

Damian Kołomyjski

**FENOMEN ZABIJANIA W GRACH
KOMPUTEROWYCH**

Wstęp

Popularność gier komputerowych przerosła wszelkie oczekiwania ekspertów i klasyfikowana jest jako prawdziwy unikat socjologiczny. Jest swoistym zjawiskiem kulturowym, a spowodowane przez nie skutki destruktywne stają się ważnym problemem społecznym i zdrowotnym. Pierwszy kontakt dziecka z komputerem rozpoczyna się w coraz wcześniejszym wieku. Zamiast uczyć podstawowych funkcji, zazwyczaj ogranicza się do gier. Na początku są to proste gry, z czasem jednak przechodzą do bardziej wymagających, skomplikowanych i wymuszających umiejętne planowanie.

„Gry komputerowe pozwalają poszerzyć wiedzę z różnych dziedzin, kształtują różne umiejętności i rozwijają zdolności. Przyczyniają się również do pobudzania ciekawości i w ten sposób rozwijają zainteresowania. Pełnią również funkcję socjalizacyjną i wychowawczą, oddziałując na osobowość dziecka, kształtując jego poglądy o postawy wobec życia”¹.

Warto podkreślić fakt, iż większość gier na polskim rynku jest nasycona przemocą i brutalnością w niewyobrażalnym stopniu. Są tytuły, gdzie przemoc to główny motyw i nierozłączna reguła w „zabawie”. Gry komputerowe aplikują w głowach graczy ogromny ładunek przemocy i agresji, który budzi przekonanie, iż przedstawione na ekranie zachowanie jest normalne i tolerowane przez społeczeństwo.

Głównym celem pracy jest analiza wybranych teoretycznych aspektów związanych z grami komputerowymi. Konkretyzując, oparto się na fenomenie zabijania w grach komputerowych, jak również zasygnalizowano pewien obszar warty uwagi i komentarza.

Problemy wynikające z niezwykle dynamicznego rozwoju gier skupiają się głównie na młodych odbiorcach. Wynikają one przede wszystkim ze specyfikacji i możliwości interakcji.

Celem pośrednim pracy jest zwrócenie uwagi na coraz większy problem, jakim jest możliwość zabijania w grach komputerowych. W tym celu scharakteryzowano kilka aspektów, które mają znaczny wpływ na to zjawisko.

Kwestie, które poruszono w pracy to zagadnienia zarówno teoretyczne, jak i praktyczne. Struktura podjętych rozważań zawiera:

1. Gry komputerowe – inny świat.
2. Niezwykłość zjawiska, jakim jest zabijanie w grach komputerowych.
3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach.

1) J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Wyd. MIKOM, Warszawa 2002, s. 147-148.

1. Gry komputerowe – inny świat

Człowiek, jako istota społeczna, od początku procesu wychowania ma bezpośredni kontakt z innymi osobami – rodzicami, nauczycielami czy rówieśnikami, którzy mają duży wpływ na kształtowanie jego charakteru. W sposób pośredni wpływają również środki masowego przekazu. Codzienna obserwacja młodych ludzi daje wyraźne powody, by twierdzić, iż niemożliwe jest, aby wielokrotne powtarzanie jakiejś czynności nie miało dla dziecka żadnego znaczenia. Wielokrotne powielanie jednakowych zachowań z czasem pozwala wykonywać je automatycznie. Dane praktyki wykonywane są sprawniej i stają się o wiele łatwiejsze. Taki trening daje człowiekowi utrwalenie i przyzwyczajenie do pewnych operacji, co z kolei pozwala udoskonalać pewne umiejętności.

