

Ta krótka wycieczka po świecie gier uświadomiła niewątpliwie czytelnikom dwa zjawiska. Po pierwsze – kuszącą perspektywę gier osadzonych w wirtualnym świecie, które stanowią praktycznie niewyczerpany repertuar, kopalnię nowych możliwości i bogactwo wyboru. W zasadzie każdy młody użytkownik może tu znaleźć coś dla siebie, a w razie przegranej – rozpocząć nową kolejkę (Jakubiak 1999, Laszkowska 2000).

Po drugie – właściwie dobrane i wykorzystane gry mogą stanowić dobre sytuacje kształcenia i rozwój określonych cech i umiejętności. Odpowiedni wybór jest jednym z najważniejszych zadań, jakie mają do wykonania rodzice, wychowawcy i inni opiekunowie dzieci.

4.3. Dlaczego gry są tak fascynujące, czyli o oddziaływaniach na psychikę dzieci

Na podstawie dotychczasowych badań naukowych można wyróżnić cztery rodzaje oddziaływań gier komputerowych na psychikę dziecka:

- **w zakresie dostarczania wzorów zachowań** – przekazywanie dziecku wzorów postępowania w określonych sytuacjach, np. w trakcie spotkania z przyjaciółmi, zabawy z rówieśnikami czy podczas zwiedzania zoo. Gotowe wzory postępowania prezentowane przez ulubionego bohatera pobudzają dziecko do upodobnienia się wyglądem, naśladowania sposobów jego wyrażania się i zachowania. Dziecko postępuje wtedy jak ulubiony bohater, bo chce być taki jak on (Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Szymańska 2002);
- **w zakresie tworzenia systemu wartości i kształtowania postaw** – czyli powiązania określonych emocji ze zdarzeniami. Gry, Internet, telewizja prezentują wiele obrazów o znacznym nasyceniu emocjonalnym. To, jakiego rodzaju przeżyć emocjonalnych doznaje dziecko w związku z recepcją określonych treści medialnych wpływa bezpośrednio na kształtowanie nastawienia do jakichś zjawisk czy sytuacji, np. przedstawianie agresji w sposób komiksowy sprzyja temu, że w realnym świecie dzieci są przekonane o jej zabawowym charakterze. Takie przeświadczenie dobrze obrazuje sytuacja, w której nauczyciel pyta uczniów szarpiących się i popychających podczas przerwy: „Co robicie? „My się tak wygłupiamy” – odpowiadają zgodnie uczniowie. Nadawanie znaczeń wyraża się także w tym, że mały odbiorca w trakcie korzystania z gry komputerowej z reguły przeżywa silne, częste i zmienne emocje. Wszystko dzieje się tak szybko, że dziecko nie jest w stanie żadnej z nich przeżyć głębiej. W rezultacie doświadcza ogólnego oszołomienia i pobudzenia (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002);

- **w zakresie treningu zachowań** – powtarzanie czynności, czego wynikiem jest ich zapamiętanie i przyzwyczajenie do ich wykonywania. Uczestnicząc w grze komputerowej, dziecko nabiera wprawy w obsłudze komputera, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, pamięć, ale jednocześnie wpaja mu się czynności związane z zadawaniem cierpień (Gała, Ulfik-Jaworska 2000). Choć agresja jest symulowana, gracz uczy się nie tylko jak atakować, jak skutecznie pokonać czy zniszczyć innych. W jego umyśle powstają także określone schematy czynności („schematy walki”), które w rzeczywistych działaniach mogą wyrażać się np. sprawnym posługiwaniem nożem, pięścią czy sposobami walki wręcz. Ten swoisty trening zachowań wynika z faktu, iż dziecko uczy się przez obserwację zachowania bohatera gry. Zaobserwowane działania przechowane w pamięci długotrwałej w postaci określonych schematów czynności mogą być wykorzystane po to, aby w jak najmniej oczekiwanym momencie wykonać je bardzo precyzyjnie, np. uderzyć rówieśnika, tak aby złamać mu rękę. Dorosli z reguły powtarzają wówczas: „Gdzie on się tego nauczył?” (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002);
- **w zakresie tworzenia okazji do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji** – technika socjalizacyjna polegająca na stworzeniu sytuacji, które wymagają od gracza samodzielnego rozwiązywania problemu i aktywności poznawczej. W wielu grach sytuacją wymuszoną przez reguły jest zasada przemocy, zgodnie z którą przemoc jest nagradzana sukcesem osiągniętym w grze. Gracz ulega identyfikacji z agresorem, wygrywa. Przemoc jest stosowana skutecznie, a wielokrotnie powtarzana wpływa na nabywanie wprawy i przyzwyczajenie się do niej (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002). W efekcie – im mocniej, celniej czy boleśniej uderzysz – tym łatwiej i szybciej wygrasz, uzyskując przy tym dużo punktów (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Okazuje się, że im częściej dziecko korzysta z gier komputerowych, tym rzadziej (z uwagi na brak czasu) wykonuje inne zajęcia, takie jak: nauka czytania książek, uprawianie sportu, ruch na powietrzu, majsterkowanie, zabawa z rówieśnikami czy odpoczynek. Obserwujemy wręcz tzw. efekt wyporności, polegający na ograniczaniu czasu na działania rzeczywiste na rzecz nabywania doświadczeń, jakich odbiorcy dostarcza świat wirtualny.

