesywnie doskonali się również sprawności dotyczące stosowania pojęć abstrakcyjnych.

3. Rozwój moralny w młodszym wieku szkolnym

„Rozwój moralny, proces kształtowania się postaw moralnych jednostki, przede wszystkim jej stosunku do dobra i zła. Rozwój moralny dziecka przebiega od tzw. moralności heteronomicznej, gdy w swoim postępowaniu kieruje się ono nakazami ze strony dorosłych, do moralności autonomicznej, gdy zaczyna kierować się własną wrażliwością moralną (sumieniem)”⁸. Według J. Piageta dziecko w okresie późnego dzieciństwa jest z początku w tzw. stadium realizmu moralnego, które trwa od 5 do 7 roku życia, a następnie wstępuje w stadium relatywizmu moralnego, trwającego od około 8 do około 11 roku życia. Realizm moralny w pojęciu dziecka oznacza, że reguły społeczne są przez nie uważane jako realnie istniejące. Są one narzucone z zewnątrz, nie podlegają polemice i zmianie. W stadium relatywizmu moralnego dostrzegamy, iż dzieci traktują reguły społeczne jako umowy. Z czasem uczniowie spostrzegają, że normy mogą dostosowywać zależnie od sytuacji, w której się znaleźli. Przykładem tutaj może być np. kłamstwo w szczytnych celach. Około 10-11 roku życia pojawia się u dziecka tzw. moralność autonomiczna. Ta kategoria moralności każe działać zgodnie z wyznawanymi przez siebie regułami, niezależnie od okoliczności. L. Kohlberg podzielił rozwój moralny na trzy poziomy. Według niego młodszy wiek szkolny należy do pierwszego poziomu zwanego przedkonwencjonalnym. Szczegóły tego poziomu rozwoju moralnego zawarte są w tabeli poniżej.

Tab. 1 Poziomy rozwoju moralnego według L. Kohlberga

POZIOM I – PRZEDKONWENCJONALNY (Wiek przedszkolny i młodszy wiek szkolny)	
Stadium 1 Kary i posłuszeństwa	Reguły są przestrzegane w celu uniknięcia kary. Skutki czynności określają, czy jest ona dobra, czy zła. Interesy i punkt widzenia innych nie są brane pod uwagę – dziecko jest egocentryczne.
Stadium 2 Relatywizmu instrumentalnego	Działanie „dobre” to takie działanie, które ma na celu dobro własne, a nie innych. Potrzeby innych są uwzględniane, jeśli rezultat działania jest korzystny z punktu widzenia dobra własnego.

Źródło: A. Birch, *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Warszawa 2005, s. 167.

8) http://portalwiedzy.onet.pl/26056,,,,rozwoj_moralny,haslo.html, [dostęp: 11.04.2011].

4. Rozwój społeczny w okresie późnego dzieciństwa – interakcje z rówieśnikami

W młodszym wieku szkolnym zwiększa się atrakcyjność i znaczenie kontaktów z rówieśnikami. Z czasem dziecko zaczyna coraz bardziej liczyć się ze zdaniem kolegów, co w okresie wczesnej adolescencji przekształca się w całkowite uzależnienie od opinii rówieśników. Badania nad rozwojem relacji rówieśniczych u dzieci w okresie późnego dzieciństwa prowadzili H. Grunebaum i L. Solomon, którzy podzielili kontakty rówieśnicze na dwa etapy:

1. 6 – 8 r. ż. – partnerstwo oraz współdziałanie,
2. 9 – 12 r. ż. – przyjaźń i wymiana wynikająca z wzajemnego porozumienia.

