

## **GRY JAKO ŹRÓDŁO ZACHOWAŃ NIEPOŻĄDANYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY**

**Streszczenie:** Młodzież jest coraz bardziej narażona na różnego rodzaju niebezpieczeństwa związane z korzystaniem z Internetu. Jednym z nich są gry komputerowe. Z pozoru niegroźne, jednak sama ich treść okazuje się być niedostosowana dla młodych umysłów, które nie do końca rozumieją świat i zachodzące z nim zjawiska. Najczęściej wybierane gry to takie, w których dominuje przemoc, agresja, sceny erotyczne, które mogą wypaczać obraz świata realnego w umyśle dziecka czy młodego człowieka. Artykuł przedstawia negatywne skutki korzystania z gier komputerowych, a także elementy zawarte w grach, które mogą powodować nieprawidłowości w zachowaniu młodzieży. Użytkownicy wybierają gry, gdzie scenariusz dotyczy zabijania i zdobywania dodatkowych mocy czy przedmiotów. Największą popularnością cieszą się gry sieciowe, gdzie użytkownik za cel ma zabicie innego użytkownika kryjącego się za ekranem komputera. Realność gry online jest większa, przez to także i doznania użytkowników ulegają intensyfikacji. Jedno z podstawowych pytań rodzących się w wyniku analizy struktury gier i ich wpływu na młodzież dotyczy działań rodziców w zakresie profilaktyki bezpieczeństwa swoich dzieci w czasie grania w gry komputerowe.

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, gry online, Internet, agresja w sieci, przemoc w sieci, uzależnienie od gier komputerowych, zagrożenia a gry komputerowe, profilaktyka korzystania z gier komputerowych.

### **Wprowadzenie**

Świat współczesny jest pełen nowoczesnych technologii, gadżetów, które związane są z korzystaniem z Internetu<sup>1</sup>. Nowe technologie i rozwój szerokopasmowych sieci dostarczających dostęp do Internetu są obecnie jednym z najbardziej dochodowych biznesów nie tylko w Polsce, ale i w całej Europie. Przyczyną tego jest zwiększająca się liczba użytkowników. W Polsce blisko 2/3 dorosłych (64%) korzysta z Internetu<sup>2</sup>. Jednak to młodzież jest najliczniejszą grupą korzystających z sieci. Urodzeni w cyfrowej rzeczywistości bardzo dobrze radzą sobie z jej obsługą

---

<sup>1</sup> R. Matusiak R., *Bezpieczeństwo młodzieży w sieci i uzależnienie od Internetu w opinii nauczycieli powiatu tarnobrzeskiego na podstawie badań*, [w:] *Nauczyciel - Wychowawca - Pedagog. W dobie nowoczesności*, [red.] E. Kopeć, R. Matusiak, K. Sigda, Rzeszów 2015, s. 101-102.

<sup>2</sup> M. Feliksiak, *Komunikat z badań CBOS. Internauci 2015*, [http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K\\_090\\_15.PDF](http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF) [dostęp: 17.01.2016].

techniczną, mimo młodego wieku, często lepiej niż rodzice<sup>3</sup>. Korzystanie z Internetu jest jedną z najchętniej wybieranych form spędzania czasu wolnego<sup>4</sup>. W ramach korzystania z tego medium wybierają granie w gry komputerowe. Jedną z firm analitycznych Newzoo opublikowała raport przedstawiający ranking 100 krajów, w których gry komputerowe przynoszą największe korzyści finansowe. W pierwszej trójce znajdują się: Chiny, Stany Zjednoczone Ameryki oraz Japonia. Przedstawione dane dotyczą roku 2015 i mają charakter szacunkowy, oparty na badaniach konsumentskich. Największy zysk gry komputerowe przyniosły w Stanach Zjednoczonych, bo blisko 22 miliardy dolarów. Polska znalazła się na 19 miejscu w wyżej wymienionym rankingu, gdzie zysk z gier komputerowych przyniósł blisko 408 milionów dolarów<sup>5</sup>. Ukazuje to, jak wielki potencjał drzemie w branży gier komputerowych.

