

Paweł Chorąży

**Negatywny wpływ gier komputerowych na
rozwój dzieci i młodzieży**

I. Charakterystyka gier komputerowych.

Gry komputerowe stanowią stosunkowo młodą dziedzinę w branży rozrywkowej. Jednak, jak wszystko, co jest związane z technologiami informatycznymi, rozwijają się bardzo dynamicznie. Obecnie mamy do czynienia z przemysłem przynoszącym bardzo duże zyski.

Pisząc o tej formie rozrywki, należy ją zdefiniować. Według J. Skrzypczaka, przytaczanego przez I. Ulfik – Jaworską, gry komputerowe to programy komputerowe, czyli zestawy poleceń rozumianych i wykonywanych przez procesor. Inną definicję podaje Z. Płoski. Według niego gry są programami służącymi do celów rozrywkowych i edukacyjnych. Ostatnią definicję, którą przytacza I. Ulfik – Jaworska, stworzył S. Łukasz. Definiuje on gry komputerowe jako program komputerowy, zapisany na dowolnym nośniku cyfrowym, umożliwiający dokonywanie zmian w grafice, bądź tekście wyświetlanym na ekranie, zgodnie z ustalonymi przez twórców gry zasadami i spełnia jedynie funkcję rozrywkową. Termin gry komputerowe może być również rozumiany dosłownie, czyli gry, które do uruchomienia potrzebują komputera. Bądź też gry komputerowe, jako rodzaj rozrywki, do której przeprowadzenia i kontrolowania potrzebny jest komputer. Obecnie mianem gier komputerowych określa się też potocznie gry na inne platformy, takie jak playstation, playstation portable – popularne PSP, czy Xbox 360. Zasada ich działania pozostaje taka sama.

Prapoczątki gier komputerowych sięgają końcówki lat 50, kiedy to W. Higinbotham stworzył grę, w której gracze grali w tenisa na ekranie. Następnie, w 1966 roku, na rynku pojawia się *Periscope*, gra japońskiej firmy Sega. Przełom nastąpił w 1972 roku, kiedy firma Atari Corporation wydaje grę *Pong!*. Przełom lat 70 i 80 charakteryzował się pojawieniem licznych tytułów, które są popularne do dzisiaj. Wymienić tu można *Space Invaders*, *PacMan*, *Ultima* czy *Donkey Kong*. Nowe możliwości w dziedzinie oprogramowania związanego z grami komputerowymi, dają nowe podzespoły elektroniczne. Karty dźwiękowe z funkcją *wave table*, urealniają dźwięki występujące w grach. W 1997 roku pojawiają karty graficzne 3D, dające zdecydowanie nowe możliwości twórcom gier i umożliwiające znaczny skok technologiczny. Kolejną zmianą było wykorzystanie płyt CD, a obecnie DVD jako nośników danych. Umożliwiło to zapisywanie znacznie większej ilości cyfrowej

grafiki i dźwięku, a co za tym idzie dopieszczenie kolejnych produkcji pod względem audio i video. W dobie rozwoju Internetu, niezwykle popularne stają się w grach tryby *multi players games*. Pozwalają one bawić się w grze nawet kilku osobom na raz. Oznacza to, że gry rozwijają się z zabawy jednoosobowej, w kierunku rozrywki wieloosobowej.

Do Polski pierwsze gry komputerowe dotarły w latach 80 ubiegłego wieku. Było to przede wszystkim oprogramowanie przeznaczone na małe konsole z byłego ZSRR. Po roku 1989 nastąpił swobodny napływ sprzętu i oprogramowania z zachodu.

Gry komputerowe stanowią bardzo różnorodną formę rozrywki. Pod względem treści i rodzaju oferowanej zabawy, możemy wymienić kilka rodzajów tego oprogramowania. Różne źródła podają nieco różniące się między sobą typologie, ale jak łatwo zauważyć różnice są niewielkie.

Małgorzata Toeplitz – Winiewska dzieli gry na: symulacyjne – gracz kierując samochodem, czy prowadząc samolot omija różne przeszkody; strategiczne – gry bitewne, gracz dowodzi generowanymi armiami i toczy wirtualne bitwy; zręcznościowe – gracz walczy wręcz, strzela, używa różnych rodzajów broni; przygodowe – ważną rolę odgrywa w nich fabuła. Bohater, którym kieruje gracz musi wykonywać zadania, rozmawiać z napotkanymi postaciami i walczyć z przeciwnikami. Często nawiązują do filmów przygodowych, sensacyjnych czy horrorów; Odgrywanie ról (RPG – *role playing games*) – gracz odgrywa rolę wybranej przez siebie postaci; logiczne – różnego rodzaju łamigłówki. Thomas Feibel proponuje nieco inny podział gier. Wymienia gry przygodowe, zręcznościowe, a wśród nich oprócz *strzelanek* i *bijatyk* również *platformówki*, wyścigi i gry sportowe, symulacyjne – symulowanie zarządzania placem budowy, siecią dróg kolejowych i kołowych, strategiczne – oprócz strategii czysto wojennych autor wymienia też strategie gospodarcze, albo ich połączenie, role playing games oraz gry akcji – w tej kategorii autor umieścił gry oparte przede wszystkim na walce. Nessia Laniado i Gianfilippo Pietra dzielą gry na: gry akcji, do których zaliczają strzelaniny i walki wręcz. Następnie wymieniają gry fabularne (RPG), gry symulacyjne – odzwierciedlające prawdziwe sytuacje jak prowadzenie samochodu, pilotowanie samolotu czy przeprowadzanie operacji chirurgicznej. W ich zestawieniu odnajdujemy gry edukacyjne (edutainment). Są one niezwykle pomocne w procesie kształcenia. Przedstawiają w sposób łatwy zagadnienia, które mogą uczniom sprawiać trudność. Najdokładniejszy podział przedstawiła jednak Iwona Ulfik – Jaworska. Według niej

gry komputerowe dzielą się na: edukacyjne, logiczne, zręcznościowe (platformowe, bijatyki, strzelaniny: 2D i 3D), przygodowe, strategiczne (ekonomiczne, wojenne: strategie klasyczne i strategie czasu rzeczywistego), symulacyjne (lotnicze, morskie, lądowe: wyścigi, inne symulatory lądowe), fabularne *role playing games* RPG i sportowe.

Jak widać każda z przytoczonych klasyfikacji gier komputerowych jest inna, co nie zmienia faktu, że mają elementy wspólne. Próbując dokonać typologii należy mieć na uwadze ciągły rozwój tej dziedziny rozrywki. Zaczynają powstawać gry wykorzystujące czujniki i kontrolery ruchu. Gracz podczas rozgrywki zmuszony jest do ciągłej aktywności fizycznej przed ekranem. W ostatnich latach bardzo dużą popularnością zaczęły cieszyć się gry z rodzaju MMO (*Massively Multiplayer Online*). Wśród nich możemy odnaleźć większość typów gier wymienionych wyżej. Dają one możliwość interakcji, nie tylko z generowanym przez program otoczeniem. Gracz może bawić się jednocześnie z innymi graczami. Niektóre z gier MMO dzieją się dosłownie w czasie rzeczywistym. Wymaga to od graczy bardzo dużego zaangażowania. Wydawanie komend w grze odbywa się często o różnych porach, na przykład w nocy. Jeżeli tego nie dopilnujemy, możemy ponieść fiasko. Wśród gier MMO są też takie, które wymagają od gracza uiszczania miesięcznego abonamentu, za możliwość zabawy. Tego typu grą, która jest najbardziej znana na świecie, jest *World of Warcraft*. Pod koniec 2008 roku liczba abonentów przekroczyła 10 milionów.

Poszukując nowych rozwiązań, producenci tworzą produkty nie dające się jednoznacznie zakwalifikować do którejś z powyższych kategorii. Dynamika branży wymusi prawdopodobnie powstanie nowych rodzajów i typów gier. Tym samym, typologia i charakterystyka aktualna obecnie, za kilka lat może być mocno przebudowana albo nieaktualna.

II. Gry komputerowe jako nowe zjawisko społeczne i kulturowe.

Gry komputerowe stały się bardzo ważnym i silnym elementem kultury masowej. W przeciągu ostatnich 20 lat stale rośnie ich popularność. Coraz więcej osób sięga po tę formę rozrywki. Wraz z liczbą osób rośnie czas, jaki poświęcają tej zabawie.

