Negatywny wpływ gier komputerowych i sieciowych

Gry komputerowe mogą wpływać także niekorzystnie na odbiorcę. Wielu badaczy i naukowców zwraca na to uwagę, m.in. A. Gała, M. Braun – Gałkowska, I. Ulfik–Jaworska. Piszą oni o **destruktywnym wpływie gier komputerowych na psychikę dzieci**. Gry komputerowe stanowią bowiem dynamiczne źródło rozrywki i zabawy, a także pomagają w kształtowaniu osobowości człowieka. Jeśli jednak nie będą przestrzegane pewne **normy**, to korzystanie z gier, tak jak spożywanie alkoholu czy narkotyków może doprowadzić do uzależnienie się od nich. Sposób przedstawiania przemocy w grach powoduje, iż użytkownik nabiera przekonania o powszechności agresji w świecie, akceptuje ją, jako coś oczywistego, jako element relacji międzyludzkich. **Czynnikiem wpływającym na oswajanie się dzieci z przemocą jest to, że przemoc w grach nie jest karana tylko nagradzana**. Jeśli gry pochłaniają ich uczestników, to powoli **oswajanie się z widokiem krwi i przemocy**, a gracz przestaje odróżniać dobro od zła. Podstawowa różnica między agresją a przemocą przedstawianą w telewizji i w grach komputerowych jest następująca: osoba (w tym wypadku dziecko) podczas oglądania krwawych scen w telewizji jest jedynie odbiorcą danej sceny, zaś w grach komputerowych **jest osobą aktywnie biorącą udział** w prezentowanych scenach. Wielu rodziców nie wie, w co dokładnie grają ich dzieci i na czym to polega, są w pewnym sensie nieświadomi tego, gdzie kończy się zabawa dziecka, a gdzie zaczyna się przemoc. Oczywiście nie wszystkie gry zawierają przemoc, agresję i inne negatywne cechy. Gry symulacyjne, logiczne czy chociażby wczesne gry przygodowe nie zawierają w ogóle negatywnych elementów. Najbardziej „krwawe” i nasycone przemocą są głównie gry „akcji” i tzw. „strzelaniny” typu FPS (z ang. *First Person Shoote*r). Pierwsze z nich można zaliczyć do typowych gier walki, np. *Doom, Quake.* Chodzi w nich głownie o to, by pozabijać jak największą liczbę różnego rodzaju potworów. Uczestnicy gry mają do dyspozycji wiele rodzajów broni, m.in. bazooka, strzelby, pistolety, wyrzutnie rakiet i wiele temu podobnych rodzajów narzędzi walki. Kolejne gry zawierające elementy agresje i przemocy, to typowe gry „bijatyki” zwane również *Beat up**.*Jedną z popularniejszych gier tego typu to gra *Mortal Kombat*, która znana jest głównie z konsol do gier z późnych latach 90, w której gracz wciela się w postać bohatera o określonych umiejętnościach i zabija wroga. Gra ta była zakazana

w niektórych krajach, np. w Niemczech. Inną tego typu grą jest *Counter*–*Strike*,  
w której pojawiają się dwie drużyny (terroryści i antyterroryści). Celem gry jest rozbrojenie bomby i zabicie wszystkich przeciwników pojawiających się na mapie, istnieje także możliwość wzięcia zakładników. A zadaniem drugiej drużyny jest ich uwolnienie. Gra trwa zwykle od 5-20 minut. Kiedy uda się wykonać misję, wtedy uczestnicy gry otrzymują pieniądze na lepszą broń. *Counter*–*Strike* stała się bardzo popularna wśród młodzieży i do dzisiaj wiele osób z niej korzysta. Zwolennicy tej gry argumentują następująco: „*Counter*–*Strike* jest ambitną grą taktyczno-strategiczną, w której drużyny, pozostające w kontakcie ze sobą, zabijają możliwie jak największą ilość wrogów w jak najkrótszym czasie”. Wspomniane wcześniej gry należą do gatunku gier FPS, która odnosi się do perspektywy pierwszoosobowej gracza, który nie widzi w grze siebie, tylko **tor działania swojej broni.** Dzieci, które nie przestrzegają norm korzystania z komputera w pewnym wieku, są bardziej narażone na przejawy agresji w niej obecne. Mają one również wpływ na najbliższą rodzinę dziecka, a także na kolegów ze szkoły.

