

Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe

*Sylwester Bębas**

Wprowadzenie

Obecnie szeroko pojęte media stały się integralną częścią codzienności współczesnego człowieka. To zjawisko wiąże się z wieloma korzyściami, ale niesie także wiele zagrożeń. Coraz częściej wspomina się o konieczności zamierzonej edukacji medialnej, dzięki której już najmłodszy członek społeczeństwa będą mogli korzystać z mediów selektywnie, krytycznie i bezpiecznie. Przypuszczać należy, że mass media, a przede wszystkim cyberprzestrzeń nie ułatwią dziecku nabywania postaw prospołecznych, rozwijania więzi wspólnotowych, bezpośredniego dialogu, komunikacji interpersonalnej. Przeciwnie, tworzą one wiele sytuacji, które prowadzą do osłabienia więzi między ludźmi (Tomsia 2008, s. 19-20; Izdebska 2004, s. 382-383; Marynowicz-Hetka 2007, s. 650-660). Młody człowiek, ciekawy świata otrzymuje nieograniczony dostęp do różnych treści, również kierowanych wyłącznie dla osób dorosłych. Tworzy się w ten sposób specyficzna świadomość medialna, prowadząca do relatywizmu poznawczego, moralnego, a w konsekwencji do biernej, konsumpcyjnej postawy, ślepego naśladownictwa, agresji (Szpringer, Horecka-Lewitowicz, Czerwiak, Laurman-Jarząbek 2008, s. 35-39).

Zjawisko gier komputerowych budzi obecnie niezwykle silne emocje, zarówno u dzieci, młodzieży jak i dorosłych. Gry komputerowe wprowadzają nas w ciekawy, atrakcyjny, dynamiczny, pełen przygód i niespodzianek świat wirtualny oraz stanowią coraz bardziej znaczący element spędzania wolnego czasu. Stały się integralną częścią i ważnym elementem życia wielu młodych

* Wyższa Szkoła Handlowa w Radomiu

ludzi. Z jednej strony gry komputerowe są odbierane jako nowoczesna i bardzo atrakcyjna zabawa, pozwalająca przeżyć wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie. Z drugiej strony gry często przerażają ogromnym ładunkiem przemocy, budząc niepokój negatywnego wpływu tych treści na rozwój dziecka. 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.

Ponadto podczas zabawy grą komputerową obecność drugiego człowieka, towarzysza zabawy staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje go komputer. Wszystkie te cechy sprawiają, że gry komputerowe dostarczają dziecku silnych przeżyć i doświadczeń, angażują emocjonalnie i nie dają uczucia nudy” (Ulfik-Jaworska 2002, s. 12). Wiele z gier polega na udziale samotnego gracza w walce z grupą przeciwników i zastawianiu na nich (lub unikaniu) pułapek. W tych grach nie ma empatii, przyjaźni, koncyliacyjności, dialogu, rozmowy. Gracz zwykle gra w pojedynkę, przemieszczając się między ciemnymi korytarzami i lochami zamków. Używa niebezpiecznych narzędzi w celu zabicia przeciwnika. Głównymi elementami walki są krew i ból. Częsty kontakt z takimi grami powoduje, że z biegiem czasu u dziecka zaciera się dystans między wykreowanym przez komputer światem a rzeczywistością (Boroń, Zyss 1998, s. 14). Badania nad oddziaływaniem gier zawierających przemoc jednoznacznie pokazują, iż zaangażowanie w tego rodzaju gry podwyższa poziom agresywności graczy (Braun-Gałkowska 2000; Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska 2002).

Pojęcie gier komputerowych

Gra komputerowa to „program komputerowy, tj. zestaw poleceń zrozumiałych i wykonywanych przez procesor. Uzyskana w ten sposób elastyczność pozwala na uruchamianie wielu różnorodnych gier o charakterze rozrywkowym lub edukacyjnym na tym samym zestawie komputerowym” (Skrzypczak 1998, s. 74-75). S. Łukasz podaje definicję gry komputerowej, utożsamiając ją z grą wideo: „gra wideo jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji genero-

wanymi 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” (Łukasz 1998, s. 75). Na uwagę zasługuje „technologiczne” ujęcie, według którego gra komputerowa to: „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami” (Łukasz 1998, s. 11).