Niestety, nie zawsze gry komputerowe to odpowiednia rozrywka dla osób młodych i jednym z podstawowych błędów wychowawczych jest brak kontroli nad tym, z jakich gier korzysta dziecko. W ramach analizy zawartości gier komputerowych autorka przedstawi negatywne elementy pojawiające się w grach, które mogą powodować niepożądane zachowania wśród młodzieży.

### Gry jako źródło zachowań agresywnych młodzieży

Widzowie pod wpływem oglądania często powtarzających się scen agresji, przemocy, zabijania stają się przekonani o ich normalności, w wyniku czego przestają na nie reagować<sup>6</sup>. Podobna sytuacja ma miejsce przy długotrwałym oglądaniu scen z elementami przemocy w grach komputerowych. Czas spędzany przez dzieci i młodzież przed telewizorem zwiększa się, a im dłużej użytkownik ma dostęp do Internetu, tym trudniej mu zapanować nad czasem spędzonym w sieci<sup>7</sup>. Bardzo podobnie jest z grami. Młodzież nie kontroluje, ile minut i godzin spędza grając, im gra jest ciekawsza, tym dłużej z niej korzysta, nie bacząc na konsekwencje, że robi to kosztem snu lub przygotowania prac domowych do szkoły.

Najpopularniejsze gry komputerowe polegają na tym, że gracz przyjmuje funkcję zabijającego. W celu przejścia na wyższy poziom musi zabić jak najwięcej przeciwników. Wcielenia gracza mogą być różne: może on być policjantem, wodzem, królem, wampirem, poszukiwaczem czy przestępcą. Często w grach użytkownik ma kilka opcji do wyboru.

<sup>3</sup> R. Matusiak, *Nauczyciel wobec nowoczesnych zagrożeń dzieci i młodzieży*, [w:] *Nauczyciel. Wychowawca. Pedagog. Wyzwania i zadania*, [red.] J. Burgerowa, B. Wolny, E. Juško, B. Niziołek, Tarnów 2014, s. 154–163.

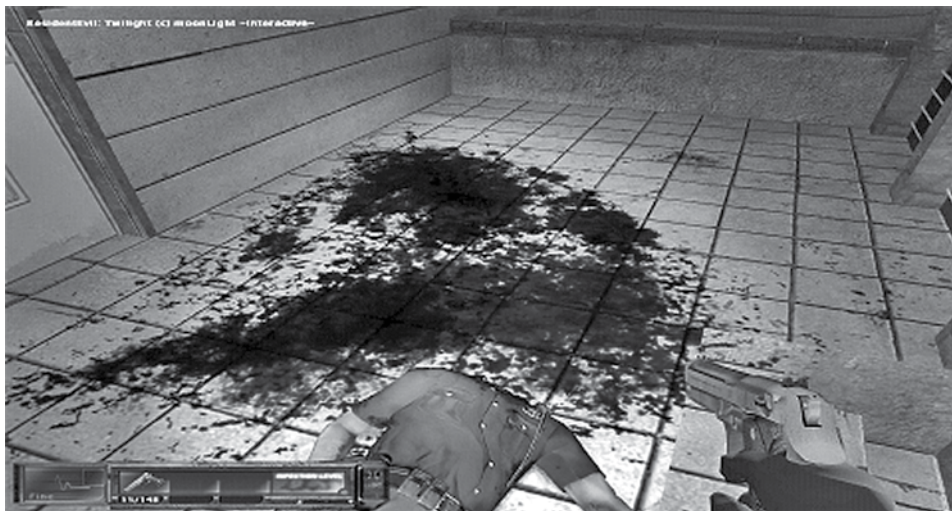
<sup>4</sup> P. T. Nowakowski, *Uzależnienie od mediów*, „Cywilizacja” 2009, nr 28, s. 149–157.

<sup>5</sup> *Top 100 Countries by Game Revenues*, <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/> [dostęp: 17.01.2016].

<sup>6</sup> P.G. Zimbardo, F.L. Ruch, *Psychologia i życie*, [tłum.] J. Radziecki, Warszawa 1996, s. 591.

<sup>7</sup> M. Sokołowski, *Wpływ gier i programów komputerowych na dzieci*, [w:] *III Międzynarodowa Konferencja „Media i Edukacja”*, [red.] W. Strykowski, Poznań 2000, s. 93.