Już w tym okresie rówieśnicy mają wpływ na postawy, wybory, a także na formowanie się zainteresowań. Dziecko interesuje się tym, co jego koledzy. Przykładem może być oglądanie tych samych bajek, programów, słuchanie tej samej muzyki oraz granie w te same gry komputerowe. Należy tu wspomnieć, iż nie każde dziecko ma taką samą sytuację socjalno-bytową. Prowadzi to do tego, że może stać się alienowane w środowisku klasowym. Powodem takiej sytuacji może być np. nieposiadanie przez dziecko konsoli *PlayStation*, laptopa, czy PSP⁹. W tych czasach dzieci od najmłodszych lat uczą się, jak ważne są drogie gadżety i możliwość pochwalenia się rówieśnikom nową grą czy nowinką techniczną, którą dostali od rodziców lub innych członków rodziny. Tutaj niezmiernie istotne jest zachowanie nauczyciela – wychowawcy, który powinien wytłumaczyć dzieciom, że nie każdy rodzic może pozwolić sobie na taki wydatek i nie ocenia się człowieka przez pryzmat posiadanych gadżetów. Bycie mało atrakcyjnym lub pejoratywnie postrzeganym przez grupę może prowadzić do pesymistycznego postrzegania siebie czy złego samopoczucia. W rezultacie dziecko może stać się bierne społecznie w obawie przed kolejnym odrzuceniem. Grupa rówieśnicza pomaga w przyswajaniu przez młodego człowieka norm społecznych, takich jak: okazywanie i doświadczanie przyjaźni, podporządkowanie i przewodzenie innym oraz komunikowanie się. Stymuluje u dziecka rozwój społeczny, moralny, poznawczy i emocjonalny. Poza tym grupa rówieśnicza ułatwia zrozumienie przez dziecko takich pojęć, jak: solidarność, zobowiązanie, lojalność czy odpowiedzialność za innych.

9) PSP, czyli *PlayStation Portable*, jest to przenośna konsola gier video produkowana i sprzedawana przez firmę Sony Computer Entertainment.

5. Charakterystyka gier komputerowych

Gry komputerowe należą do najczęstszych sposobów spędzania czasu wolnego przez dzieci i młodzież. Dzięki nim młodzi ludzie przenoszą się w pełen przygód, atrakcyjny i dynamiczny świat wirtualny.

Na początku warto jest odpowiedzieć na pytanie: czym są gry komputerowe? Według słownika PWN gry komputerowe są to „(...) programy komputerowe, których użytkowanie polega na rozwiązywaniu zadania logicznego (gry komputerowe strategiczne) lub zręcznościowego (gry komputerowe zręcznościowe), służące do celów rozrywkowych, także edukacyjnych (gry komputerowe edukacyjne)”¹⁰. Zdaniem S. Łukasza „gra wideo jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyką poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.), zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami. W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej, umożliwiającej jakkolwiek pracę twórczą”¹¹. Jednym z najpopularniejszych urządzeń służących do odtwarzania gier jest m.in. konsola *PlayStation*. Jest to konsola do gier wideo podłączana do telewizora. Została wyprodukowana w Japonii przez firmę Sony Computer Entertainment. Twórcą owego urządzenia jest KenKutaragi. Pierwsze egzemplarze konsoli pojawiły się w Japonii w 1994 roku, a na rynek amerykański i europejski trafiły w 1995 roku. Zdaniem autorki dodatkowym wyposażeniem *PlayStation*, które sprawia, że gra na konsoli wydaje się jeszcze bardziej atrakcyjna jest tzw. *PlayStationMove*. Jest to bezprzewodowy kontroler ruchu, który pojawił się na rynku w 2010 roku. Urządzenie to odwzorowuje czynności wykonywane przez grającego poprzez kamerę i przenosi je na ekran telewizora. W wyniku tego ruchy użytkownika mają bezpośredni wpływ na to, co się dzieje w danej grze. Według A. Andrzejewskiej „każda gra rządzi się swoimi regułami. Jako charakterystyczne cechy gry komputerowej wymienia się:

- odrębność i ograniczoność w czasie i przestrzeni,
- podporządkowanie ograniczającym regułom,
- intensywność i energiczność,
- powtarzalność,
- bezinteresowność – ponieważ nie służy zaspokajaniu życiowych konieczności,
- dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji: czy chce grać, czy nie,

10) <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo.php?id=3908365>, [dostęp: 21.03.2011].

11) S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Wyd. MIKOM, Warszawa 1998, s. 75.

- charakter rywalizacyjny¹².