Co jednak stoi za motywacją ciągłego grania? Co jest takiego w grach, co pozwala wynagrodzić zmęczenie i zastąpić bezpośrednie kontakty z innymi ludźmi? Jak to możliwe, że odczuwa się taką potencjalnie chorą przyjemność z zabijania w teoretycznie dalekim od agresji społeczeństwie? Podobne pytania postawili sobie T. Zyss i J. Boroń z Collegium Medicum UJ. Naukowcy przedstawiają następujące cechy komputera jako partnera świadczące o jego atrakcyjności:

1. Wirtualny partner jest zawsze gotowy do współpracy. Cyberprzeciwnik nigdy nie jest zmęczony, nie daje żadnych wymówek, nie ma obojętności pozwalających zakłócić współpracę z graczem.

2. Gra komputerowa daje szansę powracania do ulubionych rozdziałów gry i powtarzania ich w nieskończoność. Można wielokrotnie przeżywać przyjemność związaną z uzyskiwaniem gratyfikacji.

3. Uczestnictwo w wirtualnym świecie zapewnia najmniej szkodliwy sposób uczenia się. Błędy są oceniane sprawiedliwie, przy czym nie jest okazywana złość i rozczarowanie.

4. Gry komputerowe pozwalają poczuć się wszechpotężnym panem sytuacji. Gry umożliwiają projekcję marzeń gracza. Pozwalają osiągnąć najgłębsze pragnienia, trudno bądź wcale niedostępne w realnym życiu.

5. Zarówno wygrana, jak i przegrana jest interpretowana pozytywnie. W czasie rozgrywki z komputerem przegrana nie oznacza porażki. Nie wstyd jest przegrać z komputerem, bo przecież jest to „mądrzejsza maszyna”. A wygrana oznacza podwójny sukces.

6. Gracz, inaczej jak to jest w przypadku oglądania filmu czy czytania, nie ogranicza się do roli biernego obserwatora. Staje się aktywnym uczestnikiem rozrywki.

7. Obecność w wirtualnym świecie pozwala czynnie rozładować emocje. Daje możliwość doświadczyć ryzyka w sposób kontrolowany i bezpieczny.

2) <http://www.psychologia.edu.pl/index.php?dz=czytelnia&op=opis&id=151>, [dostęp: 16. 10.2009].

8. Obecność w takim nierealnym świecie otwiera perspektywy nasyce-
nia potrzeb i popędów niedających się zrealizować w otaczającym świecie.

Analizując, wysuwa się stwierdzenie, że fascynacja grami komputerowymi u dzieci i młodzieży jest oparta o pewne argumenty:

- Kontakty z realnymi osobami nie dają analogicznego poczucia bezpieczeństwa i satysfakcji. Na co dzień ludzie są obraźliwi, aroganccy, mogą powodować poczucie inności. Kontakt z wirtualną istotą poprzez możliwość interakcji daje złudzenie prawdziwych kontaktów interpersonalnych.

- Gry komputerowe dają możliwość zrobienia czy zdobycia tego, czego w prawdziwym świecie zrobić, uzyskać się nie da albo nie wolno. Gracze jeżdżą samochodami z ogromną prędkością, hamują z piskiem opon, nurkują na kilkaset metrów w głąb oceanu, z precyzją pilotują samoloty, a nawet podróżują w kosmos. Nie mają litości dla terrorystów, pokonują wyćwiczonych i wytrenowanych żołnierzy, walczą z duchami, posługują się całym arsenałem broni. Innymi słowy - ratują świat.

Wirtualny świat gier komputerowych jest łakomym kąskiem szczególnie dla osób zagubionych. Żyjących w świecie wyobraźni i pociągających za sobą problemy z oceną własnej wartości. Jest to wyjątkowo atrakcyjny sposób spędzania wolnego czasu dla osób sfrustrowanych i szukających dowartościowania.

