

Przemoc w grach komputerowych – jak ją rozumieć?

Karol Kowalczyk

Zakład Dydaktyki Ogólnej, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet
w Białymstoku

Podstawową aktywnością, istotną w kontekście prawidłowego rozwoju dziecka, jest zabawa. Normalny i uregulowany rozwój dzieci byłby niemożliwy z pominięciem wszelkich form rozrywki. Jednak w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat owe formy przeszły diametralną zmianę. Rozrywka, która towarzyszy dzieciom od samego początku zmieniła wymiar – z rzeczywistego na wirtualny. Rodzina i rówieśnicy zostali „zastąpieni” telewizorem, internetem, czy w końcu komputerem [1].

Nie ulega wątpliwości, iż wirtualna rozrywka rozumiana głównie, jako gry komputerowe posiada liczne walory pozytywne. Można do nich zaliczyć aktywizujący wpływ na pracę mózgu, zwiększanie możliwości zapamiętywania i kojarzenia faktów. Dzięki swojemu charakterowi wirtualne światy mogą być świetnym narzędziem doskonalenia umiejętności, kształtowania wyobraźni przestrzennej, analizy obiektów na płaszczyźnie. Te oraz inne cechy mogą działać aktywizująco na pracę mózgu, wpływając na wzrost zdolności kojarzenia i wydolności intelektualnej np. u osób starszych [2]. Niemniej wyraźnie należy zaznaczyć, iż z nadmierną eksploatacją cyberprzestrzeni mogą wiązać się również poważne zagrożenia.

Największym zarzutem skierowanym w kierunku gier komputerowych jest przejawianie i nadmiernie podkreślana agresja, która w nich występuje, a która w sposób destrukcyjny może wpływać na odbiorców.

Gry są produktem, który w dużej mierze zawiera w sobie elementy przemocy. W niektórych z nich jest ona główną częścią fabuły. Wywołuje to obawy u rodziców, iż dziecko te elementy ze świata wirtualnego przeniesie do realnego [3]. Ta obiegowa opinia ma zasięg ogólnoswiatowy i o ile w latach 90 była uznawana jako pewnik w większości środowisk naukowo – badawczych o tyle dzisiaj nie wydaje się tak mocno uargumentowana.

Prowadzone w Stanach Zjednoczonych badania wykazały, że gry komputerowe wpływają na wzrost zachowań agresywnych (Craig A. Anderson, *Violent Video Games Increase Aggression and Violence* [4], wykaz wszystkich prac pod adresem: <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/recpub.html>).

W związku z tym, w sierpniu 2000 roku, cztery główne amerykańskie stowarzyszenia ochrony zdrowia opublikowały oświadczenie w sprawie przemocy medialnej (oparte min na badaniach Craiga A. Andersona [5]) argumentując je tym, iż badania przez nie prowadzone potwierdziły fakt, że długotrwałe oglądanie przemocy zawartej w filmach, programach telewizyjnych i grach komputerowych może prowadzić do trwałego wzrostu agresywnych zachowań i wrogości oraz zobojętnienia na przemoc w codziennym życiu [6].

W większości badania potwierdzające tę tezę miały charakter psychiatryczny, a uzasadnieniem ich było doświadczenie, które udowodniło, iż podczas grania w gry komputerowe zmniejsza się aktywność sfer mózgu odpowiedzialnych za emocje i nabywanie wiedzy [7].

Również w Polsce badania prowadzone pod koniec lat 90. wykazywały taką korelację (Maria Braun–Gałkowska i Iwona Ulfik–Jaworska) [8]. Badania te (zwłaszcza) w Polsce zostały przyjęte bezkrytycznie i na wiele lat podyktowały sposób postrzegania gier komputerowych. Jednak nie zawsze były one prowadzone rzetelnie i z badaniami naukowymi miały często niewiele wspólnego [9].