Fot. 1. Zdjęcie z gry „Resident Evil: Twilight”



Źródło: <http://www.moddb.com/mods/resident-evil-twilight/images/gore-system-wip>, [dostęp: 01.12.2015].

Na powyższym zdjęciu znajduje się obraz przedstawiający przeciwnika zabitego przez gracza. W grze „Resident Evil: Twilight” użytkownik ma za zadanie zabić ludzi, którzy w wyniku nieznannej epidemii zamieniają się w zombie. Gracz wciela się w członka oddziału specjalnego STARS (Chrisa Redfielda lub Jill Valentine). Przed rozpoczęciem gry użytkownik wybiera zestaw broni, z której będzie korzystał podczas gry<sup>8</sup>. Posługuje się bronią palną. Sceny zabijania są bardzo realistyczne. Jak widać na zdjęciu, rozbryzg krwi jest bardzo duży, a napastnik nie żyje, co pozwala graczowi iść dalej. Postacie ludzi zostają zniekształcone – ich ciała są przedstawiane jako gnijące i odrażające. Całości towarzyszy muzyka powodująca u użytkowników poczucie napięcia emocjonalnego i strachu. Fabuła gry oparta jest na filmie o tożsamej nazwie, gdzie twórcy podkreślają, iż nie jest on przeznaczony dla dzieci, lecz dla osób w wieku powyżej 18 lat.

Figura gracza i to, że należy do jednostek specjalnych zwalczających zainfekowanych ludzi, sugeruje, jakoby użytkownik robił coś dobrego, co ma ocalić świat. To także charakterystyczna cecha gier. Z jednej strony, bohater nadzorowany przez gracza wzbudza sympatię, gdyż ma zrealizować ważny plan i ocalić ludzkość, albo wybraną postać. Z drugiej – robi to używając brutalnych środków, które w realnym świecie są nielegalne. Następuje rozmycie wartości. Młody człowiek często nie rozumie, dlaczego w świecie wirtualnym, aby zrobić coś dobrego, może robić rzeczy niezgodne z prawem, nawet niemoralne, a w świecie rzeczywistym nie może.

<sup>8</sup> *Resident Evil [PC]*, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=1793> [dostęp: 12.01.2016].

Bezkarność za złe czyny w grach to bardzo negatywny wzór i może powodować poczucie bezkarności dziecka za jego czyny w środowisku realnym, w których żyje.

Gra „Resident Evil” należy do gier PC, czyli komputerowych, gdzie użytkownik gra za pomocą komputera, jednak bez kontaktu z innymi użytkownikami. Drugi rodzaj gier, bardziej niebezpieczny, to gry sieciowe, gdzie użytkownik walczy z innymi użytkownikami. Każdy z nich ma swoją figurę, czyli postać, którą kieruje. Podczas gry użytkownicy, mając odpowiedni sprzęt, mogą rozmawiać i kontaktować się nawet po zakończeniu gry. W grach komputerowych użytkownik walczy z fabułą wymyśloną przez autora gry, jego przeciwnikiem jest wirtualna postać. W grach sieciowych, zwanych także online, użytkownik gra z realnym człowiekiem, który znajduje się po drugiej stronie monitora, a sukcesem jest zgładzenie go. Granie z realnymi przeciwnikami jest coraz bardziej popularne, bo powoduje u graczy większe odczucia emocjonalne, czyli „większą adrenalinę”<sup>9</sup>. Sami gracze twierdzą, że w grach z realnym przeciwnikiem nie są w stanie przewidzieć jego reakcji, dlatego jest to tak „wciągające”.

Iwona Ulfik-Jaworska wyróżniła na podstawie swoich badań następujące cechy gier komputerowych<sup>10</sup>:

1. Aktywne uczestniczenie w grze komputerowej – polega na tym, że użytkownik gry jest nie tylko osobą oglądającą przemoc, ale i sam jest jej sprawcą.
2. Przemoc jako nagroda – celem zabijania i stosowania przemocy jest osiągnięcie sukcesu w grze, odebranie nagrody, często samo bycie najwyższym w rankingu gry online jest taką nagrodą. Zło jest jedynym najbardziej skutecznym sposobem osiągnięcia celu.
3. Koncentracja na grze – użytkownik jest skupiony tylko na grze, na osiągnięciu jak najlepszego wyniku, na całej akcji w grze. Powoduje to zwiększenie roli gry w życiu jednostki i może doprowadzić nawet do uzależnienia.
4. Nieograniczone powtarzanie gry – skutkuje możliwością nieograniczonego powtarzania pewnych etapów gry, a więc i scen przemocy. W ten sposób staje się ona czynnością normalną, a zaprezentowane sceny w grze nie wzbudzają reakcji użytkownika.
5. Czyny popełnianie w świecie wirtualnym nie mają konsekwencji w świecie realnym – zabójstwo nie jest przestępstwem, uszkodzenie ciała nie jest przestępstwem, kradzież nie jest przestępstwem, znęcania się także, te czyny nie podlegają konsekwencjom prawnym.

W wyniku wyżej opisanych cech gier następuje agresja fizyczna, słowna i psychiczna, która może być przeniesiona ze świata wirtualnego na rówieśników użytkownika. Przykładem tego są doniesienia medialne o brutalnych atakach młodych ludzi na swoich rówieśników: przemoc w szkole i w Internecie, użycie broni palnej

<sup>9</sup> M. Jędrzejko, *Śmierć jako zabawa - człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych. Spojrzenie socjopedagogiczne*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 166-169.

<sup>10</sup> I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* „Wychowawca” 2002, nr 1.

w szkole i temu podobne. Zachowania często są przenoszone z gry do życia realnego. Agresja jest nabywana poprzez modelowanie, czyli jej obserwację, i jest to obecnie najbardziej niebezpieczna forma tego zjawiska, wywoływana jego powszechną dostępnością w grach komputerowych, ale także w telewizji. Świat medialny staje się pułapką dla młodych ludzi, którzy nie mają świadomości, jakie będą tego skutki w życiu dorosłym<sup>11</sup>.

### **Pornografia w grach jako wzór niebezpiecznych zachowań seksualnych**

Korzystanie z gier komputerowych to znak XXI wieku. Gry mają różne scenariusze, różną grafikę. Tendencją, która pojawiła się w grach już w momencie ich powstania, jest erotyka, zamieszczanie wątków odnoszących się do ludzkiej seksualności. Obecnie przybrało to bardzo agresywną formę, opartą na epatowaniu w grach nagością, która nosi znamiona wulgarności, a także przedstawianiu aktów seksualnych<sup>12</sup>. Erotyka w grach zamieniła się w pornografię. Użytkownicy za pomocą gry mogą sami uczestniczyć w aktach seksualnych. Nie są to sceny ani sytuacje, które powinny być dostępne dzieciom i młodzieży. Młodzież dopiero wkracza w okres dojrzałości, nie mając świadomości o własnym ciele i seksualności. Gry komputerowe nie są miejscem, gdzie tę wiedzę powinna zdobywać. Umysł młodego człowieka jest niezwykle delikatny i wrażliwy na tego rodzaju treści, które często mają charakter pornograficzny lub ocierają się o pornografię.

Jedną z najpopularniejszych gier komputerowych, która zyskała przychyłność graczy, jest „Wiedźmin”, będący też najlepszym polskim produktem eksportowym. Poza sukcesem finansowym gry należy wspomnieć, iż w jej fabule jest wiele wątków erotycznych na granicy erotyki i pornografii, które mogą być szkodliwe dla młodych odbiorców. Jednocześnie należy zaznaczyć, że jest to najchętniej wybierana gra przez osoby poniżej 18 lat<sup>13</sup>. Podstawą do opracowania gry była książka o takim samym tytule. W celu określenia zawartości gry pod względem treści erotycznych wystarczy przeczytać jej opisy zamieszczane na stronach dla graczy: „w Wiedźminie 3, podobnie, jak w poprzednich częściach, istnieje możliwość nawiązywania romansów z napotkanymi przedstawicielkami płci pięknej [...] Druga grupa romansów, to romanse nieco mniejszego kalibru. W ich trakcie Wiedźmin może korzystać

<sup>11</sup> M. Jędrzejko, dz. cyt., s. 174.

<sup>12</sup> S. Polcyn-Matuszewska, *Wpływ gier komputerowych na zachowania seksualne młodzieży*, [http://www.remedium-psychologia.pl/2015\\_02\\_05\\_wplyw\\_gier\\_komputerowych\\_na\\_zachowania\\_seksualne\\_mlodziemy.pdf](http://www.remedium-psychologia.pl/2015_02_05_wplyw_gier_komputerowych_na_zachowania_seksualne_mlodziemy.pdf) [dostęp: 12.01.2016].