Gry wywierają wpływ na dzieci także sposobem przekazu treści, co w rezultacie nie jest bez znaczenia przy wyborze formy korzystania z nich. Gry wymagają pewnej aktywności od użytkownika, dają dziecku możliwość reagowania na to, co dzieje się na ekranie. Powodują efekt złudzenia wirtualnego – skoro poradziłem sobie w najtrudniejszych i najgroźniejszych sytuacjach wirtualnych, to z pewnością poradzę sobie w realnym świecie, z konkretnymi zadaniami. Gracz myśli według prostego

schematu: *pogram jeszcze chwilę, rozwiążę jeszcze jedną zagadkę – a potem zdążę przygotować się do szkoły, odrobić lekcje, posprzątać w pokoju, odwiedzić babcię itp.* Niestety schemat ten jest o tyle zawodny, że chwila gry przeciąga się w nieskończoność, przybywa także niewykonanych zadań, nieodrobionych lekcji i problemów do rozwiązania.

Podstawową cechą gier, która decyduje o sile wymienionych powyżej metod oddziaływania, jest ich rozrywkowy charakter, czyli odwracanie uwagi od problemów, ucieczka od rzeczywistości, uzyskanie wewnętrznego zadowolenia, poczucie dobrze spędzonego czasu (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002). Uzyskałem 4500 punktów – myśli zadowolone dziecko i ma poczucie spełnienia.

Gry komputerowe zastępują użytkownikowi drugą osobę, umożliwiają aktywny odbiór treści bez konieczności wchodzenia w interakcje z drugim człowiekiem. W efekcie zachęcają do samotności. Bohater gry – z reguły wybrany przez gracza – spełnia wszystkie oczekiwania użytkownika gry. Jest wręcz idealny – szybki, zwinny, myślący, przewidujący i na dodatek - dobrze uzbrojony lub posiadający inne dobra oraz zalety. A jeśli się znudzi, to można go wyłączyć, jeśli natomiast zginie – to przecież ma drugie życie. W tym sensie wirtualni bohaterowie czy przyjaciele są zdecydowanie atrakcyjniejsi niż koledzy i koleżanki z grupy przedszkolnej czy klasy szkolnej. Dzieje się tak również dlatego, że w świecie gier komputerowych można zastępować wszystko: rzeczy, ludzi, emocje, przeżycia, sytuacje czy problemy. To gracz decyduje, co ma być zastąpione i w jakim stopniu. On tworzy specyficzny charakter gry, a swoim działaniem uzupełnia możliwości stworzone przez autorów gry. *Indywidualność oraz kreatywność gracza sprawiają, że sesja z grą jest zawsze oryginalna i niezastąpiona* (Laszkowska 2000).

Gry komputerowe mają wiele bardzo charakterystycznych cech. Przede wszystkim ich **interaktywny charakter** *sprawia, że efekt interakcji człowieka z programem jest sensownym i możliwym do oceny ciągiem zdarzeń, a nie serią przypadkowych obrazów i dźwięków* (Laszkowska 2000). Owa interaktywność pozwala na dużą swobodę działania gracza. Umożliwia mu wpływ na rozwój akcji gry.

Ważną cechą gier jest **fikcyjność osób i zdarzeń**, co umożliwia dziecku uczestniczenie w sztucznym świecie, poznawanie wymyślonej rzeczywistości, która jest przeciwieństwem świata realnego. Stwarza to także złudne poczucie zadowolenia, spełnienia, sukcesu i bezpieczeństwa. Z tych też powodów świat realny wydaje się mniej atrakcyjny. Po co wychodzić z domu, biegać na treningi, bawić się z przyjaciółmi, skoro w zasięgu ręki jest magiczny świat dostarczający wielu wrażeń.