G. H. Mead wyróżnia trzy etapy zabaw, jakie pokonują dorastające dzieci, podczas których w interakcji z innymi współuczestnikami gry uczą się zachowań społecznych. Te etapy to:

- „imitacja – dziecko naśladuje dorosłych, gracze-nowicjusze naśladują bardziej doświadczonych kolegów
- odgrywanie ról – gracz zaczyna koncentrować się na sobie, angażuje się w indywidualne odgrywanie roli
- współdziałanie z innymi graczami – pojawia się potrzeba włączania do gry innych osób, dokonywanie podziału zadań” (Filiciak 2006, s. 17).

Obecnie wymienia się następujące cechy gry komputerowej:

- odrębność i ograniczoność w czasie
- podporządkowanie ograniczającym regułom
- intensywność i energiczność
- powtarzalność
- bezinteresowność – ponieważ nie służą zaspokajaniu życiowych konieczności
- dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji: czy chce grać, czy nie
- charakter rywalizacyjny (Łukasz 1998, s. 13).

Komputer może być przez użytkownika traktowany jako swego rodzaju partner do gry, „elektroniczny przyjaciel”, który z perspektywy gracza posiada następujące cechy (Sikorski 2013):

- „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 nie okazywaniem złości i rozczarowaniem
- daje poczucie władzy graczowi, który sam decyduje o rozpoczęciu lub zakończeniu gry
- stanowi uciezkowy „idealny” świat dla gracza, w którym ma on możliwość realizacji swoich marzeń i pragnień
- interpretacja przegranej lub wygranej z komputerem może być zawsze pozytywna (przegrałem, ale tylko z maszyną lub wygrałem 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
- płeć nie ma znaczenia, bo sam gracz decyduje jaką rolę wybiera dla siebie – kobiecą czy męską
- daje możliwość rozładowania emocji w aktywny sposób bez ponoszenia znaczących konsekwencji swoich czynów
- daje możliwość zaspokajania różnych popędów i potrzeb (np. agresji, potrzeby więzi, popędu seksualnego) z dowolnie wykreowanym partnerem na ekranie”.

Rodzaje gier komputerowych

Gry komputerowe są bardzo atrakcyjną i powszechną formą spędzania czasu wolnego przez dzieci, młodzież, a także wielu dorosłych. Szczególnie popularne są gry sieciowe rozgrywane w internecie pomiędzy setkami, a czasem tysiącami graczy jednocześnie. W przeciwieństwie do czytania książki czy oglądania filmu, kiedy odbiorca jedynie biernie towarzyszy akcji, gry komputerowe dają poczucie kontroli nad sytuacją oraz możliwość wpływu na losy bohaterów.

Wspólną cechą wszystkich gier komputerowych jest zatem istnienie monitora, dzięki któremu możliwe jest spostrzeganie przestrzeni określonej przez scenariusz danej gry. Drugim elementem są wszelkiego rodzaju manipulatory, za pomocą których można ożywić teren gry, wprowadzając do niej element ruchu. Pozwalają one na przemieszczanie się w wyimaginowanej przestrzeni, dotykanie i posługiwanie się przedmiotami świata gry bądź uruchamianie dodatkowych opcji określanych przez program gry (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska 2002, s. 13).

Współczesne gry komputerowe składają się z wielu gatunków, co sprawia, że są jeszcze bardziej atrakcyjne dla gracza. Czasami trudno nawet określić jaki gatunek reprezentuje dana gra. W literaturze możemy spotkać się z różną klasyfikacją gier komputerowych. Do podstawowych gatunków możemy zaliczyć: gry przygodowe, gry zręcznościowe, wyścigi i gry sportowe, gry symulacyjne, gry strategiczne, gry RPG, gry akcji, gry logiczne, gry edukacyjne (Faibel 2006, s. 69).

Według (Filiciaka 2006, s. 74) gry sieciowe można podzielić ze względu na:

- a) integrację wieloosobowej gry sieciowej: opcjonalny tryb gry wieloosobowej, gra tylko wieloosobowa
- b) technologię: obsługiwane przez przeglądarkę internetową, peer-to-peer: zdecentralizowana sieć, każdy komputer może funkcjonować jako serwer, centralny serwer sterujący połączeniami graczy
- c) gatunki: akcja/ zręcznościowe, strategie, przygodowe, symulacje, role-playing
- d) przeznaczenie: wyimaginowane środowiska, laboratoryjne środowiska, rozrywkowe
- e) model biznesowy/ sposób dystrybucji: płatny program/gra wieloosobowa za darmo, płatny program/ miesięczny abonament, bezpłatny program + abonament, opłata za każdą grę, opłata za dodatkowe epizody, funkcje.