Dzisiejsze gry demonstrują doskonale możliwości kreowania własnej osobowości w wirtualnym świecie. Rzesza, zwłaszcza młodych graczy, ma możliwość przeniesienia się w cyberświat, który pozwala na przeniesienie się w dowolne miejsce. Mogą odwiedzić wymarzoną lokalizację, być w miejscach dotąd niedostępnych. Za pośrednictwem gier komputerowych mogą poczuć smak zupełnie innego życia niż to, oferowane przez świat rzeczywisty. Ponadprzeciętnym przeżyciem jest uczestnictwo w takim „second life”. Gracz ma również nieograniczone możliwości współudziału w tworzeniu świata. Może budować swoje miasta, tworzyć nowe przedmioty i na nie oddziaływać, kupować je i sprzedawać³. Grający ma niczym nieskrępowane możliwości zmiany w kogoś wymarzonego. Istnieje możliwość spróbowania swoich sił w dowolnej dziedzinie. Są to niezliczone, często niebezpieczne, wzmocnienia dla młodej osoby. Uczeń przestaje myśleć o tym, że siedzi przed komputerem. Gra często daje złudzenie aktywnego uczestnictwa w innym świecie. Nie ma nic dziwnego w stwierdzeniu, że dzieci często uciekają do takiego świata. Jest on zdecydowanie lepszy od codziennego. Poza tym, podczas gry obecność drugiego człowieka staje się zbędna. Komputer staje się partnerem do zabawy, przez co zanika możliwość budowania relacji międzyludzkich.

3) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000, s. 13-14.

Żywą istotę zastępuje algorytm. Tym samym dziecku nie są dostarczane bodźce o ogromnym znaczeniu dla uspołecznienia. Wirtualny świat staje się specyficzną alternatywą życia społecznego, zastępuje bowiem kontakty z bliskimi.

Wymienione cechy dostarczają młodej osobie niezwykle silnych doznań i charakterystycznych emocji. Dzięki temu gracze rzadko kiedy odczuwają znudzenie⁴. W rezultacie w tym środowisku szerzej rozwija się komunikacja pośrednia. Kontakty poza szkołą ograniczają się do czatów i komunikatorów.

Niezwykle ważnym zjawiskiem jest różnorodność zachowań graczy. Często jest ono inne w świecie wirtualnym i rzeczywistym. Ogólnie znane w psychologii jest zjawisko przybierania masek przez społeczeństwo w różnych sytuacjach. W tym przypadku jest to wyjątkowo wyraziste. W świecie rzeczywistym człowiek bardziej kontroluje swoje zachowanie, częściej zwraca uwagę na wypowiedane słowa. Człowiek z racji, iż jest rozpoznawany, staje się ostrożniejszy. Zupełnie inaczej jest w momencie przekroczenia granic rzeczywistości. Stajemy się bowiem niezależni, mniej skrępowani. Świadomość, jaką daje anonimowość, sprawia, że w człowieku budzą się uczucia dotąd niespotykane.

Można stwierdzić, iż gry komputerowe są niezwykłym zjawiskiem w znacznym stopniu oddziałującym na czas wolny nie tylko młodych ludzi. Gry dają możliwość spełnienia marzeń, posiadania rzeczy, odbywania wycieczek, spotykania idealnych ludzi w niedostępnych i niesamowitych światach. Zagubieni ludzie często zatracają się w cyberprzestrzeni. Gry pozwalają przenieść się w lepsze miejsca. Dają schronienie od niesprawiedliwości tego świata. Ludzie mogą uciec od swoich problemów. Nie każdy zdaje sobie sprawę, że to tylko pozorne uczucie dowartościowania i bezpieczeństwa.

Nie sposób w zupełności zgodzić się ze stwierdzeniem, że przeniesienie w świat gier uczy zabijania. Bowiemy gracze nie naciskają spustu, nie celują i nie zmagają się ciężarem broni. Opozycyjną kwestią jest oglądanie morderstw i samo zjawisko uczestniczenia w nich. Te jak najbardziej mogą prowadzić do desentytywizacji (odwrażliwienia). Silnym mechanizmem jest kojarzenie zachowań agresywnych z przyjemnością i gratyfikacją. Daje to odczucie, że takie zachowanie przez swoją skuteczność może być odpowiednie.

