

Karol Kowalczyk

Gry komputerowe – nowe zagrożenie czy szansa rozwoju współczesnych uczniów?

Gry komputerowe, tak jak wszystkie multimedia, stanowią środowisko, w którym na młodego i nieświadomego użytkownika czyha wiele niebezpieczeństw. Zwłaszcza, jeżeli sytuacja ta dotyczy osoby, która jeszcze nie do końca ma ukształtowane krytyczne podejście do życia. Takimi osobami najczęściej są uczniowie, którzy dopiero rozpoczynają swoją odpowiedzialną egzystencję w społeczeństwie. Według J. Izdebskiej: „Elektroniczne media (...) wypełniają środowisko życia dziecka. Stają się one podstawowym i dominującym jego ogniwem. Korzystanie z mediów przez dzieci rozpoczyna się bardzo wcześnie, a od okresu przedszkolnego przybiera charakter systematycznych, codziennych i z biegiem lat wielogodzinnych kontaktów”¹. Ze względu na szerokie zastosowanie i wręcz wszechobecność, we współczesnym świecie trudno jest uciec od komputerów. Zwłaszcza teraz, kiedy cena dobrej klasy urządzenia nie jest zbyt wygórowana i praktycznie każdy może sobie pozwolić na taki zakup. W związku z tym i dostępność gier jest również bezproblemowa. Powyższe elementy istotnie wpływają na wzrost popularności gier komputerowych i komputera jako środowiska, gdzie młodzież i uczniowie spędzają swój wolny czas. Jeżeli jest to miejsce, w którym najczęściej przebywają bez wątpienia wpływa to na ich zdolności dydaktyczno-wychowawcze lub psycho-ruchowe. W tym kontekście oczywiście problemem staje się sposób korzystania z tego rodzaju programów. O ile sytuacja ta dotyczy korzystnego lub niekorzystnego użytkowania mass mediów „starszych”, takich jak telewizor, to wydaje się ona bardziej oczywista. Natomiast jeżeli będziemy ją rozpatrywać w kontekście gier komputerowych nie wydaje się już taka prosta. Wpływa na to fakt, że gry komputerowe

¹ J. Izdebska, *Wstęp*, [w:] *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*, J. Izdebska (red.), Białystok 2005, s. 9.

zyskały etykietę rozrywki masowej stosunkowo niedawno. Nadal wielu badaczy wskazuje zarówno na liczne zalety jak i wady gier.

Korzyści płynące z gier komputerowych

Gry komputerowe, ze względu na fakt, że stanowią formę rozrywki angażującą użytkownika w dużym stopniu, uruchamiają większość zmysłów, jakimi operuje człowiek. Z tego też względu, mogą one wpływać pozytywnie na rozwój nieświadomego gracza, jak również mogą być elementem świadomej i konsekwentnie stosowanej terapii.

Ze względu na fakt, że to, co dzieje się na ekranie monitora cechuje się dużą dynamiką, wzmacnia to usprawnienie koncentracji uwagi, a przez to wzmacnia sprawność w zakresie spostrzegania. Świat gry jest obiektem dwu lub trójwymiarowym, i aby sprawnie się w nim poruszać niezbędna staje się umiejętność wyobraźni przestrzennej. Aby gra sprawiała przyjemność, gracz nie może się zastanawiać długo, gdzie ma skierować swoje działania – zmusza to do zapamiętania i umiejętnego przemieszczania się, a przez to do szybszego i spontanicznego zapamiętywania pewnych detali. Dzięki współpracy powyższych elementów i powiązaniu ich z koniecznością reakcji na zmieniające się sytuacje, gry są świetnym zajęciem kształcącym koordynację wzrokowo ruchową². Wpływają również na rozwój umiejętności społecznych dzieci i młodzieży, zwłaszcza w kontekście nawiązywania kontaktów. Stopniowe włączanie się do gry wieloosobowej pozwala na „bezpieczną” interakcję z innymi ludźmi, wraz z stopniowym przekraczaniem pewnej granicy. Ponadto taki rodzaj interakcji pozwala na toczenie bezkrwawej rywalizacji między ludźmi, która jest potrzebna do wytworzenia w zdrowych stosunków międzyludzkich³.

Gry komputerowe dostarczają także rozrywki i relaksują. Poprzez fakt, że gracz zanurza się niejako w świat gry – staje się jego aktywnym uczestnikiem, a przez to pozwala mu to na czynny odpoczynek i rozładowanie codziennych stresów. Ponadto ten rodzaj rozrywki łączy ludzi i stanowi formę pewnego interesującego hobby, z którym wiąże się kolekcjonowanie różnych gadżetów związanych z grą, organizowanie spotkań i fan klubów.