Elektroniczne multimedia rozwijają się bardzo dynamicznie. Związane jest to niewątpliwie z ogromnym postępem technologicznym, dokonującym się w ostatnich latach. Co za tym idzie multimedia mocno oddziałują nie tylko na życie ludzi dorosłych, ale też dzieci i młodzieży. Już w latach sześćdziesiątych M. McLuhan przewidywał, że w otoczeniu multimedialnym, dziecko będzie dorastać w „globalnej wiosce”. Obecnie dziecko otoczone jest nowoczesnym sprzętem, który wprowadza go w świat multimedialny. Są to telewizor, antena satelitarna, telewizja kablowa, telefon komórkowy no i wreszcie komputer podłączony do Internetu. Możemy zaobserwować zjawisko „informatyzowania” naszego domowego otoczenia. Już nie wystarczy posiadać dostęp do różnych mediów. Dzięki komputerowi możemy je łączyć w sieć lokalną, a nawet podłączyć do sieci globalnej. Posiadanie komputera to nie wszystko. Aby w pełni korzystać z multimedialnych, należy go podłączyć do Internetu. Zaowocowało to szybkim rozwojem sieci informatycznej.

Jak wynika z badań, grami komputerowymi interesują się przede wszystkim osoby dorastające. Zjawisko korzystania z tej formy rozrywki wcale nie jest marginalne. Badania z połowy lat dziewięćdziesiątych dowodzą, że nadmierne zaangażowanie się w gry komputerowe może prowadzić do uzależnienia. Przy czym należy podkreślić fakt, że chłopcy znacznie wcześniej rozpoczynają przygodę z grami, bo średnio w wieku 7 lat, dziewczęta mając 8,5 roku. Badania przeprowadzone w tym zakresie dowiodły, że osoby grające spędzają przy tej zabawie od 1 do 2 godzin dziennie. 5,8% spośród nich gra 4 godzinny dziennie, 3% około 5 godzin, a 1,2% powyżej 6 godzin dziennie. Zaznaczyć też należy, że chłopcy spędzają znacznie więcej czasu przy grze komputerowej, niż dziewczęta. Na przełomie 2000/2001 roku przeprowadzono ankietę wśród 1269 uczniów w wieku 13 – 14 lat. Grupa składała się z 616 chłopców i 653 dziewcząt. Spośród badanych 79 % uczniów przyznało się do korzystania z gier. W tym wśród chłopców 92 %, a wśród dziewcząt 67 % wykazało zainteresowanie tą formą rozrywki. W porównaniu do wcześniejszych badań obserwujemy tendencję rosnącą. Można przyjąć z dużym prawdopodobieństwem, że badania takie, przeprowadzone obecnie nadal charakteryzowałyby się wrastającym odsetkiem korzystających z gier. Przy czym można założyć, że dysproporcje między chłopcami, a dziewczętami znacznie by zmalały.

Badania prowadzone na przełomie XX i XXI wieku dowiodły, że dziewczęta i chłopcy różnią się co do rodzaju gier, w które grają. Dziewczęta znacznie częściej wybierają gry logiczne, edukacyjne i przygodowe. Stronią od przemocy w grach. Jeżeli już ona występuje, to jest to raczej przemoc nierealistyczna. Inaczej jest u chłopców. Preferują oni bardziej agresywne produkcje. Dodatkowo agresja i przemoc jest tym atrakcyjniejsza, im bardziej realistycznie przedstawiona. Osoby silnie zaangażowane w gry, bardziej niż inni, preferują w nich przemoc.

Obecnie gry komputerowe stanowią nierozzerwalną część kultury. Stało się tak, ponieważ popularność tej formy rozrywki w przeciągu ostatnich dwóch dekad niesamowicie wzrosła. Pisaliśmy już, że obecnie branża gier to prężnie rozwijająca się gałąź przemysłu rozrywkowego.

Twórcy tego typu oprogramowania często sięgają po sprawdzone treści i postaci z literatury czy z filmu. Filmy takie jak *Matrix*, *Predator*, *Commando*, *Obcy* czy *Piąty Element* bardzo szybko zagościły na monitorach graczy. Fantastyczne krainy i istoty z *Władcy Pierścieni*, czy też bohaterowie *Harrego Pottera* mogły nadal cieszyć czytelników, którzy kończąc książki, przesiadali się przed ekrany komputerów. Sprawdzone pomysły z książek i filmów przeważnie znakomicie sprawdzały się też w grach.

Produkcje gier, to skomplikowane przedsięwzięcia. Budżety, którymi operują producenci pozwalają zatrudniać aktorów i dziennikarzy, którzy użyczają głosu postaciom występującym w grach. Tak znakomici artyści jak Janusz Gajos, Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, czy też komentatorzy sportowi Włodzimierz Szaranowicz i Dariusz Szpakowski pojawiają się w rodzimych produkcjach lub spolszczeniach zachodnich tytułów.

Obserwujemy też zjawisko odwrotne. Znane gry jak *Mortal Kombat*, *Tomb Raider*, *Super Mario Bros* są przenoszone na duży ekran w postaci superprodukcji kinowych. Dodać należy, że odnoszą spory sukces komercyjny. Postacie z gier pojawiają się w książkach, komiksach, na opakowaniach soków, batonów, w postaci zabawek dla dzieci.

W telewizji powstają programy poświęcone grom komputerowym. Wymienić tu można *Gamebox*, *Joystick*, *Hugo* czy *Allegra*. Przedstawiane są w nich recenzje gier i zapowiedzi nowych tytułów.

Podobną rolę pełni prasa poświęcona grom komputerowym. Gazety takie jak *CD Action*, *Gry Komputerowe – Świat*, *Reset*, *Gambler*, *Świat Gier Komputerowych* recenzują gry, opisują najnowsze rozwiązania techniczne w dziedzinie platform do gier, relacjonują zloty i imprezy poświęcone grom komputerowym. Redaktorzy piszący artykuły posługują się często specyficznym językiem, zrozumiałym jedynie graczom. Biorąc pod uwagę ten fakt, jeden z

badaczy zjawiska W. Kajtoch proponuje uznać graczy za subkulturę, posługującą się swoistym slangiem.

Omawiając problematykę gier komputerowych w kontekście kultury masowej nie można zapomnieć o zjawisku intermedialności. Istotą multimedialności jest oddziaływanie na różne zmysły za pomocą dźwięku, obrazu czy ruchu. W tym celu sztuka prawdziwie multimedialna integruje ruch, animację, dźwięk, tekst czy film. Gra komputerowa prezentuje nam połączenie obrazu i dźwięku. To zdecydowanie za mało, aby określić ją mianem rozrywki multimedialnej. Zestawienie obrazu, filmu, spektaklu, dźwięku, muzyki i prezentacji komputerowej można by było uznać za multimedialne.

Przykładem intermedialnego przekazu stał się wyprodukowany w 1999 r. kultowy film „Matrix” („The Matrix”), który wykorzystując rozmaite środki wyrazu zrewolucjonizował świat efektów specjalnych, wykreował nowe konwencje filmowe, a w ten sposób odcisnął na współczesnej kulturze widoczne Piętno. Stał się przełomowym dziełem tworzącym zręby nowej kultury – kultury intermedialnej. Postawił nowe wymagania nie tylko przed twórcami tego dzieła, ale także przed jego odbiorcami. W 2003 roku pojawiły się animowane filmy krótkometrażowe z cyklu Animatrix, wreszcie pojawiła się druga część sagi: „Matrix: Reaktywacja” („The Matrix Reloaded”) oraz gra komputerowa „Enter the Matrix”, a w końcu część trzecia „Matrix: Rewolucje” („The Matrix Revolutions”). W sztuce intermedialnej ścieżki opowieści przecinają się, prowadząc nas do innego świata, krzyżują się losy, wydarzenia, miejsca i czasy – następuje przejście do innej pętli czasu. Z gry komputerowej przechodzimy do filmu, animowanych krótkometrażówek i wracamy, ale już inną drogą, historie rozproszone między różnymi mediami splatają się w pewnym momencie w całość w jednym medium, w którym następuje przecięcie różnych pętli czasu oraz akcji przekazów medialnych emitowanych przez poszczególne media. Analiza akcji staje się narracją intermedialną, ponieważ rozciąga się ona między różnymi mediami a w nich między różnymi prezentowanymi wątkami. Różni się ona zdecydowanie od zbioru opowieści, których akcja toczy się w jednym uniwersum lub spajana jest postacią bohatera. Czyli opowieść intermedialna nie jest wyrażana przez poszczególne media, lecz konstryuuje się między nimi, jako synergetyczne połączenie rozmaitych środków wyrazu.

W swoim artykule Stanisław Juszczyk prezentuje główne cechy narracji intermedialnej. Przedstawia ona opowieść porządkując wydarzenia chronologicznie lub logicznie. Składa się z wielu rozproszonych elementów, które jednak uzupełniają się i łączą ze sobą. Ostatnią cechą jest to, że wykorzystuje różne media, jak film, książkę, komiks czy grę komputerową.