Wśród gier komputerowych występuje dość duże zróżnicowanie. Inna typologia wyróżnia następujące ich rodzaje (Chwaszcz, Pietruszka, Sikorski 2005, s. 30-33):

- a) symulacyjne (jak najdokładniej oddające realia poruszania się jakimś pojazdem lub też symulujące działania komandosów, policji itp.)

b) strategiczne (wymagające planowania, zarządzania, opracowywania taktyki jak i pewnej zręczności manualnej, a ich tematyka dotyczy m.in.: konfliktów zbrojnych lub strategii ekonomicznych np. „Cywilizacja”, „Kapitalizm”

c) zręcznościowe (preferujące przede wszystkim refleks i sprawność w posługiwaniu się joystickiem, myszą lub klawiaturą)

d) przygodowe (dominuje w nich fabuła oraz wykonywanie rozmaitych czynności prowadzących do rozwiązywania zagadek)

e) fabularne (gracz tworzy własną postać, dla której wybiera określoną profesję, np. czarodzieja, wojownika, a następnie rozwija u niej potrzebne cechy i umiejętności w toku gry)

f) logiczne (wymagają głównie logicznego myślenia i w dużej mierze są swoistym przeniesieniem na ekrany monitorów znanych łamigłówek lub zadań logicznych. W celu podniesienia atrakcyjności konstruowanych gier łączy się niekiedy wymienione gatunki (powstają np. gry logiczno-zręcznościowe lub przygodowo-fabularne).

Istnieją także gry, których nie można zakwalifikować do żadnej z tych grup, ponieważ łączą w sobie cechy kilku gatunków. Są to tak zwane gry sieciowe, których nośnikiem jest internet. Podstawowa różnica między grami sieciowymi, a pozostałymi grami komputerowymi dotyczy liczby graczy. W tradycyjnych grach komputerowych ogranicza się ona maksymalnie do dwóch osób, zaś w grach sieciowych liczba graczy jest nieograniczona. Wyróżnia się dwa rodzaje gier sieciowych: pierwsze to zwykłe gry komputerowe dostosowane do gry wieloosobowej, drugie to MUD-y (*Multi User Dungeon* – „loch dla wielu użytkowników”). Akcja tej drugiej grupy gier rozgrywa się w podziemiach i stanowi połączenie tradycyjnej gry tekstowej ze stolikowymi systemami *Role Playing Games*, gdzie udział biorą gracze z całego świata (Filiciak 2006, s. 70).

Graczy komputerowych można podzielić na trzy grupy: *power gamers*, *casual gamers* oraz *graczy okazjonalnych*. *Power gamers* to zazwyczaj gracze z zacięciem sportowym. Biorą oni udział w różnych lokalnych lub internetowych turniejach, traktują grę ambicjonalnie i z dużym zaangażowaniem. Przez swą grę starają się zyskać sławę i należny zwycięzcy szacunek wśród innych graczy. W ten sposób mogą również zarabiać pieniądze. Mianem *casual gamers* określa się graczy, którzy regularnie grają w gry komputerowe w wolnych

chwilach. Gracze ci posiadają duży zasób wiedzy fachowej, czytają czasopisma komputerowe oraz znają każdą grę. Poprzez trening rozwinęli w sobie manualne umiejętności, które są niezbędne do szybkiego rozegrania każdej gry. Do ostatniej grupy, zwanej graczami okazjonalnymi zalicza się osoby, które mogą z zaangażowaniem i pasją grać przez kilka dni, tygodni, a potem miesiącami nie zajmować się w ogóle komputerem. Nie muszą wykazywać się jakąś ogromną sprawnością oraz jest im obojętne, ile czasu potrzebują na realizację danego zadania. Im dłużej trwa gra, tym większą czerpią z niej przyjemność. Prócz gry w czasie wolnym wykonują wiele innych zajęć (Feibel 2006, s. 56-57).

Negatywne konsekwencje nadmiernego zaangażowania w gry komputerowe

Gry komputerowe są niewątpliwie fascynującą sferą kultury sytuującą się na styku obszaru skomplikowanej techniki informatycznej, bardzo obecnie rozbudowanego rynku komercyjnego, w którym zyski sięgają setek milionów dolarów oraz przestrzeni estetycznej.