² I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy*, Lublin 2005, s. 87.

³ *Wikipedia – wolna encyklopedia*, [online], [28.05.2007], Dostępny w Internecie: http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_komputerowe_i_wideo

Poprzez wykorzystanie komputera jako źródła rozrywki, gry pośrednio wspomagają naukę obsługi i pomagają zrozumieć zasadę jego funkcjonowania. Są to elementy już nie tylko powszechnie wymagane, ale również niezbędne w wielu życiowych sytuacjach. Osoby grające na komputerze nie powinny mieć problemów z obsługą takiego urządzenia, a tym samym i programów uruchamianych na nim m.in. edukacyjnych i multimedialnych⁴.

Programy komputerowe o charakterze rozrywkowym rozwijają wyobraźnię i pozwalają na przeżycie niezapomnianych przygód, na które nigdy nie mielibyśmy szans w realnym życiu, takich jak wcielenie się w postać historyczną np. Napoleona lub Cezara. Ponadto mogą dostarczać wielorakich bodźców do rozwijania własnych zainteresowań lub pogłębiania już istniejących np. grając w gry osadzone w świecie średniowiecznym, można poznać specyfikę życia w tamtym okresie lub ówczesnie stosowaną broń itp.

Gry mogą wspomagać edukację. Sytuacja ta dotyczy zwłaszcza młodszych graczy. Wykorzystując bogatą grafikę i muzykę oraz tworząc otoczkę zabawy, programy takie w bardzo szybki i przyjemny dla dziecka sposób wspomagają naukę liczenia i czytania. Do starszych dzieci są skierowane produkty do nauki języków obcych lub innych przedmiotów szkolnych⁵.

Programy komputerowe, jakimi są gry, które posiadają charakter edukacyjny mogą stanowić ilustrację przekazu werbalnego, albo poglądowe wprowadzenie do tematu lub dyskusji. Są w stanie stworzyć nieocenione źródło wiadomości, ponieważ niektóre treści za ich pomocą można przedstawić bardziej interesująco, atrakcyjnie i zrozumiale. Ich charakter stwarza również możliwość ukazania pewnych zależności dzięki temu, że informacja jest ukazana wieloaspektowo w różnych ujęciach⁶.

Konsekwencja własnych czynów, jaką ponosi gracz w świecie wirtualnym, uczy nie tylko podejmowania świadomych decyzji, ale także zastanawiania się nad konsekwencjami, jakie mogą nieść ze sobą. Również świadomość ta wpływa na proces nieustannego analizowania zmieniających danych, a tym samym sprzyja rozwijaniu umiejętności planowania

⁴ I. Pulak, *Czy multimedia mogą pomóc w kształceniu przyszłych nauczycieli?*, [w:] <http://www.oss.wroc.pl/biuletyn/ebibo4/ipulak.html> [28.05.2007].

⁵ I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy*, op. cit., s. 88.

⁶ M. Kozielska, *Udział technik komputerowych w aktywizowaniu metod kształcenia*, [w:] *W kręgu edukacji, nauk pedagogicznych i krajoznawstwa*, E. Kameduła i in. (red.), Poznań 2003, s. 148.

strategicznego, które opiera się nie tylko na analizie bieżącej sytuacji, ale także na myśleniu przyszłościowym.

Zdaniem J.E. Gardnera, gry komputerowe można świetnie wykorzystać do obserwacji behawioralnych pacjentów, ponieważ są elementy, na które gry komputerowe widocznie oddziałują i wspomagają:

- podczas gry można zauważyć jaki zestaw strategii rozwiązywania problemu stosuje pacjent;
- dostrzega się jakie pacjent posiada umiejętności postrzegania i przypominania oraz w jaki sposób wyciąga wnioski na podstawie wcześniejszych doświadczeń;
- umożliwia obserwację koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- pomaga w dostrzeżeniu sposobów rozładowania agresji i stopnia jej kontroli;
- daje możliwość dostrzeżenia w jaki sposób pacjent radzi sobie z radością płynącą z odniesionego sukcesu lub z frustracją wywołaną porażką;
- wpływa na poziom zadowolenia pacjenta wynikający ze skoordynowania własnych działań z działaniami drugiej osoby w duchu współpracy⁷.