Niewątpliwie ważną kwestią przy wycieczkach do wirtualnego świata jest zachowanie umiaru. Trzeba być nieustannie czujnym na powolne izolowanie się od bliskich i przyjaciół. Niezwykle ważna jest współpraca młodego gracza z rodzicami. Oni bowiem pełnią rolę przewodników w tych wyprawach.

4) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?*, „Wychowawca”, 01/2002, s. 12.

2. Niezwykłość zjawiska jakim jest zabijanie w grach komputerowych

Działanie treści prezentowanych w grach na umysł młodego gracza jest zjawiskiem jedynym w swoim rodzaju. Zarazem od strony socjologicznej, jak i kulturowej. Istnieją szeroko postawione granice, co do jakości, kierunku i siły oddziaływania gier komputerowych.

W wielu grach komputerowych gracz jako bohater występuje w roli agresora działającego w imię wyższych celów. Młodemu człowiekowi wydaje się, że wykonuje ważne dla ludzkości zadania. Ratuje świat, pokonuje obcych, odbija zakładników itp. Realizując często sadystyczne i bestialskie akty uśmiercania, gracz dostaje nagrody w postaci materialnej (pancerz, broń, amunicja) i nierzeczywistej (dodatkowe życie lub umiejętności). W grach mogą występować inne gratyfikacje w postaci awansu na wyższy stopień wojskowy. Brutalne zachowanie w grach jest uzasadniane poprzez odczłowieczenie konkurentów. Dzięki pokazywaniu postaci jako zbędnych, nikomu niepotrzebnych, takie zachowanie wydaje się atrakcyjne i warte naśladowania. Dodatkowym aspektem może być fakt, iż przeciwnicy w grach przedstawiani są jako wymyślne stwory o niższym statusie życia. Są to mutanty, potwory, zombie, względem których przemoc jest jak najbardziej uzasadniona. Innym ważnym przypadkiem jest ukazywanie morderstw w humorystyczny sposób – pozwala to w znacznym stopniu zahamować empatię.

I. Ulfik-Jaworska w następujący sposób przedstawia cechy gier komputerowych, które w znaczny stopniu potęgują oddziaływanie na gracza⁵.

1. Silna identyfikacja z agresorem. Właściwość występująca przede wszystkim w grach typu FPP (*first person perspective*). Gracz prowadząc postać, widzi obraz oczami bohatera. Jest wielce prawdopodobne, że młoda osoba dzięki tej perspektywie bardziej utożsamia się z istniejącą sytuacją i bohaterem. Młody gracz silnie identyfikujący się z agresorem jest podatniejszy na bodźce płynące z ekranu monitora.

2. Aktywny udział w grze. Gracz ma możliwość materializowania w grze wszelakich sposobów agresywnego zachowania. W wirtualnym świecie nie ma granic etycznych i moralnych. A jedyne bariery może stawić tylko gracz. Młody niedoświadczony człowiek nie zdaje sobie sprawy z uczestniczenia w „niby świecie”, gdzie jego negatywne zachowanie zamiast być potępiane jest wręcz przeciwnie - premiowane.

3. Doświadczenie pozytywnych wzmocnień. Jest wiele przeprowadzonych badań, gdzie jasno potwierdzają się hipotezy o negatywnym oddziaływaniu brutalnych treści w grach komputerowych na młodych gra-

5) I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005, s. 115.

czy⁶. Dzięki interakcji z otoczeniem gry mają znacznie większy wpływ na gracza aniżeli telewizja na widza czy biernego obserwatora⁷.

4. Możliwość powtarzania gry. Gry dzięki możliwości zapisania akcji w dowolnym momencie dają możliwość kopiowania tych samych momentów gry. Wystarczy wczytać grę, by ożywić bohatera i powtórzyć etap gry. Takie możliwości wynikające z zabawy mogą dać podwaliny postrzegania jednostki jako nieśmiertelnej. A przedstawionego świata jako dającego się na okrągło powtarzać. Gracz ma możliwość wielokrotnego powtarzania scen, a co za tym idzie, również zachowań brutalnych. Agresywne zachowanie przekształca się dla gracza w fakt zwyczajny i tolerowany.