<sup>13</sup> M. Wąsołowski, *Najlepszy polski produkt eksportowy. Wiedźmin, Dying Light - nasze gry podbijają świat, a my wciąż tego nie doceniamy*, <http://natemat.pl/105307,najlepszy-polski-produkt-eksportowy-wiedzmin-dying-light-nasze-gry-podbijaja-swiat-a-my-wciaz-tego-nie-doceniamy> [dostęp: 19.01.2016].

z sytuacji, aby zaciągnąć wybranki do łóżka, ale będą to jednorazowe przygody [...] Oprócz opisanych powyżej romansów w trakcie gry możesz też skorzystać z usług prostytutek”<sup>14</sup>. Tego rodzaju możliwości w grze zachęcają nie tylko do niezobowiązującego seksu, ale i wskazują na możliwość korzystania z usług prostytutek, co pojawia się także często w innych grach. Akt seksualny zostaje oddzielony od sfery emocjonalnej człowieka, jest tylko czynnością mechaniczną, pozbawioną głębszych uczuć.

Wizerunek kobiety podobnie przedstawiany jest w grach takich jak „Wiedźmin”, „GTA”, „Gothic”, „Tomb Raider”. Kobieta jest traktowana przedmiotowo, jako postać do spełniania seksualnych zachcianek użytkowników. Wizualizacja postaci kobiecych w grach ma podtekst wysoce seksualny, są dyskryminowane i stosuje się wobec nich przemoc. Poniżej przedstawiono przykładową prezentację bohaterki gry.

Fot. 2. Zdjęcie z gry „Wiedźmin”, przedstawiające Triss Merigold.



Źródło: *Kobiety w grach, czyli o co tyle hałasu*, <http://rage-quit.pl/2014/09/kobiety-w-grach-czyli-o-co-tyle-halasu/> [dostęp: 11.01.2016].

Ciało kobiety prezentowane jest nagie lub w bardzo skąpej odzieży, odsłaniającej piersi lub miejsca intymne. Prezentowane są różne akty seksualne z udziałem kobiety lub grupy kobiet. Ma to znaczny wpływ na rozwój seksualny odbiorców, gdyż taki obraz kobiety prezentowany jest jako prawidłowy, a ukazywane wzorce zachowań seksualnych w grze jako pożądane. Kobiety są traktowane jak przedmioty,

<sup>14</sup> M. Basta, *Wiedźmin 3 - Wszystkie romanse i seks*, <http://www.eurogamer.pl/articles/2015-06-28-wiedzmin-3-wszystkie-romanse> [dostęp: 18.01.2016].

których funkcją jest emanowanie nagim ciałem i odbywanie stosunków seksualnych z bohaterami gier. Brak w tym miejsca na miłość, przyjaźń, wsparcie – relacje ograniczają się do aktu seksualnego. Nie bez znaczenia są ukazywane ryzykowne seksualne zachowania bohaterów gier: przygodny seks, korzystanie z usług prostytutek, zachowania seksualne o charakterze nieakceptowanym społecznie, jak jednoczesne kontakty seksualne z wieloma partnerami. W ten sposób młodzież otrzymuje sygnał, że jest to coś normalnego, i może w efekcie doprowadzi, do powielania takich zachowań w swoim realnym życiu.

Do innych negatywnych skutków związanych z seksualizacją gier należą: stereotypowe podejście do ról, błędna ocena własnej sprawności seksualnej, wykorzystanie ciała kobiety i jej seksualności oraz przemocy i siły fizycznej w celu zaspokojenia popędu seksualnego, ryzykowne zachowania dla zdrowia i życia (sięganie po narkotyki, dopalacze, inne substancje uzależniające), nieprawidłowa ocena własnej seksualności prowadząca do depresji i prób samobójczych, niska samoocena<sup>15</sup>.