Programy komputerowe w tym i gry, mogą stanowić skuteczną pomoc w obrębie wszystkich etapów rozwiązywania problemów związanych z rozumieniem. Uruchamiają takie operacje umysłowe jak analiza, porównywanie, synteza, abstrahowanie, tym samym przyczyniając się do wzbogacania i zaktywizowania wiedzy⁸.

Korzyści, jakie gry komputerowe dają potencjalnym i często nieświadomym tego faktu użytkownikom, skłoniły badaczy i lekarzy do zastanowienia się nad możliwością wykorzystania ich w sytuacjach rewalidacyjnych. Fakt, że gry komputerowe w istotnym stopniu wykorzystują, a tym samym ćwiczą podstawowe obszary niezbędne do prawidłowego funkcjonowania tj. wzrok, koordynację, umiejętność przewidywania, sprawiło, że coraz częściej stanowią ważny element w różnego typu terapiach:

- pomoc w treningu i rehabilitacji w przypadku zaburzeń poznawczych i percepcyjno-motorycznych, wywołanych na przykład wylewem;

⁷ I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy*, op. cit., s. 88.

⁸ M. Kozielska, *Udział technik komputerowych w aktywizowaniu...*, [w:] *W kręgu edukacji...*, E. Kameduła i in. (red.), op. cit., s. 149.

- element programu rehabilitacji poznawczej dla osób z zaburzeniami uwagi;
- metoda wzmacniająca celowość ruchów ramienia u osób z pourazowym uszkodzeniem mózgu;
- forma fizjoterapii przy uszkodzeniach ramienia;
- forma terapii ruchowej dla wzmocnienia siły dłoni;
- etap programu rehabilitacji prowadzący do poprawy stanu uwagi u pacjentów z urazami czaszko-mózgowymi;
- technika ćwiczenia ruchu u pacjentów z porażeniem spłotu barkowego;
- technika ćwiczenia mięśni oddechowych u młodych pacjentów z dystrofią mięśniową⁹.

Nawet agresja, zdaniem niektórych naukowców, wyzwala jąca się u gracza, może wpływać w sposób pozytywny. Zdaniem K. Hurrelmana z Uniwersytetu w Bielefeld, agresja kształtuje nie tylko ludzką osobowość, ale również całe ludzkie zachowanie i stosunki społeczne. Jest to siła niezbędna do „zdrowego” życia i jest czymś wrodzonym. Natomiast świat gier pozwala na przeżywanie agresji w sposób kontrolowany i niewyrządzający nikomu krzywdy¹⁰.

Niekorzystny wpływ gier komputerowych

Gry komputerowe, tak jak każda czynność o charakterze fizycznym lub umysłowym potrzebuje pewnej racjonalnej dozy korzystania. Nieprawidłowe skorzystanie z tej rozrywki objawiające się nadmiernym czasem spędzonym przy komputerze, niedostosowaniem treści gry do wieku gracza, nieprawidłową postawą podczas grania, może prowadzić do emocjonalnego i behawioralnego uzależnienia od gier komputerowych, przypominającego wszystkie inne uzależnienia. I tak jak w ich przypadku tak i tutaj główne elementy nieprawidłowego funkcjonowania objawiają się w trzech kategoriach: w sferze rozwoju fizycznego, psychicznego i interpersonalnego.

Niekorzystny wpływ gier komputerowych w obszarze rozwoju fizycznego dotyczy nie tylko zewnętrznych dolegliwości w postaci bólów jakichś części ciała, ale ma również swoje zgubne skutki w fizjologii organizmu. Niepokojącym jest fakt, że zgubne fizyczne skutki grania dotyczą zazwy-

⁹ M. Griffiths, *Gry i hazard*, Gdańsk 2004, s. 45.

¹⁰ T. Feibel, *Zabójca w dziecinnyim pokoju*, Warszawa 2006, s. 139.

czaj młodszych użytkowników, u których organizm jest nadal w stanie rozwoju. Najczęstszymi konsekwencjami zdrowotnymi nałogowej zabawy grami według oficjalnych statystyk dotyczącymi około 30% użytkowników gier są:

- halucynacje słuchowe;
- bezwiedne moczenie się i wypróżnianie;
- nadwężenie mięśni nadgarstków;
- dolegliwości karku oraz bóle dolnych części kręgosłupa;
- bóle łokci;
- neuropatia obwodowa;
- otyłość (związana z brakiem ruchu);
- epilepsja u osób nadwrażliwych na światło;
- zwiększone ryzyko wystąpienia ostrej formy białaczki limfoblastycznej¹¹.