Gry komputerowe wykazują ogromną siłę oddziaływania na swych odbiorców, ponieważ są one (Ulfik-Jaworska 2006, s. 36-38):

- przekazem osobowym, często zwielokrotnionym, bo przedstawiającym wiele postaci
- oddziaływaniem wielokanałowym (przez dwa najważniejsze receptory: wzrok i słuch)
- oddziaływaniem na procesy świadome i podświadome (poznawcze, emocjonalne i motywacyjne). Media te, posługując się systemem informacyjnych i emocjonalnych wzmocnień, kształtują w psychice młodego odbiorcy względnie stałe sposoby poznawczego i emocjonalnego reagowania oraz tendencję do podejmowania określonych zachowań zgodnie z mechanizmami identyfikacji, naśladownictwa i modelowania
- oddziaływaniem silnie przyciągającym uwagę, dostarczającym łatwej rozrywki; uczą bierności i umysłowego lenistwa.

Gra komputerowa może wzbudzać silne emocje. Emocje następują szybko po sobie, mogą prowadzić do tego, że żadna nie jest głębiej przeży-

ta i w rezultacie powodują tylko poczucie ogólnego pobudzenia i oszołomienia. Trening jest powtarzaniem czynności powodującym wyuczenie się ich i przyzwyczajenie do ich wykonywania. Gracz nabiera wprawy w posługiwaniu się komputerem, ćwiczy koordynację wzrokowo-słuchową, a jednocześnie wielokrotnie zadaje cierpienie i dokonuje zabójstw. Agresja, której gracz się uczy, może być przeniesiona później do realnego życia. Prowokacja sytuacyjna polega na stwarzaniu sytuacji wymagającej od dziecka samodzielnego rozwiązywania problemu i własnej aktywności. W grach komputerowych sytuacją wymuszoną przez ich reguły jest zasada stosowania przemocy. Przemoc jest nagradzana przez sukces osiągnięty w grze. Gracz identyfikuje się z agresorem i wygrywa, jeżeli skutecznie stosuje przemoc, a powtarzając to wielokrotnie nabywa w niej wprawy i przyzwyczajają się do niej (Gurycka 1979, s. 30-34).

Ponadto 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 itp., za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty w rozgrywce. Przemoc stosowana w grach pozwala na osiąganie sukcesów, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Agresywne zachowania są kojarzone z nagrodą i przyjemnością. Podczas zaangażowania w tego rodzaju gry dziecko dowiaduje się, że zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne. Granica między dobrem a złem powoli ulega rozmyciu (Grossman 1999, s. 13-15).

Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę młodego człowieka jest ogromne. Problem w tym, by oddziałując nie skierować odbiorcy na niewłaściwy tor, by wykorzystując przekaz, odbiorca nie wypaczał jego znaczenia, by miał świadomość, gdzie kończy się realizm, a zaczyna fikcja. Ludzie mediów, twórcy przekazów pomyśleli o tym, by odpowiednio zabezpieczyć gracza przed negatywnym wpływem przekazu. Wprowadzono znaki, teksty, ograniczenia wiekowe itp. Niestety, nie są one respektowane i przestrzegane przez dalsze ogniwa medialnego łańcuszka biznesu – dystrybutorów, sprzedawców, odbiorców itd. Wiadomo że media, w tym gry komputerowe, nie tylko informują i odtwarzają rzeczywistość, lecz także kreują zachowania i postawy ludzkie (Raś 2000, s. 161-172).

J. Izdebska (2003, s. 342) przedstawia ujemne skutki nieprawidłowych

relacji: dziecko – gry komputerowe, do których zalicza: ograniczenie kontaktów społecznych, uzależnienie, „nałóg”, zachowania agresywne, znieczulenie, trudności w postrzeganiu rzeczywistości realnej, wulgaryzm, bierność intelektualną, rozleniwienie, obniżenie wrażliwości emocjonalnej, obniżenie aktywności fizycznej, wady postawy, stany lękowe, nadpobudliwość, wady wzroku, schorzenia układu nerwowego, zmęczenie, znużenie.