Wyjątkiem dla takich możliwości są niedawno stworzone gry sieciowe MMO (*massively multiplayer online*).

Akcja gier toczy się w świecie rzeczywistym, nie ma możliwości powtarzania etapów gry. Inną ważną rzeczą jest porównywanie uzależnień od tych gier do nałogu papierosowego⁸.

Gry komputerowe dając możliwość uczestniczenia w wirtualnym świecie, pozwalają również robić rzeczy niemożliwe lub zabronione w świecie realnym. W grach można wcielić się w wojownika, żołnierza, płatnego zabójcę czy złodzieja. Badacze szacują, że na rynku jest około 80% gier, w których dokonuje się takich aktów. W czasie godzinnej rozgrywki w „strzelankę” młody gracz unicestwia kilkaset istnień. Walczy nie tylko z wymyślnymi potworami, niespotykanymi mutantami czy strasznymi zombie. Często ofiarami padają niewinni przechodnie. Dzieje się tak między innymi w arcypopularnej grze „GTA”. Gra wielokrotnie stawiała na podium najpopularniejszych gier na świecie. Nic dziwnego, gracz bowiem wciela się w bandytę, drobnego złodzieja, który z czasem dostaje coraz większe zlecenia. Gra daje niespotykane w innych pozycjach możliwości interakcji z otoczeniem. Bez żadnych przeszkód można pobić i okraść przechodzącego ulicą człowieka. Żeby uciec przed policją gracz może wyrzucić kierowcę i odjechać jego autem. Bez wątplenia gra wciąga. Potrafi zawiązać czasem na długie godziny. Dzięki temu zdobyła największą popularność wśród dzieci i młodzieży. Jest cudowną rozrywką i możliwością wypoczynku. Dla niektórych stanowi pewien styl życia.

Ciekawym zjawiskiem może być fakt, przyciągania przez „strzelanki” młodych graczy. Jest to jeden z najpopularniejszych gatunków gier. Gry tego gatunku określane są również mianem FPP (*first person perspective*) i FPS (*first person perspective*). Młodzi gracze zafascynowani szybką akcją i nastrojową muzyką spędzają na grze wszystkie wolne chwile.

6) M. Braun-Galkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000, s. 15.

7) B. Reeves i C. Nass, *Media i ludzie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 293-294.

8) Z. Miłoszowski, *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

Fenomen zabijania w grach ma odpowiedni związek przyczynowo – skutkowy. Jest wielce prawdopodobne, że fascynacja opisywanym gatunkiem gier ma swoje podłoże we wstępnej fazie uzależnienia. Pierwszy stopień prowadzący do nałogu jest określany jako zaangażowanie⁹. Gracz poznaje możliwości gry, nawiązuje z nią pierwszy kontakt. Nowoczesna technologia wykorzystana w grze, doskonale dobrane efekty dźwiękowe potęgują uczucie euforii. W umyśle dziecka rysuje się coraz większa chęć korzystania z gry. W czasie przerwy od grania uczeń nie może przestać myśleć o kolejnych etapach. Są nawet zagorzali gracze ciągle obmyślający nową strategię i możliwości przechodzenia następnych części.

Uczestnictwo gracza w wirtualnym świecie gry komputerowej nie polega tylko na biernym postrzeganiu treści przedstawianych na ekranie. Ta sytuacja włącza różne strefy aktywności młodej osoby. Akcja rozgrywająca się na ekranie w pewien sposób zmusza w czynne zaangażowanie i identyfikację z pojedynczymi lub wieloma bohaterami. Gracz wobec tego musi brać udział w różnych, bardzo często dramatycznych sytuacjach. Powinien przewidzieć możliwe wyjścia i strategie przeciwnika. Grająca osoba musi opanować takie algorytmy rozgrywki, które poprowadzą go do zwycięstwa.

