

## **Dzieci w świecie gier komputerowych**

W gry komputerowe grają obecnie miliony ludzi na świecie. Ogromna grupa graczy to dzieci i młodzież, dla których gry są powszechną formą spędzania wolnego czasu. Grać zaczynają dzieci coraz młodsze. Jeśli gry są odpowiednio dobrane do wieku i możliwości dziecka, mogą być dla niego źródłem wiedzy i rozrywki. Niestety wiele dostępnych gier zawiera treści zdecydowanie nieprzeznaczone dla młodych ludzi: sceny pokazujące przemoc, treści seksualne, zachowania przestępcze. Kontakt z takimi grami skutkuje u małych dzieci wzrostem poziomu agresji oraz utratą wrażliwości na realną przemoc wobec innych ludzi. Coraz częściej też dzieci i młodzież wycofują się z rzeczywistego świata zabawy i kontaktów społecznych z rodziną i rówieśnikami. Wiedza rodziców i ich zaangażowanie mogą zapewnić dzieciom bezpieczne korzystanie z komputera i internetu.

### **Rodzaje gier**

- gry symulacyjne - odzwierciedlają rzeczywiste zdarzenia w wirtualnym świecie, jak np. symulatory lotów.
- gry strategiczne - wymagają od graczy umiejętności strategicznych, np. dowodzenia oddziałami wojska.
- gry zręcznościowe - bijatki, strzelanki. Zabawa polega na zmierzeniu się w bójce z wirtualnym przeciwnikiem.
- gry przygodowe - gracz kieruje poczynaniami bohatera przeżywającego jakąś historię, rozwiązując w trakcie gry zamieszczone w niej zagadki.
- gry fabularne - gracz wciela się w wirtualnego bohatera, rozwija jego postać w trakcie rozgrywki i porusza się w fikcyjnej rzeczywistości.
- gry logiczne - aby przejść dany poziom gry, użytkownik musi rozwiązać ciąg zadań logicznych.
- gry edukacyjne - służą poszerzeniu wiedzy gracza w różnych obszarach.
- gry sportowe - symulują rozgrywki sportowe np. mecz piłki nożnej.

### **Gry online (internetowe)**

Są to zarówno proste gry, w które gra się w sieci, korzystając z przeglądarki internetowej, jak i rozbudowane gry MMO, z których część wymaga wysokiej klasy sprzętu. W dużym uproszczeniu można podzielić je na kilka kategorii:

- gry przeglądarkowe - proste, bezpłatne gry, będące najczęściej internetową wersją klasycznych gier komputerowych takich jak np. *Tetris*, *Pasjans*. Przeznaczone są dla pojedynczego gracza i nie wymagają komunikacji z innymi użytkownikami internetu.
- gry sieciowe - bierze w nich udział kilku współpracujących lub - częściej - rywalizujących ze sobą uczestników. Gracz wciela się w konkretną postać i obserwuje wirtualny świat jej oczami.
- gry typu massively multiplayer online (MMO) - bierze w nich udział jednocześnie wielu graczy (pozwalają na zabawę nawet tysiącom osób jednocześnie). W tej kategorii przeważają gry fabularne, w których uczestnicy wcielają się w role fikcyjnych postaci i wspólnie tworzą lub kontynuują akcję.

## **Zagrożenia związane z grami online**

Gry online mogą być dla dziecka doskonałą rozrywką. Warto jednak zdawać sobie sprawę z potencjalnych zagrożeń związanych z ich użytkowaniem:

- wiele gier online prowadzi do powstania wirtualnych społeczności i zachęca uczestników do wchodzenia na poświęcone im strony, skłania do nawiązywania kontaktów, podawania informacji o sobie;
- wśród graczy powszechne są agresywne zachowania zgodne ze stylem czy tematem obowiązującym podczas gry;
- użytkownicy niektórych gier mogą modyfikować elementy rozgrywki tak, że staje się ona nieodpowiednia dla młodszych dzieci (przykładem są edytory wyglądu postaci, w których można stworzyć roznegliżowanych bohaterów);
- w części gier można kupować dodatkowe opcje czy przedmioty ułatwiające graczowi osiągnięcie lepszych wyników. Takie zakupy są możliwe dzięki tzw. mikropłatnościom, na które dzieci wydają całkiem spore kwoty;
- w czasie gry mogą pojawiać się reklamy czy linki, które po kliknięciu przekierowują na strony zawierające treści nieodpowiednie dla dzieci.