**Dzieci poświęcające dużo czasu na „gry agresywne” są mniej wrażliwość na krzywdę i zło. Dzieci uzależnione od gier często reagują wybuchami niekontrolowanej złości i agresji, a ich rodzice powoli tracą z nimi kontakt. Samo dziecko zatraca zaś kontakt z rzeczywistością****.** Odbywa się to głownie przez to, że podczas aktywnego uczestnictwa w grze następuje powolne „odwrażliwienie” i **zobojętnienie na przemoc**, zwane również *desensytyzacją,* **czyli znieczuleniem, które jest wynikiem wielokrotnego powtarzania tych samych schematów agresji i przemocy**. W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresywnych. Jest to agresja symulowana, nie rzeczywista, ale mimo to gracz oswaja się z nią i nabiera „wprawy”. Żeby grać i wygrać, musi się on identyfikować z agresorem, czyli osobą dokonującą czynów przemocy.

Innym zagrożeniem wypływającym z gier jest fakt, iż wiele gier nacechowanych jest obrazami i animacjami **pornograficznymi.** Odbiorcą gier są głównie dzieci, dlatego tego typu gry są niedostosowane do ich wieku rozwojowego i mogą prowadzić  
do przedwczesnej inicjacji seksualnych czy rozwiązłości w skrajnej postaci. Elementy pornografii można odnaleźć w takich serii gier GTA (z ang*. Grand Theft Auto),* a także w grze *The Singles.* W grach serii GTA istnieje możliwość wykupienia prostytutki  
i zapłacenia za seks, a w grze *The Singles* pojawiające się sceny łóżkowe są bardzo realistyczne. **Dziecko do lat 16 nie powinno w ogóle z nich korzystać**. Treści pornograficzne mogą prowadzić do erotyzacji wyobraźni dziecka, przedmiotowego traktowania innych osób (głownie osób płci przeciwnej) oraz utrudniać kształtowanie tzw. uczuć wyższych, tj. postawy troski, wsparcia, miłości, zachwytu.

Kolejnym źródłem zagrożenia są gry, które zawierają w sobie elementy o charakterze **satanistycznym**, np. wspomniany wcześniej *Doom, Quake* czy seria *Diablo*. W tego typu grach dzieci oswajają się z symboliką i rytuałami satanistycznymi. W grach tych za symbolami satanistycznymi, np. pentagram, głowa kozła, odwrócony krzyż, kryją się różne nagrody, dodatki czy też tajne przejścia. To powoduję, że gracze odbierają te symbole jako coś pozytywnego i przynoszącego korzyści. **Z kolei wartości chrześcijańskie są bardzo często ośmieszane, negowane i odrzucane.**

Obok negatywnego wpływu na psychikę dziecka, gry stanowią również zagrożenie dla zdrowia fizycznego. Wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze powoduję niekorzystny wpływ na ich rozwój fizyczny. Po pierwsze gry komputerowe wypierają prozdrowotne formy spędzania wolnego czasu, czyli uprawianie sportu, spacery, zabawy na świeżym powietrzu, jazda na rowerze i inne. Lekarze różnych specjalności sygnalizują, że gry komputerowe mogą być **przyczyną trwałego pogorszenia się wzroku i kondycji, prowadzić do skoliozy i skrzywień, odrętwienia palców i dłoni, a ponad to ból ścięgien, nadmiernego pobudzenia objawiającego się podwyższonym ciśnieniem krwi, drżenie rąk, zaniku mięśni pasu biodrowego oraz wszelkich uszkodzeń centralnego układu nerwowego aż ataków padaczki włącznie.**