Wykorzystanie erotyki i pornografii w grach komputerowych zwiększa ich popularność wśród dorosłych użytkowników, ale głównie wśród młodzieży. Niestety, zwiększa się zawartość scen pornograficznych w grach i większość tych materiałów nie jest odpowiednia dla osób małoletnich. Nawet, jeśli opakowania gier mają oznaczenie o przeznaczeniu dla grupy wiekowej 18+, nie jest to ostrzeżenie respektowane przez sprzedawców czy graczy.

Jak wykazano wyżej, dostęp do takich treści może być bardzo szkodliwy dla młodzieży oraz mieć odzwierciedlenie w ich zachowaniu w życiu dorosłym.

### **Rodzice jako profilaktycy zapobiegający niepożądanym zachowaniom swoich dzieci**

Pomimo licznych akcji profilaktycznych, spotkań szkolnych z nauczycielami rodzice nadal nie mają świadomości, że gry komputerowe stanowią realne niebezpieczeństwo dla ich dziecka. Mogą stać się celem jego życia i zastępować kontakty ze światem realnym. Dziecko uzależnione od gier jest w stanie za wszelką cenę zdobyć dostęp do gry: poprzez agresję, nie tylko wobec innych, ale i wobec siebie. W wyniku takich działań wycofuje się z życia społecznego na rzecz życia w świecie wirtualnym. Jego kolegami są użytkownicy tej samej gry. Otaczający świat realny staje się bezbarwny i nieinteresujący, gdyż wydarzenia w grze są ciekawsze, świat wirtualny jest bardziej atrakcyjny i kolorowy. W ten sposób i rodzice stają się niepotrzebni, jedyną ich funkcją jest płacenie rachunków energii elektryczną i dostęp do Internetu.

<sup>15</sup> S. Polcyn-Matuszewska, dz. cyt.

Rodzice mogą temu wszystkiemu zapobiec. Podstawą jest dobry kontakt z dzieckiem, rozmowa, zainteresowanie życiem dziecka i przede wszystkim wspólne spędzanie czasu. Nie bez znaczenia jest spędzanie wolnego czasu poza domem, na zróżnicowanych czynnościach niezwiązanych z komputerem.

Rodzic musi pokazać dziecku, w jaki inny sposób może uczestniczyć w życiu środowiska, w życiu rodziny. Zadaniem rodzica jest prawidłowe kreowanie kontaktów i więzi z dzieckiem. W tym celu musi zadbać o jego bezpieczeństwo, nie tylko podczas drogi ze szkoły do domu, czy kiedy dziecko znajduje się poza domem, ale także o bezpieczeństwo przebywania w Internecie – co jest jednoznaczne z dbałością o bezpieczeństwo w czasie, gdy dziecko gra. W ramach tego można wyróżnić kilka czynności profilaktycznych, które może podjąć rodzic:

1. Podstawową zasadą jest to, że rodzic winien sprawdzać, jaką fabułę mają gry, w które gra ich dziecko, jakie gry ma na komputerze czy w laptopie, w historii korzystania z sieci – z jakich gier korzystało, oraz w jakie gry gra przebywając u swoich przyjaciół. Rodzice często kupują dzieciom gry jako prezent – ich zadaniem jest sprawdzić, dla jakiej grupy wiekowej przeznaczona jest gra bez względu na rekomendacje dziecka. Jeśli brak informacji na opakowaniu – należy zapytać sprzedawcę. Coraz częściej rodzice bez zastanowienia kupują gry polecane przez dzieci, i są to zwykle gry bardzo brutalne, nieodpowiednie dla dziecka.

2. Należy podjąć rozmowę z dzieckiem i określić, w jakie gry może grać, a w jakie nie, oraz podać powody takiej decyzji. Można polecać gry edukacyjne, rozwijające u dziecka umiejętność logicznego myślenia, dostarczające wiedzy bądź pomagające uczyć się języków obcych. Podstawą jednak jest szczerą rozmowa i uświadomienie dziecku, dlaczego dana gra nie jest dla niego odpowiednia.

3. Dziecko powinno korzystać z gier podczas obecności rodziców w domu i gdy udzieli mu na to pozwolenia. Najlepiej, aby komputer postawiony był w miejscu, gdzie często ktoś przechodzi lub gdzie domownicy spędzają czas. Rodzic wtedy może kontrolować, co dziecko robi w Internecie i jak się zachowuje.