Aby zrozumieć specyfikę gier, należy zajrzeć do historii ich powstawania. Twórcą pierwszej gry komputerowej był Steve Russell. Gra ta nosiła nazwę „Space war” i powstała w 1962 roku. Gra ta nigdy nie była rozposzechniona. Dopiero w 1966 roku pojawiła się pierwsza gra wideo zatytułowana „Periscope”. Autorem tej gry była japońska firma Sega. Pierwszymi urządzeniami, które służyły do odtwarzania gier były automaty wrzutowe na monety. Gry zainstalowane na owym automacie zmuszały do szybkiego reagowania i wymagały odpowiednio rozwiniętej koordynacji wzrokowo-ruchowej. Pierwszą grą, którą można było odtwarzać na ekranie telewizora, była gra „Pong”. Powstała ona w 1972 roku w USA, odwzorowując w prymitywny sposób grę w tenisa stołowego. Popularność tej gry bezpośrednio przyczyniła się do zainteresowania producentów tą branżą biznesu. Jednak gry komputerowe zaczęły się rozwijać dopiero po wynalezieniu pierwszych komputerów osobistych takich jak: Apple II, który powstał w 1976 roku. Od tego momentu uwidocznił się wyraźny podział gier na: komputerowe oraz konsolowe. W 1986 roku pojawiła się konsola japońskiej firmy „Nintendo”. Była to najbardziej popularna konsola do gier, która składała się z niewielkiego urządzenia podłączanego do telewizora, umożliwiającego grę jednej lub dwóm osobom. W skład tej konsoli wchodziły również laserowe pistolety lub miniaturowe tablice kontrolne z przyciskami. Około dziesięciu lat temu dzięki powstawaniu coraz bardziej wydajnych komputerów, gry komputerowe zaczęły się zmieniać. Miały one jeszcze lepszą grafikę, dźwięk i bardziej rozbudowaną fabułę.

6. Typy gier komputerowych

Według J. Bednarka można wyróżnić następujące rodzaje gier komputerowych:

1. Gry strategiczne – polegają na planowym czynnościom gracza, które dają mu możliwość dotarcia do celu, który jest wyznaczony przez reguły gry. Można wśród nich wyróżnić:

- a) klasyczne strategie wojenne – gracz posiada mapę terenu oraz rozmieszczenia wojska. Jego zadaniem jest walka z wojskami, które są kierowane przez innego gracza lub przez komputer, aby wygrać, musi stracić jak najmniej swoich żołnierzy. Gra ta posiada charakter intelektualny („Shogun: Total War”);
- b) strategie czasu rzeczywistego (tzw. RTS-y)- jest to gra bardziej zręcznościowa niż taktyczna („Warcraft”);
- c) strategie ekonomiczne („SimCity”).

12) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer – od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008, s. 80.

2. Symulatory – starają się jak najwierniej odtworzyć pracę np. pilota, kierowcy samochodu czy dowódcy czołgu („Microsoft Flight Simulator”).

3. Role Playing Games (RPG) – gracz wciela się w rolę bohatera lub kilku bohaterów, kieruje ich losem i wyłącznie od niego zależy czy dana postać osiągnie zamierzony cel (cykl „The ElderScrolls”).

4. Gry przygodowe – charakteryzują się złożonym wątkiem detektywistycznym oraz wysoce rozbudowaną fabułą. Gracz podczas tej gry musi cechować się spostrzegawczością i wytrwałością podczas poszukiwania różnorodnych przedmiotów, informacji czy rozwiązywania zagadek („The Secret of Monkey Island”).

5. Gry sportowe – charakteryzują się przeniesieniem na ekran telewizora czy komputera różnych dyscyplin sportowych. Gracz pełni funkcję zawodnika lub trenera („Fifa”, „Football Manager”).

6. Gry zręcznościowe – dzielą się na:

a) gry symulujące walkę wręcz – polegają na pojedynkach gracza z coraz to nowymi przeciwnikami. Celem tej gry jest zdobycie tytułu mistrza. Do tej odmiany gier zręcznościowych można zaliczyć również tzw. gry chodzone, które charakteryzują się tym, że gracz, wcielając się w danego bohatera, wędruje w bliżej niesprecyzowanym celu, walcząc z przeróżnymi przeciwnikami („Tekken”, „Warriors of Fate”);

b) strzelaniny – gracz ma za zadanie spełnić określone cele zgodne z założeniami misji, zabijając przy tym wrogów z różnego rodzaju broni lub unikając kontaktu z nimi. Należy podkreślić, że są to jedne z najbardziej brutalnych gier („Return to Castle Wolfenstein”);

c) platformówki - polegają na strzelaniu do wrogów, skakaniu, bieganiu i zbieraniu przeróżnych przedmiotów („Rayman”);

d) flippery- są to symulacje automatów barowych („Pure Pinball”).

