

Joanna Zappendowska

**RZECZYWISTOŚĆ W NOWYCH
GRACH KOMPUTEROWYCH**

Wstęp

Pod koniec XX wieku nastąpił okres gwałtownego rozwoju nowych mediów. Stały się one integralną częścią naszej cyberprzestrzeni. Są one także ważnym elementem edukacji. Komputery coraz bardziej konkurują z radiem i telewizją. Stwarzają możliwości niedostępne radiu i telewizji. Z dnia na dzień rzeczywistość wirtualna rozszerza swoje granice. W nowym wirtualnym świecie gry komputerowe zajmują szczególne miejsce. Stały się samodzielnym zjawiskiem i są w czołówce przemysłu rozrywkowego.

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

1. Istotę i znaczenie gier komputerowych.
2. Rodzaje gier komputerowych.
3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych.
4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych.

1. Istota i znaczenie gier komputerowych

Szacuje się, że na świecie jest kilkadziesiąt milionów graczy, którzy kupują przynajmniej kilka gier w roku od oficjalnych dystrybutorów. Liczba pirackich kopii nie jest znana, wiadomo jednak, że stanowią znaczny procent rynku gier. Z socjologicznego punktu widzenia gry komputerowe przeznaczone są przede wszystkim dla ludzi młodych. Oprócz grających okresowo, okazjonalnie i dla zabawy są gracze spędzający przed monitorem komputera wiele godzin dziennie. Zaniebdują swoje obowiązki, opuszczają się w nauce szkolnej, stają zupełnie innymi ludźmi – i ten aspekt powinien zainteresować pedagogów i wychowawców¹⁾.

Do Polski pierwsze gry komputerowe dotarły pod koniec lat osiemdziesiątych. Początkowo były bardzo proste i polegały np. na odbijaniu piłeczki na ekranie czy wędrowaniu po labiryntach. Obecnie są to bardzo skomplikowane narracje z animacją na najwyższym poziomie i trójwymiarowym obrazem. W ciągu ostatnich lat w Polsce i na całym świecie obserwuje się gwałtowny wzrost liczby graczy komputerowych i ilości czasu poświęcanego na granie. W gry komputerowe gra większość dzieci w wieku szkolnym. Czasami w swoim domu, u kolegi (koleżanki), w szkole czy w salonie gier albo też w różnych sklepach ze sprzętem komputerowym. Ponadto wyniki licznych badań dość zgodnie pokazują, że chłop-

1) M. Arciszewski, *Pedagogiczny aspekt programów i gier komputerowych*, „Edukacja”, nr 1(73)/2001, s. 68.

cy w większym stopniu są zaangażowani w gry niż dziewczęta².

S. Łukasz, w książce „Magia gier wirtualnych”, podaje własną definicję gry komputerowej, utożsamiając ją z grą video. Żeby zagrać w grę komputerową potrzebny jest komputer. Do zabawy w gry video służą urządzenia takie jak konsole, automaty itp., nie mające poza tym innych zastosowań. Gry video mają bardziej zręcznościowy charakter, natomiast gry komputerowe charakteryzują się większą różnorodnością. Przejdźmy zatem do definicji.

„Gra video jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną 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 jakąkolwiek pracę twórczą”³.

Według S. Kwiatkowskiego „gry komputerowe liczą sobie około 20 lat i przez ten czas zadomowiły się we współczesnej kulturze popularnej. Z prostych programów pisanych na ZX Spectrum i Atari przeistoczyły się w skomplikowane i drogie przedsięwzięcia informatyczne – kinowe, zdobywając po „drodze rzesze zwolenników, szczególnie dzieci i młodzieży. Tak jak w przypadku każdego zjawiska kulturowego pojawiają się różne prądy, tak i gry komputerowe są różnorodne i często do siebie niepodobne. Do niedawna gry różniło także ich pochodzenie. Większość programów opracowano w Stanach Zjednoczonych i siłą rzeczy mogą one przeżywać amerykański styl życia i społeczne wartości, które w innych krajach nie muszą być uznawane. Także aspekt płci gracza odgrywa od niedawna ważną rolę w różnicowaniu gier”⁴.

