

## ***PRZEMOC I AGRESJA PŁYŃĄCA Z GIER KOMPUTEROWYCH***

Jako pokolenie rodziców i opiekunów złapaliśmy się w pułapkę pełnego zaufania wobec dziecka funkcjonującego w SIECI. To ono a nie my decyduje o tym: co, kiedy, jak. Gry komputerowe ze swoim schematem WALCZ i ZWYCIEŻAJ kreują osobowość zdeterminowaną na osiągnięcie sukcesu za wszelką cenę, także cenę życia. Dziecko w całym życiu realnym nie spotka tak wielu przypadków agresji i przemocy jak doświadcza ich w ciągu 2-3 godzin aktywnej agresywnej gry komputerowej. Bardzo łatwo jest ulec magii gier komputerowych. Różnorodność i możliwość dostępu do nich powoduje, że dzieci bardzo chętnie po nie sięgają. Z łatwością przenoszą się w świat fantazji, gdzie wszystko jest łatwiejsze i ciekawsze. Nie bez powodu są one określane jako elektroniczne LSD.

Z psychologicznego punktu widzenia oraz kształtowania się osobowości dziecka, zwłaszcza jego cech emocjonalnych zasadnym jest aby dzieci do 10-12 roku życia w ogóle nie grały w gry, gdzie pojawia się agresja i przemoc. Wchodzenie w świat gier komputerowych powinno odbywać się pod opieką rodziców lub opiekunów. Gra – jej treści, stopień trudności należy dostosować do poziomu rozwoju dziecka. Z punktu widzenia rozwoju emocjonalnego dziecka i nabywania przez nie kompetencji społecznych, gry agresywne wpływają dezintegrująco na zdolność pełnienia ról społecznych oraz koncyliacyjnych relacji z innymi osobami. Ograniczanie kontaktu dziecka z tymi grami leży w społecznym interesie.

Dowodzono, że zachowania obserwowane przez dziecko w grze są przez nie przenoszone do realnego życia. Aktywni gracze komputerowi są bardziej pobudzeni, agresywni, szybciej reagują siłą, mają większą skłonność do używania wulgarnych wyrazów. Często przejawiają skłonności przywódcze i ryzykowne.

To nie media elektroniczne są niebezpieczne. Niebezpieczna jest nasza niewiedza o nich oraz przekonanie, że dziecko potrafi samodzielnie wejść w świat cyberprzestrzeni.

Małe dziecko przyjmuje treści multimedialne w „dobrej wierze”. Zachowania z gier nie traktuje w kategorii dobre – złe, lecz jako naturalne, bo powszechne. Dziecko często grające w agresywne gry komputerowe znieczula się na zachowania związane z przemocą, przestaje rozumieć, że zadają one ból oraz krzywdzą. Ponieważ samo nie odczuwa bólu przestaje rozumieć konsekwencje swoich zachowań. Przenosząc je do Real World uważa, że ofierze nic się nie stanie.

Uzasadnioną jest teza, że dzieci poświęcające dużo czasu na agresywne gry komputerowe cechują się większą agresywnością, natomiast ich wrażliwość moralna jest mniejsza. Symulowane obrazy przemocy, a właściwie samodzielne jej realizowanie w grach komputerowych, prowokuje dzieci do powtarzania okrutnych zachowań. Natychmiastowy efekt wyraża się w agresywnych myślach i wyobrażeniach o wrogich emocjach, natomiast długotrwały skutek jest związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i może prowadzić to do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza. Liczba zachowań brutalnych w agresywnych grach komputerowych jest większa od tych, jakie spotykamy na najbardziej brutalnych filmach akcji i horrorach. Wraz z kupieniem komputera (podłączeniem Internetu) należy z dzieckiem ustalić zasady korzystania z tych narzędzi. Twarde przestrzeganie tych zasad jest najskuteczniejszym sposobem uchronienia dziecka przed infoholizmem.

Najważniejszym skutkiem niekontrolowanego grania jest wyzwalanie agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży. Dziecko poprzez obserwację brutalnych scen uczy się negatywnych zachowań, destygmatyzuje śmierć, która urasta do „zwykłego” odwracalnego aktu. Dzieli świat jedynie na wrogów i sprzymierzeńców.

#### **„Zastrzelił matkę i ojca”**

*Amerykański 17-latek zabił matkę i ciężko zranił ojca, rozjuszony zabraniem mu przez rodziców gry komputerowej. Był uzależniony od gier komputerowych, jednakże dokładnie zaplanował zabójstwo rodziców i będzie odpowiadać przed sądem jako dorosły za rozmyślne zabójstwo. Rodzice zabronili chłopakowi grać w grę komputerową, polegającą na likwidowaniu kolejnych przeciwników, co uznali za zbyt brutalne. Daniel włamał się do szafki ojca z bronią, wszedł z karabinem do sypialni rodziców i powiedział: "Zamknijcie oczy, mam dla was niespodziankę". Później zaczął strzelać. Gdy uznał, że oboje nie żyją, uciekł z domu, zabierając ze sobą jedną rzecz: grę komputerową.*