7. Gry logiczne – są to różnorakie łamigłówki, które wymagają od gracza myślenia. Ten gatunek gier jest zestawieniem gier edukacyjnych i przygodowych („World of goo”).

8. Gry tekstowe –wszystko dzieje się w trybie tekstowym, ponieważ brak w nich grafiki („Castle Adventure”).

„Nowym zjawiskiem są gry, w których wykorzystuje się technikę wirtualnej rzeczywistości (...). M. J. Miller wskazuje, że jest ona gałęzią grafiki komputerowej i stanowi trójwymiarową stereoskopową komputerową wizualizację połączoną z interaktywnym umieszczeniem obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Daje ona grającemu złudzenie uczestnictwa w środowisku gry, w sztucznej rzeczywistości”¹³ („Eye Pet”).

Równie popularne w dzisiejszych czasach są gry sieciowe. Dają one możliwość grania zespołowego na zasadach wzajemnej współpracy lub

13) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 143.

rywalizacji. W obu przypadkach gracze otrzymują punkty za wykonanie określonych celów, a ich doświadczenie w grze przekłada się na zajmowane miejsce w rankingu innych graczy. Należy zauważyć, że gry te charakteryzują się tym, że gracze mają w niej dużą swobodę zachowań, które nie są kontrolowane przez autorów danej gry. Przykładem najbardziej popularnych gier sieciowych mogą być np.: „Counter-Strike” czy „Starcraft”.

„Gry sieciowe można podzielić ze względu na:

1. Integrację wieloosobowej gry sieciowej:
 - a) opcjonalny tryb gry wieloosobowej;
 - b) gra tylko wieloosobowa;
2. Technologię:
 - a) obsługiwane przez przeglądarkę internetową;
 - b) *peer – to – peer*: zdecentralizowana sieć, każdy komputer może funkcjonować jako serwer;
 - c) centralny serwer sterujący połączeniami graczy;
3. Gatunki:
 - a) akcja/zręcznościowe;
 - b) strategie;
 - c) przygodowe;
 - d) symulacyjne;
 - e) *role – playing*;
4. Przeznaczenie:
 - a) wyimaginowane środowiska;
 - b) laboratoryjne środowiska;
 - c) rozrywkowe;
5. model biznesowy/sposób dystrybucji:
 - a) płatny program/gra wieloosobowa za darmo;
 - b) płatny program/miesięczny abonament;
 - c) bezpłatny program + abonament;
 - d) opłata za każdą grę;
 - e) opłata za dodatkowe epizody, funkcje¹⁴.

Najistotniejszą przyczyną tak wielkiej popularności gier wideo jest to, iż gracz nie jest tylko biernym ich odbiorcą, ale przede wszystkim czynnym uczestnikiem.

Pewne gry komputerowe są wyjątkowo niebezpieczne dla dzieci, ponieważ dają możliwość kreowania i symulowania rzeczywistości. Owe gry najczęściej zawierają obrazy przemocy, agresji czy erotyki. Choć są to tylko symulacje, nie należy tego lekceważyć. Realizowanie zachowań agresywnych, a nawet sadyzmu w grach komputerowych prowadzi do powtarzania przez dzieci tych czynności. Według A. Andrzejewskiej „natchmiastowy efekt wyraża się w agresywnych myślach i wyobrażeniach

14) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer...*, dz. cyt., s. 82 – 83.