4. Należy ustalić z dzieckiem godziny, w jakich będzie korzystało w Internecie, jednak nie przekraczać normy 1–2 godzin dziennie dla dzieci w wieku 12–16 lat, poniżej 1 godziny dziennie dla dzieci w wieku poniżej 12 lat. Taki limit korzystania z sieci uznawany jest za bezpieczny. Należy w trakcie używania Internetu przez dziecko robić krótkie przerwy.

5. Nauczyć dziecko i stosować zasadę, że najpierw dziecko wypełnia obowiązki, a później może korzystać z komputera czy grać w gry.

6. Zwiększyć liczbę czasu spędzanego z dzieckiem. Wspólnie korzystać z innych form spędzania czasu: wycieczki, wspólna aktywność sportowa, uczestniczenie w wydarzeniach kulturalnych. Można też zapraszać przyjaciół dziecka i uczyć takich zachowań w większym gronie.

7. Należy także odpowiednio zabezpieczyć komputer dziecka przed intruzami z sieci, rozmawiać z dzieckiem, aby nigdy podczas gry nie podawało swoich danych



ani nie przesyłało zdjęć czy linków do swoich kont na portalach społecznościowych<sup>16</sup>.

To, w jaki sposób dziecko będzie korzystało z Internetu, w jakie gry będzie grać, zależy w dużej mierze od rodzica i jego relacji z dzieckiem. Bardzo ważna jest profilaktyka domowa w zakresie bezpiecznego korzystania z gier komputerowych, a jej podstawą są dobre więzi emocjonalne rodzica z dzieckiem oraz wzajemne zaufanie, ale także kontrola rodzicielska.

### Zakończenie

Istnieje związek między czasem, jaki dziecko spędza w Internecie, a poziomem integracji z rodziną. Gry komputerowe osłabiają więzi rodzinne i powodują, że rodzina ulega powolnemu rozpadowi, ludzie w rodzinie stają się sobie obcy – rodzice dzieciom, dzieci rodzicom. Nie znają swoich potrzeb ani zainteresowań, nawet wspólny posiłek staje się wyzwaniem. Agresja w grach powoduje rozwój zachowań agresywnych u użytkownika. Im więcej spędza czasu grając w tego rodzaju gry, tym jego reakcje są brutalniejsze i ulegają intensyfikacji, szczególnie podczas prób rozmowy czy reakcji rodzica, gdy dziecko uczestniczy w grze. Kolejnym skutkiem gier jest wprowadzenie użytkownika do świata subkultury w sieci – jakie tworzą inni gracze sieciowi, co może powodować liczne problemy wychowawcze, a nawet czyny przestępcze. Następuje u dziecka utrata zainteresowania edukacją, rówieśnikami, skutkiem czego są gorsze stopnie w szkole, brak koncentracji na nauce. Zanika zainteresowanie aktywnością sportową, poznawaniem otoczenia i świata. Z czasem osłabieniu i zanikowi ulega też empatia i zrozumienie podstawowych wartości, takich jak miłość, przyjaźń, życie, śmierć. Wszystko to prowadzi do wycofania z życia publicznego, szkolnego i ograniczenie zdolności interpersonalnych dziecka poza światem wirtualnym, a w efekcie do uzależnienia od gier. Nie można też zapomnieć o fizycznych skutkach uzależnienia, jak wady postawy, bóle kręgosłupa, bóle głowy, osłabienie wzroku, patologie dłoni czy problemy z nadwagą. Podobnie jak w uzależnieniach chemicznych, w uzależnieniu od gier następuje zaburzenie zdrowia psychicznego, zaburzenie relacji społecznych oraz problemy zdrowotne.

Nie jest łatwo wyleczyć dziecko z tego rodzaju uzależnienia i zminimalizować negatywne skutki związane z korzystaniem z gier. Właśnie dlatego tak dużą rolę odgrywają rodzice, ich wsparcie i właściwa opieka nad dzieckiem, wypracowanie wspólnych zasad i wzajemnego zaufania celem realizacji profilaktyki domowej w zakresie zagrożeń związanych z grami komputerowymi i sieciowymi.

---

<sup>16</sup> *Bezpieczne granie online*, [https://securingthehuman.sans.org/newsletters/ouch/issues/OUCH-201503\\_po.pdf](https://securingthehuman.sans.org/newsletters/ouch/issues/OUCH-201503_po.pdf) [dostęp: 11.01.2016].