Wielu specjalistów przeprowadziło **badania wpływu „agresywnych” gier komputerowych na postawy dzieci i młodzieży wobec rzeczywistości i kształtowaniu postaw aspołecznych zwłaszcza agresywność.** Iwona Ulfik – Jaworska czy Maria Braun – Gałkowska były polskimi pionierkami w tej dziedzinie. Badały one głównie postawy wobec rzeczywistości typu „być” i „mieć” dzieci korzystających z agresywnych gier komputerowych i dzieci „nie-komputerowych”. Postawa „być” wyraża się w ufnym, otwartym i wewnętrznie zaangażowanym ustosunkowaniu się do świata. Osoby o postawie „być” charakteryzują się między innymi postawą poczucia sensu życia, są one wytrwałe i twórcze, ponad to dążą do przekraczania siebie i urzeczywistniania swoich ideałów. Natomiast postawa „mieć” ma charakter bierny i utylitarny w stosunku do świata oraz powoduje ciągłe poczucie zagrożenia i niepewności. Postawy „być” i „mieć” to postawy życiowe, będące podstawowym odniesieniem się człowieka do otaczającej go rzeczywistości. Powołując się na powyższe badania można stwierdzić, iż istnieją różnice między dziećmi korzystającymi z gier o charakterze agresywnym, a gier neutralnych („nie–komputerowych”). Profesor Iwona Ulfik – Jaworska badała grupę 30 chłopców „nie-komputerowych” i 30 chłopców „komputerowych”. Chłopcy „komputerowi” częściej nastawieni są na doznawanie przyjemności w postaci materialnej, dążeniu do sukcesu i doznawaniu przyjemnych wrażeń, czyli charakteryzują się postawą „mieć”. W relacjach z innymi ludźmi chłopcy „komputerowi” przejawiają mniej empatii i współczucia wobec innych osób, bardziej koncentrują się na zaspokojeniu własnych potrzeb i szukają korzyści w relacjach z innymi. Cierpienie dla nich nie jest czymś niezwykłym, są oswojeni z takimi obrazami i częściej wyrażają agresję i wrogość wobec ludzi oraz zwierząt. Zatracają różnice między światem rzeczywistym, a wirtualnym. U „komputerowców” występuję obniżona wrażliwość moralna, czyli słabe reagowanie na przejawy dobra i zła. Chłopcy „nie–komputerowi” charakteryzują się dużą empatią wobec innych ludzi, ponadto, są przeciwni cierpieniu i dążą do tego, by być dobrym człowiekiem, nie charakteryzuje ich zysk, a ważne jest dla nich dobro drugiej osoby. W powyższych badań wywnioskować można, że istnieje związek między zaangażowaniem się w korzystanie z gier o charakterze agresywnym, a postawą „mieć” – wobec rzeczywistości[]](http://badaniagier.pl/negatywny-wplyw-gier-komputerowych-sieciowych#_ftn4). Należy jednak zaznaczyć, że związek ten opiera się głównie na zależnościach statystycznych, co oznacza, iż nie u wszystkich graczy występują powyższe cechy postawy „mieć”. Trzeba również zaznaczyć, że postawa taka istotnie częściej występuje u graczy komputerowych o nasyceniu agresywnym, niż u osób nie grających[]](http://badaniagier.pl/negatywny-wplyw-gier-komputerowych-sieciowych#_ftn1). Dzieci biorące udział w przemocy na ekranie monitora realizować mogą zachowania, które przy częstym powtarzaniu nabierają cech społecznego przyzwolenia na nie. Wielokrotnie oglądanie obrazów przemocy może doprowadzić do wykształcenia się osobowości aspołecznej. Oczywiście stopień i częstotliwość przenoszenia tych zachowań do świata rzeczywistego zależy od wielu czynników tkwiących w dziecku oraz w jego otoczeniu. Gracz, który uczestniczy w brutalnej grze komputerowej, wyrabia w sobie przekonanie, że jest to coś normalnego i powszechnego. **Agresja staję się czymś banalnym i nieważnym, czymś oczywistym. Gracz staję się obojętny, co wzbudza agresywne zachowania w życiu realnym bez przeżywania poczucia winy.**

Zagrożeniem płynącym z agresywnych gier komputerowych są wreszcie **tendencje destruktywne, takie jak sadyzm**. Gracz, który posiada całkowitą kontrolę nad swoją postacią w grze, zyskuje kontrolę nad innymi postaciami oraz przebiegiem akcji. Dzięki temu, gracz posiada i korzysta z różnego rodzaju broni, magii, własnej siły fizycznej, posiada umiejętność walki, ma absolutną władzę nad wydarzeniami i postaciami z gry. Dzięki tej „mocy” może traktować w sposób okrutny i bestialski swoje ofiary. Bohater agresywnych gier zwykle nie interesuję się życiem innych postaci, nie nawiązuje z nimi bezpośrednich i bliskich relacji, lecz traktuje utylitarnie i przedmiotowo. Tego typu postawę może w niebezpieczny sposób przenieś na ludzi otaczających go w rzeczywistym świecie. **Komputerowy bohater skoncentrowany jest głównie na zaspokojeniu własnych potrzeb. Często w grach dochodzi do scen torturowania oraz zabijania z zimną krwią innych postaci czy zwierząt**. W agresywnych grach **nie ma miejsca na altruizm, empatię czy życzliwość** wobec innych, ponieważ takie zachowania nie przynoszą zysków. Jeśli osoba grająca jest zaangażowana, to następuje **proces identyfikacji z bohaterem z gry** i w skrajnych przypadkach może postępować równie krwawo w świecie realnym. Wielogodzinne funkcjonowanie w takiej wirtualnej rzeczywistości może wpłynąć na graczy, zwłaszcza w zakresie kształtowania tendencji destruktywnych.

Podsumowując można stwierdzić, że korzystanie z agresywnych gier komputerowych i sieciowych prowadzi do nasilenia się postawy „mieć” wobec życia, a także do obniżenia wrażliwości moralnych, czyli rozróżniania między dobrem a złem. Tego typu gry komputerowe powodują nasilenie agresji i zobojętnienia wobec ludzkiego cierpienia i przemocy.

Materiał pochodzi ze strony:

<http://badaniagier.pl/negatywny-wplyw-gier-komputerowych-sieciowych>