o wrogich emocjach, natomiast długotrwały skutek jest związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i może prowadzić to do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza¹⁵. Zdaniem M. Jędrzejko z Pedagogium WSPR dzieci dostają te brutalne gry od niczego nieświadomych rodziców, którzy nie znają się i nie interesują się oznaczeniami, jakie pojawiają się na danej grze. Wystarczyłoby, aby przed zakupem takiej gry spojrzeli na oznaczenie wieku. Żadna z gier niebezpiecznych nie jest oznaczona znacznikiem niższym niż „18+” lub „M”. M. Jędrzejko twierdzi również, że najwięcej tego typu gier sprzedawanych jest przed świętami Bożego Narodzenia. Należą do nich:

1. „Postal 2” - podpalanie ludzi, odcinanie im głów, oddawanie moczu na ofiary;
2. „Manhunt” - okrutne masakrowanie ofiar;
3. „GTA” (Grand Theft Auto) - zabijanie policjantów, kradzieże samochodów, rozjeżdżanie przechodniów;
4. „Hitman” - jako płatny zabójca gracz zabija wszystkich ludzi, którzy staną mu na drodze do celu;
5. „Soldier od Fortune” - aby przejść na wyższy poziom, trzeba zgładzić dziesiątki ludzi;
6. „Scarface” - bandyta napada na banki przy czym zabija wszystkich ludzi, którzy staną mu na drodze;
7. „50 Cent: Bulletproof” - elektroniczny odpowiednik znanego amerykańskiego rapera zabija ludzi i jest powiązany z handlem narkotykami;
8. „Condemned” - zabijanie przeciwników przy pomocy wielu narzędzi;
9. „Carmageddon” - wyścig samochodowy, w którym aby zwyciężyć, trzeba rozjechać jak największą liczbę osób;
10. „The Godfather” –wymuszenia i morderstwa;
11. „Resident Evil” - chcąc ukończyć rozgrywkę, należy zabić blisko 1000 przeciwników;
12. „Blood” - eliminowanie ludzi przy użyciu np. dynamitu¹⁶.

Do gier brutalnych wydanych na konsolę *PlayStation* należą:

1. „Heavy Rain” –psychologiczny thriller ukazujący działania seryjnego zabójcy dzieci;
2. „Red Dead Redemption” – morderstwa, haracze i wymuszenia w klimacie Dzikiego Zachodu;
3. „Resistance: Fall of Man” – gracz wciela się w rolę żołnierza, zabijając na swojej drodze tysiące przeciwników z innej planety;
4. „Mortal Kombat” – brutalna i krwawa bijatyka;
5. „Assassin’s Creed” – gracz wciela się w postać średniowiecznego skrytobójcy.

15) A. Andrzejewska, (*Nie*)Bezpieczny komputer..., dz. cyt., s. 96.

16) <http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/132865,oto-lista-najbardziej-brutalnych-gier.html>, [dostęp: 25.03.2011].

Należy podkreślić, iż w grach komputerowych bardzo często występują animacje i obrazy o charakterze pornograficznym, które są albo nagrodą za przejście danego etapu gry, albo dodatkiem do niej. Do gier pornograficznych możemy zaliczyć również takie, które przypominają wirtualną randkę. Takie gry kończą się albo współzyciem seksualnym pomiędzy bohaterami, albo służą spełnianiu jakiś fantazji erotycznych. Jedną z cech tych gier jest to, że ich postacie mają nadmiernie wyeksponowane niektóre części ciała, takie jak np. biust czy, występują nagie. Granie w takie gry prowadzi do przedwczesnego kontaktu dziecka z erotyką, poza tym kształtuje u niego złudny obraz płci przeciwnej co może skutkować niedostrzeganiem przez niego piękna, problemem z uczuciem wyższym, jakim jest miłość czy też przedmiotowym traktowaniem osób płci przeciwnej. Do gier pornograficznych zalicza się m.in.:

1. „Family Project”,
2. „CosplayFetishAcademy”,
3. „Do you like horny bunnies?”,
4. „Secret wives club”.

Kolejnym niebezpieczeństwem czyhającym na dziecko w grach komputerowych są treści satanistyczne. Dzięki tym grom dzieci zapoznają się z symboliką satanistyczną, którą zaczynają odbierać jako element pozytywny lub staje się ona tematem ich żartów. Symbole takie jak np. pentagram, odwrócony krzyż czy głowa kozła oznaczają w tych grach jakieś przedmioty czy tajemne przejścia, dzięki którym można z lepszym rezultatem ukończyć daną grę lub zdobyć jeszcze większą liczbę trofeów¹⁷. Do gier komputerowych o zabarwieniu satanistycznym należą m.in.:

1. „Doom”,
2. „Quake”,
3. „Heretic”,
4. „Diablo”,
5. „Blood”.