W rzeczywistości nie ma optymalnie przeprowadzonych badań, które kategorycznie udowodniłyby szkodliwy wpływ gier komputerowych na dzieci [3]. Podważyć powyższe badania może fakt, iż przede wszystkim mówią one o szkodliwym wpływie na najmłodszych odbiorców, ale sam proces badania tych hipotez nie może być poprawnie przeprowadzony, gdyż nie można wykorzystać dzieci w celach doświadczalnych. Nie można zagwarantować nieszkodliwości tych badań. Dlatego zamiast dzieci w doświadczeniach często uczestniczą uczniowie liceów lub studenci. Wydaje się oczywiste, że wyciąganie wniosków porównawczych na tak odrębnie złożonych grupach jest dużym nadużyciem [7].

Również niektórzy badacze (Jeffrey H. Goldstein, Birgitte H. Sørensen i Carsten Jessen) dowodzą, że dzieci dobrze zdają sobie sprawę z tego faktu, że wirtualna rzeczywistość gier komputerowych to zwykła symulacja, a elementy „przejaskrawiania” występujące w tym środowisku nie mają odzwierciedlenia w rzeczywistości [7].

W literaturze podkreślany jest często fakt, iż dla osób, które wykształciły kompetencje społeczne w relacjach w świecie rzeczywistym, sieci społecznościowe świata wirtualnego nie powinny stanowić zagrożenia. Jedynie osoby, które nie miały szansy rozwinięcia zachowań społecznych w naturalny sposób, a jedynie poprzez ograniczony kontakt z rówieśnikami z wykorzystaniem internetu, mogą przejawiać zachowania odbiegające od normy [10].

Powyższe badania i założenia (nie ważne czy opowiadające się za, czy przeciw grom) nie zmieniają faktu, że w grach komputerowych agresja i przemoc są obecne. To może oddziaływać na młodych graczy.

Gry komputerowe są produktami nie tylko skierowanymi do dzieci – choć tak się powszechnie uważa. Są atrakcyjnym, nowoczesnym i oryginalnym sposobem spędzania wolnego czasu również wśród osób dorosłych. Jednak mogą one być wykorzystane z korzyścią dla odbiorcy, jak i z ze stratą. Osoby, które decydują się na wkroczenie do wirtualnego świata powinny mieć świadomość zarówno plusów, jak i minusów wirtualnej rozgrywki. Należy odnaleźć „złoty środek,” dzięki któremu gra będzie stanowić chwilę relaksu, a jednocześnie będzie dostarczała bodźców do rozwoju, bez obawy, że oddziaływanie jej na odbiorcę może przynieść negatywne konsekwencje [11]. Gaming jest skierowany nie tylko do dzieci. Jeżeli dziecko uruchamia grę wideo to równocześnie uczestniczą z nim w cyberrozgrywce trzy strony: dziecko, producent i rodzic.

Sytuację na rynku gier trafnie opisała Rzecznik Praw Obywatelskich Irena Lipowicz, która zaznacza, że szczególnie młodzi odbiorcy (dzieci i młodzież) z racji wieku wykazują mniejszy krytycyzm, ale i mniejszą odporność na bodźce, które są im prezentowane. Konsekwencją tego jest fakt, iż producenci wprowadzają do swoich produktów elementy cierpienia i okrucieństwa, czyli treści nieodpowiednie, w postaci rzekomo niewinnej zabawy [12]. Zadaniem producenta jest najlepsze sprzedanie usługi lub towaru reprezentowanego przez grę. Oczywiście jest to uogólnienie, ale w większości przypadków zależy im tylko na zyskach.

Winy nie ponoszą tylko wydawcy, ale cały system dystrybucji i sprzedaży. Trudno obarczać ich całą odpowiedzialnością za fakt, że gra dostała się w ręce dzieci. W Polsce wprowadzone są specjalne systemy klasyfikacji gier, ale nikt ich nie respektuje podczas kupna gry. Duża odpowiedzialność powinna więc spoczywać również na samych sprzedawcach gier, na których powinny być nałożone pewne wymagania.

