

Pedagogizacja rodziców:

"Przemoc w grach komputerowych - wpływ na rozwój dziecka"

Gry komputerowe to współczesna forma rozrywki, zabawy wielu młodych ludzi, często dzieci, czasem również dorosłych. Na rynku dostępnych jest bardzo dużo różnego rodzaju gier. Młody gracz wchodzi w nowy pełen przygód świat. Przeżywa je, będąc często jednym z bohaterów gry, jego losy oraz losy innych bohaterów w tym wirtualnym świecie zależą od jego decyzji, wyborów, postępowania i pomysłów. Jest to więc bardzo atrakcyjna forma zabawy. Twórcy gier prześcigają się w wymyślaniu ciekawej fabuły, doborze oryginalnej grafiki, niepowtarzalnej kolorystyki i oprawy dźwiękowej – dążą do stworzenia jak najatrakcyjniejszych gier. Okazuje się, że największy problem stanowi fabuła. Istnieje oczywiście spora ilość autorów i producentów gier ambitnych i uczciwych, ich produkty są grami o ciekawej treści, uczą logicznego myślenia, podejmowania szybkich właściwych decyzji, ćwiczą refleks. Młody człowiek poprzez grę może również poszerzać swoją wiedzę, kształcić pewne cenne umiejętności. Jednym słowem gra komputerowa może być wspaniałą zabawą edukacyjną. Wielkim problemem stanowiącym niebezpieczeństwo są gry, których fabuła zawiera ogromny

ładunek przemocy i okrucieństwa, a także treści erotyczne. Mają one niewątpliwie negatywny wpływ na rozwój dzieci i młodzieży. Takie gry są przyczyną trwałych zmian w osobowości graczy. Młodzi ludzie szybko uczą się agresywnych zachowań.

Młody gracz wchodząc w wirtualny świat gry spotyka się z agresją, przemocą i niemoralnym postępowaniem. Istotnym czynnikiem jest tu jego aktywne uczestnictwo. Młody człowiek nie tylko ogląda przemoc i okrucieństwo, ale także sam dokonuje tej przemocy, wybiera jej formy, musi być okrutny, aby zwyciężać. Zło jest nagradzane – bycie złym pozwala iść „dalej”. W grach świat wartości jest przewrócony „do góry nogami” – dobroć, przyjaźń, wzajemna pomoc, współczucie nie mają żadnego znaczenia, najważniejsze są natomiast najniższe instynkty, pogarda dla drugiego człowieka, rządzi tu prawo silniejszego, wszelkie poczynania są uznawane za dobre byleby prowadziły do własnej korzyści. Mając takie wzorce postępowania i oceny rzeczywistości, otaczającego nas świata młody człowiek nie może prawidłowo ukształtować się pod względem uczuciowym i moralnym. Wyniesione ze świata gier zasady i normy postępowania wypaczają podstawowe wartości moralne, powodują pomieszanie tego, co dobre z tym, co złe. Ostatecznie wartości i normy ze świata wirtualnego stają się podstawowymi wartościami i normami w rzeczywistym świecie, w którym żyje młody człowiek. Badania naukowe potwierdzają jednoznacznie, że dzieci korzystające z gier

zawierających przemoc stają się agresywne wobec innych ludzi, mają obniżony poziom empatii, są egocentryczne - są zapatrzone w siebie i kierują się własnymi korzyściami, są obojętne na drugiego człowieka. Stąd właśnie wynikają ich poważne trudności w kontaktach społecznych. Nie potrafią również nawiązać i utrzymać bliskich relacji emocjonalnych w rodzinie. Te zmiany w osobowości mają charakter trwały, to znaczy człowiek wchodzi w dorosłość z tak zwichrowanym zbiorem wartości i norm zachowania oraz z cechami utrudniającymi funkcjonowanie w społeczeństwie i życie w rodzinie.

Wyżej opisane zniekształcenie osobowości młodych ludzi jest niewątpliwie jedną z przyczyn narastającej agresji i przemocy, którą obserwujemy w szkołach i na podwórkach. Młodzi ludzie (często również małe dzieci) krzywdzą się wzajemnie, stosują wobec siebie okrutne różnorodne tortury i kary, znęcają się nad słabszymi. Obserwuje się u nich chęć dominacji nad grupą – dominacji psychicznej i fizycznej, a raczej poprzez dominację fizyczną, stosują tu prawo silniejszego. Często takie zachowania są „dla zabawy”. W skrajnych przypadkach dochodzi nawet do zabójstw młodych ludzi i to (o zgrozo!) bez powodu, ot tak, po prostu. Młodzi traktują świat rzeczywisty jak ten z gier, a swoich kolegów jak bohaterów gier, nie mają świadomości, że w rzeczywistym świecie kliknięcie myszką nie wróci nikomu zdrowia, czy życia, nie można również cofnąć czasu. Przerażający jest fakt ignorowania i lekceważenia zagrożeń

wynikających z korzystania z gier, w których jest przemoc i agresja. Wielu producentów i autorów gier komputerowych w swej działalności kieruje się przede wszystkim zyskami finansowymi, a nie dobrem dzieci i młodzieży. Nie istnieje również skuteczna prawna ochrona społeczeństwa, szczególnie młodych ludzi przed groźnymi treściami zawartymi w grach komputerowych. Spora część rodziców nie jest świadoma zagrożeń ze strony gier, a więc nie kontroluje, czym zajmują się ich pociechy.

Rodzice powinni uświadomić sobie, że to na nich spoczywa odpowiedzialność za rozwój dzieci i to oni muszą mieć wiedzę o zagrożeniach, jakie niosą nieodpowiednie treści gier komputerowych. Dzieci nie muszą całkowicie rezygnować z gier – bardzo atrakcyjnej zabawy, ale trzeba je rozsądnie wybierać i „dawkować”. To właśnie rodzice muszą kontrolować jakość wybieranych gier oraz czas poświęcony przez dzieci na gry. Rodzice powinni również uczyć dzieci, jak korzystać z oferty gier, kształtować u dzieci racjonalne, selektywne i krytyczne podejście do nich.

Rodzice! Poprzez taką postawę możecie uchronić swoje dzieci przed niebezpieczeństwem i zapewnicie im prawidłowy rozwój.