Należy pamiętać, że w logice komputerowej, która łatwo wciąga i jest bardzo atrakcyjna dla dzieci, nie ma rozróżnienia między dobrem a złem. Elementarnym miernikiem rzeczywistości komputerowej jest efektywność działania. Dla komputera czy konsoli nie ma znaczenia, czy konkretna czynność sprzyja celom dobrym, czy też złym. Dla grającego najważniejsza jest skuteczność i nie ma tu miejsca na jakiegokolwiek zasady moralne.

17) Trofea w grach konsolowych zdobywa się za jakieś swoje osiągnięcia w danej grze. Każda gra posiada daną liczbę trofeów. Każdy gracz stara się zdobyć ich jak najwięcej, bo wtedy może porównać stopień poprawnego ukończenia gry z innymi graczami.

7. Wpływ gier komputerowych i konsolowych na rozwój i zachowanie dzieci w okresie późnego dzieciństwa

Coraz częściej nowinki techniczne są standardowym wyposażeniem pokoju dziecka już w młodszym wieku szkolnym. Można stwierdzić, iż technologia wyparła stare zabawki czy maskotki. W dzisiejszych czasach młodzi ludzie wolą „posurfować” po Internecie czy pograć w gry komputerowe niżeli porysować czy poukładać klocki. Według T. Feibela „wraz z własnym komputerem zaczyna się zupełnie nowa era: komputer symbolizuje pożegnanie się z dzieciństwem. (...) Więc kiedy rodzice sprawiają dziecku jego własny komputer – obojętnie czy jest to nasz stary wysłużony model, czy też nowiutki, prosto ze sklepu – wystawiają mu jakby świadectwo dojrzałości”¹⁸. Pozytywnym aspektem korzystania z komputera czy konsoli są gry edukacyjne. Dzieci zachwycone elektroniką chętniej uczą się przy ich pomocy niżeli przy pomocy podręczników. Zdaniem T. Feibela przyczynami zaszywania się dzieci w świecie wirtualnym są rodzina i szkoła. Autor zwrócił jednak największą uwagę na rodziców, którzy nie poświęcając dziecku należytej dużej ilości czasu, powodują, że młody człowiek zamyka się w rzeczywistości wirtualnej, ponieważ tam znajduje się on w centrum uwagi. Im częściej dziecko stosuje taką taktykę, tym bardziej zatracą się w świecie gier, co może mieć fatalne skutki. Kolejnym zagrożeniem ze strony gier jest to, że powodują one agresję u młodych ludzi i mogą prowadzić do zobojętnienia dziecka na przemoc w życiu codziennym. Nawet sami producenci tzw. gier brutalnych potwierdzają tę tezę. Można tu wymienić agresję dwojakiego rodzaju:

- spowodowaną brutalnymi scenami rozgrywanymi się na ekranie komputera bądź telewizora;
- wywołaną niepowodzeniem w grze.

Według N. Laniado i G. Pietry pozytywnymi cechami gier komputerowych/konsolowych jest to, że:

- „stymulują procesy umysłowe;
- skłaniają do myślenia asocjacyjnego;
- korzystnie wpływają na intuicję i myślenie hipotetyczne;
- wspomagają koordynację wzrokowo-ruchową;
- są bezstronnymi nauczycielami, obdarzonymi niewyczerpaną cierpliwością;
- uwalniają od emocji;
- mogą być użytecznym narzędziem nauki;
- oferują natychmiastową nagrodę”¹⁹.

18) T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju, przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 2006, s. 49 – 50.

19) N. Laniado, G. Pietra, *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Wyd. eSPe, Kraków 2006, s. 65.