W sferze rozwoju psychicznego gry, zazwyczaj skierowane do młodzieży, mogą również stanowić bardzo poważne zagrożenie. Jest to głównie spowodowane niedojrzałością poznawczą młodego uczestnika, który elementy przedstawione w programie gry, będące często przejawskrawionymi i bardzo wyrazistymi, pomimo swojej wirtualizacji, przyjmuje jako normalne. Sprawa głównie dotyczy agresji, która jest bardzo częstym elementem większości gier. Zwłaszcza gry silnie nacechowane agresją powodują wzrost zachowań agresywnych, a tym samym zachowań antyspołecznych. W konsekwencji może to doprowadzić do zwiększania napięcia emocjonalnego, a tym samym zmniejszania wrażliwości moralnej¹². Ze względu na bogaty świat gier, jego różnorodność i odmienność, obejmuje on swoim obszarem wiele kategorii i tematów. Niebezpieczeństwo dla młodego gracza powstaje, gdy świat gry jest pozbawiony pewnych podstawowych zasad i moralności. Wirtualna rzeczywistość stworzona w świecie gry, może być źródłem szkodliwych społecznie przesłanek takich jak pornografia, satanizm, nazizm, nekrofilia¹³. Akty przemocy zawarte w grach mogą dawać uczucie spełnienia i satysfakcji z popełnianych zbrodni, stwarzając zagrożenie, że młody użytkownik nie wykształci w sobie prawidłowych mechanizmów i zatraci granicę między dobrem, a złem.

¹¹ M. Griffiths, *Gry i hazard*, Gdańsk 2004, s. 49.

¹² M. Braun-Gałkowska, *Zabawa w zabijanie: oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2002, s. 80.

¹³ D. Sikorski, *Szkodliwe wpływy gier komputerowych*, [w:] http://sop.sds.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=29&Itemid=5 [28.05.2007].

Relacje interpersonalne, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania człowieka w każdym środowisku, również są poważnie zagrożone podczas nieprawidłowego korzystania z gier komputerowych. Badacze wykazali istnienie negatywnej korelacji między graniem w gry komputerowe a zachowaniem prospołecznym. Na największe niebezpieczeństwo narażone są zwłaszcza dzieci w wieku od 10 do 14 roku życia¹⁴.

Gry komputerowe mogą powodować nie tylko pogorszenie relacji między graczem a innymi uczestnikami życia społecznego, ale mogą prowadzić do sytuacji osamotnienia takiej osoby. Niezadowolające relacje interpersonalne, które nie satysfakcjonują gracza stopniowo powodują, że ucieka on w świat gry, odcinając się jeszcze bardziej od rzeczywistości. Z jednej strony, może to być wynikiem niedostosowania społecznego, spowodowanego wykształceniem pewnych mechanizmów, a z drugiej – może być spowodowane znudzeniem rzeczywistością wobec, której świat wirtualny stanowi bardziej emocjonującą perspektywę¹⁵.

Wobec innych ludzi gracze często wykazują brak pewnych, prawidłowych relacji społecznych, ich zachowania są interesowne i podyktowane własnymi korzyściami. W stosunku do uczestników życia społecznego, osoby grające często wykazują orientację „mieć”¹⁶.

Podsumowując, powyższe rozważania myślę, że zasadnym będzie przytoczenie słów T. Feibela, który określił gry komputerowe jako jedyne miejsce, w którym trwa jeszcze zabawa, a skoro tak się dzieje, to ludzie dorośli powinni przejąć pewną odpowiedzialność i wkroczyć do tego świata, ustalając wybór gier oraz zaproponować alternatywę dla brutalnych strzelanek¹⁷. Nie powinniśmy obawiać się komputera, lecz tak, jak w innych dziedzinach wychowania, przekazywać wartości, być wzorem i umacniać dzieci oraz tak kierować zabawą, aby gry komputerowe stanowiły nie zagrożenie dla ich rozwoju fizycznego i moralnego, ale źródło ich kreatywnego wzrastania.

¹⁴ I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy*, op. cit., s. 93.

¹⁵ U. Kazubowska, *Komputer, samotność i osamotnienie a proces uspołecznienia jednostki w z informatyzowanym świecie*, [w:] *Komputer w edukacji*, J. Morbitzer (red.), Kraków 2005, s. 113.

¹⁶ J. Laszkowska, *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 2000, nr 7, s. 16.

¹⁷ T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju*, Warszawa 2006, s. 168.