O atrakcyjności gier komputerowych, szczególnie dla małego odbiorcy, decydują także takie cechy, jak:

- dobrowolność – gracz ma swobodę w podejmowaniu decyzji, czy ma ochotę na grę, czy nie,
- bezinteresowność – gry nie służą zaspakajaniu życiowych konieczności gracza,

- brak ograniczeń w czasie i przestrzeni,
- intensywność i zmienność akcji, a tym samym intensywność i zmienność przeżyć gracza,
- podporządkowanie określonym regułom,
- powtarzalność zdarzeń, sytuacji, zadań,
- odrealnienie i nierzeczywisty świat (Jakubiak 2005).

Popularność gier komputerowych jest źródłem powstania tzw. „syndromu Nientendo”. Syndrom ten ma charakter poznawczo-emocjonalny i polega na tym, że przekaz audiowizualny i multimedialny jest konsumowany przez graczy w sposób bezrefleksyjny i mechaniczny. Taki bezkrytyczny sposób korzystania z gier sprzyja kształtowaniu się specyficznej postawy dziecka. Gra jest dla niego jedyną rozrywką, która nie prowadzi ani do pogłębiania wiedzy i umiejętności, ani do poznania i utrwalania zasad działania komputera. Dodatkowo taka postawa wobec gry przyczynia się do izolacji i oderwania dziecka od rzeczywistości. Dziecko gra w sposób mechaniczny, często powtarza te same sytuacje, a jego myśli koncentrują się wokół treści gry. „Syndrom Nientendo” jest szczególnie widoczny u uczniów szkół podstawowych, którzy podobnie jak gimnazjaliści stanowią najliczniejszą grupę użytkowników gier (Laszkowska 2000).

Nie ulega wątpliwości, że gry silnie wpływają na psychikę dzieci. Jednak trudno jednoznacznie określić jakość, sposoby, kierunki i efekty tych wpływów. Gry sprawnościowe kształcą przeważnie tylko sprawność poznawczą i manualną, nie przyczyniają się jednak do rozwijania sprawności umysłowej. Gry tego typu nie wpływają na rozwój twórczego myślenia. Istnieje uzasadniona obawa, że schematy, które utrwalają się na skutek grania, będą wykorzystywane w całości posiadanej wiedzy i doświadczenia, a przez swoją ograniczoność mogą zaowocować schematyzmem w myśleniu i działaniu (Suwara 1994).

Gry zwane „czerwonymi”, czyli takie, gdzie występuje agresja, przemoc i walka mogą w młodym graczku utrwaląć błędne przekonanie, że okrucieństwo to stan normalny, aprobowany w określonych sytuacjach, potrzebny do przetrwania w świecie (Braun- Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Nie należy jednak traktować gier komputerowych jako zjawiska jednostronnego, pozbawionego zupełnie jakichkolwiek zalet. Dobrze dobrane i użyte mogą mieć liczne walory. Wychowawcza rola gier komputerowych przejawia się w wykorzystaniu podstawowych mechanizmów socjalizacyjnych, takich jak: naśladowanie, modelowanie, identyfikacja, wzmocnienia (pozytywne i negatywne) oraz trening. Przedstawianie w grach różnych zachowań bohaterów zachęca graczy do ich odwzorowania. Początkowo jest to naśladowanie, następnie identyfikowanie oparte na interioryzacji (wg Kopalinińskiego interioryzacja – uczynienie czegoś częścią swojego wewnętrznego „ja” albo własnej struktury myślowej) norm i postaw reprezentowanych przez bohatera gry. Grze towarzyszy także trening zachowań, oparty na ich powtarzaniu.

Dodatkowo dla zwiększenia satysfakcji z gry jej użytkownik otrzymuje nagrody bądź kary, mające poza gratyfikacyjnym także informacyjne działanie (Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Dla kształtowania i rozwoju myślenia, szczególnie myślenia twórczego, bardzo ważne są gry symulacyjne i sytuacyjne. *Idea tych gier polega na przejściu punktu wyjściowego, po którym następuje ciąg logicznych posunięć* (Siemieniecki 2003). Gry tego typu mają dywergencyjny bądź konwergencyjny charakter, ponieważ gracz musi niejednokrotnie dokonywać wyboru postępowania przez twórcze rozwiązania problemu. W grach problemowo-sytuacyjnych zastosowanie ma systemowy lub kartezyjski sposób rozwiązywania problemów (Siemieniecki 1998). Na marginesie powyższych rozważań dodać jednakże należy, iż na rynku gier komputerowych ciągle jeszcze zbyt mało jest wartościowych gier symulacyjnych przeznaczonych dla dzieci w wieku przedszkolnym.