Chłopcy częściej są zwolennikami gier typu bijatyki czy strzelaniny. Fenomen gier komputerowych wywołuje w różnych środowiskach skrajne emocje i spolaryzowane opinie. Z jednej strony podkreśla się ich wpływ edukacyjny i stymulujący rozwój, a z drugiej strony ta nowoczesna forma zabawy budzi wiele kontrowersji, przeważnie wśród wychowawców, psychologów i pedagogów wskazujących na negatywne oddziaływanie gier komputerowych na młodych ludzi. U wielu osób dominuje przekonanie, że gry komputerowe rozwijają sferę intelektualną młodego gracza, inni natomiast twierdzą, iż tego typu zabawa zmienia dzieci w zimnych i psychopatycznych morderców. Ta sprawa od pewnego czasu pochłania uwagę wielu osób, a na łamach rozmaitych czasopism pojawiają się artykuły o nawojujących

2) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 140-141.

3) S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, MIKOM, Warszawa 1998, s. 10.

4) S. Kwiatkowski, *Gry komputerowe- wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, „Pedagogika Mediów”, nr 1/2005, s. 53.

do ostrożności tytułach, ostrzegające nie tylko przed używaniem komputera do zabawy, ale także przed innymi zastosowaniami tego wszechstronnie przydatnego urządzenia. Poruszany jest także temat młodzieży spędzającej długie godziny przed monitorem, która nabiera skłonności do zachowań agresywnych. Od komputera można się uzależnić. Ludzie spędzający wiele czasu sam na sam z maszyną zatracają umiejętność poprawnego komunikowania się z otoczeniem i z innymi ludźmi.

2. Rodzaje gier komputerowych

Gry stają się coraz bardziej realistyczne dzięki ciągłemu doskonaleniu technologii komputerowej. Nad poprawnością gry czuwają programiści, scenarzyści, muzycy, graficy, specjaliści od efektów specjalnych oraz reżyser. Według Józefa Bednarka wyróżnia się następujące rodzaje gier komputerowych:

1. Gry strategiczne, które polegają na opracowaniu planu dotarcia do celu. Jest on określony regułami gry. Gry strategiczne zostały podzielone na:

- klasyczne strategie wojenne- gracz dysponuje mapą terenu i rozmieszczenia wojska, którymi gra przeciwko wojskom kierowanym przez innego gracza albo komputer. Rozrywka ma charakter intelektualny;

- strategie czasu rzeczywistego (tzw. RTS-y) - wymagają one więcej zręczności niż planowania taktycznego;

- strategie ekonomiczne.

2. Symulatory, które wywodzą się od stosowanych w wojsku symulatorów lotniczych. Polegają one wcieleniu się w kierowcę samochodu, pilota samolotu, kapitana sterującego statkiem lub pojazdem kosmicznym.

3. Role-playing games(RPG) polegają na odgrywaniu wybranej roli. Częstym miejscem, gdzie ta akcja się rozgrywa, jest świat fantazji. Gracz kieruje losem jednego lub kilku bohaterów. Przeżywa on różne przygody. Tylko od niego zależy, czy osiągną oni zamierzony cel.

4. Gry przygodowe, które odznaczają się znacznie rozbudowaną fabułą i skomplikowanym wątkiem detektywistycznym. Pokonywanie przeszkód na coraz wyższych i trudniejszych poziomach wymaga wytrwałości i zręczności.

5. Gry sportowe polegają na wpływaniu na przebieg rozrywki sortowej. Gracz może pełnić rolę trenera lub zawodnika. Na ekran komputera zostały przeniesione takie gry jak: hokej, piłka nożna i koszykówka.

6. Gry zręcznościowe zostały podzielone na:

- gry stymulujące walkę wręcz - są to zazwyczaj turnieje, w których gracz odbywa pojedynki z kolejnymi przeciwnikami w celu zdobycia tytułu mistrza; druga odmianą tych gier są tzw. gry chodzone, w których grający, wędrując w bliżej nieokreślonym celu, walczy w różnych przeciwnikami;

- strzelaniny - grający musi wydostać się z wrogiej bazy, eliminując przy tym za pomocą broni potwory lub innych przeciwników. W tych grach świat jest postrzegany z pozycji lufy karabinu;

- platformówki - polegają na skakaniu, bieganiu i strzelaniu a przede wszystkim strzelaniu do wrogów;

- flippery- stanowią stymulację automatów barowych.