Jak widać gry świetnie współlistnieją z innymi mediami. Odbiór tak skonstruowanej rozrywki, czyni ją znacznie bardziej wymagającą, przez co mocniej angażującą użytkownika.

Popularność gier znacznie wzrosła dzięki Internetowi. Młodzież ma dostęp do licznych serwisów i stron internetowych z grami online. Liczne portale społecznościowe oferują możliwość grania w gry przy pomocy przeglądarki internetowej. Wystarczy mieć na takim portalu założony profil i być zalogowanym w trakcie gry. W Polsce i na świecie organizuje się konwenty. Są to masowe imprezy, na których spotykają się ludzie, których łączy zainteresowanie tematyką gier.

III. Czynniki wpływające na popularność gier komputerowych wśród dzieci i młodzieży.

Człowiek jest istotą społeczną i jako taki dąży do kontaktów z innymi ludźmi. Kontakty te opierają się na interakcji. Komunikując się z kimś oczekujemy zazwyczaj komunikatu zwrotnego w postaci reakcji. Sięgając po gry komputerowe młodzież poszukuje zazwyczaj zabawy i rozrywki. Można zatem zadać sobie pytanie, dlaczego jednak wybiera taką formę, zamiast spotkać się z przyjaciółmi? Dzieje się tak dlatego, że media elektroniczne bardzo mocno zawładnęły przestrzenią życiową dzieci (i dorosłych). Jedną z form wypełnienia tej przestrzeni stanowi komputer, a w szczególności gry komputerowe, filmy, muzyka i Internet. Ostatnie dwie dekady to rozwój kultury obrazkowej, a zanik kultury słowa. Media bazują na obrazach. Od najmłodszych lat dzieci są otaczane przez audiowizualność. Kształtuje ona pojęcie o otaczającym świecie.

Kreując symulacje komputerowe, gry próbują naśladować rzeczywistość. Twórcy gier często prześcigają się w tworzeniu jak najbardziej realistycznych produkcji. Pomagają im w tym coraz nowsze osiągnięcia w dziedzinie technologii informatycznych. Jednocześnie gracz dostaje możliwość coraz większej ingerencji w samą grę. To już nie jest tylko realizacja założonego przez programistów scenariusza. Użytkownik programu może go modyfikować i zmieniać według własnych potrzeb i chęci. Dzięki interakcji gracz może bardzo łatwo identyfikować się z bohaterem gry, czyli postacią kierowaną przez siebie. Interakcyjność jest podstawową cechą użytkownika komputera.

Gry komputerowe potrzebują do uruchomienia platformy, jaką jest komputer. Każdy wyposażony jest w procesor, który odpowiada za czynności wykonywane przez maszynę. Głównie dzięki temu podzespołowi, można uznać że posiada on sztuczną inteligencję. Powoduje to złudzenie, że komputer myśli i świadomie reaguje na nasze poczynania w grze. Łatwo jest wówczas personifikować owo urządzenie. Dla gracza staje się partnerem do zabawy. Obecność drugiego człowieka staje się niepotrzebna. Potrzeba realnych przeżyć ustępuje dążeniu do symulowanych przeżyć, dostarczanych przez grę. Są one znacznie mocniejsze i ciekawsze niż prawdziwe. Według graczy zaletami komputera jest to, że:

- *jest zawsze gotowy do podjęcia zabawy, nie męczy się nigdy i nie odmawia,*
- *pozwala wielokrotnie powracać do tych samych miejsc, scenariuszy lub akcji,*

- *konsekwentnie ocenia błędy, ale równocześnie nie karze za nieokazywaniem złości i rozczarowania,*
- *daje poczucie władzy graczowi, który sam decyduje o rozpoczęciu, czy zakończeniu gry,*
- *stanowi ucieczkowy „idealny” świat dla gracza, w którym ma on możliwość realizacji swoich marzeń i pragnień,*
- *interpretacja wygranej lub przegranej z komputerem może być zawsze pozytywna (przegrałem, ale tylko z maszyną; wygrałem aż z maszyną, która nie popełnia błędów),*
- *daje okazję do aktywności własnej w przeciwieństwie do biernego towarzyszenia akcji przy czytaniu książki czy oglądaniu filmu,*
- *emocje towarzyszące grze mogą być kontrolowane i stopniowane (poziomy trudności), a ryzyko przeżywane jest w „bezpieczny” sposób,*
- *pleć nie ma znaczenia, bo gracz sam decyduje, jaką rolę wybiera dla siebie – kobiecą czy męską,*
- *daje możliwość rozładowania emocji w aktywny sposób bez ponoszenia znaczących konsekwencji swoich czynów,*
- *daje możliwość zaspokojenia różnych popędów i potrzeb (np. agresji, potrzeby więzi, popędu seksualnego) z dowolnie wykreowanym partnerem na ekranie.*

Rosnące zainteresowanie grami komputerowymi ma swoją przyczynę również w łatwym dostępie do sprzętu komputerowego i do samych gier. Rodzice bardzo często sami dają dzieciom komputer. Jest to symboliczne pożegnanie dzieciństwa i wejście w wiek nastoletni. Młodzież otrzymuje jednocześnie prawo podejmowania decyzji odnośnie użytkowania tego urządzenia.

Rodzice bardzo często są początkowo dumni z faktu, że dziecko mając zaledwie kilka lat potrafi posługiwać się komputerem. Kiedy w pokoju dziecka pojawia się komputer, sposób kontroli nad tym, jak dziecko go wykorzystuje staje się bardzo ograniczony. Wynika to z braku wiedzy i zainteresowania rodziców grami komputerowymi. Dostęp do Internetu, tworzy jeszcze jeden *kanal*, przez który do młodzieży docierają gry w sposób bardzo słabo kontrolowany przez dorosłych.

Inną przyczyną popychającą młodzież w świat wirtualnej rozrywki może być brak alternatywy. Jest coraz mniej miejsc, w których mogłaby ona spędzać wolny czas inaczej niż grając. Place zabaw, osiedlowe boiska są często miejscem spotkań podejrzanych grup, określanych mianem *marginesu społecznego*. W dobie wszechobecnych mediów, każdy akt przemocy jest natychmiast nagłaśniany. Wówczas

sami rodzice wolą, aby dzieci zostały w domu. Zawęża to znacznie możliwość zabawy, nawet jeżeli młodzież odwiedza się wzajemnie. Wyjściem są oczywiście gry komputerowe. Pociąga to za sobą brak ingerencji ze strony rodziców w wybór tytułów, aby nie zdenerwować podopiecznych i aby ci nie opuścili domu.

Problem pojawia się też wówczas, kiedy młodzież sięga po gry dla nich nieprzeznaczone. System PEGI (*Pan European Game Information*) jasno precyzuje do jakiej grupy wiekowej dany produkt jest skierowany. Na rynku gier komputerowych pojawia się jednak luka w ofercie produktów przeznaczonych dla młodzieży średnio między 11 a 15 rokiem życia. Są one zbyt dziecinne albo przeznaczone dla dorosłego odbiorcy.

Nie bez znaczenia pozostaje presja środowiska i rówieśników, wśród których panuje moda na granie. Ważnym elementem warunkującym atrakcyjność gier jest rosnące zainteresowanie tą formą rozrywki.

W ostatnich latach nastąpił intensywny rozwój gier MMO (*Massively Multiplayer Online*), czyli tytułów dostępnych dla gracza tylko przez Internet. To powoduje, że gracz ma możliwość bawić się z innymi użytkownikami tego programu. Komputer przestaje być partnerem do zabawy. Jest tylko pośrednikiem między grającymi. Atrakcyjność tego typu gier polega na niezwyklej interaktywności tych produktów. Zmiany, jakie wprowadzają gracze w świecie gry wpływają na rozgrywkę innych użytkowników zaangażowanych w rozgrywkę. Można rywalizować z innymi graczami, będąc jednak anonimowym i w każdej chwili zrezygnować z gry, zamykając przeglądarkę internetową.

IV. Zjawisko przemocy występujące w grach komputerowych.

W grach komputerowych bardzo często występuje zjawisko przemocy. Tytuły zawierające przemoc i agresję są bardzo liczne i niezwykle popularne (*Doom, Qake, Counter Strike*). Organizowane są nawet liczne turnieje dla graczy bawiących się w te gry. Zanim skupimy się jednak na agresji występującej w grach, spróbujmy dokonać ogólnej charakterystyki tego zjawiska. Na potrzeby pracy terminy *przemoc* i *agresja* będziemy używać zamiennie.

Agresja jest zjawiskiem, które interesuje badaczy wielu dziedzin naukowych. Powstało wiele prac na jej temat. Naukowcy próbowali stworzyć wiele definicji opisujących to zjawisko. My, z racji tematyki pracy skupimy się na agresji u ludzi młodych i dorastających.

