

Gry komputerowe- wpływ na rozwój i zachowanie dziecka

Współczesny świat w dużej mierze uwarunkowany jest przez stale pędzącą cywilizację, oparty na technice i sterowany przez media w szerokim tego słowa znaczeniu. Młody człowiek ma dostęp niczym nie ograniczony do takich mediów jak: prasa, radio, telewizja czy komputery. Nikogo nie dziwi dzisiaj fakt, że młodzież spędza większość czasu przed ekranem czy monitorem, jest to typowe, standardowe zachowanie. Nie zastanawiamy się ile zyskuje, a ile traci w tych medialnych relacjach. Mass media mogą budować osobowości twórcze, chętne do poznawania świata, ale mogą też te same osobowości niszczyć, wypaczać.

Zjawisko gier komputerowych budzi obecnie niezwykle silne i bardzo spolaryzowane emocje zarówno dzieci, młodzieży, jak i dorosłych. Z jednej strony gry komputerowe są odbierane jako nowoczesna i bardzo atrakcyjna zabawa, pozwalająca przeżyć wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie. Z drugiej strony ta "nowoczesna forma zabawy" często przeraża ogromnym ładunkiem przemocy i wyrafinowanego okrucieństwa, budząc uzasadniony niepokój wychowawców, psychologów i pedagogów co do negatywnego wpływu tych treści na rozwój dziecka. W trosce o wychowanie dzieci i młodzieży warto więc przyjrzeć się grom komputerowym oraz zastanowić się nad wpływem tej nowej formy rozrywki na rozwój naszych wychowanków.

Przeciwnicy gier komputerowych wymieniają wiele zgubnych skutków grania na komputerze. Miłośnicy tej odmiany rozrywki wysuwają kontrargumenty. Oprócz poglądów skrajnych natknąć się można także na opinie bardziej wyważone, uwzględniające zarówno zalety jak i wady gier komputerowych. Wypadałoby się zatem zastanowić, które z często wymienianych skutków spędzania czasu przed monitorem mają rzeczywiste znaczenie. Zaczniemy od najbardziej rzucającego się w oczy problemu, jakim jest brutalność występująca w wielu rozrywkowych programach.

Literatura, a także wizyta w dowolnym punkcie sprzedaży gier pokazują, że treścią około 95% gier jest agresja. Zabawa polega na walce z różnymi istotami - ludźmi, zwierzętami lub ze stworzeniami fantastycznymi. Jak pokazują sondaże, w samej

czołówce najpopularniejszych gier znajdują się te, które zawierają destrukcję i przemoc. Oto wypowiedzi dzieci na temat ulubionych gier komputerowych: „Moje ulubione gry to przygodowe - im bardziej krwawe tym lepiej”, „moja ulubiona gra to Mortal Kombat - szczególnie wrywanie kręgosłupów”, „w grze Carmaggedon najbardziej podobały mi się (...) kradzieże aut, rozjeżdżanie ludzi i mutantów”.

Wpływ gier na postawy i zachowania dzieci i młodzieży zaznacza się przede wszystkim w sferze zachowań zewnętrznych. Wielość scen agresji wyrabia przekonanie o powszechności agresji oraz powoduje utratę wrażliwości na ból, cierpienie czy przemoc. Sceny takie, przedstawione z obojętnością, ułatwiają naśladowanie agresywnych zachowań. Poprzez gry uczymy się zachowań społecznych. Niestety, w przypadku gier agresywnych, są to zachowania aspołeczne, pełne agresji, brutalności i okrucieństwa.

Wieloletnie badania psychologiczne nad oddziaływaniem gier zawierających przemoc pokazują, iż zaangażowanie w tego rodzaju gry podwyższa poziom agresywności graczy. Zatem dzieci korzystające z gier zawierających destrukcję i przemoc stają się bardziej agresywne wobec innych osób.