7. Gry logiczne - są to różnego rodzaju łamigłówki wymagające wytężonego myślenia.

8. Gry tekstowe - brak jest w nich grafiki i dlatego wszystko jest w trybie tekstowym.

Innym rodzajem gier są gry sieciowe, w których zawodnik gra z graczem siedzącym przy drugim komputerze w tym samym pokoju albo innym mieście lub innym kraju. Można wyróżnić dwa rodzaje gier sieciowych:

1. Zwykle gry komputerowe dostosowane do gry wieloosobowej;

2. MUD-y – co oznacza „loch dla wielu użytkowników”- gry te rozgrywają się w podziemiach i są połączeniem tradycyjnych gier tekstowych ze stolikowymi systemami *role-laying-games*. Może brać w niej udział wielu graczy z całego świata. Najważniejsze jest to, że mogą się oni ze sobą porozumiewać.

Wśród młodych ludzi szczególnie popularne są gry komputerowe. Są one elementem młodzieżowego stylu życia. Gry komputerowe są dla ludzi relaksem i rozrywką. Wypełniają im wolny czas. Dzięki komputerowi człowiek może przeżyć satysfakcję ze zwycięstwa, a także wypróbować własne siły. Dzięki technice świat gier komputerowych jest dla nastolatka bardzo atrakcyjny, pełen dźwięków, emocji i akcji.

3. Zabijanie jako główny element przemocy w grach komputerowych

Z łatwością zauważa się, że dzieci i młodzież coraz częściej korzystają z telewizora, komputera czy Internetu. Narzędzia te zastąpiły dzieciom bezpośrednie kontakty z rodzicami. Ci ostatni nie mają czasu dla dzieci, ponieważ chcą zarobić potrzebne pieniądze lub zrealizować własne ambicje zawodowe. Dziecko w ten sposób narażone jest na odbiór różnych treści i obrazów, w tym także nasyconych brutalną przemocą. Często odbywa się to za cichym przyzwoleniem rodziców. Niekiedy jednak nie zdają sobie sprawy, że dzieci zamiast programów edukacyjnych oglądają filmy oiekające krwią albo z zimną krwią torturują bohaterów swoich gier komputerowych.

Zasami, kiedy pisze się o sposobach korzystania z telewizji i gier komputerowych, przedstawione zostaje także zagadnienie wpływu obra-

zów przemocy i brutalności na agresywność dzieci. Dane statystyczne wykazują, że dzieci grają w gry komputerowe nawet po kilkadziesiąt godzin w ciągu tygodnia. Czas poświęcony grom jest zarazem czasem odbieranym innym zajęciom, takim jak: zabawy ruchowe lub czytanie książek. Dziecko poprzez programy telewizyjne zwiększa sumę informacji o świecie, jednak to bierny sposób ich przyjmowania. Czasami podejmowane są badania z zakresu wpływu scen przemocy, grozy i okrucieństwa na psychikę oglądających je dzieci. Problem ten ma duże znaczenie wychowawcze. Wyniki pochodzące z różnych krajów i przeprowadzone przy użyciu różnych metod i strategii badawczych są zgodne co do ostatecznego wniosku: oglądanie scen przemocy wpływa na zwiększenie agresywności u dzieci⁵.

„Z analizy sprzedaży gier elektronicznych wynika, że klienci najchętniej wybierają zabawy nawiązujące do filmów akcji/walki (25% gier na konsoli i 16% gier komputerowych) i przygodowych (10 i 25%), a bardzo popularne niegdyś wyścigi różnego rodzaju (25 i 12%) i typowe gry strategiczne (4 i 27%) powoli schodzą na dalszy plan. Stosunkowo niewielkim powodzeniem cieszą się symulacje pozwalające wcielić się w postać aktorów (nie dostępne na konsolach) oraz gry o charakterze historycznym”⁶.