Wspólnym mianownikiem dla różnych pojęć agresji, może być celowe działanie mające wyrządzić komuś krzywdę, przykrość, ból albo spowodować szkody materialne.

Agresja może być istotnym składnikiem osobowości. Wyrażanie jej to epatowanie negatywnymi emocjami, takimi jak: gniew, lek, złość, chęć dokuczenia innym. Może być ona wyrażana w różny sposób, najczęściej fizyczny i słowny. Agresja fizyczna to wszczynanie bójek, uderzanie, popychanie. Przemoc słowna to ubliżanie komuś, przezywanie, plotkowanie czy skarżenie. Z kolei J. Kalisz uważa, że agresja jest zjawiskiem reaktywnym, związanym z popędami.

Według W. Szewczuka agresja to wszelkie działania fizyczne lub słowne, mające na celu wyrządzenie szkody fizycznej lub psychicznej - *rzeczywistej lub symbolicznej – jakiejś osobie lub czemuś, co ją zastępuje. Jest zazwyczaj reakcją na frustrację, jest też przejawem wrogości*” W podobny sposób agresje definiuje W. Okoń, który pisze: *agresja jest to działanie skierowane przeciwko ludziom lub przedmiotom wywołującym u osobnika niezadowolenie lub gniew; celem agresji jest wyrządzenie szkody.*

Badacze problemu rozróżniają typy agresji. Agresja wroga, czyli taka, która ma na celu zadawanie cierpienia ofierze. Drugim rodzajem jest agresja instrumentalna. Jak sama nazwa wskazuje służy ona, poprzez zadawanie cierpienia, do uzyskania konkretnych celów, lub korzyści. W praktyce oba rodzaje agresji często się mieszają.

Zachowania agresywne często są rozpatrywane w odniesieniach interpersonalnych. Mogą być one skierowane również na przedmioty w celu ich zniszczenia lub uszkodzenia. Taki rodzaj agresji to wandalizm.

Analizując literaturę poświęconą zagadnieniu można spotkać się ze stanowiskiem, iż agresja i przemoc to jedno zjawisko, a nazw tych używa się zamiennie. Pojęcia te stosuje się przy opisywaniu działalności grup społecznych nastawionych na krzywdzenie innych (wymuszenia, zastraszanie itp.), jak również krzywdzenie siebie nawzajem (walki gangów). Zjawisko to można też odnieść do konfliktów między plemionami czy też narodami. Tego typu aktywność nazywamy agresją lub przemocą. *Dlatego agresja bądź przemoc ujmowane jako zjawisko społeczne odnoszone są nie tyle do osobistych skłonności konkretnych jednostek, co do standardów, norm i procesów regulujących zachowanie grupy, a o wojnach mówi się, pokazując procesy dziejowe i socjo-ekonomiczne, że są uwarunkowane interesami dużych zbiorowości społecznych.*

Przemoc w mediach opisuje się jako graficzne i wizualne obrazy przedstawiające akty fizycznej agresji. Dokonywane są one przez bohaterów o ludzkich cechach na innych postaciach widocznych na ekranie. Oczywiście w grach komputerowych, użytkownik nie jest tylko biernym obserwatorem aktów przemocy. Aktywnie w nich uczestniczy, a nawet inicjuje agresywne zachowania. Jednocześnie trudno nie zauważyć, że przemoc w mediach jest wszechobecna. Weźmy choćby pod uwagę doniesienia wojenne, czy informacje o zamachach terrorystycznych. Natężenie tego typu przekazów jest tak wielkie, że liczby ofiar podawane w dziesiątkach, setkach czy tysiącach nie robią na nas wrażenia. Nie potrafimy sięgnąć do głębszych pokładów współczucia, niż te, które pozwolą nam wyrazić głośno swoje zaszokowanie. Wszechobecna przemoc w filmie, teatrze czy książce towarzyszy nam od dawna i jest powszechnie akceptowana. Dzieci, które często obcują z tego typu przekazami medialnymi, chcąc nie chcąc również się z nimi oswajają i przechodzą nad nimi do porządku dziennego. Rodziców nie bulwersuje sztuka teatralna epatująca agresją. Dlaczego więc przemoc w grach komputerowych stanowi takie zagrożenie dla młodych ludzi?

Przemoc występuje w *agresywnych* grach komputerowych. Określając gry jako *agresywne* dokonujemy pewnego uproszczenia, gdyż gra sama w sobie nie może być agresywna. Określają to treści, jakie zawiera. Na potrzeby pracy, pozwolimy sobie korzystać z tego skrótu myślowego.

Terminem „agresywne” gry komputerowe określam więc takie gry, które angażują użytkownika w akty agresji skierowane wobec postaci lub/i przedmiotów generowanych przez program komputerowy. Są to gry, w których osoba grająca, kierując zachowaniem wirtualnego bohatera, stosuje przemoc (np. strzela, bije kopie) wobec

widocznych na ekranie postaci (np. ludzi, potworów, zombie) oraz niszczy przedmioty i różnego rodzaju mienie (np. strzela do samochodów, budynków, jadąc samochodem niszczy to, co znajduje się na jej drodze). [...] Coraz częściej spotyka się również przejawy agresji werbalnej w postaci wyzwiska i wulgaryzmów wypowiedzianych przez komputerowych bohaterów. [...] Dzięki nowoczesnym technologiom multimedialnym, „agresywne” gry komputerowe przedstawiają akty przemocy w sposób bardzo realistyczny i sugestywny. Definicja ta oddaje w pełni istotę zjawiska.

Gry komputerowe prezentujące przemoc często są tworzone według podobnych schematów. Zagrożony przez wroga świat/kraina wymaga ratunku. Jedyna droga do celu wiedzie przez hordy przeciwników, które trzeba jak najsprawniej wyeliminować. Gracz biorący udział w zabawie, toruje sobie drogę zabijając potwory, mutanty, roboty, kosmitów, orki, demony, postacie ludzkie, itp. Coraz częściej w grach można stosować przemoc wobec niewinnych i nieuzbrojonych ludzi.

Gracze otrzymują cały arsenał uzbrojenia, aby móc wykonać zadania stawiane im przez program komputerowy. Zbrojownia obejmuje pistolety, strzelby, karabiny, noże, miecze, katany, siekiery, dynamit, granaty a nawet szpadel czy widły. Jest również broń fantastyczna zadająca śmierć na różne wymyślne sposoby. Zasada jest taka: im okrutniej uśmiercimy wroga i im realistyczniej jego śmierć zostanie przedstawiona na ekranie, tym lepiej. Osobnym rodzajem gier są *bijatyki*. Postacie w tych produkcjach walczą wręcz stosując bardzo brutalne sposoby na uśmiercenie przeciwnika: łamanie kończyn, wrywanie serca czy urywanie głowy. Gracz może w nich walczyć z przeciwnikiem wygenerowanym przez grę, jak i z innym graczem.

W grach komputerowych występuje przeważnie główna postać, czyli bohater. Kieruje nim gracz. Bohater gry jest przedstawiany jako postać atrakcyjna wizualnie, silna, sprawna i wytrzymała. W *agresywnych* grach komputerowych bohaterowie świetnie walczą i bardzo dobrze posługują się wszelkiego rodzaju bronią, gdyż ich celem w grze jest walka. Odbywa się ona często w imię dobra, a bohater nie okazuje współczucia ani przebaczenia swoim wrogom. Coraz częściej bohaterami gier komputerowych stają się postacie negatywne: członek mafii, gangu, psychopatyczny morderca czy były więzień. Nierzadko bohaterami gier zostają postacie kobiece. Przedstawiane są jako seksowne, perwersyjne często mocno umalowane i skąpo ubrane. Natomiast ich sposób działania jest tak samo brutalny jak bohaterów męskich. Przemoc prezentowana przez atrakcyjnych bohaterów zwiększa prawdopodobieństwo naśladowania ich przez graczy.

W *agresywnych* grach komputerowych istotną rolę odgrywa również tło, czyli scenografia dla opowiadanej fabuły. Zazwyczaj jest to otoczenie wzbudzające niepokój, obrzydzenie albo strach. Ciemne korytarze, lochy, grobowce, cmentarze, opuszczone bazy kosmiczne albo wyludnione miasta. Wokoło widać kałuże krwi, ciała ofiar i tym podobne widoki. W tle często działają maszyny mordujące niewinnych ludzi i bezczeszczące zwłoki. Na ścianach pojawiają się satanistyczne lub faszystowskie symbole oznaczające różne miejsca, w których gracz może uzyskać zaopatrzenie dla swojej postaci. Miejsca kultu religijnego pokazane są jako siedliska złych mocy. Atmosferę grozy często podnoszą animacje występujące między etapami gry.