Gry agresywne to przede wszystkim te, które określane są jako zręcznościowe, polegające na walce osoby grającej z różnymi istotami (ludzie, zwierzęta, stworzenia fantastyczne). Do walki używane jest różnego typu uzbrojenie: dzidy, rewolwery, piły tarczowe, maczugi, broń laserowa i inne (Gała, Ulik-Jaworska 2004, s. 18). Najgorsze jest tutaj znieczulenie, redukowanie negatywnych reakcji na przemoc, brak poczucia winy, traktowanie agresji jako zachowania normalnego a wręcz prawidłowego. Młody człowiek przyjmuje do wiadomości, że świat opiera się na gwałcie i przemocy, a najszlachetniejsze cele osiągnąć można przy użyciu siły lub podstępnie. Chęć górowania nad innymi rodzi zapotrzebowanie na bycie sprytnym, bezczelnym, bezwzględny (Braun, Gałkowska 2000, s. 33-36; Globas-Klas 2002, s. 13-33; Stępień 2000, s. 36).

Dziecko nie jest uczone w grach, że za złe zachowanie należy przeprosić, że słabszym należy pomagać. Gry nie promują pozytywnych wzorców zachowań, w zamian tego popularyzuje się modę na bycie twardym, okrutnym, bezwzględny.

Konsekwencją nadmiernego zaangażowania w gry komputerowe jest uzależnienie, którego charakterystycznymi cechami jest to, że (Bednarek 2006, s. 133):

- dziecko spędza przed monitorem cały wolny czas, tracąc poczucie czasu
- jest niespokojne
- nie potrafi znaleźć sobie innego zajęcia
- ma trudności w nawiązywaniu kontaktów
- nie spotyka się z rówieśnikami
- nie podejmuje żadnych innych form aktywności.

Badania pokazują, że chłopcy (12-14 lat) korzystający z gier, które angażują gracza w akty przemocy byli bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazywali większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm) oraz niższy poziom empatii

niż chłopcy, którzy zupełnie nie bawili się grami komputerowymi. Chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważne trudności w kontaktach społecznych – są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Chłopcy ci również częściej mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego (Gała 2000, s. 29).

Badania amerykańskie (Anderson, Dill 2000, s. 772-790) pokazują, iż zmiany w osobowości pod wpływem gier komputerowych mogą mieć charakter trwały. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych i częściej wchodziłi w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań.

Uzależnienie od gier komputerowych jest istotnym problemem i często zaczyna się bardzo niewinnie. Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza wiele czasu przy grach komputerowych. Rodzice z dumą patrzą na swoje dziecko, które sprawnie obsługuje komputer. Przyzwalają na to, aby ich pociecha spędzała wiele godzin przed komputerem, gdyż są przekonani, że rozwija wtedy 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. Gdy dzieci zostają odizolowane od komputera, pojawiają się u nich objawy abstynencyjne: agresja, rozdrażnienie, bezsensowność, reakcje fizjologiczne takie jak np.: drżączka, depresja, a nawet próby samobójcze (Łukasz 1998, s. 37).

Objawy uzależnienia od gier komputerowych przejawiają się następująco (Andrzejewska 2007, s. 44):

- potrzeba korzystania z danego medium w coraz większym wymiarze czasowym

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

System klasyfikacji gier

PEGI – ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier. Jest to system ratingu wiekowego stworzony w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych (Błaszkiwicz 2010-2011, s. 41). System ten, jednolity i stosowany obecnie w większości krajów Europy został wprowadzony wiosną 2003 roku i zastąpił krajowe systemy ratingu wiekowego. Skrót pochodzi od nazwy *Pan European Game Information*. Obecnie powszechnie stosowany jest w 30 krajach, w tym również w Polsce. Oznaczenia PEGI mają na celu ułatwić klientom podejmowanie świadomych decyzji zakupowych. Gry oceniane są przez zespół ekspertów pod kątem zawartości takich elementów jak: przemoc, wulgarny język, strach, seks, używki czy hazard. Stosowne informacje (w formie ikonografiki) wraz z przyznaną klasyfikacją wiekową (3, 7, 12, 16 lub 21 lat) umieszczane są na okładce (<http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=324>,

data dostępu: 20.03.2015).