Nie jest istotne, jak bardzo destrukcyjna jest budowa akcji rozgrywającej się na ekranie, a tym bardziej jak wielce odbiegające od norm moralnych i etycznych są zachowania komputerowych bohaterów.

Gracz, przenosząc się do wirtualnego świata, staje się aktywnym zawodnikiem istniejącej sytuacji. Zdarza się, że często utożsamia się z mocnym, silnym i niezwykłym bohaterem. Z logicznego punktu widzenia jest to wygodniejsze, aniżeli identyfikowanie się ze słabym i przegrywającym uczestnikiem rozgrywki. Niewątpliwie oba wzorce zachowań oddziałują w negatywny sposób na psychikę dziecka. Określając się w roli nieugiętego napastnika, gracz doświadcza poczucia niezwyklej siły, jednocześnie nie liczy się ze skutkami własnego zachowania. W ten sposób nabywa cechy agresora. Natomiast identyfikując się z kimś słabym, doznaje poczucia niemocy, bezradności i słabości. Brutalne treści przedstawiane w grach mogą w znacznym stopniu zaburzyć strukturę osobowości. Młodzi gracze ujawniają silną potrzebę niezależności, wyrazu siebie, przy okazji emanują dużą pewnością siebie, uciekając od odpowiedzialności. Uzupełnieniem jest ujawnianie cech narcystycznych wyrażających się odzuciem własnej wyjątkowości i doskonałości. Cechy te prezentowane są z małą potrzebą rozumienia siebie i innych. Można wnioskować o braku empatii, jak i niechęci poznawania siebie i innych.

U wielu osób silnie zaangażowanych w brutalne gry komputerowe występuje mocny dynamizm życiowy, potrzeba niezwyklej doznań, słabo rozwinięta inteligencja emocjonalna. Kształtowanie istniejącego poten-

9) H. Ginowicz, *Zagrożenia płynące z sieci*, „Terapia”, nr 1/2003, s. 3.

cjału rozwojowego nie obiera kierunku ku dojrzałej osobowości. Raczej kieruje się w stronę jej patologizacji. Takie zachowanie zmierza ku dominacji, posiadania bezwzględnej władzy. Ten typ gracza w realnym życiu dąży do bycia człowiekiem sukcesu o małej wrażliwości na potrzeby innych, który realizuje się w sadystycznych modelach zachowania¹⁰.

3. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści w grach

Nowoczesna technologia zastosowana w grach komputerowych sprawia, że gracze coraz bardziej mogą obcować z wirtualnym światem. Graficy komputerowi osiągają perfekcję w prezentowaniu miejsc i osób. Postacie nie mają już sztywnych i nieskoordynowanych ruchów. Realizm świata prezentowanego w grach może zwiększać zakres i siłę oddziaływania na młodych odbiorców. Świetna grafika i doskonale dobrane efekty dźwiękowe pomagają nie tylko poznać odległe krainy, ale również idealnie prezentują drastyczne i krwawe sceny. Ilustrowanie morderstwa w grach niewiele odbiegają od pokazywanych na ekranie telewizora. Doskonale przedstawione sceny walk, tryskająca krew na monitor gracza w dużym stopniu pobudzają wyobraźnię młodej osoby. Takie obrazy znacznie odbiegają od tych, prezentowanych w starszych grach. Grający już nie zobaczy symbolicznych dźwięków i pokaźnie odbiegających postaci od rzeczywistych.

