**GRY KOMPUTEROWE –**

***DOBRODZIEJSTWO CZY ZAGROŻENIE ?***

**Istnieją gry elektroniczne stymulujące rozwój intelektualny i emocjonalny dziecka. Lecz równocześnie pojawia się coraz więcej gier, które gloryfikują przemoc, pornografię, rasizm, nadużywanie władzy, pogardę dla kobiet… W wielu grach komputerowych można trafić na akty przemocy, w niektórych także na sceny erotyczne. Pojawiają się więc opinie, że gry komputerowe trzeba poddać cenzurze…**

Z jednej strony gry komputerowe są odbierane jako nowoczesna i bardzo atrakcyjna zabawa, pozwalająca przeżyć wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie. Z drugiej strony ta forma zabawy często przeraża ogromnym ładunkiem przemocy i wyrafinowanego okrucieństwa, budząc uzasadniony niepokój, co do negatywnego wpływu tych treści na rozwój dziecka. Początkowo grami interesowali się przede wszystkim chłopcy, teraz również dziewczęta podejmują ten rodzaj zabawy. Obserwuje się ponadto, iż gwałtownie rośnie nie tylko liczba osób bawiących się grami, jak też ilość czasu poświęcanego na granie. Ze względu na dynamikę zjawiska trudno jest dokładnie oszacować aktualną liczbę graczy komputerowych. Badania pokazują, że około 90% uczniów szkół podstawowych ma kontakt z grami komputerowymi. Można sądzić, że zabawa z komputerem wypełnia dzieciom w zupełności czas, poza lekcjami w szkole i czasem przeznaczonym na sen.

Analiza treści gier komputerowych pokazuje, że większość z nich (ok. 80-85%) angażuje gracza w **akty przemocy** oraz **zawiera sceny destrukcji**. W zestawieniu 50 najpopularniejszych gier komputerowych Nintendo jedynie 8 z nich (16%) nie zawiera aktów agresji. Gier komputerowych bez przemocy jest niewiele i są o wiele mniej popularne wśród graczy, którzy preferują tzw. mocne sceny i silne emocje związane z wykorzystaniem przemocy. Przemoc jest więc istotną częścią gier komputerowych, podobnie jak komiksów i wielu filmów kina masowego. Jednak specyficzną cechą gry komputerowej, w porównaniu z komiksem, książką czy filmem, jest interaktywność – gracz nie tylko patrzy na przemoc, ale również jako postać w grze odczuwa ją i sam stosuje; często jest to jedyny sposób na wygranie rozgrywki. Normą staje się to co złe, a silna kumulacja agresji, przemocy i niemoralności prowadzi do zagubienia wszelkich wartości.

Spreparowana rzeczywistość gier prowadzi młodego człowieka w świat nierzeczywisty, w którym najniższe instynkty są najważniejsze, a świat wartości zredukowany do minimum. Prawo silniejszego jest jedynym prawem. Przyjaźń dopuszczalna jest jedynie w perspektywie własnej korzyści. Co więcej, przemocy można użyć nie tylko przeciw komputerowemu przeciwnikowi, ale i innemu graczowi – w grach wieloosobowych czy sieciowych. Czy jest to na tyle groźne, że dziecko nie będzie potrafiło później odróżnić świata realnego od świata jego gier, przenosząc z gier zachowania prowadzące tam do zwycięstwa? Okazuje się, że bywa iż dziecko zatraci się zupełnie. Doświadczenia z komputerowej fantazji często wnoszą w prawdziwe życie.   
 **Wieloletnie badania psychologiczne** nad oddziaływaniem gier zawierających przemoc pokazują, iż zaangażowanie w tego rodzaju gry **podwyższa poziom agresywności** graczy. Zatem dzieci korzystające z gier zawierających destrukcję i przemoc stają się bardziej agresywne wobec innych osób, 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. Badania te pokazały natomiast, 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 wchodzili 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.