W Wielkiej Brytanii powyższy problem rozwiązano w następujący sposób. Sprzedawcy mogą być ukarani nawet grzywną w wysokości 5.000 funtów lub pozbawieniem wolności do 6 lat za sprzedaż gier osobom niespełniających wymagań wiekowych [12]. Nawet same osoby z branży cyfrowej rozgrywki uświadamiają potencjalnych odbiorców gier o niebezpieczeństwach, na jakie nastawia ich rynek dystrybucji gier [13].

Zdarza się, że dystrybutorzy i producenci mają tendencję do zaniżania wieku dzieci – adresatów swoich produktów. Dlatego decydujący głos w sprawie wyboru produktu powinni mieć odpowiedzialni opiekunowie, których obowiązkiem jest wgląd w to, w co gra ich

dziecko [15]. Osoby nieposiadające kompetencji medialnych nie będą przygotowane do pracy, nauki, ale głównie do funkcjonowania w przestrzeni publicznej [16]. W tym również pełnienia roli odpowiedzialnego wychowawcy. Nowe media wpływają na sposób postrzegania rzeczywistości przez samych dorosłych, tym bardziej stanowią istotny czynnik socjalizacji najmłodszych [16].

Dlatego w podróży do wirtualnego świata powinni dziecku zawsze towarzyszyć rodzice lub opiekunowie. To oni są naturalnymi osobami odpowiedzialnymi za wprowadzenie dziecka do świata wartości kultury. Jeżeli pozostawiają go samemu sobie z komputerem, wszystkie potrzeby związane z zaspokojeniem jego poznawczych i emocjonalnych wartości przekazują w niepowołane „ręce”. Przekładać się to może na rozchwianie wartości w świecie dziecka [17].

Również należy wyraźnie podkreślić, iż istnieje nierozzerwalna więź między rodzicami i ich dziećmi, dzięki której dorośli wprowadzają je do świata wartości, norm, wiedzy, zależności między dorosłym i jego dzieciństwem, ale także abstrakcyjnych systemów, z którymi będą miały kontakt [18].

Michał Bobrowski, dyrektor zarządzający serwisem *GRY-Online* [19] dobitnie zaznacza, że kłopoty wynikające z połączenia dzieciństwa i gier komputerowych są następstwem braku rodzicielskiego nadzoru, którego przyczyną jest niedoinformowanie o produkcie, z którym mają do czynienia ich podopieczni [13].

W związku z tym tak istotne jest uświadomienie opiekunom dzieci, że [1]:

- rodzice i nauczyciele przestają wspólnie być głównym źródłem informacji dla dzieci i młodzieży,
- rodzice i nauczyciele powinni przyjąć nową rolę – przewodnika po świecie informacji,
- nauczyciele i rodzice powinni pełnić rolę doradców w procesie uczenia się z wykorzystaniem nowych mediów.

Silnie rozwinięte więzi rodzinne stanowią najskuteczniejsze narzędzie ochrony dzieci przed uzależnieniem i nieodpowiednimi treściami. Najbardziej potrzebują one zainteresowania i zrozumienia oraz miłości ze strony dorosłych [11]. Filmy, zabawki, ulubieni bohaterowie i oczywiście gry komputerowe są świadectwem czasów, w jakich żyją najmłodszy. Ich zainteresowania pozwalają dorosłym opiekunom zbudować wiedzę o świecie swoich podopiecznych. Dobra materialne, które dziecko posiada lub może osiągnąć mają bezpośredni wpływ na jego styl życia (także osób dorosłych) [2]. Rodzice powinni być świadomi tego faktu i zwracać uwagę na to, czym dziecko się otacza na co dzień.

Dzieci pozostawione same sobie, a zwłaszcza pozbawione mądrego nadzoru opiekunów nie potrafią dobrze weryfikować informacji rzeczywistych i fikcyjnych płynących z mediów [19]. W konsekwencji może doprowadzić do nieodpowiedniej interpretacji oglądanych, czy przeżywanych obrazów.