Psychologowie alarmują, że oddziaływanie gier jest o wiele silniejsze niż oddziaływanie przemocy oglądanej w telewizji. Jest to spowodowane tym, że podczas zabawy grami użytkownik podlega równoczesnemu oddziaływaniu silnych mechanizmów, które nie występują podczas oglądania telewizji. Szczególne silny wpływ ma aktywne uczestnictwo w grze komputerowej. Gracz nie tylko ogląda przemoc, ale przede wszystkim sam jej dokonuje na ekranie komputera poprzez bohatera, którym kieruje. Samodzielnie podejmuje decyzję o formach tej przemocy.

Kolejny, bardzo silny mechanizm występujący w grach to kojarzenie zachowań agresywnych z nagrodą. Gry komputerowe są tak skonstruowane, że poprzez dobre, konstruktywne zachowania najczęściej nie można osiągnąć kolejnego etapu gry, zło natomiast jest nagradzane: zabicie kogoś pozwala iść do przodu, pozwala uzyskać dodatkową broń itd., za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty w rozgrywce. Przemoc stosowana w grach pozwala na osiągnięcie sukcesów w grze, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Agresywne zachowania są kojarzone z nagrodą i przyjemnością. Podczas zaangażowania w tego rodzaju gry dziecko dowiadyuje się, że zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne.

Dzieci wychowane na grach komputerowych są narażone na wypaczenie podstawowych wartości moralnych, pomieszania tego, co dobre z tym, co złe. Mając złe wzory w grach komputerowych (dobrem jest wszystko to, co powoduje skuteczny efekt, nawet morderstwo) młody człowiek nie może prawidłowo ukształtować się pod względem uczuciowym i moralnym. Wpada wtedy w wir świata bez większych zasad, bez wytchnienia i zastanowienia angażuje się w nierzeczywisty świat gry komputerowej (po śmierci na komputerowym ekranie zawsze jest możliwość skorzystania z kolejnego życia lub bohatera). I tak niemoralność, pogarda dla drugiego człowieka, prawo silniejszego stopniowo wpisuje się w normy świata, w którym żyją młodzi ludzie.

Granica między dobrem a złem powoli ulega rozmyciu.

Bardzo ważnym problemem jest uzależnienie od gier komputerowych. W poradniach psychologicznych coraz częściej pojawiają się zrozpaczeni rodzice dzieci uzależnionych od gier komputerowych. Uzależnienie to zaczyna się zazwyczaj bardzo niewinnie. Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza wiele czasu przy grach komputerowych. Rodzice z dumą patrzą na swoje kilku- czy kilkunastoletnie dziecko, które sprawnie obsługuje komputer, uważając je za młodego geniusza. Przyzwalają na to, aby dziecko spędzało wiele godzin przed komputerem, gdyż są przekonani, że rozwija ono swoje zainteresowania, a równocześnie jest w domu pod czujnym okiem rodziców. Jednak z czasem syn lub córka zaczynają spędzać coraz więcej czasu przy grach komputerowych, przy próbie oderwania od komputera reagują wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice powoli tracą kontakt z dzieckiem, a ono samo zatracą kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzany w świecie wirtualnym. Zaniepokojeni rodzice szukają pomocy u psychologa, ale często dopiero wówczas, gdy dzieci są już silnie uzależnione od grania.

Jak chronić dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych?

W Polsce nie ma prawnych przepisów, które zakazywałyby rozpowszechniania scen brutalnych. Polskie prawo nie wymaga nawet umieszczania na pudełkach z grami stosownych ostrzeżeń. Dlatego trudno jest przeciętnemu rodzicowi zorientować się, które gry są szczególnie niebezpieczne

dla rozwoju dziecka. W takiej sytuacji szczególnie rodzice i wychowawcy powinni być dobrze zorientowani w zakresie oddziaływania gier komputerowych oraz rodzajów gier dostępnych obecnie na rynku. Tylko wówczas mogą świadomie czuwać nad kierunkiem rozwoju dzieci, a przede wszystkim uczyć je rozsądnego i krytycznego korzystania z gier komputerowych od samego początku.