Wystarczy wejść na stronę www.pegi.info, a następnie w celu sprawdzenia klasyfikacji określonej gry wybrać zakładkę „Szukaj gry”. Po znalezieniu konkretnego tytułu, rodzic jest w stanie sprawdzić m.in. ograniczenia wiekowe lub obejrzyć piktogramy, które objaśniają czy gra zawiera elementy przemocy lub wulgarny język. Informują również o tym czy w grze pojawia się nagość, zachowania seksualne, narkotyki, dyskryminacja, hazard itp., np.:



Wulgarny język – w grze jest używany wulgarny język



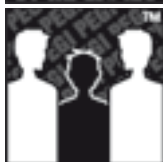
Seks – w grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne



Narkotyki – w grze pojawia się nawiązanie do narkotyków lub ich zażywanie



Strach – gra może przestraszyć małe dzieci



Dyskryminacja – gra pokazuje przypadki dyskryminacji










Hazard – gry zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą



Przemoc – gra zawiera elementy przemocy

Odrębną klasyfikacją gier komputerowych jest Entertainment Software Rating Board (ESRB) – amerykańsko-kanadyjska organizacja utworzona w 1994 przez Interactive Digital Software Association, której zadaniem jest ocenianie zawartości i wyznaczanie granic wiekowych dla wydawanych w USA gier komputerowych i wideo. Oceny ESRB mają zastosowanie we wszelkich materiałach promocyjnych gier oraz na ich opakowaniach, gdzie wyświetlane jest specjalne oznaczenie mówiące o tym, dla jakiej grupy wiekowej przeznaczona jest dana gra. Ponadto, opis zawartości gry wydawany przez ESRB oznacza czego można się spodziewać po danej grze. Chodzi tu o sceny nadużyć seksualnych, przemocy czy wulgaryzmy (<http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=331>, data dostępu: 20.03.2015).

Ograniczenie	Informacje
 <p data-bbox="180 978 360 1005">Early Childhood</p>	<p data-bbox="395 775 1071 883">Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od trzech lat. Nie zawiera materiałów, które rodzice mogliby uznać za nieodpowiednie.</p>
 <p data-bbox="217 1297 322 1324">Everyone</p>	<p data-bbox="395 1094 1071 1202">Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat sześciu i starszych. Może zawierać „odrobinę” przemocy albo ostry język. Do 1997 roku pod nazwą <i>Kids to Adults</i> (KA).</p>
 <p data-bbox="192 1605 347 1632">Everyone 10+</p>	<p data-bbox="395 1403 1071 1510">Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat dziesięciu i starszych. Może zawierać animowaną, fantastyczną lub zwykłą przemoc, „lekkie” przekleństwa i sugestywne podteksty.</p>

 <p>Teen</p>	<p>Zawartość jest odpowiednia dla młodzieży od lat trzynastu i starszych. Może zawierać przemoc, silne przekleństwa lub sugestywne podteksty. Sporadycznie mogą wystąpić w niektórych grach sceny nagości.</p>
 <p>Mature</p>	<p>Zawartość jest odpowiednia dla osób od lat siedemnastu. Może zawierać sceny seksualne lub ostrą przemoc i przekleństwa. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają takich gier osobom nieletnim.</p>
 <p>Adults Only</p>	<p>Zawartość jest odpowiednia jedynie dla dorosłych od osiemnastego roku życia. Może zawierać brutalne sceny seksu, nagości i gwałtu. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają gier oznaczonych tym znakiem osobom nieletnim.</p>
 <p>Rating Pending</p>	<p>Produkt został wysłany do ESRB na testy i oczekuje nadania oceny. Symbol ten najczęściej pojawia się w materiałach promocyjnych gry, która dopiero ma zostać wydana.</p>

Rodzice powinni wiedzieć w jakie gry grają ich dzieci. Kontrolując zakup gier, powinni ustalić zasady z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które są dla nich niedozwolone i dlaczego. Dziecko powinno korzystać z gier tylko wówczas, gdy rodzice są w domu. Rodzice powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przez dziecko przy komputerze do 1-2 godzin, robiąc częste przerwy. Należy konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki dziecka, a potem komputer. Pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu, więcej czasu spędzać z dzieckiem, zapraszać do domu kolegów i koleżanki swojego dziecka (Gajewski 2002; Taboń 2006).

Sylwester Bębas

Positive and Negative Aspects of Playing Komputer Games

The paper describes dangers coming from excessive time spent by children playing computer games. It presents various types of computer games, ranking systems and also points out negative consequences coming from excessive computer game playing. Among those are: limited social interactions, addiction, aggressive behaviour, difficulties in perception of real world, vulgarism, intellectual passivity, laziness, lowering of sympathy, low physical activity, improper posture, frightfulness, tiredness.