Rodzice powinni stać się partnerami w komunikacji, ukazującymi korzyści i zagrożenia płynące z wirtualnych światów. Do tego jednak potrzebują odpowiedniej wiedzy i umiejętności. Zdobycie ich wymaga zaangażowania i poświęcenia czasu, którego niestety wielu współczesnym opiekunom ciągle brakuje [20].

To na starszych spoczywa odpowiedzialność za to, co dziecko robi i czy nie dzieje mu się krzywda. Tak też jest z grami. Większość przypadków opisujących kontakt dziecka z nieodpowiednimi treściami jest związana z dostaniem się w jego ręce programu nieadekwatnego do wieku.

Ignorowanie kultury popularnej, w której gry komputerowe odgrywają istotną rolę, a która stanowi ważny obszar w życiu młodych, jest tożsame z ignorowaniem samej młodzieży, która w niej uczestniczy. Przekłada się to w późniejszym czasie na ignorowanie przez młodzież pedagogiki, a więc i samych nauczycieli [21].

Wybór odpowiedniej gry może nastręczać trudności dla dorosłych, którzy nie orientują się w świecie rzeczywistości wirtualnej. Jednak nie jest to żadne usprawiedliwienie. Rodzice i wychowawcy tak samo jak posiadają świadomość, że dzieci nie powinny oglądać filmów przeznaczonych dla dorosłych, tak samo powinni wiedzieć, jakie gry są nieodpowiednie dla ich pociech.

Z pomocą rodzicom przychodzi system klasyfikacji gier. W dzisiejszych czasach nie powinno mówić się o zachęcaniu opiekunów do zapoznania się z nim, ale wręcz wymagać od nich jego znajomości. Zwłaszcza, że jest bardzo intuicyjny i prosty schemat.

Każda gra komputerowa powinna być oznaczona zgodnie z Ogólnoeuropejskim system klasyfikacji gier (*Pan-European Game Information*, w skrócie *PEGI*). Został on opracowany przez *Europejską Federację Oprogramowania Interaktywnego (Interactive Software Federation of Europe, ISFE)*. System ten prezentuje ratingi (klasyfikacje) wiekowe stworzone w celu udzielenia osobom kupującym produkt informacji o grupie wiekowej, do której jest skierowany. Jest to system obowiązujący od wiosny 2003 roku na terenie 30 europejskich krajów w tym i w Polsce [22]. Oprócz oznaczeń informujących o docelowej grupie wiekowej produktu obowiązkowo na grach są umieszczane informacje o możliwych występujących w niej treściach: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi [23].

Zostawiając dziecko samemu sobie podczas zakupu gier można wyrządzić mu dużą krzywdę. Nie posiadając jeszcze wykształconego krytycznego podejścia może w jego ręce trafić produkt, nieodpowiadający jego rozwojowi. Zrzucanie winy na gry komputerowe, a w dodatku posiłkowanie się mało rzetelnymi i stereotypowymi badaniami jest najłatwiejszym i skutecznym sposobem ukrycia prawdy. Jest ona taka, że wina leży po stronie dorosłych, którzy nie interesują się tym, co z wolnym czasem robią ich podopieczni. Odpowiedzialność ponoszą zarówno rodzice, jak i nauczyciele. Strach lub niechęć dorosłych do podejmowania rozmowy o grach wynikająca z ich niekompetencji nie jest usprawiedliwieniem. Kupując komputer, tablet czy konsole powinni wziąć na siebie odpowiedzialność za to, jakie narzędzie dali swoim podopiecznym i jak przygotowali ich do jego obsługi.

Dobrze funkcjonujący system wychowania powinien skłaniać i przygotowywać człowieka, zwłaszcza ucznia do ciągłego samodoskonalenia i ulepszania świata, w którym żyje. Może się to odbywać między innymi przez proces wychowania młodych ludzi [24]. Jednak, aby przygotować ich do uczestnictwa w świecie opartym o nowe media dorośli powinni sami te umiejętności i związane z nimi zagadnienia opanować. Zwłaszcza w sytuacji, gdy wiadomo o jak poważnymi konsekwencjami wiąże się nadmierna i nieodpowiedzialna konsumpcja współczesnych mediów. W związku z tym należy możliwie dużo mówić i pisać na ten temat szczególnie, jeżeli sytuacja ta dotyczy dzieci [25].