Oprócz tego wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości u dziecka. Zdaniem autorek niekorzystnym ze względu na sytuację socjalno-bytową aspektem gier jest to, iż dziecko po zafascynowaniu się daną grą wymusza na rodzicach kupowanie gadżetów z nią związanych, tzn. plecaków, figurek, ubrań itp. Prowadzi to do pojawienia się różnic między dziećmi. Dzieci pochodzące z zamożniejszych rodzin często są obdarowywane owymi gadżetami, natomiast te biedniejsze nie mogą sobie pozwolić na ich kupno. Może to skutkować odizolowaniem tych dzieci od reszty rówieśników. Kolejnym pejoratywnym aspektem gier jest to, iż dziecko za mało czasu spędza na świeżym powietrzu, w ruchu. Prowadzi to nie tylko do niedotlenienia u młodych ludzi, ale również do otyłości, która w dzisiejszych czasach jest coraz większym problemem. Badacze tego zagadnienia zwracają uwagę również na fakt, że dziecko, które zbyt dużo czasu spędza przed komputerem czy konsolą, może zatrzeć granicę pomiędzy fikcją a rzeczywistością i nie dostrzegać skutków danych zachowań w realnym świecie, np. szybka jazda samochodem nie może doprowadzić do tragedii, bo nawet jeżeli się rozbije, to zaczne od nowa, bez żadnych konsekwencji. Trzeba podkreślić, że gry komputerowe obok ujemnego wpływu na psychikę dziecka mają również negatywny wpływ na jego rozwój fizyczny. Mogą prowadzić np. do pogorszenia wzroku, wad postawy, skrzywienia kręgosłupa czy odrętwienia palców i dłoni.

Od kilku lat w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL prowadzone są badania nad wpływem gier komputerowych na dzieci i młodzież. Badania te ukazują, że chłopcy korzystający z gier agresywnych byli bardziej porywczy, egocentryczni i nastawieni na kierowanie innymi. Według badaczy osoby te wykazywały również niższy poziom empatii niż chłopcy, którzy nie grali w gry komputerowe. Wykazano też, że chłopcy spędzający czas przed grami komputerowymi posiadają poważne trudności w kontaktach międzyludzkich. Oprócz tego są egoistami, obojętnymi na drugiego człowieka, nastawionymi na rywalizację. Należy również zauważyć, iż osoby te odseparowują się od życia rodzinnego.

Kolejnym negatywnym aspektem gier komputerowych czy konsolowych jest to, że można się od nich dosyć łatwo uzależnić. Według członków Stowarzyszenia KARAN „(...) uzależnienie należy postrzegać w kategoriach procesu, który obejmuje szereg zmian zachowania, myślenia i odczuwania, powstających i pogłębiających się na przestrzeni czasu”²⁰. Brian Dudley, założyciel pierwszej w Wielkiej Brytanii kliniki dla osób uzależnionych od gier sieciowych uważa, że uzależnienie od gier komputerowych i konsolowych jest „to nałóg podobny do wszystkich innych uzależnień (...) u nałogowców pojawiają się problemy zdrowotne i zaburzenia

20) <http://www.karan.pl/index/?id=a5bfc9e07964f8dddeb95fc584cd965d>, [dostęp: 30.08.2011].

w sposobie odżywiania. Nałogowi gracze przestają o siebie dbać i izolują się od świata”²¹. Początkiem uzależnienia jest zaciekawienie i zafascynowanie dziecka daną grą lub grami, co skutkuje coraz częstszym przesiadywaniem przed komputerem czy konsolą. Można by zadać pytanie: gdzie w tym czasie są rodzice? Czy nie zauważają zmiany sposobu spędzania czasu przez ich pociechy? Otóż w większości przypadków rodzice są wręcz dumni, że ich kilkuletnie dziecko wykazuje zainteresowanie technologią i nie ma trudności w jej obsłudze. Zatem godzą się na to, tłumacząc, że ich dziecko jest bardzo zdolne. Skutkuje to tym, że młody człowiek zaczyna coraz więcej czasu spędzać, grając, a przy próbie oderwania go od ekranu komputera czy telewizora reaguje płaczem i agresją. Po pewnym czasie zatracą się kontakt między rodzicami a ich pociechą, ponieważ dla dziecka najważniejsza staje się interakcja z bohaterami swojej ulubionej gry. Dopiero wtedy rodzice zaczynają szukać pomocy u psychologa, ale niestety w większości przypadków jest już za późno - ich dziecko wpadło w sidła uzależnienia. Odizolowanie uzależnionego od gier dziecka może doprowadzić u niego do stanów depresyjnych czy pojawienia się myśli samobójczych. Nie bez kozery wielu badaczy tego zjawiska gry komputerowe nazywa „elektronicznym LSD”.