Przez lata rozwój gier komputerowych opierał się na wprowadzaniu najnowszych osiągnięć grafiki, coraz lepszych efektów filmowych oraz szybkiej wizualizacji. Wiązało się to z wprowadzeniem na rynek coraz lepszych monitorów o wysokiej rozdzielczości, szybszych kart graficznych i wydajniejszych sterowników dźwięku. Wyjątkowo istotnym dla gier komputerowych faktem było wprowadzenie trójwymiarowej grafiki 3D. W ten sposób ożywiono wirtualny świat. Stosowano różne metody cieniowania, wygładzania czy rozmywania. Coraz popularniejsze staje się używanie w grach sztucznej inteligencji. Umożliwia to wypełnienie cyberświata postaciami mogącymi podejmować samodzielnie działania. W ten sposób ograniczane są odtwarzania gotowych scenariuszy. Twórcy gier komputerowych posiadają prototypy wirtualnych bohaterów, którzy potrafią okazywać emocje. Dzięki temu cyberpostać będzie mogła w odpowiednich sytuacjach np. zdenerwować się czy zakochać. Takie osiągnięcia sztucznej inteligencji, jak: algorytmy genetyczne, logika rozmyta, już się stosuje do tworzenia postaci w grach. Wbudowane systemy logiki i inteligencji decydują o zachowywaniu się cyberludzi. Dzięki tym praktykom grający ma

10) http://www.eduforum.pl/modules.php?name=Publikacje&d_op=getit&lid=2805, [dostęp: 19. 11.2009].

złudzenie uczestniczenia w prawdziwym świecie¹¹.

Najnowsze osiągnięcia w dziedzinie efektów specjalnych zastosowanych w grach, pozwalają na ukazywanie świata nie tylko takim, jaki jest w rzeczywistości, ale również dają możliwość upiększenia go w znacznym stopniu. Superszybkie komputery potrafią generować obraz zapierający dech w piersi gracza. Twórcy gier omijają wszelkie granice związane z prezentowaniem przebiegu gry. Do naturalnie pokazanych zdjęć dodają niezwykle efekty specjalne. Te tworzą realizm akcji a często superrealizm napinając zmysły do granic możliwości¹².

W magazynach dotyczących gier komputerowych często pojawiają się recenzje wypuszczanych na rynek gier. Oto fragment oceny gry *Call of Duty: World at War*: „W ogóle sporo tu drastyczności (...). Podrzynanie gardeł, wypalanie oczu papierosem, haratanie się nożami albo egzekucje jeńców pokazano boleśnie, wręcz dosłownie (...). Szczerze mówiąc, dużo większe od tego wszystkiego wrażenie zrobiło na mnie wycie załogi bunkra potraktowanego miotaczem ognia. Nawet ich nie widziałem – wystarczyło, że słyszałem, jak paskudnie umierają”¹³. Jest to część recenzji opisujący już nie tylko okropności wojny. Bez wątpienia stwierdza się, że gra epatuje przemocą. Inną kwestią wartą uwagi jest niedawno stworzona grupa gier MMO (*massively multiplayer online*). Recenzja jednej z gier tego rodzaju pojawiła się na łamach znanego czasopisma. „W gry MMO (...) się nie gra, w nich się żyje (...) Boją się MMO tak samo, jak boją się heroiny, ale podobno taka zabawa to najważniejsze przeżycie pokoleniowe naszych czasów”¹⁴. Obecnie gry MMO uznawane są za tak samo uzależniające, jak papierosy i alkohol czy narkotyki. Narkotyk do życia w nieistniejącym świecie.

Wymienione możliwości technologii składają się w całość i nadają grom komputerowym odpowiednie cechy. Tą właściwością jest grywalność. Termin określa ogół reguł i mechanizmów gry komputerowej wpływające na jakość i przyjemność płynącą z gry. Jest to główna cecha, na której skupiają się programiści. Na grywalność składają się przede wszystkim takie elementy, jak: fabuła, zasady rozgrywki i schemat logicznie powiązanych elementów. Na drugi plan brane są pod uwagę efekty, grafika, dźwięk itp.¹⁵ Krótko mówiąc, mianem grywalności określamy przyjemność, jaką gracz czerpie z rozgrywki. Jest sposobem mierzenia satysfakcji z gry, czyli jak najbardziej jest oceną obiektywną.