Nawet nie znając się na grach opiekunowie mogą stosując się do prostych zasad pomóc dziecku w korzystaniu z wirtualnego świata rozrywki i edukacji.

W odniesieniu do gier dorośli powinni kierować się kilkoma regułami [7]:

- kontrolować wybraną grę,
- różnicować rodzaje gier,
- zachęcać do wymiany z przyjaciółmi,
- wprowadzać ograniczenia czasu gry,
- czasem zagrać wspólnie z dziećmi,
- nie instalować urządzeń do gier w pokoju dziecka,
- zakazywać jedzenia słodczy i przekąsek przed ekranem,
- kontrolować postawę dziecka,
- regulować pozycję ekranu.

Zainteresowanie światem gier komputerowych może dać bardzo pozytywny wydźwięk dla samych dorosłych. Jest on również bezpośrednio związany z regułami, które należy stosować [1]:

- Ucząc się nowości opiekun w oczach dziecka tworzy autorytet, a tym samym dba o własny wizerunek.
- Grając wspólnie z dzieckiem tworzy żywy kontakt oparty na zaufaniu, co pozwala na kształtowanie pozytywnych relacji we wspólnocie, której żyje.
- Dokonując selekcji gier może omawiać z dzieckiem sens prowadzonych przez bohaterów działań i ich postawy.
- Na podstawie spokojnej i rzeczowej oceny wątku gry uczy dziecko dystansu i krytyki w selekcji wytworów nowych mediów.
- Wprowadzając ograniczenia czasowe uczy dyscypliny i poszanowania reguł.

Psychologowie również podkreślają, że w debacie o grach komputerowych należy podążać za aktywnością dziecka i wykorzystywać jego zainteresowania. Opiekunowie nie powinni się bać bawić z wychowankami i też mogą „puścić wodze fantazji”. Dzięki temu zdobędą zaufanie i pogłębią swoje relacje. Nie każda zabawa z grami musi być z założenia edukacyjna. Czasem trzeba odwrócić kierunek. Bawić się, aby zobaczyć, czy można się z tej zabawy czegoś nauczyć [13]. Czyli trzeba wykazać się pewną dozą tolerancji w stosunku do zainteresowań współczesnych dzieci i młodzieży. Jednak należy pamiętać, jak to trafnie określił Bogdan Szulc, iż tolerancja cechuje człowieka posiadającego odpowiednią wiedzę oraz pewną mądrość [26]. Dlatego obowiązkiem dorosłych jest nabycie, przynajmniej elementarnej wiedzy o świecie nowych mediów.

Odpowiedzialnie wykorzystane gry komputerowe nie przyniosą dziecku żadnych szkód w kontekście jego rozwoju emocjonalnego. Nie będą też stanowiły zagrożenia dla zdrowia, jeżeli skorzysta się z nich w sposób właściwy. W literaturze można spotkać opracowania (Kimberly Young) dotyczące częstotliwości oraz zakresu korzystania z przekazów multimedialnych w określonych fazach rozwoju dzieci i młodzieży [27].

Nic nie grozi młodym uczestnikom wirtualnej zabawy jeżeli osoby czuwające nad grającymi dziećmi będą pamiętać o kilku zasadach [28]:

- grać w dobrze oświetlonym pomieszczeniu,
- regularnie robić przerwy w grze,
- zachować odpowiednią odległość od monitora/telewizora,
- grać z umiarem,
- pamiętać o prawidłowej postawie.