Korzystanie z gier komputerowych ma, oczywiście, także dobre strony. W literaturze podkreśla się edukacyjne i terapeutyczne walory gier komputerowych, związane ze specyfiką używania komputera, która wymaga znacznej sprawności koordynacji wzrokowo-ruchowej, procesów myślowych i decyzyjnych, refleksu itp. Komputer może więc stanowić użyteczne narzędzie terapii różnych zaburzeń i być wykorzystywany do usprawnienia koordynacji wzrokowo-ruchowej i koncentracji. Ponieważ większość gier umożliwia dowolny wybór poziomu trudności i dostosowanie go do swoich możliwości, gracz ma możliwość wygrywania. Wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości, a porażki są ujmowane w kategorii błędu i przedstawiane w sposób nie raniący, z jednoczesną możliwością ich poprawiania. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i sprawczości, a także pobudzanie wyobraźni.

Badania dostarczają coraz więcej dowodów pozytywnego wpływu gier. Część gier tzw. edukacyjnych weszła już zresztą na stałe do szkolnych czy przedszkolnych programów. Należą do nich m.in. Klik uczy czytać, ABC z Rekwiem, czy Sokrates. Gry te uczą łączenia języka mówionego z pisany. Dzięki takim grom wiele dzieci w ciągu dwóch miesięcy osiąga takie postępy w czytaniu, na jakie normalnie musiałyby pracować przez dwa lata. Gry te ponadto aktywizują pracę neuronów, a więc poprawiają pamięć, zdolność kojarzenia i wydolność intelektualną.

Podsumowując możemy stwierdzić, iż komputer nie może zastąpić życia rodzinnego, nie może stać się główną formą spędzania wolnego czasu, jedyną zabawą. Roztropni rodzice nie zabraniają używania komputera, telewizji czy internetu, ale uczą dzieci odpowiedniego korzystania z tych możliwości. Urządzenia te nie mogą być traktowane jako jeszcze jedna zabawka, którą można się bawić całymi godzinami. Gdy rodzice korzystają z tych mediów w związku z pracą zawodową albo po to by aktualizować i poszerzyć swoją wiedzę czy umiejętności

wtedy dziecko wie, że jest to przede wszystkim narzędzie pracy, a nie tylko rozrywki.

Należy uświadomić dzieci, że media elektroniczne przybliżają ludzi i świat, umożliwiają poznawanie innych kultur, zwyczajów innych narodów, rozwijają zainteresowania, przybliżają świat roślin, zwierząt, zjawisk przyrodniczych, wzbogacają naszą wiedzę. Rozwijają pozytywne uczucia, sprawiają, że lepiej rozumiemy problemy innych ludzi szczególnie chorych, niepełnosprawnych i samych siebie.

Rodzice i wychowawcy powinni przede wszystkim mieć świadomość, że dzieci nie potrzebują elektronicznych zabawek, aby być szczęśliwymi. Najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania ze strony dorosłych. I jest to chyba jedyny sposób na uchronienie dziecka przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych oraz innych mediów.

[Niezależnie od tego, czy dzieci mają tego świadomość, czy nie, zabawa w zabijanie oddziałuje na ich psychikę. To rodzice mogą być filtrem, który ochroni je przed niebezpieczeństwami płynącymi z gier komputerowych.](#)

BIBLIOGRAFIA:

- I. Ulfik- Jaworska Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne [w] Wychowawca nr 12(108) / 2001
- A. Mikołajko O korzyściach z gier komputerowych [w] Edukacja i dialog nr 3 (136) / 2002
- S. Łukasz, Magia gier komputerowych, Warszawa 1998
- P. Dębek, Gra komputerowa i jej sąsiedzi [w] Chip nr 12/97
- M. Braun- Gałkowska Gry komputerowe a psychika dziecka [w] Edukacja i dialog nr 9 (92) / 97
- A. Mikołajko O korzyściach z gier komputerowych [w] Edukacja i dialog nr 3 (136) / 2002