

Niebezpieczne gry komputerowe

Gry komputerowe są dziś bardzo poważnym zagrożeniem dla rozwoju umysłowego dzieci i młodzieży, a więc jakości życia przyszłych pokoleń. Niestety, współczesne dzieci chętniej bawią się na podwórku wirtualnym niż realnym. Konieczne jest krytyczne spojrzenie na ofertę wirtualnego podwórka, na którym bawią się dzieci. Trudniej tam znaleźć treści wychowawcze i edukacyjne czy mądrą rozrywkę. Łatwiej o przemoc i agresję, teksty i podteksty erotyczne, treści ze sfery magii, okultyzmu i wróżbiarstwa. Bo wielu nadawców kieruje się zasadą: „Im więcej zła, tym lepiej”.

Wśród całej gamy przeróżnych propozycji, znajdziemy gry, które są dobre, służą rozwijaniu wyobraźni. Jest wiele gier, dzięki którym bawiąc się równocześnie uczymy się. Jednak większość gier dostępnych na rynku ma wątpliwą wartość edukacyjną, co więcej, są niebezpieczne. Chodzi tutaj głównie o gry, w których przemoc odgrywa podstawową rolę. Dzieci wcielają się w rolę terminatorów, przemytników, myśliwych polujących na istoty z innych planet. Wielu grom przyświeca hasło: zabij, albo zostaniesz zabity. Gracz wcielający się w jedną z postaci, ma najczęściej do dyspozycji nieograniczoną ilość amunicji, broni. Okazuje się, że to wielka pułapka dla najmłodszych graczy, którzy nie zawsze potrafią odróżnić świata gier od świata realnego. Myślą, że to, co przeżywa się na ekranie monitora, ma swoje odbicie w rzeczywistości. W miarę powtarzania bodźca, w tym szokujących treści czy sposobów obrazowania w mediach człowiek coraz bardziej się odczuła, ulega odwrażliwianiu. Mówiąc obrazowo: najtrudniej zabić pierwszego karpia czy królika. Gdy na co dzień ogląda się obrazy, na których tryska krew, a przeszkody pokonuje się agresją, przemocą, z upływem czasu zaczyna się szukać bodźców coraz mocniejszych.

Gry komputerowe oddziałują na odbiorcę w sposób specyficzny. Jeżeli oglądamy film kryminalny lub thriller zawierające sceny przemocy, to jesteśmy biernym odbiorcą treści. Inaczej sprawa wygląda w przypadku gier, gdzie jesteśmy aktywnym uczestnikiem, decydujemy, w jakim kierunku rozwinię się akcja. Chcąc zgromadzić określoną ilość punktów, która pozwoli przejść na wyższy poziom gry, musimy wybrać „najlepszą” broń, najskuteczniejszy sposób unicestwienia przeciwnika. Szczególnie niebezpieczny jest mechanizm, kiedy wirtualne zabijanie czy złe zachowanie kojarzy się z nagrodą, czyli zdobyciem punktów. Jeżeli w jakiejś grze łamię zasady moralne kilkadziesiąt czy kilkaset razy, to tym łatwiej przyjdzie mi złamać te zasady w życiu.

Treść gier nie jest bez znaczenia w kształtowaniu się psychiki gracza, jednakże innym ważnym czynnikiem zagrażającym dzieciom i młodzieży jest zbyt długie spędzanie czasu przed komputerem. Czynnikiem ryzyka zawarty w grach internetowych polega na tym, że aby osiągnąć dobre wyniki należy im poświęcić dużo czasu. Zaniedbanie gry, choćby nawet na krótko, może w konsekwencji skutkować dużym spadkiem w rankingach. Dodatkowym czynnikiem są gracze zorganizowani w drużyny, które wywołują presję na zaangażowanych użytkowników.

Właściwości gier mają to do siebie, że dzieci i młodzież korzystają z nich z niepokojącą intensywnością. Gry online charakteryzują się tym, że zazwyczaj nie mają początku ani końca, a gracz zachęcany jest, aby ciągle podnosił swój wynik, co zazwyczaj wiąże się z wieloma godzinami spędzonymi przy komputerze. Co więcej, może tu zaistnieć presja ze strony innych graczy utrudniająca ograniczenie bądź zakończenie grania. Nadużywanie gier online może mieć poważne konsekwencje dla funkcjonowania emocjonalno-społecznego dziecka.