11) http://www.przegląd-techniczny.pl/arch/2005/26/swiat_gier.htm, [dostęp: 22.11.2009].

12) <http://www.open-mind.pl/Ideas/VFX.php>, [dostęp: 22.11.2009].

13) Magazyn komputerowy „CD-Action”, nr 12/2008 (159), s.101.

14) Z. Miłoszowski, *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

15) <http://click.pl/forum/topic249-grafika-czy-fabula-p2.html>, [dostęp: 22.11.2009].

Zakończenie

Reasumując, stwierdzenie powiązania przyczynowego, czyli przekonanie, że młody gracz zabił, bo nauczył się tego na komputerze, jest niezwykle trudne. Jeśli przyjrzeć się dokładniej sprawcy, często okazuje się, że problem leży głębiej w psychice młodzieńca. Symptodem są poważniejsze zaburzenia emocjonalne, jak brak ciepła i miłości. Z drugiej strony stoją badacze twierdzący, że nadmiar przemocy na monitorze prowadzi do obniżenia progu wrażliwości, czyli odwrażliwienia. Powtarzane kilkaset razy zabójstwa powszechniej i przestają już budzić emocje¹⁶.

Na pytanie: „czy należy zakazać sprzedawania gier szczególnie brutalnych?” w myśl zasady, że zakazany owoc smakuje lepiej, odpowiedź jest jednoznaczna. Młodzi zawsze znajdą sposób na uzyskanie dostępu do takich gier, choćby nielegalnie. Być może odpowiedź tkwi w zaangażowaniu rodziców. Ważne jest, by czuwali nad tym, co robią ich dzieci. Wielu rodziców posiada niedostateczną wiedzę na temat gier. Nie zadają sobie trudu sprawdzenia zawartości pudełka. A przecież to oni zaraz po Internecie są głównym źródłem pozyskiwania gier.

Niniejsza praca tylko w niewielkim stopniu pokazuje wybrane aspekty gier komputerowych i ich związku z fenomenem zabijania. Możliwości nowoczesnych technologii w sposobie prezentowania brutalnych treści. Przeniesienie się w dowolny świat i przeistoczenie się w dowolną postać traktowane są jako meritum pracy. Z dydaktycznego wyobrażenia ta znajomość jest pierwszoplanowa.

16) E. Bendyk, *Gra w dwa światy*, „Polityka” – nr 49 (2379), z dnia 07.12.2002, s. 3.

Bibliografia

Druki zwarte:

Bednarek J., *Media w nauczaniu*, MIKOM, Warszawa 2002.

Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Krupiński i S-ka, Warszawa 2000.

Laszkowska J., *Niebezpieczne gry z myszką*, „Edukacja i Dialog”, nr 4/2001.

Reeves B. i Nass C., *Media i ludzie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być bezpieczne?*, „Wychowawca”, 01/2002.

Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.

Czasopisma:

Ginowicz H., *Zagrożenia płynące z sieci*, „Terapia” nr 1/2003.

Bendyk, E., *Gra w dwa światy*, Polityka – nr 49 (2379), z dnia 07.12.2002.

Miłoszowski Z., *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, numer 12, marzec 2009.

Magazyn komputerowy „CD-Action”, nr 12/2008 (159).

Miłoszowski Z., *O grze Age of Conan*, Tygodnik: „Newsweek”, nr 12, marzec 2009.

Netografia:

http://www.eduforum.pl/modules.php?name=Publikacje&d_op=getit&lid=2805.

http://www.przegląd-techniczny.pl/arch/2005/26/swiat_gier.htm.

<http://www.open-mind.pl/Ideas/VFX.php>.

<http://www.psychologia.edu.pl/index.php?dz=czytelnia&op=opis&id=151>.

<http://click.pl/forum/topic249-grafika-czy-fabula-p2.html>.