M. Braun-Gałkowska zauważa, że obrazami destrukcji nasycone są również audycje dla dzieci, reklamy, a zwłaszcza tzw. zwiastuny filmów nadawanych w godzinach nocnych. Audycje telewizyjne są także pełne scen erotycznych niszczących pozytywne wzorce dziewczęce i chłopięce. Jest ich dużo w filmach, ale również i w reklamach, które są przez dzieci oglądane z przyjemnością. Ponieważ jest ich bardzo dużo, dzieci na same reklamy poświęcają średnio 3-4 godziny tygodniowo. Większość gier komputerowych jest ogromnie nasycona agresją, a można nawet powiedzieć, że najczęściej składają się z samej przemocy, gdyż jest ona regułą i zasadą, na której się opierają. Opisy gier zamieszczane w czasopiśmie poświęconych grom komputerowym ukazują ich charakter: ujrzenie komnaty, w której torturuje się ludzi, musi być szokiem. Dziecko korzystające z gier komputerowych jest nie tylko widzem, ale i sprawcą tej przemocy. Powtarzająca się przemoc zmniejsza wrażliwość moralną dziecka i osłabia hamulce kontrolujące jego agresję. Również czas spędzony przy takiej rozrywce ma bardzo istotne znaczenie. Im dłuższy - tym większa siła wpływu przemocy na dalszy rozwój dziecka. Istotnym jest także fakt, że dla dzieci z problemami emocjonalnymi gra z elementami przemocy ma relatywnie większe znaczenie niż dla pozostałych. Preferują one postacie zachowujące się agresywnie i bardziej wierzą w prawdziwość tego wymyślanego świata. Szczególnie narażone są

5) M. Braun-Gałkowska, *Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na psychikę dzieci*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6/1995, s. 10-16.

6) D. Monet, *Multimedia*, Wyd. „Książnica”, Katowice 2004, s. 62-63.

te dzieci, które są niepopularne w grupie rówieśniczej, gdy mają niskie zdolności intelektualne lub skłonne są do oddawania się agresywnym fantazjom. Atmosferę gry podkreśla jeszcze muzyka. Wyraźnie słyszymy jęki, westchnienia i szept⁷. Wraz z rozwojem techniki komputerowej przemoc jest przedstawiana coraz bardziej realistycznie, z dźwiękiem i ruchomym obrazem. Co więcej, przemoc można użyć nie tylko przeciw komputerowemu przeciwnikowi, ale i innemu graczowi – w grach wieloosobowych, sieciowych, można równie dobrze szukać się po korytarzach trójwymiarowego świata gry i zabijać z szerokiego asortymentu broni, od pięści po pistolet maszynowy. Jednak gracze nie widzą specjalnego związku pomiędzy przemocą w grze a przemocą w realnym świecie.

Problem gier komputerowych został także przedstawiony w publikacjach pedagogicznych, pojawia się coraz częściej, lecz publikacji takich jest wciąż za mało. Powinniśmy już dziś ostrzegać przed niebezpieczeństwami, jakie czyhają na użytkowników gier komputerowych. Zawsze jest jakaś szansa, że ktoś z tych rad wyciągnie dla siebie jakiś wniosek lub pomożemy konkretnemu rodzicowi lub nauczycielowi.

4. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych

Jak w każdej dziedzinie życia, także w Internecie pojawiły się dość szybko różnego typu zagrożenia utrudniające użytkownikom korzystanie z poszczególnych usług. Użytkowników poczty i grup dyskusyjnych dotyka w coraz większym stopniu problem listów reklamowych, tzw. spamów, surowo zbaranianych przez wszelkie możliwe netykiety. Obecnie istnieją wyspecjalizowane serwisy internetowe, zajmujące się zbieraniem adresów przypadkowych użytkowników i rozsyłaniem do nich nikomu niepotrzebnych informacji. Warto również doksztalczyć się w kwestii zagrożeń powodowanych lekkomyślnym korzystaniem z niewiadomego pochodzenia serwisów WWW. Różnego rodzaju przestępcy i oszuści odnaleźli bowiem w Internecie wspaniałe źródło nielegalnego zarobku i wątpliwej satysfakcji. Znanym faktem jest także szerząca się w sieci twarda pornografia oraz doskonale funkcjonujące źródła nielegalnego oprogramowania. Mimo wysiłków administratorów serwerów zjawiskom tym nie da się w pełni zapobiec i tylko od nas, użytkowników tego medium zależy to, do jakich celów użyjemy ogromnych możliwości Internetu. Opisane mechanizmy powodują, że korzystanie z dobrodziejstw sieci staje się czasem mniej lub bardziej utrudnione. Różnorodność Internetu to trzy największe usługi: poczta elektroniczna, WWW i grupy dyskusyjne. Istnieje

7) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002, s. 238.

wiele innych znacznie starszych od wymienionych protokołów sieciowych i opartych na nich usług⁸.