Wirtualna rzeczywistość gier komputerowych może stwarzać zagrożenie dla bezkrytycznych odbiorców przekazu medialnego, jakimi są dzieci i młodzież. Dzieje się to

jednak dlatego, że nie posiadają one wystarczająco rozwiniętych mechanizmów obronnych i świadomości reguł współczesnego świata. Gaming stanowi istotny element przestrzeni życiowej najmłodszych odbiorców kultury. Dlatego na dorosłych spoczywa obowiązek zademonstrowania jak z niej umiejętnie korzystać. Dotychczasowe pasywne zachowanie jest tylko obrazem strachu przed nowymi mediami. Jeżeli dorośli nie potrafią z nich prawidłowo korzystać to jak mogą tego wymagać od dzieci. Obecność gier komputerowych w procesie wzrastania stała się niezaprzeczalnym faktem. Krytyka cyberrozrywki nie wniesie nic dobrego, ponieważ nikt jej nie zatrzyma. Rodzice i wychowawcy muszą spojrzeć grom komputerowym „prosto w oczy” i stwierdzić, że się ich nie boją. Strach przed nowymi mediami implikuje ucieczkę. Jeżeli dorośli się wycofają to, kto poprowadzi dzieci przez nową cyfrową rzeczywistość? Ten fakt dobitnie nakreślił Aleksander Nalaskowski [29] pisząc: *Komputery obsługujące nasze życie są, na co dzień bardziej obecne niż różaniec i wiersze. Informatyk jest daleko potrzebniejszy niż operowy tenor. Opiekunowie bez skrupowania powinni korzystać z pomocy. Zwłaszcza instytucji, w których specjaliści zajmujący się kulturą masową – pedagodzy i psychologowie, pokazaliby możliwości i prawidłowe strategie wykorzystania nowych mediów w edukacji i wychowaniu [30].*

Piśmiennictwo

1. Błaszkiwicz R.: Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym, http://www.wydped.com.pl/np/np%2010-11_1_od%20str.%2034-43.pdf, data pobrania 6.10.2016.
2. Kozłowska E., E-nauczyciel. Kilka dygresji na temat uczenia przez komputer. *Wyształceni czy osamotnieni?*, Tolerancja. Studia i Szkice, 2013, 17, 68.
3. Chocholska P., Osipczuk M.: *Uzależnienie od komputera i Internetu u dzieci i młodzieży*, Wyd. Hachette Liver, Warszawa, 2009.
4. *Violent Video Games Increase Aggression and Violence*, <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/00Senate.html>, data pobrania 6.10.2016.
5. Anderson A.C., Dill K. E.: *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and Life*, *J. Pers.Soc. Psychol.*, 2000, 4, 772-790.
6. Więczkowska M.: *Komputer w rodzinie- wyzwanie dla edukacji medialnej*, *Edukacja Zdrowotna. Kwartalnik Naukowy WSEZ*, 2006, 4, 103.
7. Laniado N., Pietra G.: *Gry komputerowe, internet i telewizja*, Kraków, 2006.