Klimat gry komputerowej tworzą też dźwięki w niej występujące. Pierwszym ich rodzajem jest muzyka pojawiająca się w grach: mroczna, *ciężka*, pulsująca z gatunku industrial, Heavy metal, dark ambient itp. Istotną rolę odgrywają odgłosy słyszane w tle. Wrzaski umierających, wycia demonów, zawodzenie, odgłosy szarpanych łańcuchów, gruchotanych kości, eksplozje czy wystrzały towarzyszą nam w pokonywaniu kolejnych etapów gry.

V. Negatywne oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież

Współczesna młodzież żyje w świecie zdominowanym przez media. Dzięki nowym technologiom dostęp do informacji jest niezwykle łatwy. Młody człowiek nie jest w stanie prawidłowo ich segregować. Nie wie, co jest ważne, a co nie jest warte uwagi. W takiej sytuacji bardzo łatwo zacierają się też granice między fałszem, a prawdą, rzeczywistością i fikcją. To, jak dziecko zareaguje na zalew tych informacji, zależy od wielu czynników tkwiących w samych mediach, jak też od kontroli dorosłych, nad tym, co ogląda młody człowiek, ile czasu i w jakich godzinach. Długi czas spędzony przez dzieci przy telewizorze, czy komputerze dezorganizuje znacznie określony porządek dnia. Brakuje wówczas czasu na obowiązki.

Poświęcanie zbyt wiele czasu telewizji lub grom komputerowym może prowadzić do licznych problemów natury psychologiczno – społecznej i zdrowotnej, zarówno od strony fizycznej jak i psychicznej.

Coraz częściej spotykamy się ze zjawiskiem uzależnienia od mediów, w szczególności od gier komputerowych i Internetu. W skrajnych przypadkach słyszymy o śmierci osób uzależnionych spowodowanej wyczerpaniem, problemami z sercem, czy odwodnieniem.

Uzależnienie to zależność człowieka od osoby bądź czynności lub rzeczy. Uzależnienie może przybierać dwie formy, fizyczną i psychiczną. Uzależnienie od mediów, a tym samym od gier komputerowych należy do drugiego rodzaju. Osoba uzależniona czuje nieodpartą potrzebę kontaktu z obiektem, od którego jest uzależniona.

Osoby uzależnione nie mogą powstrzymać się od danej czynności, mimo że wywołuje ona negatywne skutki. Uzależnienie od komputera ma podobne symptomy jak uzależnienie od narkotyków czy alkoholu. Objawami, jakie możemy obserwować u osób uzależnionych to: zaburzenia koncentracji uwagi, stany lękowe, fantazjowanie, kłamstwa, osłabienie więzi rodzinnych, słabe nawiązywanie kontaktów społecznych, niepokój czy zanik wrażliwości wobec innych.

Sygnalami ostrzegawczymi przed uzależnieniem od komputera i gier, może być zatracenie poczucia czasu, przedłużanie kontaktu z tym medium, zaniedbywanie obowiązków, w tym szkolnych, bóle kończyn związane ze zbyt długim czasem spędzonym przed monitorem lub bóle głowy.

Rozpatrując uzależnienia od gier komputerowych warto podkreślić, że występują dwa typy uzależnień od tego medium. Pierwsze tzw. uzależnienie pierwotne powoduje

chęć gry w celu efektu pobudzenia. Drugie, to uzależnienie wtórne, w którym gra jest izolacją od rzeczywistości i próbą ucieczki od realnych problemów.

Niekontrolowane, a co za tym idzie, niewłaściwe korzystanie przez dziecko z komputera może prowadzić do wielu schorzeń fizycznych. *Badania prowadzone na świecie stwierdzają związek między wzrostem występujących u dzieci chorób a długotrwałym siedzeniem codziennie przed monitorem.*

Promieniowanie emitowane przez monitor przyczynia się do licznych schorzeń oczu. Wymienić tu można zapalenie spojówek, pieczenie, podrażnienie, łzawienie, osłabienie wzroku czy zespół suchego oka. Coraz częściej badania wykazują powiązanie obrazów widocznych w grach z atakami padaczki. Stąd w instrukcjach do tego typu oprogramowania pojawiają się ostrzeżenia o zagrożeniu epilepsją.

Ciągle przebywanie przed komputerem, powoduje liczne schorzenia stawów, wady postawy, zwiotczenie mięśni, otyłości czy ogólne obniżenie sprawności fizycznej. Gry komputerowe bardzo negatywnie wpływają na układ nerwowy dziecka. Szczególnie oglądanie scen przemocy powoduje stany lękowe, koszmary senne i zwiększoną agresję. Niekontrolowane korzystanie z komputera i gier, w świetle badań, może powodować zwiększone ryzyko schorzeń alergicznych. Innym zagrożeniem jest zaburzenie przemiany materii i wzrost cholesterolu. Związane jest to zapewne z siedzącym charakterem tej formy rozrywki połączonym z niezdrowymi przekąskami. Niestety znaczna większość tych badań jest prowadzona poza granicami Polski. W naszym kraju zainteresowanie tą problematyką jest wciąż niewystarczające.

Rozwój mediów powoduje, że znikają ograniczenia w kontaktach międzyludzkich. W jednej chwili możemy rozmawiać z osobami mieszkającymi na innych kontynentach. Chwilę po jakichś wydarzeniach już wiemy, gdzie i kiedy miały one miejsce. Na bieżąco śledzimy, co się dzieje w Japonii po trzęsieniu ziemi i tsunami. Jednocześnie ta powszechna dostępność do informacji powoduje zanikanie kontaktów interpersonalnych w realnym świecie.

Gry komputerowe oferują młodemu odbiorcy barwny świat fikcji z wykreowanymi, sztucznymi bohaterami. Kontakty z żywymi ludźmi dziecko zastępuje kontaktami z postaciami z gier czy też anonimowymi użytkownikami Internetu. Jak pisze J. Izdebska: *Nowoczesna technologia nie niszczy, nie likwiduje więzi społecznych, ale w sposób zasadniczy zmienia ich formułę. W coraz większym stopniu będą to kontakty kryjące w sobie wiele zagrożeń.* W dobie rozwijających się technologii multimedialnych pojawia się jeszcze jedno zagrożenie. Dla młodego odbiorcy wirtualny

świat może stawać się jego światem dominującym. Młodzi gracze często dłużej przebywają w *towarzystwie* bohaterów gier komputerowych, niż z rodziną. Gry stają się substytutem kontaktów społecznych, zanika więc potrzeba szukania ich w *realu*.

Badania poświęcone wpływowi gier komputerowych na wyniki w nauce są niejednoznaczne. Część badaczy w swoich pracach wykazało negatywny wpływ gier na wyniki uzyskiwane w szkole. Jednocześnie inne badania zaprzeczyły, aby istniał związek między korzystaniem z gier, a szkolnymi osiągnięciami młodych ludzi. Jednocześnie, szwedzcy naukowcy dowiedli, że niekontrolowane korzystanie z mediów przez dzieci, doprowadza do tego, że mają one dużą wiedzę encyklopedyczną. Liczne pojęcia, które dzieci zapamiętały, pozostają jednak bez logicznego powiązania i bez zrozumienia. Niekontrolowany i nadmierny kontakt z mediami może prowadzić do osłabienia aktywności twórczej, zubożenia słownictwa, przyswajania wulgaryzmów i zwrotów niepoprawnych językowo.

Przekazy medialne takie jak filmy, gry komputerowe czy programy telewizyjne nasycone są treściami, które w młodym odbiorcy wywołują niepokój i wzmożone przeżycia emocjonalne. Treści tych programów często nasycone są przemocą. W takiej tematyce celują tzw. *agresywne* gry komputerowe. Jedynym celem i treścią tych programów jest pokazywanie i posługiwanie się przemocą.

Jak dowodzą badania naukowe oraz inne źródła, częste obcowanie z przemocą w mediach powoduje narastanie w młodych odbiorcach zachowań agresywnych i destruktywnych. Dzieci często włączają wulgarnie słownictwo i agresywne zachowania do repertuaru swoich narzędzi w kontaktach interpersonalnych. Takie zachowania wydają się im być bardzo atrakcyjne, nieszablonowe i wyłamujące się ze sztywnych konwenansów narzuconych przez dorosłych. Pojawia się ono głównie w kontaktach z rówieśnikami.