Należy spodziewać się, iż ryzyko zagrożeń dla bezpieczeństwa dzieci i młodzieży będzie rosło w miarę popularyzacji medium, jakim jest Internet. Jeśli dziecko nie ma w domu komputera lub domowy komputer nie jest podłączony do Internetu, nie oznacza to wcale, że nie ma ono dostępu do sieci internetowej. Dzieci korzystają z Internetu również w szkole, kafejkach internetowych oraz u kolegów. Oparta na edukacji profilaktyka pomoże wyposażyć najmłodszych i ich rodziców w wiedzę i umiejętności pomocne w radzeniu sobie z internetowymi zagrożeniami. Z drugiej zaś strony rodzice muszą zrozumieć, że nic nie zastąpi ich bezpośredniego zaangażowania, rozmowy z dzieckiem i wspólnego odkrywania wirtualnego świata⁹.

W grach komputerowych, poza wspomnianą już wyżej przemocą, istnieją jeszcze inne treści zagrażające prawidłowemu rozwojowi dzieci. Jest to m.in. obecność w wielu grach obrazów i animacji erotycznych i pornograficznych. Są one zwykle dodatkiem do gry lub nagrodą za przejście do następnego etapu. Ale istnieją też gatunki gier erotycznych oraz pornograficznych opartych na zasadach „komputerowej randki”, a nawet strategie ekonomiczne, polegające na rozwijaniu biznesu pornograficznego. Niezwykle niepokojącym aspektem gier komputerowych jest także wykorzystywanie w ich scenariuszach satanistycznych elementów, np. pentagram, czaszka czterorogiego kozła, odwrócone krzyże, znak bestii – 666. W ten sposób dzieci oswajają się z symboliką satanistyczną i odbierają ją jako element pozytywny, ponieważ symbole satanistyczne często oznaczają miejsca, w których są np. tajne przejścia, schowki zawierające broń, i inne „dobra” przeznaczone dla gracza.

Uzależnienie od Internetu może przejawiać się ożywieniem na myśl o ostatniej lub następnej sesji z Internetem, potrzebą stałego zwiększania czasu spędzanego w sieci. Osoby uzależnione, które nie mają dostępu do komputera przez kilka dni, czują pustkę, frustrację, przygnębienie. Często nie potrafią sobie zorganizować czasu. Zdając sobie sprawę z faktu, że Internet zaczyna dominować w ich życiu - próbują kilkakrotnie i bez powodzenia wprowadzić samokontrolę, zmniejszyć lub w ogóle zaprzestać korzystania z Internetu. Podczas takich prób czują się poirytowane lub bliskie depresji. Może się zdarzyć, że z powodu Internetu narażają na szwank związki z innymi ludźmi, karierę, pracę lub szkołę. Osoby uzależnione w sposób obsesyjny myślą o tym medium. Internet pojawia się

8) B. Kosek-Nita, *Wybrane zjawiska powodujące zagrożenia społeczne*, Impuls, Kraków 2000, s. 147-156.

9) M. Skawińska, *Edukacja medialna w świecie globalnym: wpływ przemocy medialnej i wirtualnej rzeczywistości na zachowania przestępcze młodzieży*, [w:] J. Marszałek-Kawa (red.), *Współczesne oblicza mediów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005, s. 134-149.

w ich snach. Życie realne, poza sieciowe, zostaje na drugim planie, a osoba uzależniona, która akurat nie korzysta w danym momencie z sieci, w sposób nienaturalny interesuje się wszelkimi informacjami o Internecie, prowadzi dyskusje na ten jedyny temat, szuka towarzystwa podobnych sobie, nie potrafi myśleć o niczym innym. Człowiek uzależniony od Internetu może stanowić problem dla pracodawcy, nie wywiązując się z powierzonych mu zadań.

