

Gry komputerowe stymulują **rozwój umysłowy dziecka** i powodują, że wzrasta tzw. aktywność poznawcza, która jest istotnym czynnikiem warunkującym powodzenie w nauce. Używanie komputera, a zwłaszcza granie, wspomaga koordynację wzrokowo-ruchową (proces, którego prawidłowy rozwój jest warunkiem przyswajania wiadomości i umiejętności szkolnych), bowiem wymaga ono znacznej szybkości reakcji i niejednokrotnie trójwymiarowego interpretowania obrazów dwuwymiarowych. Grając w grę, dziecko pobudza wszystkie swoje zmysły i uczy się je koordynować. Oprócz śledzenia tego, co dzieje się na ekranie, używając joysticka lub klawiatury komputera, dziecko doświadcza także wrażeń dotykowych — musi skoordynować ruchy ręki z tym, co dzieje się na ekranie.

Gry komputerowe a nauka

Gry komputerowe mogą być użytecznym narzędziem nauki z uwagi na to, że w stosunku do innych metod **nauczania** posiadają tę przewagę, że opierają się na strukturze narracyjnej, łatwiejszej do zapamiętania niż sucha informacja, np. z podręcznika do historii.

Gry oferują natychmiastową nagrodę, bowiem wystawiają ocenę naszych umiejętności, a jest to narzędzie o wielkim znaczeniu w procesie **nabywania wiedzy**. Dziecko, otrzymując natychmiastowy pozytywny rezultat, chce próbować na nowo i poprawiać swoje osiągnięcia.

Trzy cechy charakterystyczne, które sprawiają, że trudno jest dziecku oprzeć się graniu, to;

- natychmiastowa nagroda w przypadku osiągnięcia sukcesu; pozwala na kontynuację gry,
- personalizacja, czyli indywidualne traktowanie grającego **dziecka**, np. zgodnie z jego tempem,
- nagroda stanowiąca istotę gry: ten, kto przejdzie dany etap, zostaje nagrodzony dostępem do wyższego poziomu gry.

Przemoc w grach komputerowych



Oprócz prezentowanych powyżej korzyści płynących z gier komputerowych wiąże się też z nimi ryzyko i zagrożenia. Badania naukowe dowodzą negatywnego wpływu szczególnie treści o charakterze agresji i przemocy zawartych w grach komputerowych bądź w sieci. Zabawa grami lub inne formy kontaktu z treściami zawierającymi elementy agresji prowadzą do wystąpienia **zachowań agresywnych** — to znaczy, że dzieci naśladują to, co widzą na ekranie. Badania prowadzone wśród małych dzieci — w przeciwieństwie do badań nastolatków i starszej młodzieży — potwierdzają, że rzeczywiście stają się one bardziej agresywne po kontakcie z grą z elementami przemocy czy też oglądaniu filmów o takim zabarwieniu. Młodsze dziecko pozostawione z zawierającą elementy agresji i przemocy grą nie potrafi oddzielić dobra od zła i bardziej ulega jej negatywnemu oddziaływaniu. Jego układ nerwowy jest bowiem jeszcze niedojrzały i nie potrafi selekcjonować nadmiaru bodźców płynących z ekranu, emocje są labilne i łatwiej ulegają szkodliwym wpływom, dlatego tak ważne jest, aby to rodzic dokonywał wyboru gry bądź strony WWW dla dziecka — pozbawionej nadmiaru agresji. A jeśli już taka gra się zdarzy, np. podarowana w prezencie czy pożyczona od kolegi, należy towarzyszyć dziecku przy jej użytkowaniu i dokonać stosownych wyjaśnień zrozumiałym dla niego językiem.

Literatura, a także odwiedziny w dowolnym punkcie sprzedaży gier pokazują, że około 95% gier zawiera agresję. Gry "agresywne" polegają na walce osoby grającej z różnymi istotami (ludźmi, zwierzętami, stworzeniami fantastycznymi). Do walki używane jest rozmaitego typu uzbrojenie: dzidy, rewolwery, piły tarczowe, maczugi, broń laserowa i inne. Gry są tak skonstruowane, że w polu widzenia gracza znajdują się przeciwnicy, a także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, widłami. W zależności od możliwości technicznych sprzętu i rodzaju gry animacja jest bardzo różnorodna, od prostej, jak w filmach rysunkowych, do realistycznej gry aktorów włącznie. W takim wypadku możliwe jest włączenie różnorodnych dodatkowych opcji, na przykład pozwalających na ponowne obejrzenie zabitego przeciwnika z różnych punktów widzenia, spojrzenie mu w oczy, podeptanie zwłok nogami i zostawianie krwawych śladów przy odchodzeniu od ofiary. Obrazy uzupełniane są odpowiednio dobranym dźwiękiem: muzyka, krzyki, jęki, odgłosy wybuchów itp.