W trakcie gry komputerowej zawierającej przemoc następuje pobudzenie organizmu, przy jednoczesnym braku wyładowania fizycznego, bowiem użytkownik gry najczęściej ćwiczy motorykę i refleks. Aby rozładować agresję człowiekowi potrzebny jest wysiłek fizyczny [...]. Biernie siedząc przed komputerem użytkownik gry komputerowej angażuje agresywną wyobraźnię i uruchamia związane z nią procesy fizjologiczne, co hormonalnie pobudza ciało do walki, w celu naśladowania prezentowanych scen przemocy. Prowadzi to do kumulacji emocji, często agresywnych, a w końcu do realizacji zachowań agresywnych w świecie rzeczywistym w sytuacjach sprzyjającym takim zachowaniom, osłabiając wyuczone uprzednio hamowanie zachowań

agresywnych. Zachowania agresywne stają się zachowaniami „naturalnymi” w określonych sytuacjach. [...] Często w grach wojennych przeciwnikami stają się przedstawiciele innych ras a nawet konkretnych krajów, np. Chińczycy, Irakijczycy czy Afgańczycy, co prowadzi do wskazania wroga i nauki rasizmu.

Liczne badania przeprowadzone przez naukowców potwierdzają zależność między korzystaniem z *agresywnych* gier komputerowych i prezentowaniem agresywnych zachowań w kontaktach interpersonalnych. Dzieci grające w *agresywne* gry czy nawet tylko obserwujące taką rozgrywkę częściej zachowywały się agresywnie w stosunku do rówieśników i przejawiały destruktywne zapędy wobec otoczenia.

Ciekawie prezentują się wyniki badań, które wykazują, że nie stopień agresji, ale długotrwałe jej oddziaływanie powoduje w odbiorcy *nasiąkanie* zachowaniami epatującymi przemocą. Uczestników eksperymentu podzielono na trzy grupy. Pierwsza grupa grała w grę pozbawioną przemocy, druga w grę o średnim jej natężeniu, a trzecia grała w grę bardzo *agresywną*. Badani z drugiej grupy mogli grać najdłużej i to oni prezentowali zachowania znacznie bardziej agresywne niż trzecia grupa.

Z kolei inna teoria mówi, że gry komputerowe pozwalają odreagować stres i agresję. Powoduje to obniżenie napięcia w sposób bezpieczny i kontrolowany. Koncepcja ta nazywa się *katharsis* – oczyszczenie.

Atrakcyjni bohaterowie, występujący w grach bardzo zwiększają prawdopodobieństwo chęci naśladowania ich w życiu realnym. Stają się oni coraz częściej wzorami do naśladowania dla młodych ludzi.

Użytkownicy *agresywnych* gier komputerowych bardzo mocno koncentrują się na sobie i własnych potrzebach. Podobnie jak bohaterowie gier używają otoczenia i ludzi do osiągania własnych celów. Gracze częściej wykazują chęć osiągnięcia sukcesu czy zdobycia dóbr materialnych. Charakteryzuje ich materialistyczne i konsumpcyjne podejście do życia. Taka postawa nazywana jest w fachowej literaturze postawą *mieć*.

Oczywiście można spotkać się i z takimi stwierdzeniami, że gry są wolne od przemocy. One ją tylko pokazują, co zwalnia je od wzbudzania agresji w odbiorcy. Agresję wywołują nie treści prezentowane na ekranie monitora, ale niepowodzenia i konieczność powtarzania po raz kolejny tych samych etapów gry.

Jak widać badania dotyczące wzbudzania przez gry agresywnych zachowań nie są jednoznaczne. Większość naukowców jednak uważa, że długotrwałe obcowanie z przemocą w postaci *agresywnych* gier może prowadzić do niekorzystnych zmian w osobowości młodego człowieka

VI. Narzędzia psychologiczne, którymi posługują się gry komputerowe do wywierania wpływu na użytkowników

Gry komputerowe to zaawansowane technologicznie programy multimedialne. Ich atrakcyjność wiąże się z interakcją. Posiadają one jednak cały szereg ukrytych mechanizmów, które wpływają niekorzystnie na osobowość gracza.

Pod względem wpływów wychowawczych możemy rozróżnić: podawanie wzorów, nadawanie znaczeń emocjonalnych, trening i prowokacja sytuacyjna. O ile dwa pierwsze odnoszą się tylko do telewizji, to dwa ostatnie mają swoje zastosowanie w grach komputerowych.

Inny podział tych samych mechanizmów zaproponowała M. Toeplitz – Wiśniewska wymieniając: hipotezę katharsis, omówioną wyżej, hipotezę desensytyzacji – odwrażliwienia (gracz obojętnieje względem aktów przemocy) i hipotezę społecznego uczenia się – poprzez obserwację, naśladowanie i powodzenie w podjętych działaniach utrwala się zachowanie agresywne.

Media eksponują często negatywne wzorce zachowań, Dzieci obcujące z takimi treściami, przyswajają sobie sposoby postępowania negatywnych bohaterów. Dowiadują się też, w jakich sytuacjach takie zachowania występują. Nie można jednak jednostronnie podchodzić do problemu. Siła oddziaływania mediów jest duża, ale nie należy zapominać o innych czynnikach warunkujących. Należą do nich indywidualne predyspozycje odbiorcy: płeć, wiek, zainteresowanie oglądanym programem, stopień potrzeby identyfikacji z bohaterem oraz stopień realizmu pokazywanych scen. Podawanie wzorców ma spowodować w odbiorcy chęć powtórzenia danych czynności i zachowań. Łatwo jest wpłynąć na dziecko, by naśladowało ulubionego bohatera. Sposób przedstawiania agresji w grach komputerowych skłania do przypuszczeń, że jest ona najłatwiej przyswajalna, ze względu na mechanizmy i kontekst opowiadanej historii (działamy w obronie świata, realizm rozgrywki itp.).

W modelowaniu ważne są konsekwencje ponoszone przez modela. Jeżeli korzysta on z przemocy i odnosi z tego tytułu korzyści, prawdopodobnie obserwator będzie go naśladował. Jeżeli model zostanie ukarany, chęć do naśladowania spadnie. W *agresywnych* grach komputerowych przemoc jest nagradzana. Bohater używa przemocy w szczytnym celu, a dodatkowo silny i sprawny, jest atrakcyjny dla gracza. *Mechanizm*

modelowania w grze komputerowej jest bardzo silny. Wiąże się to z interaktywnym charakterem przekazu komputerowego i głęboką identyfikacją z bohaterem.

Kolejnym mechanizmem jest nadawanie znaczeń emocjonalnych. Wiąże się zazwyczaj pewne emocje z określonymi sytuacjami. Odczuwamy współczucie, gdy widzimy kogoś smutnego. Media nasycają swoje przekazy emocjami, przez co prowokują je u odbiorców. Ważne jest, aby łączyć odpowiednie emocje z odpowiednimi sytuacjami. *Agresywne* gry komputerowe niosą ze sobą olbrzymi ładunek emocjonalny. Gracz przeżywa złość, strach, frustrację, gniew i zadowolenie z ukończenia trudnej misji, polegającej na zabicie przeciwnika. Przemoc jest zjawiskiem złym, które powinno rodzić sprzeciw i niechęć. Zamiast nich pojawia się radość. Następuje nieodpowiednie powiązanie sytuacji i emocji jej towarzyszących.

Obcując z przemocą w mediach, dzieci się z nią oswajają. Początkowo drastycznym scenom towarzysza silne emocje. Z czasem jednak dziecko obojętnieje i przyzwyczaja do tego typu bodźców. Potrzeba znacznie brutalniejszych doniesień medialnych, aby wzbudzić w nim emocje. Takie zachowanie przenosi się do świata realnego. Osoby obcujące z przemocą w mediach nie są w stanie prawidłowo zareagować na krzywdę, której są świadkami. W *agresywnych* grach komputerowych zjawisko przemocy jest wszechobecne. Bohater stosuje przemoc, jego towarzysze również, a przeciwnicy chcą bohatera unicestwić. Tłem tych dramatycznych wydarzeń są często lochy, zrujnowane miasta, podejrzone dzielnice, cmentarze, świątynie pełne symboli odnoszących się do przemocy czy opuszczone bazy kosmiczne pełne dziwnych istot, tajemniczych i niepokojących odgłosów. Gry komputerowe bardziej niż inne media odwracają użytkownika, ponieważ są interaktywne i posiadają mechanizm powtarzalności rozgrywki. Ciągłe powtarzanie aktów przemocy powoduje potrzebę obcowania z tytułami o coraz większym ładunku agresji w celu emocjonalnego pobudzenia.

Warto również zwrócić uwagę na zjawisko odwrotne odwracaniu, a mianowicie nadmierne uwrażliwienie na pojawiające się myśli nacechowane przemocą i agresją. Mogą one, działając na wyobraźnię, zwiększyć ryzyko wystąpienia zachowań niepożądanych.

