

Gry komputerowe - rozwijają czy uzależniają?

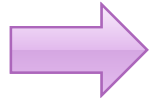


GRY KOMPUTEROWE

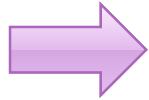
Zjawisko gier komputerowych budzi obecnie niezwykle silne emocje, zarówno dzieci, młodzieży, jak i dorosłych. Z jednej strony gry komputerowe są odbierane jako nowoczesna i bardzo atrakcyjna zabawa, pozwalająca przeżyć wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie. Z drugiej strony ta „nowoczesna forma zabawy” często przeraża ogromnym ładunkiem przemocy budząc niepokój co do negatywnego wpływu tych treści na rozwój dziecka.



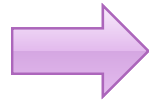
GRY KOMPUTEROWE JAKO NAUKA



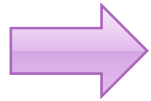
ROZWIJA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ



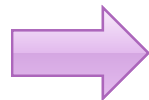
**UCZY MYŚLENIA PRZESTRZENNEGO
I STRATEGICZNEGO**



**ROZWIJA WYOBRAŹNIĘ I ZDOLNOŚĆ DO
NIESZBLONOWEGO MYŚLENIA**



**GRACZ POTRAFI WYKONYWAĆ KILKA ZADAŃ
JEDNOCZEŚNIE**



**ĆWICZYMY REFLEKS, PAMIĘĆ I ANALITYCZNE
MYŚLENIA**

POCZĄTKI UZALEŻNIENIA

Początek uzależnienia - dziecko spędza wiele czasu przy grach; rodzice z dumą patrzą na dziecko, które sprawnie obsługuje komputer, uważają je za młodego geniusza, są przekonani, że rozwija ono swoje zainteresowania, a równocześnie jest w domu pod czujnym okiem rodziców.

Z czasem dzieci zaczynają spędzać coraz więcej czasu przy grach komputerowych, przy próbie oderwania od komputera reagują wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Najważniejsza staje się gra i czas spędzany w świecie wirtualnym.

JAK ROZPOZNAĆ UZALEŻNIENIE OD GIER KOMPUTEROWYCH?

- **Granie w gry komputerowe staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka.**
- **Dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnuje z dotychczasowych aktywności (spotkania z rodziną i rówieśnikami, nauka).**
- **Objawy abstynencyjne - zaprzestanie grania w gry komputerowe powoduje pojawienie się u graczy nieprzyjemnego samopoczucia, rozdrażnienia, a nawet niekontrolowanej agresji.**
- **Konflikt - osoba z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej z rodzicami.**
- **Drastyczne zmiany nastroju - przeżywanie albo dobrego nastroju i samopoczucia, albo też poczucie odrętwienia, niemocy.**

OZNACZENIA GIER KOMPUTEROWYCH -WIEK DZIECKA

3+

7+

12+

16+

18+

Gra nie powinna być udostępniona dla dziecka poniżej podanego roku życia.

ŚMIERTELNA GRA NIEBIESKI WIELORYB

NA CZYM POLEGA GRA

Aby dostać się do gry, należy dać się znaleźć administratorowi. Dlatego uczestnicy gry posługują się konkretnym zestawem hashtagów (#niebieskiwieloryb #cichydom #jestemwgrze #F57 itp.) i czekają na instrukcje. Pierwszym zadaniem jest wysłanie zdjęcia rysunku wieloryba na własnej ręce – niektórzy dostają za zadanie wycięcia go ostrym narzędziem. Dalej ‘instruktor’ wysyła różne zadania offline, polegające na poszukiwaniu notatek lub przedmiotów w mieście.

3 игре



Do zadań może należeć też: obejrzenie video-horroru, słuchanie smutnej muzyki, zrobienie sobie krzywdy, nierozmawianie z nikim przez cały dzień, siedzenie na krawędzi dachu. Następnie uczestnik otrzymuje datę śmierci i musi przysiąc, że jest wielorybem.

Członkowie grupy w ciągu 50 dni dostają różne zadania, a ostatnim jest... popełnienie samobójstwa.

Komunikacja z ‘opiekunem’ lub ‘administratorem’ grupy odbywa się przeważnie w godzinach nocnych i porannych, około 4:20. Przez kilkanaście dni gry uczestnik musi budzić się, oglądać smutne filmy, słuchać muzyki i każdego dnia robić nowe nacięcia na ramieniu oraz rozmawiać z ‘wielorybem’, czyli innym uczestnikiem gry. 50. dnia nastolatek dostaje instrukcję, w jaki dokładnie sposób musi popełnić samobójstwo.

**Opcji opuszczenia gry nie ma.
Ci, którzy w końcu odmawiają
popełnienia samobójstwa, dostają
zagrożenie, że w przypadku rezygnacji,
organizatorzy gry zabiją bliskich
nastolatka albo opublikują jego zdjęcia
intymne.**

W trakcie wykonywania zadań uczestnicy dostają linka, który przekazuje dane IP komputera administratorom gry. Wraz z danymi organizatorzy dostają informacje o dokładnym miejscu zamieszkania uczestnika.

**Niezrozumienie, niepewność
przyszłości, niespełniona miłość,
która w tym wieku wydaje się
końcem świata – to wszystko rzutuje
na psychikę młodych.**

JAK UCHRONIĆ DZIECI PRZED SZKODLIWYM WPLYWEM GIER KOMPUTEROWYCH

- **Rodzice** powinni wiedzieć, w jakie gry grają ich dzieci.
- **Rodzice** powinni ustalić zasady, z jakich gier dzieci mogą korzystać.
- **Dziecko** powinno korzystać z gier komputerowych tylko wówczas, gdy rodzice są w domu.
- **Rodzice** powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przy komputerze.
- **Rodzice** powinni konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki, potem komputer.
- **Rodzice** częściej zapraszajcie do domu koleżanki i kolegów dziecka. Pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu. Więcej czasu spędzać z dzieckiem.