BIBLIOGRAFIA:

- Anderson C. A., Dill K. E., *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and Life*, "Journal of Personality and Social Psychology" 2000, nr 4, s. 772-790.
- Andrzejewska A., 2007, *Dziecko w cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo APS, Warszawa.
- Bednarek J., 2006, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, red. M. Jędrzejko, Wydawnictwo Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora w Pułtusk, Pułtusk.
- Błaszkiwicz R., *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym*, „Nauczanie Początkowe”, nr 1/2010-201.

- Boroń J., Zyss T., *Komputerowy świat iluzji*, „Charaktery”, 02/1998.
- Braun Gałkowska M., 2000, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Warszawa.
- Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., 2002, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin.
- Chwaszcz J., Pietruszka M., Sikorski D., 2005, *Media*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin.
- Feibel Thomas, 2006, *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, Wydawnictwo PAX, Warszawa.
- Filiciak Mirosław, 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Gajewski Mariusz, 2002, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Wychowawca”, nr 1, s. 16-17.
- Gała Aleksandra, 2000, *Agresywne gry komputerowe a kontakty społeczne*, [w:] *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. Aleksandra Gała, Iwona Ulfik, Wydawnictwo KUL, Lublin, s. 25-37.
- Gała Aleksandra, Ulfik-Jaworska Iwona, 2004, *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Michalineum, Marki.
- Globas-Klas Tomasz, 2002, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, PWN, Warszawa-Kraków.
- Grossman Dave, 1999, *Dlaczego dzieci zabijają?*, „Życie” 20-21 marca, s. 13-15.
- Gurycka Antonina, 1979, *Struktura i dynamika procesu wychowawczego. Analiza psychologiczna*, PWN, Warszawa.
- Izdebska Jadwiga, 2003, *Dziecko w rodzinie i w środowisku rówieśniczym*, Wydawnictwo, Trans Humana, Białystok.
- Izdebska Jadwiga, 2004, *Rodzinna edukacja medialna dziecka*, [w:] *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, red. Waław Strykowski, Wojciech Skrzydlewski, Wydawnictwo eMPi2, Poznań, s. 380-385.
- Łukasz Sławomir, 1998, *Magia gier wirtualnych*, Wydawnictwo MIKOM, Warszawa.
- Marynowicz-Hetka Ewa, 2007, *Mass media i multimedia – dominująca przestrzeń życia dziecka*, [w:] *Pedagogika społeczna*, t. 2. Podręcznik akademicki PWN, Warszawa, s. 59-70.
- Raś Danuta, 2000, *Gry komputerowe i telewizja jako zagrożenie społecznych kontaktów uczniów*, [w:] *Psychopatologia i psychoprofilaktyka. Przejawy narkomanii, alkoholizmu, przemocy, zaburzeń psychicznych w rodzinie i szkole oraz możliwości im przeciwdziałania*, red. Andrzej Margasiński, Beata Zajęcka, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków, s. 161-172.
- Sikorski Dariusz, *Uzależnienie od gier komputerowych*, www.sop.sds.pl [data dostępu: 10.02.20013].
- Skrzypczak Józefa, 1998, *Aktualizacje encyklopedyczne*, Wydawnictwo

eMPi2, Poznań.

Stępień Anna, 2002, *Komputer-przyjaciel czy wróg*, „Edukacja Medialna”, nr 2, s. 36-38.

Szpringer Monika, Horecka-Lewitowicz Agata, Czerwiak Grażyna, 2008, *Gry komputerowe a zachowania problemowe młodzieży w wieku 12-13 lat*, „Studia Medyczne”, nr 12, s. 35-39.

Taboń Sebastian, 2006, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1, s. 117-126.

Tomsia Katarzyna, 2008, *Edukacja moralna dzieci w przestrzeni Internetu*, [w:] *Całe życie w sieci*, red. Barbara Szmigielska, Wydawnictwo UJ, Kraków, s. 95-137.

Ulfik-Jaworska Iwona, 2006, *Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież*, [w:] *W poszukiwaniu sensu wychowania*, red. Danuta Ciszek, Magdalena Urbańska, Wydawnictwo BIBLOS, Tarnów, s. 423-436.

Gry on line (<http://www.gry-online.pl/sloownik-gracza-pojecie.asp?ID=324>, data dostępu: 20.03.2015).