W Polsce przeprowadzono badania nad oddziaływaniem agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci. Wyniki badań pokazały, że dzieci „komputerowe” w porównaniu z „niekomputerowymi” cechują się nasiloną agresją, dużą pewnością siebie, uchylaniem się od odpowiedzialności, posiadają przy tym przekonanie o własnej doskonałości. Młode osoby grające w gry zawierające treści agresywne odznaczają się ponadto zaburzonymi kontaktami społecznymi. Często traktują innych jak przedmioty, które można zniszczyć, przestawić, wykorzystać. Badając ich postawy wobec rzeczywistości, zwrócono uwagę, iż chłopcy „komputerowi” częściej odbierają ją w kategoriach „mieć” niż „być”. Przy czym nie chodzi tu przede wszystkim o posiadanie władzy bezwzględnej, osiągnięcie sukcesu i wykazywanie małej wrażliwości na potrzeby innych. Wykazują też mniejszą bezinteresowność w pomaganiu bliźnim i odznaczają się większą agresją względem różnych przedmiotów czy zwierząt. Zatem młode osoby często grające w gry agresywne jawią się jako osobowości z wyraźnym deficytem w obszarze emocjonalnym, poznawczym i społecznym.

Sygnaly ostrzegawcze - co rodzice muszą uznać za niepokojące:

- wagarowanie po to, by grać;
- nieodrabianie prac domowych i złe oceny w szkole związane z pochłonięciem grami;
- zaniedbywanie życia towarzyskiego i rodzinnego;
- poirytowanie i rozdrażnienie wywołane brakiem możliwości grania;
- granie przez dłuższy czas niż zaplanowany;
- zauważalny wzrost poziomu agresji;
- granie niemal codziennie;
- kradzież pieniędzy po to, by grać (opłacać abonament, kupować akcesoria, postacie czy nowe gry) lub przeznaczanie na to pieniędzy otrzymanych na jedzenie czy inne cele;

Nie będąc ekspertem w dziedzinie gier można pomóc dziecku prawidłowemu korzystaniu z możliwości cyfrowej rozrywki. Wystarczy zastosować kilka zasad:

- kontrolować wybraną grę;
- różnicować rodzaje granych gier;

- zachęcać do wymiany z przyjaciółmi (dyskutowania, kreatywnego rozwijania hobby);
- wprowadzać ograniczenia czasowe rozgrywki (dzieci do lat 7 – do pół godziny dziennie, dzieci do lat 12 – jedną godzinę dziennie);
- zagrać razem z dzieckiem;
- starać się nie instalować urządzeń do gier w pokoju dziecka;
- zakazać spożywania posiłków przed komputerem;
- kontrolować postawę dziecka;

Warto poznać gry, które zawierają elementy satanizmu, okultyzmu i przemocy.

Gry zawierające elementy satanizmu i okultyzmu to: Aces and Eights, Darklands, Devil Inside, Doom, Dungeon Keeper, Elvira, Evil's Doom, Gabriel Knight, Game of Death, Hell on Earth, Heretic, Hero's Quest, Hexen, Killing Stones (?), Messiah, Mortal Kombat, Quake, Resident Evil, RollerCoaster Tycoon, Running Man, Russian Roulette, Seventh Sword of Mendor, Suburbs, Wizard's Crown

Gry zawierające elementy satanizmu i przemoc to: Assassin's Creed, Blood, Carmageddon, Clive Barker's Jericho, Counter-Strike, Darkness, Diablo, Dungeons & Dragons, F.E.A.R., Grand Theft Auto, Guy Game, Hitman, Kingpin, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Manhunt, Metal Gear Solid, Postal, Punisher, Rumble Roses

Rozwój informatyki, laptopy, tablet, smartfony, świat wirtualny szybko wkracza w świat dziecka; wciąga, pochłania, niejednokrotnie degradowuje. Dlatego specjaliści alarmują widząc różne negatywne skutki wielogodzinnego przesiadywania przy komputerze w organizmie, psychice i duchowości dzieci. Wśród tych negatywnych skutków można wymienić chociażby: wady kręgosłupa, wzroku; gorszy rozwój fizyczny; wady miażdżycowe w układzie krążenia; wyobcowanie społeczne, fobie, depresje; zaburzenie wartościowania; uzależnienia od komputera, smartfonu.

opracowała *Anna Cielemeńska*

Źródła:

Andrzej Wronka „Magia, wróżby, opętanie”

Tygodnik „Niedziela”

Frona.pl

Katolik.pl