Uzależnienie od Internetu (*online addiction* czy też *Internet addiction*) jest takim samym problemem społecznym jak alkoholizm czy zażywanie narkotyków. Wydaje się, że uzależnienie od Internetu można rozpatrywać również w aspekcie szerszym - ochrony zdrowia psychicznego. W polskim systemie prawnym nie ma ustawy dedykowanej uzależnieniu od Internetu. Podobnie, jeśli chodzi o telewizję czy gry komputerowe. Należałoby potraktować ten problem zbiorczo. Wydaje się, że tematyka podlega uregulowaniom ustawy o ochronie zdrowia psychicznego. Wprowadzona ustawowo instytucja powinna zajmować się tego typu patologiami. Powinna być odpowiedzialna za kształtowanie polityki społecznej w tym zakresie (por. Ustawa o wychowaniu w trzeźwości i zapobieganiu alkoholizmowi, ustawa o ochronie zdrowia psychicznego). W pierwszej kolejności za prowadzenie prac badawczych nad wskazanymi problemami, następnie powinna prowadzić odpowiednie działania informacyjne i profilaktyczne. Zbyt długie i częste niekontrolowane korzystanie z gier komputerowych może grozić uzależnieniem. Zaczyna się dość niewinnie. Najpierw jest to ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza sporo czasu przy grze. Często dzieje się to za przyzwoleniem rodziców, którzy są przekonani, że dziecko rozwija swoje zainteresowania i z dumą patrzają, jak sprawnie obsługuje ono komputer. Jednak dziecko poświęca coraz więcej czasu na gry, a przy próbie oderwania od komputera reaguje wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice tracą kontakt z dzieckiem, a dziecko traci kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzony w wirtualnym świecie.

Uzależnienie od gier komputerowych z uwagi na istnienie wielu podobieństw porównuje się do innych uzależnień. W rozpoznawaniu uzależnienia od gier wyodrębnia się kilka etapów:

- graniu staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka;
- dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnując dotychczasowych aktywności (spotkania z rówieśnikami, nauka);
- objawy abstynencyjne - odizolowanie od komputera powoduje złe samopoczucie, rozdrażnienie, bezsenność, agresję, reakcje fizjologiczne, jak np. drżączka, depresja, a nawet próby samobójcze;
- konflikt - osoba z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej z rodzicami;

- drastyczne zmiany nastroju - przeżywanie albo dobrego nastroju albo też poczucie odrętwienia, niemocy;

- nawrót - po okresie samokontroli, a nawet zaprzestania zabawy grami komputerowymi pojawiają się powroty do patologicznego korzystania z gier¹⁰.

Według B. Sopera i M. Millera „uzależnienie od gier przypomina każdy inny nałóg i obejmuje:

- zachowania przymusowe (kompulsyjne);

- brak zainteresowania innymi czynnościami;

- kontakty głównie z innymi uzależnionymi osobami;

- objawy fizyczne i psychiczne podczas prób przerwania tego zachowania.”¹¹

Z obserwacji i praktyki psychologicznej wynika, że świat gier komputerowych może być szczególnie pociągający dla osób sfrustrowanych, o niskiej samoocenie, oraz dla tych, które nie mają dobrych relacji z rodzicami. W grach komputerowych mogą one doświadczyć poczucia władzy, siły, wpływu na losy innych, w wirtualnym świecie mogą zrealizować wiele marzeń, nie przeżywają zagrożenia, że zostaną odrzuceni czy upokorzeni. Jest to dla nich idealny świat ucieczki przed trudną rzeczywistością¹².

„Tymczasem, wobec rozwoju technik audiowizualnych, rozpowszechnienie komputerów wzrasta lawinowo i w niedługim czasie komputer będzie stanowił z telewizorem jedno urządzenie. Już obecnie liczba dzieci korzystających z gier komputerowych jest bardzo duża, a czas poświęcany na gry stale rośnie. Warto od razu dodać, że korzystanie z gier nie jest zwyczaj przez nikogo kontrolowane, gdyż rodzice na ogół nie umieją się nimi posługiwać. Dorośli (także nauczyciele) najczęściej nie znają tego zagadnienia i nie wiedzą nawet na czym te gry polegają”¹³.

Wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze nie pozostaje bez wpływu na rozwój fizyczny. Korzystanie z gier komputerowych powoduje utrwalenie się siedzącego trybu życia, rezygnację z innych form spędzania wolnego czasu - uprawiania sportu, spacerów i zabaw na świeżym powietrzu¹⁴. Może to prowadzić do powstawania nadwagi, dolegliwości reumatologicznych wywołanych wielokrotnym naciskaniem przycisku joysticka, odrętwienia palców i dłoni, bólu ścięgien, nadmiernego pobudzenia objawiającego się podwyższonym ciśnieniem krwi, drżenia rąk, zaniku mięśni pasa biodrowego i kręgosłupa, wad postawy, skrzywienia kręgo-

10) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.

11) M. Griffiths, *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2004, s. 53.

12) M. Braun-Gałkowska, A. Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, „Scriptores Scholarum”, nr 1/(14)/1997, s. 113-121.

13) M. Braun – Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci. Wprowadzenie w tematykę sesji*, Michalineum 2004, s. 18.

14) I. Ulfik-Jaworska, *Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na psychikę*, [w:] A. Gała (red.), *Kręgi wychowania*, KUL, Lublin 2003, s. 139-151.

słupa, początków osteoporozy, wad wzroku. Józef Bednarek wymienia także „możliwość przejmowania przez niektórych odbiorców wzorów zachowań społecznie nieaprobowanych: agresja, przemoc, brutalność, nietolerancja, brutalności, bezczelności, wulgarnych zachowań seksualnych, obniżanie zdolności odbiorcy do okazywania i odbierania uczuć, a także obniżenie progu wrażliwości na cierpienie innych. Bardzo ważnym elementem jest ograniczenie kontaktów interpersonalnych w życiu rodzinnym i rówieśniczym”¹⁵.

Co powinno się robić, żeby uchronić dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych?

1. Rodzice powinni wiedzieć, w jakie gry grają ich dzieci. Kupując grę rodzice powinni żądać informacji na jej temat. Nieświadomy rodzic może kupić jedną z najbardziej brutalnych gier, kiedy dziecko powie, że są to tylko wyścigi samochodowe. Należy uważnie oglądać pudełka - czasem można znaleźć informacje wydrukowaną drobną czcionką w mało widocznym miejscu.

2. Rodzice powinni ustalić zasady, z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które z gier są dla nich niedozwolone i dlaczego. Sam zakaz nie wystarczy - trzeba rozmawiać z dziećmi o oddziaływaniu gier zawierających przemoc na ich psychikę. Należy również zaproponować dzieciom gry edukacyjne, logiczne, programy do nauki języków obcych itp.

3. Dziecko powinno korzystać z gier tylko wówczas, gdy rodzice są w domu.

4. Rodzice powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przez dziecko przy komputerze do 1-2 godzin, robiąc częste przerwy.

5. Konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki, potem komputer.

6. Pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu, więcej czasu spędzać z dzieckiem, zapraszać do domu kolegów i koleżanki dziecka.

Jeśli myślimy chronić nasze dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych, warto skorzystać z rad, jakie proponuje A. Gawkowska. Jej zdaniem należy:

1. Rozmawiać z dzieckiem na temat treści gier tak, by potrafiło odróżniać rzeczywistość od fikcji;

2. Pomagać rozwijać inne zainteresowania i wspierać kontakty z rówieśnikami w realnym świecie;

3. Kupować gry edukacyjne, twórcze, rozwijające, niezawierające scen przemocy;

4. Poznać chociaż w stopniu podstawowym świat gier komputerowych;

5. Stosować się do zaleceń producenta gry i czytać instrukcję oraz sprawdzić treść gier;

15) J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 163.

6. postawić komputer we wspólnym pokoju;
7. ustalać granice czasowe grania;
8. sprawdzać czy dziecko stosuje się do umówionych reguł i zasad;
9. odebrać dostęp do komputera, gdy wcześniejsze wspólne ustalenia nie są przez dziecko respektowane¹⁶.