#### **„Agresywny nastolatek”**

*Wrocławski gimnazjalista uzależniony od gry TIBIA pobił matkę krzesłem, bo wyłączyła mu komputer i zabiła bohatera gry.*

#### **„Bił matkę i babcię dla zabawy”**

*Nastolatek z Pruszkowa od września nie chodził do szkoły, "bo mu się nie chciało". Zamiast się uczyć, wolał grać w gry komputerowe. Poza tym od roku bił, kopał i poniżał swoją matkę i babcię. W końcu doszło do tragedii. Gdy matka weszła do pokoju i wyłączyła synowi komputer, chłopak rzucił się na kobietę i powalił ją na ziemię. Następnie chwycił za nóż i zadźgałby własną matkę, gdyby nie powstrzymała go... babcia. Starsza pani jakimś cudem wybiła nastolatka z morderczego transu. Po chwili w mieszkaniu pojawili się policjanci, którzy zatrzymali chłopaka. Podczas przesłuchania powiedział, że bił matkę i babkę, bo to... fajna zabawa!*

**Zasady jakimi należy się kierować zezwalając dziecku na granie w gry komputerowe.**

#### **ZASADA 1**

*Do czwartego roku życia Twoje dziecko nie powinno w ogóle korzystać z komputera i Internetu. Powinno natomiast spędzać czas z Tobą, drugim rodzicem, dziadkami, innymi dorosłymi i dziećmi na zabawie.*

#### **ZASADA 2**

*To w jakie gry komputerowe i sieciowe gra Twoje dziecko powinno zależeć tylko i wyłącznie od Ciebie- to Ty drogi rodzicu powinieneś poznać grę, jej treść, opinie innych dorosłych na jej temat zanim Twoje dziecko zacznie z niej korzystać.*

### ZASADA 3

Rodzicu - należy ograniczać w sposób racjonalny dostęp dziecka do komputera w zależności od jego wieku:

- dziecko w wieku 5 - 7 lat może, bez negatywnych następstw dla siebie, grać w gry komputerowe i sieciowe dwa razy w tygodniu, maksymalnie po godzinie jednorazowo
- dziecko w wieku 8 - 10 może, bez negatywnych następstw dla siebie, korzystać z gier według zasady - dzień z grą, trzy dni bez gry, dopuszczalny jednorazowy czas nie powinien przekraczać godziny
- młodzież do 18 roku życia powinna stosować się do zasady - jeden dzień w tygodniu bez komputera

### ZASADA 4

Dzieci i dorastająca młodzież nie powinna w ogóle grać w gry które skupione są na zabijaniu innych i zbrodni.

Dzieciom kupuj gry dla dzieci!!

Tych gier nie kupuj swemu dziecku i nie pozwalaj w nie grać:

1. Manhunt 1 i 2
2. F.E.A.R
3. Postal - 1 i 2 seria (oddawanie moczu na ofiary),
4. GTA (przejeżdżanie przechodniów),
5. Ojciec Chrzestny
6. Jerycho
7. Diablo,
8. Doom (cała seria)
9. Wiedźmin,
10. Hitman (gracz to płatny zabójca),
11. Call of Duty,
12. Assassin's Creed,
13. Far Cry (seria - strzelanina),
14. Counter Strike,
15. Carmageddon (przejeżdża się ludzi),
16. Resident Evil - każda seria (trzeba zabić tysiąc przeciwników),
17. Mortal Kombat - (każda seria - brutalna bijatyka),

Kupując grę swojemu dziecku zwracaj zawsze uwagę na klasyfikacje gry, oznaczenia jakie się na niej znajdują informują Cię na co narażone jest Twoje dziecko w danej grze:



Źródło: <http://www.pegi.info/pl/>

## ZASADA 5

*Komputer w Waszym domu powinien znajdować się w miejscu ogólnodostępnym i mieć zainstalowane filtry rodzicielskie. Komputer nie powinien stać w pokoju Twego dziecka.*

## ZASADA 6

*Z dzieckiem na poziomie szkoły podstawowej należy spisać "kontrakt komputerowy" w którym określimy czas, zakres korzystania, itp. zasady obowiązujące dziecko korzystające z komputera.*

## ZASADA 7

*Twoje dziecko nie powinno grać na komputerze i przebywać w Internecie w nocy i późnych porach wieczornych.*

## ZASADA 8

*Gdy Twoje dziecko złamie ustalone zasady korzystania z komputera należy: porozmawiać z nim o tym i bezwzględnie zastosować jedną z przykładowych konsekwencji: wprowadzenie ograniczenia korzystania z komputera lub okresowy zakaz gry lub założenie hasła blokującego dostęp, itp. Gdy nie zastosujemy wobec dziecka konsekwencji skłonimy je tym samym do poszerzania swoich "praw" w cyberprzestrzeni.*

*Opracowała: Beata Jackowska - pedagog szkolny*

## *Bibliografia:*

- 1. Materiały szkoleniowe „Zagrożenia cyberprzemocy” - Anna Andrzejewska, Józef Bednarek*
- 2. Andrzejewska Anna „Gry komputerowe i sieciowe - nasze dziecko w wielkiej sieci”, Warszawa, Fundacja Pedagogium, 2009*