Wpływ gier komputerowych na rozwój dzieci i młodzieży.

W dzisiejszych czasach liczba dzieci korzystających z gier komputerowych jest bardzo duża, a czas poświęcany na nie stale rośnie. Ma to swoje dobre i złe strony.

Ogromne znaczenie mają edukacyjne i terapeutyczne aspekty gier, które wiążą się ze specyfiką użytkowania komputera. Komputer może stanowić użyteczne narzędzie terapii różnych zaburzeń, może być wykorzystywany do usprawnienia koordynacji wzrokowo-ruchowej i koncentracji. Warto pamiętać także o grach, dzięki którym w ciekawy i zabawny sposób można uczyć się ortografii, geografii, matematyki, historii czy innego przedmiotu. Większość gier umożliwia ponadto dowolny wybór poziomu trudności i dostosowanie go do możliwości gracza, co daje możliwość wygrywania. Wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości. Porażki ujmowane są w kategorii błędu i przedstawiane w sposób nie raniący, z jednoczesną możliwością ich poprawiania. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i sprawczości, a także pobudzanie wyobraźni.

Niestety treść wielu gier komputerowych przeraża ładunkiem przemocy i wyrafinowanego okrucieństwa, co wyraża się przede wszystkim w formie symulowanego niszczenia, zabijania lub okaleczania przeciwników na ekranie komputera różnymi dostępnymi środkami (m.in. piłą tarczową, nożem, siekierą, rewolwerem, widłami) Gracz wciela się w bohatera i ogląda świat jego oczami, przed sobą widzi ręce tego bohatera oraz wybraną przez siebie broń. Dokładnie widoczni są atakujący przeciwnicy, akt zabijania oraz zakrwawione szczątki pokonanych. Nie bez znaczenia pozostają efekty dźwiękowe, które potęgują przeżywane przez graczy emocje, nadając obrazom więcej realizmu. Tego typu sceny mogą wywoływać zachowania agresywne u dzieci oraz prowadzić do zobojętnienia na przemoc w codziennym życiu. Istotne są następujące mechanizmy, którym podlegają grający, a mianowicie:

- Gracz aktywnie uczestniczy w grze, przez co nie tylko ogląda przemoc, ale przede wszystkim sam jej dokonuje na ekranie komputera poprzez bohatera, którym kieruje;
- Gracz silnie koncentruje się na grze, w związku z czym nie może jednocześnie robić czegoś innego. Całkowite zaangażowanie się w wirtualny świat, może prowadzić do zacierania granic pomiędzy fikcją a rzeczywistością;
- Gracz ma możliwość wielokrotnego powtarzania gry, co pozwala oswoić się i przyzwyczaić do najbardziej drastycznych scen. Przemoc staje się czymś normalnym i nie wzbudzającym emocji. Prowadzi to do akceptacji w realnym życiu pewnych zachowań, których gracz nie uznaje za przemoc, takich jak popychanie, przezywanie, wyśmiewanie się;

- Gracz kojarzy przemoc z nagrodą, bowiem agresja i destrukcja są nagradzane w grach komputerowych: zabicie kogoś pozwala iść do przodu, zdobyć dodatkową broń, dodatkowe życie, za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty. Przemoc pozwala osiągnąć sukces w grze, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Zaangażowane w tego rodzaju grę dziecko dowiaduje się, że "zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne";
- Gracz widzi brak konsekwencji czynów w realnym świecie, np. szybka jazda samochodem nie grozi śmiercią, antyspołeczne zachowania nie prowadzą do utraty wolności.

Jednakże 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. Stąd wniosek, że różne osoby w różnym stopniu mogą ulegać wpływowi gier komputerowych.

Warto zwrócić również 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.

Należy mieć świadomość, że dzieci nie potrzebują elektronicznych zabawek aby być szczęśliwymi. Najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania ze strony dorosłych. Dla dzieci ważny jest czas spędzany z rodzicami: wspólne rozmowy, spacery, wspólna zabawa. W ten sposób rozwijają się więzi rodzinne, które skutecznie mogą uchronić dziecko przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych oraz innych mediów. Pamiętajmy więc o wartościowych formach rozrywki, jak np. próbowanie sił w różnych dziedzinach sztuki, uprawianie sportu, śpiewanie czy nauka gry na jakimś instrumencie.

mgr Agnieszka Filec
pedagog szkolny

Bibliografia:
- Braun-Gałkowska M.: Gry komputerowe a psychika dziecka
- Gajewski M.: Niebezpieczne gry komputerowe, "Wychowawca", 1/2002
- Ulfik-Jaworska I.: Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież, [W:] Ciszek D., Urbańska M (red.), W poszukiwaniu sensu wychowania, Tarnów 2006
- Ulfik-Jaworska I.: Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?, "Wychowawca", 1/2002
- Jarzębińska – Szczebiot J.: Wpływ agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci
- Griffiths M.: Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom?
- Fromm E.: Mieć czy być
- Daniluk G.: Wpływ agresywnych gier komputerowych na psychikę dziecka
- Grzyb M.: Wpływ telewizji i gier komputerowych na rozwój zachowań agresywnych