Należy mieć świadomość, że w Polsce nie obowiązują żadne przepisy zabraniające rozpowszechniania scen brutalnych. Polskie prawo nie wymaga też zamieszczania na pudełkach z grami żadnych ostrzeżeń. Dlatego przeciętnemu rodzicowi trudno zorientować się, które gry są szczególnie niebezpieczne dla rozwoju dziecka. Pozostaje więc uczyć dzieci rozsądnego i krytycznego korzystania z gier komputerowych, uświadamiać zagrożenia płynące z niektórych gier oraz w sposób przemyślany organizować dziecku zabawę z komputerem. Dość często świat gier komputerowych jest idealnym miejscem do ucieczki przed trudną rzeczywistością, dlatego może być szczególnie pociągający dla dzieci sfrustrowanych, o niskiej samoocenie oraz tych, którzy nie mają dobrych relacji z rodzicami. Osoby te mogą tutaj doświadczyć poczucia własnej siły, wpływu na losy innych, w wirtualnym świecie gier mogą zrealizować wiele marzeń i pragnień, nigdy nie zostaną odrzuceni czy upokorzeni. Jednak trzeba mieć świadomość, że dzieci nie potrzebują elektronicznych zabawek, aby być szczęśliwymi. Najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania ze strony dorosłych. To jest sposób, który uchroni dzieci przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych oraz innych mediów¹⁷.

Zakończenie

W ubiegłym stuleciu nastąpił wielki rozwój audiowizualnych mediów elektronicznych. Miejsce słowa zajął obraz. Wobec przemian i ekspansji kultury obrazu wiele środowisk zastanawia się i analizuje, jakie zmiany zachodzą w człowieku, zwłaszcza młodym, pod wpływem środków audiowizualnych. Autorzy książek skupiają uwagę na skutkach tylko dwóch z nich: telewizji i komputerów. W przypadku tych ostatnich chodzi o gry komputerowe. Do niedawna wydawało się, że urządzenie umożliwiające oglądanie czegoś na wielką odległość nie może mieścić się w wyobraźni pisarzy. Tymczasem takie aparaty znajdują się prawie w każdym polskim domu i skupiają na sobie uwagę ich domowników kilkadziesiąt godzin tygodniowo. Obecnie świat mediów opanowują komputery. Z dnia na dzień rośnie lawinowo liczba ich posiadaczy. Komputery w stosunku do telewizji dają możliwość symulowania i kreowania obrazem oraz uczest-

16) S. Taboń, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006, s. 124-125.

17) I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.

niczenia w oglądanych wydarzeniach, a także kierowania nimi. Ma to zastosowanie w sposób szczególny w grach komputerowych, co zwiększa ich popularność wśród dzieci i młodzieży¹⁸. Wychowanie młodego człowieka dokonuje się w bezpośrednich kontaktach z rodzicami, nauczycielami i innymi sposobami z otoczenia. W sposób pośredni na wychowanie oddziałują środki masowego przekazu. Natomiast już codzienna obserwacja dziecka wskazuje, że niemożliwe jest, aby oddawanie się jakiejś czynności przez kilkanaście godzin tygodniowo nie miało dla młodego człowieka żadnego znaczenia.

18) M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002, s. 238.

Bibliografia

Druki zwarte:

Andrzejewska A., *(Nie)bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnień*, Wyd. APS, Warszawa 2008.

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

Braun-Gałkowska M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci. Wprowadzenie w tematykę sesji*, Michalineum 2004.

Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Gaudium, Lublin 2002.

Griffiths M., *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2004.

Kosek-Nita B., *Wybrane zjawiska powodujące zagrożenia społeczne*, Impuls, Kraków 2000.

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

Monet D., *Multimedia*, Wyd. „Książnica”, Katowice 2004.

Skawińska M., *Edukacja medialna w świecie globalnym: wpływ przemocy medialnej i wirtualnej rzeczywistości na zachowania przestępcze młodzieży*, [w:] Marszałek-Kawa J. (red.), *Współczesne oblicza mediów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2005.

Ulfik-Jaworska I., *Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na psychikę*, [w:] Gała A. (red.), *Kręgi wychowania*, KUL, Lublin 2003.

Czasopisma:

Arciszewski M., *Pedagogiczny aspekt programów i gier komputerowych*, „Edukacja”, nr 1(73)/2001.

Braun-Gałkowska M., Gałkowska A., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, „Scriptores Scholarum”, nr 1(14)/1997.

Braun-Gałkowska M., *Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na psychikę dzieci*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6/1995.

Kwiatkowski S., *Gry komputerowe- wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, „Pedagogika Mediów”, nr 1/2005.

Taboń S., *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1/2006.

Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca”, nr 1/2002.