

Niniejszy tekst jest kierowany

do dorosłych, a nie do dzieci.

Opracowała:

[mgr Magdalena Terlikowska](#) – Poradnia Zdrowia Psychicznego dla Dzieci i Młodzieży w Ośrodku Diagnostyki Neurorozwojowej i Rehabilitacji w Pile

na podstawie książki

„Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci”

pod red. dr Aleksandry Gała i dr Iwony Ulfik

I. Efekty wychowawcze zależą od:

- bezpośrednich kontaktów osób wychowujących z dziećmi,
- pośrednich wpływów dokonujących się poprzez środki masowego komunikowania się: telewizja, video, internet, gry komputerowe.

Wychowanie polega na:

- podawaniu wzorów,
- wywoływaniu emocji,
- stwarzaniu okazji do trenowania zachowań przez ich powtarzanie, wydawaniu poleceń słownych, itp.

Tak więc, jeżeli dzieci zajmują się grami komputerowymi przez kilkadziesiąt godzin tygodniowo, to wpływ wychowawczy (a raczej antychowawczy) gier na dziecko jest bezsporny. Warto dodać, że korzystanie przez dzieci z gier nie jest zazwyczaj przez nikogo kontrolowane.

Gry „agresywne”, to przede wszystkim te, które:

- określane są jako zręcznościowe,
- polegają na walce osoby grającej z in. istotami (ludzie i zwierzęta, stworzenia fantastyczne).

Do walki używana jest różnego typu broń: dzidy, rewolwery, piły tarczowe, maczugi, broń laserowa i inne.

Większość gier tego rodzaju jest tak skonstruowana, że gracz niejako wciela się w bohatera i ogląda rzeczywistość jego oczami. Animacja jest różnorodna od prostej do realistycznej. W takim przypadku możliwe jest włączenie różnorodnych dodatkowych opcji: obejrzenie zabitej postaci z różnych perspektyw, podeptanie zwłok nogami, kopnięcie itp.

Są już niekiedy także takie gry, w których z założenia gracz identyfikuje się z postacią złą, zwalczającą dobro. Obszerna literatura na temat oddziaływania telewizyjnych obrazów przemocy, w oparciu o liczne badania, ukazała wpływ oglądania scen agresji na wzrost agresywności u dzieci - przy „agresywnych” grach komputerowych gracz nie tylko obserwuje, ale sam dokonuje czynów agresji (patrz def. wychowanie).

Część dzieci spędza przy komputerze coraz więcej czasu, przestaje się interesować innymi zajęciami, co prowadzi do uzależnień podobnych do uzależnienia od alkoholu czy narkotyków.

Katedra Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL przeprowadziła (i nadal je kontynuuje) badania, w których zasadniczym pytaniem było: czy dzieci „bawiące się w zabijanie” kilka godzin dziennie, czyli korzystające z „agresywnych” gier komputerowych różnią się od dzieci nie zajmujących się takimi grami? Badania przeprowadzono na grupach chłopców zgodnie ze stosowanymi procedurami.

1. „Agresywne” gry komputerowe a obraz siebie.

Obraz siebie: świadomość własnego istnienia; to co można o sobie powiedzieć, kiedy mówi się „ja” lub „mnie”. Zdobywa się te informacje metodą prób i błędów, przez naśladowanie, identyfikowanie się i in.

To, jak człowiek się zachowuje, w ogromnej mierze uwarunkowane jest tym, co o sobie myśli – obraz siebie jest ważnym wyznacznikiem zachowania człowieka.

Nieprawidłowo ukształtowany obraz siebie – prowadzi do rozmaitych zaburzeń, głównie natury emocjonalnej.

Kontakty międzyludzkie badanych grających w „agresywne gry komputerowe” charakteryzują się:

- agresywnością,
- roszczeniowością,
- nie liczeniem się z normami społecznymi,
- nastawieniem na rywalizację i podporządkowanie sobie innych,
- impulsywnością w działaniu,
- obojętnością emocjonalną.

Powyżej opisany zespół cech charakterystyczny jest dla zaburzeń struktury osobowości określanych jako osobowość aspołeczna.

2. „Agresywne” gry komputerowe a kontakty społeczne.

Jakość kontaktów społecznych zależy od wielu czynników:

- stanu emocjonalnego,
- oceny siebie na tle innych ludzi,

- poziomu umiejętności komunikowania się z innymi,
- motywacji do określonego zachowania się wobec innych.

Dominującym stanem psychicznym u chłopców grających w „agresywne” gry komputerowe jest niepokój, który manifestuje się w dwóch sposobach zachowania:

- wycofywanie się,
- apatia,
- obniżona aktywność,

lub

- manifestowanie agresywności,
- impulsywność.