Gra komputerowa może być szkodliwa nie tylko dlatego, że wychowuje dzieci w przekonaniu, że walka i śmierć są normą we współczesnym świecie. Już same wielogodzinne seanse przed komputerowym ekranem są równie szkodliwe. Powstaje **uzależnienie od gier komputerowych**, które zakłóca normalny rozwój dziecka. Gracz komputerowy zamyka się w domu i zamiast uczyć się, spotykać z innymi ludźmi – spędza życie z myszką w ręce. Uzależnienie od gier komputerowych, podobnie jak uzależnienie od Internetu, może być groźne.

**Pewnym rozwiązaniem w celu ochrony dzieci przed szkodliwym wpływem** **agresji** w grach komputerowych jest **wprowadzenie kategorii wiekowych**. Wyodrębniono cztery kategorie wiekowe: 4-10, 11-14, 15-17 i 18+. Nalepki z odpowiednią kategorią znajdują się na pudełkach gier znanych producentów. Dzięki temu rodzice otrzymują jasną wskazówkę, dla kogo przeznaczona jest dana gra.

### ****OZNACZENIA GIER KOMPUTEROWYCH****

**1) ESRB** (The Entertainment Software Rating Bard) to sprawdzony system amerykański. Wykorzystuje następujące oznaczenia dotyczące wieku dziecka:  
– eC – do 6 roku życia  
– E – powyżej 6 roku  
– E10 + – powyżej 10 roku  
– T – powyżej 13 roku  
– M – od 17 lat  
– Ao – powyżej 18 roku.  
Ponadto z tyłu opakowania znajdują się słowne opisy gry w zależności od zawartości według kategorii: język, nagość, przemoc itd.

**2) PEGI** (Pan European Game Information). Z tego systemu korzysta część krajów europejskich, m.in.: Austria, Belgia, Dania, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Szwecja, Wielka Brytania. Gry oznacza się pod względem zalecanego wieku dziecka 3+,7+,12+,16+,18+. Symbole na nalepkach opisują też treść. Na wulgaryzmy wskazuje piktogram z mailową @, gwiazdką i wykrzyknikiem, na dyskryminację – postać zaznaczona na czarno, strzykawka – na narkotyki, pająk – na natężenie strachu, splecione znaki oznaczające płeć to wskazówka, że w grze występują treści związane z seksem oraz pięść – że pokazano przemoc. W wyszukiwarce na stronie [www.pegi.info](http://www.pegi.info/) można odnaleźć po nazwie wiele oznaczonych gier.

**3) Dutch Kijkwijzer** – holenderski system, poprzednik PEGI. Wyróżniał cztery grupy odbiorców 6 lat, 12, 16 i bez ograniczeń. Użyto w nim też symbolicznych oznaczeń dotyczących szkodliwych treści.  
**Rodzice jednak** ciągle mniej zwracają uwagę na to, w jakie gry grają ich pociechy, niż na to, co oglądają w telewizji. Jednym z powodów jest to, że sami mogą się często znać na komputerach gorzej niż ich dzieci; innym powodem – że grę albo elementy przemocy w niej łatwiej jest ukryć przed rodzicielską kontrolą. Rodzice powinni uświadomić sobie także, że zbyt długie i częste niekontrolowane kontakty z komputerem mogą grozić uzależnieniem. W ten oto sposób przyszło nam żyć w czasach, kiedy kilkunastoletnie dzieci chcąc poszukać wiadomości na jakiś temat, nie czują już potrzeby pytania rodziców, bowiem siadają do komputera i łączą się z Internetem, w którym mogą znaleźć wszystko, a ich rozrywką jest najnowsza gra komputerowa, którą przecież trzeba mieć koniecznie. Komputerowi jest obojętne, czy konkretne sprawne działanie ma służyć celom dobrym, czy te złym. W tej sytuacji **rodzice powinni być zorientowani** w zakresie oddziaływania gier oraz ich rodzajów dostępnych na rynku, tym bardziej, że **w Polsce nie ma prawnych przepisów nakazujących umieszczanie na pudełkach stosownych ostrzeżeń** i można u nas kupić gry, które w innych krajach są zakazane.

Informacji o konkretnych grach należy również szukać na stronie [www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl/)