

Wpływ "agresywnych" gier komputerowych na zachowanie dziecka

Gry komputerowe to pojęcie bardzo ogólne, ponieważ rozróżnić można wiele ich form i rodzajów, np. gry zręcznościowe, fabularne, strategiczne, przygodowe, symulacyjne, sportowe. Według badaczy większość gier komputerowych (ok.85-90%) angażuje się w akty agresji i destrukcji, pokazuje śmierć i zniszczenie.

Przez agresję rozumiemy zachowania mające na celu wyrządzenie fizycznej lub psychicznej krzywdy osobie, wobec której są skierowane. W grach komputerowych agresja wyrażana jest przede wszystkim w formie symulowanego niszczenia i zabijania przeciwników na ekranie komputera. Zachowania tego typu są niewątpliwie intencjonalnymi atakami agresji i dlatego gry komputerowe o takiej zawartości treściowej będziemy określać skrótowo „agresywne”.

Najwięcej aktów przemocy o szczególnej brutalności zawierają gry zręcznościowe typu „strzelaniny”, gdzie jedynym i podstawowym celem jest unicestwienie i niszczenie wszystkiego, co stanie graczowi na drodze podczas wędrówki ciasnymi korytarzami. Obok wspomnianych „strzelanin” wśród gier zręcznościowych, istnieją również tzw. „bijatyki” (inaczej określane jako „nawalanki” czy „mordobicia”), w których najważniejszym, a często jedynym celem jest przemoc.

Przemoc jest obecna w grach fabularnych, przygodowych, strategicznych, symulacyjnych, także sportowych i niejednokrotnie dokonywana w sposób bardzo wyrafinowany i sadystyczny.

Wszystkie gry komputerowe angażują nie tylko sferę poznawczą i emocjonalną graczy, ale przede wszystkim skłaniają do określonych zachowań. Takie zaangażowanie w gry komputerowe niewątpliwie wpływa na kształtowanie postaw graczy, gdyż w sposób intensywny i spójny oddziałuje na wszystkie komponenty postawy: poznawcze (bo przedstawiają świat, w którym dominuje walka, a przemoc stanowi najlepszą formę obrony), emocjonalne (gdyż nasycone dużym ładunkiem agresji sceny wywołują silne pobudzenie, które może ulegać generalizacji na osoby z otoczenia) i behawioralne (efektem behawioralnym oglądanej agresji poświęconych jest najwięcej badań, badacze wskazują, że dzieci naśladowują zachowania agresywne modelu i przenoszą je na inne sytuacje).

Badania naukowe wskazują, że dzieci zaangażowane w „agresywne” gry komputerowe charakteryzują się następującymi przejawami:

- a) ustosunkowanie do samego siebie:
 - dzieci nie wykazują potrzeby i pracy nad sobą,

- nastawieni są bardziej na gromadzenie i pomnażanie dóbr materialnych,

- cechuje ich silna koncentracja na sobie i na swoich potrzebach,

b) ustosunkowanie do innych osób:

- mają poczucie zagrożenia ze strony innych osób i przyjmują wobec nich

- postawę ostrożności a nawet agresji,

- podporządkowują innych swoim potrzebom i nawiązują z nimi relacje konsumpcyjne i utylitarne,

- wykazują niski poziom empatii i wrażliwości na potrzeby innych przez nieumiejętność bezinteresownego dawania,

c) stosunek wobec cierpienia:

- wyrażają lek i bunt wobec nieuniknionego cierpienia,

- nie potrafią współczuć, przyjmując bierną postawę obserwatora,

d) stosunek do przemijania i śmierci:

- przeżywają silny lęk przed śmiercią,

e) stosunek do przyrody i wszechświata:

- wykazują obojętny stosunek wobec przyrody oraz brak wrażliwości na

- przejawy niszczenia środowiska naturalnego,

- charakteryzują się większą tolerancją wobec dokonywania aktów przemocy na zwierzętach.

Wymienione cechy nie odnoszą się w równym stopniu do każdej osoby zaangażowanej w „agresywne” gry komputerowe, jednak wyniki te powinny wzbudzić niepokój, szczególnie wśród rodziców, pokazują bowiem jednoznacznie, że „agresywne” gry komputerowe stanowią zagrożenie dla prawidłowego rozwoju dzieci.

Zjawisko to ma duże znaczenie społeczne, gdyż kształtując naszą postawę wobec rzeczywistości, stawia nas i nasze dzieci wobec wyboru kierunku rozwoju: „mieć, czy być” – budować „cywilizację śmierci” poprzez agresję, czy też kształtować „cywilizację miłości” opartą na międzyludzkiej solidarności i współdziałaniu.

Bibliografia:

1. Fromm E. – „Mieć czy być”

2. Braun – Gałkowska M. – „Zabawa w zabijanie”

3. Braun – Gałkowska M. – „Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci”

4. Griffiths M. – „Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom?”