Kontakty z innymi ludźmi przesycane są: obojętnością, anonimowością, zainteresowaniem skierowanym na siebie, brakiem empatii (współodczuwania) wobec innych osób, co stanowi istotną blokadę w uruchomieniu poczucia winy w sytuacjach wykroczeń; obniżoną wrażliwością moralną.

Powyższy opis zespołu cech jest charakterystyczny dla osobowości aspołecznej.

3. „Agresywne” gry komputerowe, a postawy wobec rzeczywistości – postawy typu „być” i „mieć”.

Postawa „być” – otwarte, ufne i wewnętrznie zaangażowane ustosunkowanie do świata.

Postawa „mieć” – bierny i utylitarny stosunek do świata oraz ciągłe poczucie niepewności i zagrożenia; preferowanie wartości materialnych.

Osoby korzystające z gier komputerowych wiele godzin spędzają w wirtualnym świecie fantazji i iluzji. Intelktualne, emocjonalne i behawioralne zaangażowanie w nierealną, symulowaną

rzeczywistość „agresywnych” gier kształtuje postawy graczy wobec rzeczywistości (patrz def. wychowanie).

Grający w „agresywne” gry komputerowe częściej wykazują cechy postawy „mieć”: nastawieni są na doznawanie przyjemnych wrażeń, dążenie do sukcesu i gromadzenie wartości materialnych; są bardziej „interesowni”, częściej koncentrują się na zaspokajaniu własnych potrzeb; częściej wykazują postawy ucieczki od cierpienia i trudności; wobec przyrody i zwierząt częściej wyrażają agresję i wrogość.

II. Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci.

Dzieci „komputerowe” – osobowość aspołeczna

- wyższa agresywność
- niższa wrażliwość moralna
- zaburzenia więzi społecznych
- orientacja życiowa typu „mieć”

Geneza postaw aspołecznych jest skomplikowana. Wpływają na nie czynniki wrodzone i środowiskowe. Wśród środowiskowych szczególne znaczenie ma: rodzina, szkoła i środki masowego przekazu.

Gry oddziałują na wszystkie elementy postaw:

- aspekt intelektualny
- aspekt emocjonalny
- aspekt behawioralny (dotyczy zewn. zachowań)

Ponieważ gry komputerowe polegają w znacznej mierze na walce, występuje nadreprezentacja agresji w stosunku do otaczającej nas rzeczywistości – sytuacja ta powoduje błędne wyobrażenie odbiorców, którzy przyzwyczajają się do szerszego, niż to jest w rzeczywistości rozpowszechnienia przemocy w stosunkach międzyludzkich. Może to prowadzić do

przekonania, że zachowania agresywne są normalne i powszechnie przyjęte, a więc nie budzą poczucia winy.

Działa tu opisany przez psychologię mechanizm „społecznej słuszności” – „skoro wszyscy tak robią to, to jest słuszne”.

Wielokrotne oglądanie scen przemocy i krzywdy, oraz branie w nich udział („na niby”) początkowo porusza, z czasem obojętnieje. Następuje **desentyzacja** – zobojętnienie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję.

Wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez poczucia winy za nie (bo „na niby”), a przeciwnie, z poczuciem satysfakcji (są nagradzane przez wygraną w grze), powoduje zatarcie granic między dobrem, a złem. Dzieci nie tylko obojętnieją na obrazy przemocy, ale także naśladują je – zgodnie z mechanizmem uczenia się społecznego.

Wpływ gier komputerowych na postawy (aspekt intelektualny, emocjonalny, behawioralny) jest spójny, a przez to wzajemnie się uzupełniający i wzmacniający.

Gracz uczestnicząc w brutalnej grze wyrabia sobie przekonanie, że jest to coś powszechnego i naturalnego (aspekt intelektualny). Przez tę powszechność agresja staje się banalna i nieważna (aspekt emocjonalny). Gracz staje się na nią obojętny (aspekt emocjonalny), co ułatwia „bawienie się” agresją i agresywne zachowania w życiu realnym (aspekt behawioralny) bez przeżywania poczucia winy (aspekt emocjonalny).

Wyjaśnia to związek między „zabawą w zabijanie”, a zmianami w osobowości graczy.

III. Podsumowanie

Chociaż posługiwanie się komputerem przez dzieci i młodzież może przynosić wiele korzyści, to jednak **gry komputerowe nasycone destrukcją i przemocą stanowią poważne zagrożenie społeczne, ponieważ powodują nasilenie agresywności i postawy typu „mieć”, a także spadek wrażliwości moralnej, co ogólnie można określić jako**

tendencje aspołeczne. Przy grach komputerowych dzieci nie tylko odgrywają przemoc, ale same ją realizują, a przez to negatywny wpływ jest silniejszy.

Komputer może służyć zarówno rozwojowi dzieci jak i niszczeniu w nich wrażliwości i więzi społecznych.