## **Edukacyjny wpływ gier**

Gry mogą odgrywać pozytywną rolę w rozwoju dziecka: kształtować zachowania społeczne i umiejętność samodzielnego myślenia. Dobrej jakości gry edukacyjne usprawniają umiejętność spostrzegania, doskonałą refleks i zręczność manualną, rozwijają wyobraźnię przestrzenną, uczą podejmowania decyzji. Mogą także kształtować prospołeczne postawy, ucząc dzieci współpracy i zachęcając je do pomagania innym.

## **Kiedy gry mogą szkodzić?**

Nieodpowiednie i bezrefleksyjne korzystanie z komputera może stanowić poważne zagrożenie dla zdrowia dziecka. Młodzi ludzie nadużywający gier komputerowych mają problemy z koncentracją i myśleniem, zaniedbują aktywność fizyczną, tracą kontakt z rówieśnikami. Mogą pojawić się u nich takie problemy zdrowotne jak: zaburzenia wzroku, wady kręgosłupa, a nawet tzw. padaczka ekranowa - wywołana przez intensywne, szybko zmieniające się bodźce świetlne.

Sygnalem, że dziecko jest zagrożone uzależnieniem, może być:

- wycofanie się z kontaktów społecznych
- brak innej aktywności, rezygnacja z dotychczasowych zainteresowań
- zaniedbywanie obowiązków
- częste zmiany nastroju
- zaniedbywanie czynności takich jak spanie czy jedzenie
- zaburzenia koncentracji uwagi, pamięci
- pojawienie się objawów abstynencyjnych po zaprzestaniu grania - rozdrażnienia, agresji

## Jak zachować bezpieczeństwo?

Niezależnie od tego, kiedy dziecko zaczyna grać w gry komputerowe, rodzice powinni wprowadzić zasady dotyczące korzystania z komputera:

- ustalenie z dzieckiem ile czasu może przeznaczyć na grę
- zadbanie o to, aby granie nie stanowiło jedynej rozrywki dziecka w ciągu dnia
- zainteresowanie się, w co gra dziecko i czy gra jest dla niego odpowiednia
- zwrócenie uwagi przed zakupem gry na system oceny gier PEGI
- upewnienie się, że dziecko z powodu grania nie zaniedbuje obowiązków szkolnych i domowych
- kontrolowanie, jakie witryny odwiedza dziecko i co tam robi
- ustalenie z dzieckiem, że nie będzie podawało swoich danych osobowych innym graczom

**Na okładce gry znajdują się symbole, które informują jakiego rodzaju treści zawiera gra:**

**PEGI** - ogólnoeuropejski system oceny gier, stworzony w celu udzielania pomocy rodzicom w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Tzw. rating gry informuje, że jest ona odpowiednia dla graczy powyżej określonego wieku.

**PEGI 3** - treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednie dla wszystkich grup wiekowych.

**PEGI 7** - oznacza gry, które zostałyby zakwalifikowane do grupy "3", lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców.

**PEGI 12** - gry komputerowe pokazujące przemoc o bardziej realistycznym charakterze, ponadto dopuszczalna jest w nich nieco bardziej dosłowna nagość.

**PEGI 16** - ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. W grach oznaczonych tym symbolem pojawiają się również brutalniejsze wulgaryzmy.

**PEGI 18** - za gry dla dorosłych uznaje się te przedstawiające daleko posuniętą przemoc.

Inne oznaczenia zawartości gry:



**Wulgarny język**



**Dyskryminacja**



**Narkotyki**



**Hazard**



**Seks**



**Przemoc**