Młody użytkownik gry komputerowej przez grę współpracuje z komputerem, kreuje własne środowisko, które z kolei ma wpływ na jego zachowanie. Pozytywną cechą tej sytuacji są elementy współzawodnictwa. Uczą wytrwałości, rozwijają ambicje. Jednak, jak każda interakcja dziecko-media, mają też negatywne konsekwencje, mianowicie podstępnie „wciągają” dziecko w rozgrywkę, co przyczynia się do zbyt długiego wysiadania przed komputerem. Często dzieje się tak niejako bez jego woli, bo mały gracz jest wręcz uzależniony od barwnych, poruszających się na ekranie obrazków. Tkwi przed nim nie dlatego, że chce, ale dlatego, że musi dokończyć grę, rozpocząć nową partię, czy wreszcie – wygrać. Bardzo ważny jest w takim wypadku rodzaj gier, ponieważ każda ma swój indywidualny charakter. Zaletą gier jest oryginalny program, który im bardziej odbiega od dotychczas prezentowanych form przekazu, tym bardziej zwiększa zainteresowanie gracza. Obecnie na rynku pojawia się coraz więcej gier łączących w sobie różne gatunki. Rodzice, kupując dziecku grę komputerową, powinni wybrać taką, która nie tylko zaciekawia użytkownika, ale także wyzwala energię twórczą, dostarcza nowych wiadomości, kształtuje pożądane społecznie postawy. Muszą zwracać uwagę na dobór programów, aby były odpowiednie do wieku i poziomu rozwoju dziecka (Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, 2005, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Warto pamiętać także o tym, że za pomocą gry komputerowej mogą być zaspokojone niektóre potrzeby emocjonalne dziecka. Są gry, które umożliwiają graczowi przeżycie takich uczuć, jak: poczucie sukcesu, sławy, zadowolenia albo takie, które wyzwalają fantazję, stwarzając dziecku okazję do odreagowania stresów.

Do walorów edukacyjnych gier komputerowych należy przede wszystkim nauka obsługi komputera nabywana mimowolnie, bez trudu, a utrwalająca się błyskawicznie i trwale. Gry umożliwiają także usprawnianie kojarzenia, spostrzegania, myślenia logicznego, refleksu i koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie sprawności manualnej, rozwijanie wyobraźni przestrzennej, umiejętności podejmowania

decyzji, kształtowanie umiejętności planowania strategicznego oraz przewidywania ich konsekwencji i rozwiązywanie problemów. Można więc powiedzieć, że gry – niezależnie od swojego charakteru, treści i formy – sprzyjają przekazywaniu informacji oraz poszerzaniu wiedzy i umiejętności użytkownika (Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, 2005, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Grami komputerowymi, które pozytywnie wpływają na rozwój umysłowy dziecka są takie gry, w których, aby osiągnąć sukces, należy mieć i umieć wykorzystywać wiedzę z różnych dziedzin życia – biologii, genetyki, matematyki, historii, ekonomii, planowania przestrzennego, ekologii, dlatego w tym względzie takie gry idą w sukurszko i nauczycielom (Jakubiak 1999, 2005).

Podstawową funkcją i dużą zaletą gier komputerowych jest ich wpływ na odpoczynek i relaks. Sesja przed komputerem oznacza chwilę wytchnienia od rzeczywistości, pozwala odpocząć, rozładować stresy i napięcie oraz nabrać nowej energii. W powszechnym użyciu gra traktowana jest jako rozrywka, ponieważ pobudza ciekawość, wpływa na rozwój wyobraźni i uczenia się.

Dla coraz większej grupy dzieci gra komputerowa stanowi współczesne hobby, z powodzeniem konkurujące z hobby dziadka czy ojca polegającym na zbieraniu znaczków lub etykietek z zapalek. Gracze – hobbyści kolekcjonują materiały związane z grami, prowadzą dyskusje z innymi fanami tej rozrywki, uczestniczą w imprezach i spotkaniach, rozwijają wiedzę z określonej dziedziny, niezbędną do osiągnięcia coraz lepszych wyników w grze (Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, 2005, Laszkowska 2000, Szymańska 2002).

