

Dziecko w świecie gier komputerowych

MEDIA ELEKTRONICZNE

Gry komputerowe to jedna z form tzw. *nowych mediów*, czyli technologii, które pojawiały się w codziennym użyciu i miały ułatwiać proces produkowania i przekazywania informacji. Jednak Informacyjność wkrótce stała się drugorzędną, a na pierwszy plan wysuwała się coraz częściej funkcja rozrywkowa. W krajach wysoko uprzemysłowionych media te – a szczególnie komputer i konsola do gry, stały się odpowiedzią na potrzeby psychiczne człowieka zamkniętego w czterech ścianach. Obserwowano tam *efekt kokonu*, który polegał na izolowaniu dzieci przed światem zewnętrznym w obawie przed niebezpieczeństwami zewnętrznymi. Rzeczywiste kontakty z rówieśnikami zastępowały komórki i komputery zapewniające rodzicom wrażenie posiadania kontroli. Izolację dziecka przerwał rozwój Internetu, który stopniowo przekształcił się w jedyny plac zabaw dziecka. Komputer stał się nieodzowną częścią nowej rzeczywistości, miejscem dającym poczucie bezpieczeństwa i panowania nad własnym losem, jednocześnie oderwanym od codziennych problemów.

Gry komputerowe to zbiorowa nazwa, określająca wszelkie gry i zabawy wykorzystujące możliwości komputera. Są programami multimedialnymi, przede wszystkim pełniącymi funkcję rozrywkową, ale również edukacyjną i zręcznościową.

ATRAKCYJNOŚĆ GIER KOMPUTEROWYCH

Gry komputerowe mają swoje zalety, ale przy zbyt długim czasie im poświęcanym mogą przynieść wiele szkód. Ze względu na coraz lepszą grafikę, rosnący poziom zaawansowania, niezwykłą kreatywność twórców i samych graczy są atrakcyjne i popularne. Są ciekawsze niż znana, szara codzienność. Awatar, czyli reprezentacja uczestników gry, daje złudzenie stawania się kimś innym, doskonalszym. Cyberprzestrzeń daje poczucie bezpieczeństwa i władzy, panowania nad sytuacją, dowartościowuje. W świecie wirtualnym gracz jest władcą, może w każdej chwili przerwać rozgrywkę i wznowić ją, kiedy będzie miał ochotę, odkrywać i wypróbować umiejętności, o jakich marzy, daje poczucie

wyjątkowości, bo odpowiada na ukryte kompleksy. Gra zaspokaja zatem potrzeby odnoszące się do sfery psychiki.

W świecie programu komputerowego użytkownik nie musi się niczego bać. Nie czeka go ocenianie i krytyka ze strony komputera. W cyfrowym świecie ma poczucie swobody, na jaką nie można sobie pozwolić w rzeczywistości. Gra staje się ucieczką, całkowitym odizolowaniem od problemów i wymogów. Ta złudność jest niezwykle niebezpieczna.

ZALETY GIER KOMPUTEROWYCH

- Kształcenie obsługi komputera, co wkrótce będzie stanowiło podstawę większości form aktywności np. zawodowej człowieka.
- Usprawniania umiejętności logicznego myślenia, kojarzenia i postrzegania, ponieważ wymagają od dziecka myślenia i spostrzegawczości.
- Wspomaganie kształtowania refleksu, podczas operowania myszką i elementami znajdującymi się na ekranie monitora.
- Usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej i zręczności manualnej.
- Rozwijanie wyobraźni przestrzennej, planowania strategicznego, poszerzanie wyobraźni.
- Uczenie podejmowania decyzji i przewidywania konsekwencji.

KONSEKWENCJE GIER KOMPUTEROWYCH

- **Deformacja sfery poznawczej**, co jest wynikiem schematyzmu i upodabniania się programów komputerowych, tzw. intuicyjności. Chodzi tu o stosowanie podobnych rozwiązań (np. rozmieszczenia ikon, czy stosowanych funkcji) w różnych programach. Psycholodzy obawiają się, że może to prowadzić do tzw. „kolektywizm umysłów”, czyli postrzegania ludzi i wykonywania różnych działań w sposób jednakowy dla wszystkich. Powolna automatyzacja myślenia.
- **Braku możliwości zbierania realnych, prawdziwych doświadczeń.** Dziecko grając w gry symulacyjne np. życie rodzinne typu The Sims, uczy się pewnych schematycznych rozwiązań, które zaobserwował w grze i nie potrafi zrozumieć, dlaczego w życiu realnym, został za nie skarcony. Gra nie mówi mu czy postąpił moralnie czy nie, ponieważ liczy się tylko dotarcie do celu.