Objawy świadczące o uzależnieniu od gier komputerowych i konsolowych:

- „potrzeba korzystania z danego medium w coraz większym wymiarze czasowym;
- występowanie złego samopoczucia, drażliwości, pobudzenia psychoruchowego, lęku, depresji czy zerwanie kontaktu z danym sprzętem (włącznie z zaistnieniem zespołu abstynenckiego);
- nieudane próby zaprzestania, okłamywanie rodziców, którym dziecko nie mówi o rzeczywistym czasie poświęconym na użytkowanie danego medium;
- doznawanie satysfakcji i poczucia własnej wartości poprzez udział w grach i sesjach internetowych;
- ograniczenie innych zajęć, ucieczka od problemów życia realnego;
- pochłonięcie myśli i wyobraźni przez prezentowane treści w mediach;
- zaniebywanie nauki, pracy, rezygnacja ze spotkań rówieśniczych, odkładanie w czasie innych ważnych spraw na rzecz korzystania z wybranego medium;
- pojawienie się konfliktów rodzinnych w związku z korzystaniem z danego medium;
- przeznaczanie coraz większej ilości pieniędzy np. na zakup sprzętu komputerowego, oprogramowania, akcesoriów czy książek i czasopism o tematyce komputerowej”²².

21) <http://wiadomosci.wp.tv/i,Gry-komputerowe-moga-zabic,mid,859090,index.html#m859090>, [dostęp:25.08.2011].

22) A. Andrzejewska, *(Nie)Bezpieczny komputer...*, dz. cyt., s. 105.

Zakończenie

Pomimo wszechobecnych informacji, dotyczących negatywnego wpływu gier komputerowych na osobowość, osoby grające uważają, że gry te na nich nie oddziałują. Jednak gry komputerowe mają znaczący wpływ na psychikę grającego, pomimo że nie jest on tego świadomy, nie zauważa tych zmian, które się w nim dokonują. Zdaniem I. Ulfik-Jaworskiej „jest to bardzo podobne do niezauważania powolnych zmian naszego ciała, np. że rośniemy, starzejemy się itd. Zmiany te nie mają bowiem charakteru skokowego, są subtelne i rozłożone w czasie. Jednak to, że ich nie zauważamy na co dzień, nie oznacza, że takie zmiany nie istnieją. Podobnie jest z oddziaływaniem gier komputerowych - gracz nie zauważa w sobie tych subtelnych, aczkolwiek ciągłych zmian”²³. Reasumując, warto przytoczyć słowa A. Andrzejewskiej, która uważa, że „każda gra, także komputerowa może być bezpieczna dla naszych dzieci, jednak jej treści i czas korzystania z niej muszą być dozowane i dostosowane do wieku i rozwoju emocjonalnego dziecka”²⁴.

23) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12/2001, s. 17.

24) http://wroclaw.gazeta.pl/wroclaw/1,35766,8377198,Jak_uchronic_dzieci_przed_zlem_plynacym_z_internetu.html, [dostęp: 3.07.2011].

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *(Nie)Bezpieczny komputer – od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008.

Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Birch A., *Psychologia rozwojowa w zarysie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.

Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju, przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.

Harwas-Napierała B., Trempała J., *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Lanido N., Pietra G., *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Wyd. eSPe, Kraków 2006.

Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, Wyd. MIKOM, Warszawa 1998.

Żebrowska M., *Psychologia dzieci i młodzieży*, tom II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986.

Czasopisma:

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 12, Kraków 2001;

Netografia:

<http://www.dziennik.pl/>

<http://encyklopedia.pwn.pl/>

<http://www.karan.pl/index/>

<http://portalwiedzy.onet.pl/>

<http://wp.tv/>

<http://wroclaw.gazeta.pl/wroclaw/0,0.html>