Środowisko graczy komputerowych stworzyło własny, specyficzny język, powstają miejsca zrzeszające pasjonatów gier komputerowych. Według Jędrzejewskiego (2001) we współczesnym społeczeństwie medialnym pojawiła się subkultura graczy komputerowych. Tworzą ją młodzi ludzie, a ich filozofia charakteryzuje się kultem materializmu, wygodnego i dostatniego życia, pragnieniem przygód, doświadczanych przez bohaterów gier.

Mając na uwadze szybki rozwój gier komputerowych oraz ich wpływ na psychofizyczne funkcjonowanie młodego człowieka, należy zwracać szczególną uwagę na to, czym dziecko zajmuje się w wolnym czasie. Rodzice powinni wiedzieć, że nadmierne i niekontrolowane przebywanie przed komputerem może mieć negatywne konsekwencje. W skrajnych wypadkach może ono przyjąć postać uzależnienia ze wszystkimi przynależnymi takiemu stanowi cechami i problemami. Uzależnienie od komputera charakteryzują następujące objawy:

- symulowanie przez dziecko nauki – dziecko pod pozorem nauki gra w gry komputerowe, starsze buszuje po Internecie.
- unikanie kontaktów i zabaw z dziećmi, które nie posiadają komputera: dziecko wybiera tylko tych rówieśników, którzy mają komputer, ponieważ z nimi może o tym porozmawiać; szczególnym uznaniem w grupie rówieśniczej

cieszą się dzieci, które posiadają drogi i bardzo dobry sprzęt komputerowy oraz takie, które mają do niego nieograniczony dostęp;

- powstawanie objawów nerwicy: pocenie się, kłopoty ze snem (bezsenna nocą oraz wzmożona senność podczas dnia), trudności w koncentracji uwagi, irytacja w momencie ograniczania kontaktów z komputerem, wybuchy nieuzasadnionej agresji (Gała, Ulfik-Jaworska 2000, Braun-Gałkowska, Ulfik 2002, Jakubiak 1999, 2005, Laszkowska 2000, Szymańska 2002, Wallace 2004).

Jak więc walczyć z przeciwnikiem, który przybiera tak atrakcyjne formy, podstępnie uzależnia i wkrada się do najtajniejszych zakątków psychiki dziecka? Lekarstwem i sposobem na ograniczanie negatywnego wpływu gier jest dogłębna, starannie zebrana wiedza na ich temat. Rodzice, którzy posiadają wiedzę o walorach i negatywnych cechach gier komputerowych z reguły unikają nieporozumień z dzieckiem oraz potrafią zminimalizować lub nawet uniknąć niebezpieczeństw wynikających z niekontrolowanego korzystania z gier. Po czym poznać takiego dobrze przygotowanego rodzica? Otóż rodzice ci z reguły:

- nadzorują kontakt dziecka z komputerem, jednoznacznie i jasno wyznaczają określone zasady czasowe i praktyczne korzystania z komputera, wskazują właściwe programy;
- kontrolują to, co dziecko przynosi do domu (oprogramowanie), znają źródła, z których wypożycza ono gry i programy komputerowe;
- nadzorują instalację nowego oprogramowania (sami zaopatrują dziecko w oprogramowanie, wymieniają doświadczenia na ten temat z innymi rodzicami);
- przedstawiają dziecku nowe sposoby korzystania z komputera, a pracując wspólnie z dzieckiem, zachęcają je do korzystania z innych programów niż gry;
- kupują gry odpowiednie do wieku dziecka, pomimo jego sprzeciwu lub odmiennej sugestii;
- instalują programy blokujące dostęp do niektórych stron WWW (np. pornograficznych);
- przestrzegają przerw na odpoczynek, ograniczają czas spędzony przed komputerem, proponują alternatywne formy rozrywki, np. aktywność ruchową;
- znają treść i sposób korzystania z danej gry.

Zatem, drodzy Rodzice, jedynym sposobem, jaki możemy Wam polecić w walce z „trzecią siłą”, oddziałującą na Wasze pociechy, jest staranne analizowanie zawartości twardego dysku komputerów Waszych pociech, a także kontrola ich wycieczek internetowych. Dobrze jest też samemu rozegrać partię gry, aby zorientować się, co takiego oferuje ona naszemu dziecku. Znaczenie wiedzy rodziców na temat gier komputerowych stale rośnie, ponieważ aktualnie gry stają się powszechną formą rozrywki, która przekracza wszelkie kulturowe, pokoleniowe czy ekonomiczne bariery.