Media niezwykle silnie wpływają na kształtowanie schematów poznawczych. Znacznie bardziej podatne na wzory zachowań prezentowane w filmach, programach telewizyjnych czy grach są dzieci. Z racji nieukształtowanej w pełni psychiki i braku doświadczenia nie potrafią prawidłowo *filtrować* przyswajanych wiadomości. Przez to dochodzi do przenoszenia skryptów zachowań z mediów do życia realnego. Często

zachowania te są nieodpowiednie i przesyczone agresją. Zdarza się, że dziecko nie jest w stanie odróżnić fikcji od prawdy. Na tym tle dochodziło do licznych tragedii. Oto kilka przykładów. *W styczniu 1981 roku na południu Polski 6 – letni chłopiec wyskoczył z trzeciego piętra. Był sam w domu, ktoś zadzwonił do drzwi, bał się. Wyskoczył, ponieważ był przekonany, że tak jak Batman zatrzyma się metr nad ziemią. Dwie uczennice szkół wrocławskich mordują swoją koleżankę według prawdopodobnie scenariusza obejrzanego filmu [...]. Po tym tragicznym wydarzeniu stwierdzają zdziwione, że umierała ona inaczej jak na ekranie telewizora. Chłopiec skonfliktowany ze swoim ojczymem morduje go w taki sposób, jak to było na filmie.* Przykłady te mogą świadczyć o tym, że niebezpieczeństwo uczenia się z ekranu i przenoszenie zapamiętanych i wyuczonych działań do życia realnego jest duże. Nawet w licznych bajkach, szczególnie tak lubianych przez dzieci, produkcjach japońskich jedynym sposobem rozwiązywania konfliktów jest przemoc.

Agresywne gry komputerowe są znakomitymi trenerami zachowań przepełnionych przemocą. Przechodząc kolejne etapy gry utrwalone zostają pewne mechanizmy. Jeżeli gracza spotka niepowodzenie, może on dany etap powtórzyć. Gry komputerowe wymagają skupienia uwagi na bohaterze i czynnościach, jakie wykonuje. To powoduje, że trening negatywnych zachowań jest jeszcze efektywniejszy.

Wszechobecna przemoc w mediach powoduje, że młodzież obcująca w nadmiarze z tymi środkami przekazu uważa przemoc za coś akceptowalnego społecznie. Gry komputerowe to przekonanie kształtują znacznie silniej, dzięki wspomianej już kilkakrotnie, interaktywności przekazu. *Agresywne gry prezentują świat zły, w którym zewsząd czyha na bohatera niebezpieczeństwo. Należy się więc przed tym bronić, stosując oczywiście przemoc. Ćwicząc takie zachowania gracze, chcąc nie chcąc, uczą się pokonywać trudności i problemy poprzez agresję i destrukcję. Postrzeganie przez nich świata realnego i ludzi w nim żyjących może stawać się coraz bardziej zniekształcone. Badania wskazują, że [...] dzieci cechujące się zachowaniem agresywnym oglądają dużo widowisk telewizyjnych z przemocą i to znacznie więcej niż dzieci mniej agresywne; mocno identyfikują się z oglądanymi agresywnymi charakterami; często doświadczają żywych i bogatych wyobrażeń o treści agresywnej; przejawiają przy tym wyraźne przekonanie, oglądana w telewizji przemoc występuje rzeczywiście w życiu (nie jest tylko fikcją); co więcej, że zachowania agresywne są normą. Niektóre osoby miały potrzebę agresji silnie zakodowaną, a obejrzenie jej na ekranie telewizora tylko ją uaktywniło. Ten schemat sprawdził się wielokrotnie przy*

analizowaniu zabójstw dokonanych przez dzieci na swoich rówieśnikach. Próbowaly one wprowadzić w czyn skrypty zaobserwowane w filmie, czy grze komputerowej.

Badania dowodzą, że agresywne gry komputerowe powodują wzrost pobudzenia fizjologicznego organizmu. Gracz może dawkować stopień pobudzenia poprzez zwiększanie lub zmniejszanie stopnia trudności. Gry stawiają użytkownika w sytuacji problemowej, którą należy rozwiązać, jeżeli chce się bawić dalej. Innymi słowy w grach zastosowany jest mechanizm prowokacji sytuacyjnej. *Pobudzenie emocjonalne nasila oddziaływanie prowokacji i równocześnie osłabia poznawczą kontrolę zachowania. Przy umiarkowanym poziomie pobudzenia reagowanie na prowokację regulowane jest poznawczo. Wzrost pobudzenia powoduje jednak dezorganizację procesów myślenia, a zachowanie zaczyna być regulowane przez wyuczone nawyki oraz zautomatyzowane reakcje na bodźce.*

Wszystkie mechanizmy, którym poddawany jest użytkownik *agresywnych* gier komputerowych powodują wzrastanie tendencji destruktywnych. Jednocześnie minimalizowane są tendencje konstruktywne. Będąc poddany działaniu narzędzi, którymi operują media, a więc i *agresywne* gry komputerowe, odbiorca podświadomie przyjmuje pewne modele sytuacji i zachowań. Zazwyczaj są to modele destruktywne, a więc agresja i przemoc jako sposoby na interakcję z innymi ludźmi oraz jako klucz do rozwiązania napotykaných problemów. Osoby takie charakteryzują się instrumentalnym traktowaniem otaczających ich ludzi, chęcią gromadzenia jak największej ilości dóbr materialnych, dążeniu do zaspokajania swoich potrzeb (często kosztem innych) oraz brakiem poszanowania dla otoczenia i przyrody.

Zakończenie

Gry komputerowe należą do grupy mocno rozwijających się mediów. Branża związana z grami przynosi coraz większe zyski. Powstają liczne studia, próbujące swoich sił w tej dziedzinie rozrywki. Jednocześnie ta forma spędzania wolnego czasu zyskuje z roku na rok coraz szerszą grupę użytkowników.

Historia tego typu oprogramowania sięga lat 60 ubiegłego stulecia. Pierwsze produkcje były niezwykle prymitywne. Jednak wraz z rozwojem technologii informatycznych, rozwijał się przemysł związany z grami. Powstawały nowe urządzenia, nośniki i podzespoły, które pozwalały na tworzenie coraz bardziej zaawansowanych programów.

Wśród gier zaczęły się wyodrębniać różne style i rodzaje rozgrywki. Obecnie wykorzystują one z powodzeniem Internet, pozwalając bawić się z wieloma uczestnikami rozgrywki jednocześnie.

Szybko postępująca *technologizacja* życia powoduje, że otaczamy się licznymi urządzeniami dającymi nam dostęp do mediów. Komputer jest jednym z nich. Dzięki niemu mamy dostęp do Internetu, ale też możemy obejrzeć film, program telewizyjny, posłuchać muzyki czy radia. Możemy też pograć w gry komputerowe. Najczęściej po tę formę rozrywki sięga młodzież dorastająca, a wśród niej chłopcy.

Gry komputerowe stały się tak popularnym medium, że inne media zaczynają sięgać po znane gry lub ich bohaterów. Coraz częściej widzimy w kinie światy i postaci obecne dotychczas tylko na ekranie monitora. Następuje też proces odwrotny. Gry wykorzystują znane motywy i tytuły filmów i książek. Znane postaci, związane z mediami i sztuką, chętnie angażują się w produkcję i promocję gier komputerowych. Organizowane są zloty i turnieje fanów określonych tytułów.

Niezwykle duża i wciąż rosnąca popularność gier komputerowych wynika z ich interakcyjności. Możliwość ingerowania w to medium, a nie bycie biernym odbiorcą, przysparza grom rosnące rzesze zwolenników. Jednocześnie możemy bawić się sami. Komputer dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu zastąpi towarzysza zabaw. Innym powodem, dla którego dzieci i młodzież częściej sięgają po gry komputerowe, jest malejąca alternatywa dla tej formy rozrywki. Nie bez znaczenia pozostaje presja środowiska. Młody człowiek zaczyna grać, aby mieć wspólny temat do rozmów z

rówieśnikami. Jeszcze innym powodem tej popularności jest łatwy dostęp do sprzętu komputerowego i gier.

Istotnym elementem świata kreowanego przez media jest przemoc. Liczne doniesienia o kolejnych wojnach, konfliktach czy zamachach spowodowały, że przestajemy zwracać na nie uwagę.

Gry komputerowe bardzo często poruszają tematykę związaną z przemocą. Bohaterowie takich gier mają jeden cel – zabić wszystkich wrogów, aby dotrzeć do celu i samemu przeżyć. Posługują się w tym celu całym arsenałem mniej lub bardziej realistycznych broni. Akcja toczy się zazwyczaj w ponurych lokacjach, okraszonych niepokojącymi dźwiękami i *ciężką, pulsującą* muzyką. Wszystko po to, aby gracz lepiej wczuł się w klimat opowieści.