8. Ulfik-Jaworska I., Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?, http://swjosef.com/wazny_temat/czy_gry_komputerowe_moga_byc_niebezpieczne/815.html, data pobrania 6.10.2016.
9. Ogonowska A.: Zabawa w badanie, czyli psychologiczne proactwa (Marii Braun – Gałkowskiej i Iwony Ulfik Zabawa w Zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci), Kultura Popularna, 2002, 1.
10. Huk T.: Interferencja światów: realnego i wirtualnego a postawy i nawyki dzieci w wieku szkolnym [w:] Człowiek-Media-Edukacja, Morbitzer J., Musiał E. (red.), Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej, Kraków, 2010, 110.
11. Sikorska K.: Gry komputerowe: zabawa czy zagrożenie dla dzieci?, Dostępny w Internecie: <http://www.egospodarka.pl/104101,Gry-komputerowe-zabawa-czy-zagrozenie-dla-dzieci,1,39,1.html>. data pobrania 6.10.2016.
12. RPO chce zakazu sprzedaży brutalnych gier komputerowych. "GTA V niebezpieczna dla psychiki dzieci", <http://www.polskatimes.pl/artukul/1040155,rpo-chce-zakazu-sprzedazy-brutalnych-gier-komputerowych-gta-v-niebezpieczna-dla-psychiki-dzieci,i d,t.html?cookie=1>, data pobrania 6.10.2016.
13. Skowrońska M.: Dylematy rodziców. Pozwolić na gry komputerowe?, http://krakow.gazeta.pl/krakow/1,35803,14819875,Dylematy_rodzicow__Pozwolic_na_gry_komputerowe_.html, data pobrania 6.10.2016.
14. Socier (pseud.), Zniewalające gry RPG. Polemika z tezą o zagrożeniu duchowym dla komputerowych graczy, <http://www.frona.pl/blogi/bradypus-uintadactylus/zniewalajace-gry-rpg-polemika-z-teza-o-zagrozeniu-duchowym-dla-komputerowych-graczy,34960.html>, data pobrania 6.10.2016.
15. Cwalina W.: Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość [w:] Internet – fenomen społeczeństw informacyjnego, Zastępa T., (red.), Edycja Św. Pawła, Częstochowa, 2001, 20.
16. Zakrzewski A.: Wpływ gier komputerowych na kształtowanie postaw i zachowań młodzieży – omówienie wyników badań, [w:] Morbitzer J., Musiał E. (red.), Człowiek-Media-Edukacja, Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej, Kraków, 2010, .636.
17. Cudowska A.: Współczesne dzieciństwo w narracji terapeutycznej kultury (po)nowoczesnej [w:] Dziecko w zmieniającej się przestrzeni życia, Izdebska J., Szymanowska J. (red.), Wyd. Trans Humana, Białystok, 2009.,149.
18. GRY Online, [online], <http://www.gry-online.pl/>, data pobrania 6.10.2016.

19. Seweryn J., Uzależnianie od nowych mediów wśród młodzieży w wybranych czasopismach pedagogicznych, E-bookowo, Będzin, 2008.
20. Denek K., Kamińska A., Oleśniewicz P.; Edukacja Jutra. Uwarunkowania współczesnej szkoły, Humanitsa Oficyna Wydawnicza, Sosnowiec, 2012.
21. Solak A.: Miejsce szkoły w społeczeństwie i jej rola w przygotowaniu do życia w zmieniającej się rzeczywistości, [w:] Dydaktyczna refleksja o edukacyjnych priorytetach, Karpińska A., Zińczuk M. (red.), Wyd. Akademickie Żak, Warszawa, 2014, 226.
22. PEGI, <http://www.pegi.info/pl/index/id/364/>, data pobrania 6.10.2016.
23. PEGI, <http://www.pegi.info/pl/index/id/369/>, data pobrania 6.10.2016.
24. Solak A.: Roztropność i nadzieja – dwa skrzydła wychowania [w:] Kształcenie zawodowe pedagoga i psychologa, Lewowicki T., Wilsz J., Ziaziun I., Nyczkało N. (red.), Wydawnictwo Akademii im. Jana Długasza, Częstochowa, Kijów, 2013, .90.
25. Żylińska M.: Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie przyjazne mózgowi, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2013.
26. Szulc B.: Człowiek wykształcony we współczesnym społeczeństwie zróżnicowanym, [w:] Podmiotowość w edukacji wobec odmienności kulturowych oraz społecznych zróżnicowań, Starik N., Zduniak A. (red.), Edukacja XXI w., Wyd. Wyższej Szkoły Bezpieczeństwa, Poznań, 2013, 11.
27. Young K.: Zasady korzystania z mediów elektronicznych przez dzieci i młodzież, Egzorcysta, 2015, 4, 32, 66.
28. Zapytaj o gry, <http://www.zapytajogry.pl/faq/czy-gry-video-stanowia-zagrozenie-dla-zdrowia/>, data pobrania 6.10.2016.
29. Nalaskowski A.: Pokolenie on-line, W sieci, 2013, 42, 46, 54.
30. Białomyzy J.: Wpływ środków masowego przekazu na agresję wśród dzieci i młodzieży, http://spdabrowabial.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=29&Itemid=31, data pobrania 6.10.2016.