### Literatura

- Basta M., *Wiedźmin 3 - Wszystkie romanse i seks*, <http://www.eurogamer.pl/articles/2015-06-28-wiedzmin-3-wszystkie-romanse>.
- Bezpieczne granie online*, [https://securingthehuman.sans.org/newsletters/ouch/issues/OUCH-201503\\_po.pdf](https://securingthehuman.sans.org/newsletters/ouch/issues/OUCH-201503_po.pdf).
- Feliksiak M., *Komunikat z badań CBOS. Internauci 2015*, [http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K\\_090\\_15.PDF](http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF).
- Jędrzejko M., *Śmierć jako zabawa - człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych. Spojrzenie socjopedagogiczne*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1.
- Matusiak R., *Bezpieczeństwo młodzieży w sieci i uzależnienie od Internetu w opinii nauczycieli powiatu tarnobrzskiego na podstawie badań*, [w:] *Nauczyciel. Wychowawca. Pedagog. W dobie nowoczesności*, [red.] E. Kopeć, R. Matusiak, K. Sigda, Wydawnictwo „Bonus Liber”, Rzeszów 2015.
- Matusiak R., *Nauczyciel wobec nowoczesnych zagrożeń dzieci i młodzieży*, [w:] *Nauczyciel. Wychowawca. Pedagog. Wyzwania i zadania*, [red.] J. Burgerowa, B. Wolny, E. Juško, B. Niziołek, Wydawnictwo „Progress”, Tarnów 2014.
- Nowakowski P. T., *Uzależnienie od mediów*, „Cywilizacja” 2009, nr 28.
- Polcyn-Matuszewska S., *Wpływ gier komputerowych na zachowania seksualne młodzieży*, [http://www.remedium-psychologia.pl/2015\\_02\\_05\\_wplyw\\_gier\\_komputerowych\\_na\\_zachowania\\_seksualne\\_mlodziyzy.pdf](http://www.remedium-psychologia.pl/2015_02_05_wplyw_gier_komputerowych_na_zachowania_seksualne_mlodziyzy.pdf).
- Resident Evil [PC]*, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=1793>.
- Sokołowski M., *Wpływ gier i programów komputerowych na dzieci*, [w:] *III Międzynarodowa Konferencja „Media i Edukacja”*, [red.] W. Strykowski, Wydawnictwo eMPi2, Poznań 2000.
- Top 100 Countries by Game Revenues*, <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>.
- Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca” 2002, nr 1.
- Wąsołowski M., *Najlepszy polski produkt eksportowy. Wiedźmin, Dying Light - nasze gry podbijają świat, a my wciąż tego nie doceniamy*, <http://natemat.pl/105307,najlepszy-polski-produkt-eksportowy-wiedzmin-dying-light-nasze-gry-podbijaja-swiat-a-my-wciaz-tego-nie-doceniamy>.
- Zimbardo P.G., Ruch F.L., *Psychologia i życie*, tłum. J. Radziecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.

## COMPUTER GAMES AS A SOURCE OF UNDESIREDBEHAVIOUR AMONG ADOLESCENTS

**Summary:** Adolescents are a group especially susceptible to various hazards which emanate from the uncontrolled use of the Internet, among others computer-games. Harmless at first sight, their contents more often than not are not appropriate for the minds and understandings of young users, who lack the experience and knowledge to fully understand the surrounding world and its phenomena. The most popular games overflowing with violence, aggression and erotic scenes which tend to distort the picture of reality in the minds of young persons. This paper presents the negative effects of computer games as well as integral elements of video-games which may cause behavioral disorder in adolescents. The users show a preference for this kind of games, where the scenarios are based on „destroying enemies” and the acquisition of power and riches. The most popular games turn out to be interactive web games with basically one player attempting to kill their opponent on-line. Online-games evoke an intensified experience of reality, therefore the user’s experiences and emotions are magnified. Studying the structure

---

of computer-games and their impact on the development of their juvenile users we can but highlight the parents' importance to provide prophylactic education and show responsibility for the protection of their offspring from negative influences emanating from computer games.

**Key words:** computer games, online-games, internet, violence in the internet, computer game addiction, hazards and internet games, prophylactic measures when playing computer games.