Niekontrolowane obcowanie z mediami może prowadzić do różnych problemów zdrowotnych. Przede wszystkim należy kontrolować, co ogląda młody człowiek, ile czasu na to poświęca i kiedy to robi. Zalew informacyjny może prowadzić do zatracenia świadomości, co jest prawdą, a co fikcją.

Należy pilnować, aby dziecko, korzystające z gier nie popadło w uzależnienie. Objawy są dokładnie takie same jak w przypadku innych uzależnień.

Spędzanie wielu godzin dziennie przed komputerem może prowadzić do licznych schorzeń. Szczególnie narażone są oczy. Występują też schorzenia stawów, wady postawy, zwiotczenie mięśni, alergie, zaburzenia przemiany materii mogące prowadzić do otyłości, czy zwiększenia cholesterolu we krwi oraz ogólne obniżenie sprawności fizycznej. Dzieci spędzające dużo czasu przed komputerem mogą być bardziej nerwowe.

Rozwój mediów i postęp w dziedzinie komunikacji spowodował rozluźnienie się więzi społecznych. Młodzi ludzie nie potrzebują fizycznego kontaktu z rówieśnikami. Wystarczy, że włączą komputer, *wejdą* do Internetu i mogą rozmawiać, z kim chcą. Rodzi to pewne niebezpieczeństwo nadużywania tego medium przez przestępców czy pedofilów. Często zdarza się, że realny świat zastąpiony zostaje światem z gier komputerowych, a realni przyjaciele tymi z ekranu monitora.

Media to skarbnica wiedzy, do której dzieci mają bardzo łatwy dostęp. Korzystając z niej gromadzą wiele informacji, ale ich nie potrafią przetworzyć. Do tego potrzebne jest doświadczenie. Dorośli powinni selekcjonować dobór informacji, które przyswaja dziecko.

Badania naukowców nie są jednoznaczne, co do postępów w nauce, a korzystania z komputera i gier komputerowych. Część z nich dowodzi, że intensywne poświęcanie się grom wpływa na gorsze wyniki w nauce, część z kolei dowodzi, że nic takiego nie ma miejsca.

Natomiast większość naukowców jest zgodna co do tego, że agresywne treści w mediach, a co za tym idzie i w grach komputerowych mają negatywne przełożenie na funkcjonowanie takich osób w społeczeństwie.

Gry komputerowe, jako programy cechujące się interaktywnością dysponują szerokim wachlarzem mechanizmów, dzięki którym wpływają na użytkownika i kształtują pewne zachowania, a co za tym idzie osobowość ludzi młodych. Modelowanie, odwrażliwienie, warunkowanie sprawcze, kształtowanie schematów poznawczych czy pobudzanie oddziałują na gracza niepostrzeżenie. Jeżeli jest to gra *agresywna*, użytkownik będzie kształtowany przez dekonstruktywne bodźce w niej występujące.

Rynek gier komputerowych się rozrasta. Znajduje się na nim wiele tytułów o dużym natężeniu agresji i przemocy. Naszym obowiązkiem, jako osób dorosłych i ukształtowanych jest kontrola nad tym, w co grają nasze dzieci. Tylko w ten sposób zapewnimy im w miarę bezpieczne poruszanie się w świecie mediów. Odpowiedni dobór rodzajów gier, treści medialnych oraz właściwe rozplanowanie czasu, który pozwolimy spędzać przy komputerze, pozwoli uchronić młodych ludzi przed wszystkimi negatywnymi skutkami, jakie niosą ze sobą media. Wymaga to od nas zaangażowania i chęci poznania multimedialnych i technologicznych ścieżek, którymi nasze dzieci poruszają się swobodnie, a na których my jesteśmy często daleko za nimi.

Bibliografia

Opracowania

1. *Arcania. Gothic 4. Instrukcja*, Warszawa 2010
2. Białokoz – Kalinowska J., Piotrowska – Jastrzębska J., *Zagrożenia zdrowotne wynikające z nieracjonalnego korzystania z komputera przez dzieci i młodzież*, [w] *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa. Komputer i Internet w życiu dziecka i obraz jego dzieciństwa*, T. 2, Białystok 2005
3. Braun – Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000
4. Chwaszcz J., Pietruszka M., Sikorski D., *Media*, Lublin 2005
5. Dudek W., *Nowe media a kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego*, [w] *Środki masowego komunikowania się a społeczeństwo*, Katowice 2006
6. Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, Warszawa 2006
7. Frątczak A., *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*, Kielce 1996
8. Gajda J., *Edukacja bez granic. O środkach masowego przekazu*, Lublin 1992
9. Gajda J., *Media w edukacji*, Kraków 2002
10. Goban – Klas T., *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, Warszawa 2005
11. Grochulska J., *Agresja u dzieci*, Warszawa 1993
12. Groenwald M., *Dorośli wobec zagrożeń stwarzanych dziecku przez media*, [w] *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*, T. 1, Białystok 2005
13. Hopfinger M., *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa 1997
14. Jzdebska J., *Miejsce i funkcje wychowawcze środków masowego oddziaływania w czasie wolnym dzieci*, Białystok 1981
15. Jzdebska J., *Dziecko w świecie mediów elektronicznych*, Białystok 2007
16. Jędrzejko M., *Zabijanie jako zabawa – na przykładzie gier komputerowych i sieciowych*, [w] *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, Toruń 2008
17. Krzystanek K., *Postacie gier komputerowych jako modele zachowań współczesnej młodzieży szkolnej*, [w] *Szkoły, nauczyciele, uczniowie*, Radom 2004
18. Laniado L., Pietra G., *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Kraków 2006

19. Okoń W, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1984
20. Ranschburg J., *Lęk, gniew, agresja*, Warszawa 1993
21. Rostowski J., *Psychologiczne uwarunkowania wpływu oglądania przemocy w telewizji na agresywne zachowania młodzieży*, [w] *Zagrożenia życia rodzinnego*, Łódź 2003
22. Skorny Z., *Dziecko agresywne – objawy, przyczyny, przeciwdziałanie*, [w] *Vademecum dla rodziców*, Warszawa 1987
23. Szewczuk W. red., *Słownik psychologiczny*, Warszawa 1985
24. Toeplitz – Winiewska M., *Gry komputerowe a agresywność młodzieży*, [w] *Przestępczość nieletnich. Dziecko jako ofiara i sprawca przemocy*, Warszawa 2006
25. Ulfik – Jaworska I., *Komputerowi mordercy*, Lublin 2005

Prasa

1. A. Banaszkiwicz, *Z badań szwedzkich nad oddziaływaniem telewizji na dzieci*, *Przekazy i Opinie*, nr 3, r. 1991
2. Heusman L. R., *Przemoc na ekranie i przemoc prawdziwa*, *Edukacja Medialna*, nr – 3, r. 2002
3. S. Juszczak, *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, *Edukacja i dialog*, nr 220 – 221, r. 2010
4. Kalisz J. *Dzieci agresywne wymagają szczególnej troski*, *Wychowanie w Przedszkolu*, nr 7 – 8, r. 1983
5. Kwiatkowski M.S., *Gry komputerowe – wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, *Pedagogik@ Mediów*, nr 1, r. 2005
6. Laszkowska J. *Niebezpieczne gry z myszką*, *Edukacja i Dialog*, nr 4, r. 2001
7. Przeclawska A., *Przestrzeń życia człowieka, między perspektywą mikro a makro*, *Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze*, nr 3, r. 1998
8. Sokołowski M., *Ekrany agresji*, *Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze*, nr 1, r. 1991
9. Szymańska J., *Komputer jako narkotyk*, *Remedium*, nr 10, r. 2002

Strony internetowe WWW

1. <http://www.mediatronik.com.pl/2768/artukul/definicja-gry-komputerowej.html> - dostępna w dniu 14. 03. 2011
2. <http://www.gamestar.pl/news/137511/Ponad.10.milionow.graczy.World.of.Warcraft.oficjalnie.html> – dostępna w dniu 19. 03. 2011
3. <http://www.egu.org.pl/> - dostępna w dniu 19. 03. 2011
4. http://pl.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game - dostępne w dniu 19. 03. 2011
5. <http://mmoziin.pl/zin/numery/EZinNr4/wpywgiermmonagracza.html> - dostępne w dniu 19. 03. 2011
6. <http://www.pegi.info/pl/> - dostępna w dniu 19 .03. 2011
7. <http://www.gamespot.com/news/2644713.html> - dostępna w dniu 21. 03. 2011