- **Oslabienie więzi społecznych**, czyli przekładanie gry nad czas spędzony z żywymi ludźmi. Widać to szczególnie w wypadku długich rozgrywek online, kiedy proces wycofania ze społeczeństwa może być bardzo wyraźny.
- **Zaburzenia poczucia tożsamości**, zerwanie realnych więzi społecznych i pogrążenie się w świecie fikcji to również wynik spędzania wielu godzin w świecie fikcyjnym, wcielając się w wymyśloną postać. To z kolei może prowadzić do licznych deformacji sfery emocjonalnej – **uzależnienia, depresje, fobie, podatność na manipulacje**. Nasilają się zachowania aspołeczne, a nawet antyspołeczne..
- **Wzrost zachowań agresywnych**, czyli zmierzających do wyrządzenia komuś krzywdy. Proces ten zaczyna się powoli i polega na stopniowym „oswajaniu” gracza z przemocą. Odbiorcatakiej gry początkowo może być zaskoczony krwawymi scenami, z czasem jednak uodparnia się na obserwowane obrazy, traktuje je obojętnie, jako naturalną rzecz. Chociaż wydają się oczywistym, że sceny przemocy są zamknięte w granicach programu, nie pozostaje to bez wpływu na sytuacje w życiu realnym. Gracz nie ma poczucia winy za własne negatywne zachowanie w grze i podświadomie przenosi to na rzeczywistość. Blokują się w nim empatia, współodczuwania, a utrwała świadomość, że postać krzywdzona na ekranie nie cierpi, bo jest fikcyjna. Podobnie zasady moralne w grze, wydają się mu odpowiednie do świata rzeczywistego.
- **Zaburzenie procesów zmysłowych** z powodu „biernej konsumpcji” mediów cyfrowych. Przejawiają się trudnościami z koncentracją, odczuwaniem, słuchaniem i rozumieniem własnych emocji, a także poruszaniem w otoczeniu.
- **„Przemycane” nieodpowiednich treści** mogących wypaczać dziecięcy obraz świata. Przykładem tego jest obecność w grach obrazów i animacji erotycznych i pornograficznych, aluzji seksualnych. Wszelkie tego rodzaju przekazy, szczególnie jeśli przybierają atrakcyjną, przykuwającą uwagę formę, nawet nie w pełni rozumiane pozostają w świadomości dziecka.
- **Zanik zdolności komunikacyjnych**, ponieważ dziecko spędzając tylko godziny przed komputerem, nie ćwiczy schematów mowy z żywymi ludźmi. Podobnie wygląda problem pisania. Zazwyczaj pisanie jest doskonalszą formą komunikacji, ale w przypadku rozmów podczas gry wieloosobowej, te komunikaty są prymitywne, sprowadzane do najprostszego kodu, pozwalającego na błyskawiczną wymianę informacji.

- **Problemy zdrowotne.** Szczególnie narażone na takie problemy są dzieci i młodzież w wieku rozwojowym. Wady postawy, niewydolność mięśni, bóle kręgosłupa i problemy z krążeniem są skutkami siedzącego trybu życia. Brak aktywności fizycznej prowadzi do otyłości i dalszych problemów ze zdrowiem.

JAK RODZICE MOGĄ ZAPOBIEGAĆ NEGATYWNEMU ODDZIAŁYWANIU GIER KOMPUTEROWYCH.

1. Należy dokładnie wiedzieć, w jakie gry grają dzieci i zezwalać jedynie na gry dostosowane do wieku dziecka.
2. Wybierając grę, trzeba zasięgnąć pełnej informacji na jej temat- zapytać sprzedawcę, wnikliwie przeczytać informacje na opakowaniu.
3. Stworzyć w domu **zasady dotyczące korzystania z gier:**
 - najpierw obowiązki, potem komputer,
 - granie na komputerze tylko wtedy, gdy rodzice są w domu,
 - ograniczony czas przeznaczony dziennie na telewizję i komputer łącznie 1- 2 godziny),
 - jasne określenie, które gry są akceptowane, a które niedozwolone i dlaczego.
4. Rodzice muszą przekazywać dzieciom wzorce zachowań nieagresywnych i rozmawiać z nimi o tym, w jaki sposób przemoc zawarta w grach może wpływać na ich rozwój i funkcjonowanie. Zamiast tzw. gier- strzelanek powinni podsuwać dzieciom gry logiczne, edukacyjne, do nauki języków obcych, ortografii.
5. Rodzice przede wszystkim muszą poświęcać dzieciom więcej czasu, angażować się we wspólne aktywności i zachęcać do innych form spędzania wolnego czasu - uprawiania sportu, uczestniczenia w lokalnych wydarzeniach kulturalnych, spotkania się z rówieśnikami itp.

PODSUMOWANIE

Komputer i Internet, a także gry komputerowe właściwie stosowane mogą przynieść wiele korzyści. Musi to być jednak świadome użytkowanie. Znacznie mniej narażone na wszelkiego typu skrzywnia psychiczne są osoby z już ukształtowaną postawą moralną i społeczną. W przypadku dzieci i młodzieży, które bezkrytycznie przyjmują każdą informację i doświadczenie, skutki niekontrolowania przebiegu i rodzaju gier komputerowych mogą być tragiczne. Dziecko nie jest świadome, co jest złe a co dobre. Uczy się na podstawie rozmów i obserwacji innych. Jeżeli jedynym jego nauczycielem będzie program

komputerowy, należy liczyć się z faktem, że w przyszłości zostanie on jednostką niedostosowaną społecznie, aspołeczną a być może nawet antyspołeczną.

Opracowały: Anita Stankowska i Magdalena Krzemińska

BIBLIOGRAFIA

1. Andrzejewska A., *Ryzyko uzależnień dzieci i młodzieży od mediów cyfrowych* [w:] J. Bednarek, A. Andrzejewska (red.), *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009.
2. Błaszkiwicz R., *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym*, „Nauczanie Początkowe”, 2010/2011 nr 1.
3. Braun-Gałkowska M., *Dziecko w świecie mediów*, „Edukacja i Dialog”, nr 4/2003.
4. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Oficyna Wydawnicza Łośgraf, Warszawa 2006.
5. Hankała A., *Psychologiczne i społeczne zagrożenia związane z zastosowaniem mediów i technologii informatycznej w edukacji* [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, M. Tanaś (red.), Impuls, Warszawa-Kraków 2005.
6. Kozak S., *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Delfin, Warszawa 2011.
7. <http://www.spmilobadz.tcz.pl/>