Obszerna literatura na temat oddziaływania telewizyjnych obrazów przemocy wyjaśnia wpływ oglądania scen agresji na wzrost agresywności u dzieci. Jako czynnik determinujący wskazuje się zjawisko desensytyzacji, czyli znieczulenia. Bodźce często powtarzane przestają być stymulujące, zanika reakcja fizjologiczna normalnie im towarzysząca. Następuje zubożenie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję. Widzowie pod wpływem częstego oglądania scen przemocy stają się przekonani o ich normalności i reagują na nie obojętnie. Jednocześnie liczne badania eksperymentalne pokazują, że dzieci naśladujące zachowania agresywne widziane na ekranie wykazują też wysoką korelację między oglądaniem scen przemocy w wieku lat ośmiu a późniejszym posługiwaniem się przemocą w dorosłym życiu realnym.

Oba wymienione zjawiska psychiczne, a więc zubożenie na skutek częstego oglądania scen przemocy i naśladowanie ich, mają na pewno miejsce nie tylko przy korzystaniu z telewizji, ale także przy grach komputerowych. Istnieje jednak między nimi zasadnicza różnica.

W kształtowaniu zachowań dziecka, prócz podawania wzorów i naśladowania ich, duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań samodzielnie wykonywanych. Pod wpływem wielokrotnego powtarzania jakiejś czynności staje się ona łatwiejsza, jest wykonywana bardziej sprawnie, niemal automatycznie. Przy korzystaniu z telewizji trening

ogranicza się do wielokrotnego oglądania podobnych obrazów. W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresji. Mimo że jest to agresja symulowana, nie zaś dokonywana w rzeczywistości, gracz oswaja się z nią i nabiera w niej wprawy. Żeby grać i wygrywać, musi identyfikować się z agresorem, czyli osobą dokonującą czynów przemocy.



Przemoc dokonywana w grach nie jest karana, a przeciwnie, nagradzana poczuciem sukcesu. Często jest także usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w "słusznej sprawie", chociaż są także gry, w których gracz może wybrać, czy będzie walczyć po stronie dobra czy zła. W tym ostatnim wypadku dochodzić musi do identyfikacji ze "złymi mocami".

Jeżeli, jak podaje literatura przedmiotu, dziecko do wieku dorastania ogląda w telewizji kilkanaście tysięcy morderstw, to przy korzystaniu z gier samo kilkunastu tysięcy symulowanych morderstw dokonuje. Jest nie tylko obserwatorem przemocy, ale także jej egzekutorem. Można więc sądzić, że jeżeli oglądanie scen przemocy w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o takiej treści ma wpływ znacznie silniejszy.

Oddziaływanie gier komputerowych na graczy nie zależy tylko od treści gry i poświęcanemu jej czasu. Istotny jest wiek gracza, jego cechy temperamentu i osobowości, jakość więzi w środowisku rodzinnym i rówieśniczym.

[..Warto zwrócić uwagę, że gry komputerowe obok negatywnego wpływu na psychikę mają również ujemny wpływ na rozwój fizyczny. Mogą powodować pogorszenie wzroku, dolegliwości reumatologiczne, odrętwienia palców i dłoni, wady postawy, skrzywienia kręgosłupa.

Dzieci nie potrzebują elektronicznych zabawek aby być szczęśliwymi. Najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania ze strony dorosłych.

Ważny jest czas spędzany z rodzicami: wspólne rozmowy, spacer, wspólna zabawa. W ten sposób rozwijają się więzi rodzinne, które skutecznie mogą uchronić dziecko przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych oraz innych mediów.]¹

Źródło; Artykuł pochodzi z książki „Dziecko w sieci”, autor: Bartosz Danowski, Alicja Krupińska, Wydawnictwo Septem.

źródło; <http://www.instesw.ebox.lublin.pl/ed/przemoc/galkowska.html>.po

Maria Braun-Gałkowska . Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci.

PEGI

¹ P. Agnieszka Filec. „Wpływ gier komputerowych na rozwój dzieci i młodzieży”.

<http://sportosporto.pl/Obrazy/Naucz/57.pdf>

Co oznaczają poszczególne znaki?

Znaki ratingu PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowania. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18. Dostarczają wiarygodnych informacji o stosowności treści gry z punktu widzenia ochrony nieletnich. Rating wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do danej gry.



PEGI 3

Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy.



PEGI 7

Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej.



PEGI 12

Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.



PEGI 16

Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.



PEGI 18

Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

Opisy zamieszczone z tyłu opakowania podają najważniejsze przyczyny przeznaczenia gry dla danej grupy wiekowej. Jest osiem takich opisów: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi.



Wulgarny język

W grze jest używany wulgarny język.



Dyskryminacja

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.



Narkotyki

W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.



Strach

Gra może przestraszyć młodsze dzieci.



Hazard

Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.



Seks

W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.



Przemoc

Gra zawiera elementy przemocy.



Online

gra może grać online