

Stanisław Taboń

Niebezpieczne gry komputerowe

Kultura i Edukacja nr 1, 117-126

2006

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.



Sebastian Taboń

NIEBEZPIECZNE GRY KOMPUTEROWE

„Kto ty jesteś? Polak mały.
Jaki sprzęt twój? Pecet mały.
Kto idolem? Rajden elektryczny.
Twoje hobby? Śmierć i gwałt fizyczny”.

Na rynku pojawiają się coraz bardziej wymyślne gry komputerowe, w których niestety często chodzi tylko o jedno – zniszczyć i zabić. Są też i takie gry, w których główna fabuła wcale nie oscyluje wokół wątku śmierci. Poza tym rynek komputerowy, który rozwija się dynamicznie, przynosi ogromne zyski. Coraz głośniejsze mówi się o niebezpiecznych grach komputerowych, jednak producenci gier wcale tymi ostrzeżeniami się nie przejmują, przygotowując kolejne, w których należy stosować wymyślne techniki zabijania i likwidowania przeciwnika: karabinem, miotaczem ognia, piłą tarczową i łańcuchową, siekierą, mieczem itd. Nie chcę tu uogólniać, że wszystkie gry komputerowe są złe, bo to nieprawda. Jednym z podstawowych argumentów przeciwko niektórym grom jest zbytne gloryfikowanie w nich agresji i przemocy. Nikogo nie trzeba w związku z tym przekonywać, że jeśli nasze dziecko będzie się wychowywać w takim środowisku, łatwo przewidzieć skutki. Po prostu dziecko przebywające wiele godzin w towarzystwie komputerowych zabijaków samo stanie się agresywne. Jest to podstawowy argument przeciwko tym grom, które są agresywne.

Od ponad dwóch lat śledzę pojawiające się gry komputerowe i muszę powiedzieć, że twórcy gier przechodzą samych siebie, aby umożliwić graczowi jak najefektowniejsze zabicie swojego przeciwnika. Przeanalizowałem około 60 gier, w których producenci preferują, aby wiek gracza wahał się między 16 a 18 roku życia i muszę stwierdzić, że wszystkie w swej treści zachęcały gracza do zabijania, przerywania piłą, strzelania. Jedną z gier, pominę jej nazwę, zachęca gracza do zachowywania się jak pospolity przestępca. Zadaniem gracza są kradzieże samochodów, autobusów i dokonywanie największej liczby rozbojów. Im częściej łamane jest prawo, tym więcej punktów. Kiedy gracz jeździ skradzionym środkiem lokomocji, aby otrzymać dodatkowe punkty, musi przejeżdżać przez chodniki lub najeżdżać na każdy samochód, który spotka na

swej drodze. Kiedyś zapytałem moich studentów: Jaką osobę w grze, którą teraz „prezentuję”, gracz musi przejechać, aby otrzymać największą liczbę punktów? Studenci odpowiadali, że na pewno taką osobą musi być i kolejno wyliczali: policjant, ksiądz, nauczyciel. Niestety nikt nie zgadł, ponieważ największą liczbę punktów gracz otrzyma wtedy, gdy przejedzie... kobietę w ciąży! I czy teraz jest to zabawne?

Jakie konsekwencje ponoszą gracze, grający w gry przesycone agresją, oprócz tego, że wcześniej czy później będą agresywni? Gracze tacy charakteryzują się nadmiernym pobudzeniem, podwyższonym ciśnieniem krwi. Nie wspomnę także o fakcie, że coraz więcej osób uzależnia się od gier komputerowych. Osoby poświęcające znaczną ilość czasu na granie mają często odciski na palcach od strzelania lub ciągłego przyciskania danego przycisku. Coraz częściej uczniowie przychodzą do szkoły niewyspani, z zaczerwienionymi oczami, wycieńczeni, skarżący się na bóle w stawach i mięśni. Firma Microsoft na każdej wyprodukowanej przez siebie klawiaturze komputerowej zawarła stosowną informację, że zbyt długa praca na niej może doprowadzić do zaniku mięśni. Choroba ta została określona skrótem MSD.

Na podstawie gier komputerowych można by stworzyć listę morderców, dla których zabijanie przychodzi tak łatwo, jak zabranie dziecku lizaka. Pierwszym, który otworzyłby listę morderców komputerowych, jest TOBIAS REIPER. Tego „bohatera” można spotkać w takich grach, jak „Hitman” i wszystkich odmianach tej gry. Jak wspomniało pewne czasopismo komputerowe, „jest wirtuozem kryminalistyki, zabijając w najbardziej subtelny sposób (...) zawsze minimalizując straty w imię perfekcji sztuki uśmiercania”¹.

Inny morderca to RICHARD RIDDICK, którego możemy znaleźć w takich grach, jak: „The Chronicles of Riddick”, „Escape from Butchers Bay”. Jak podają opisy gier, jest to osobnik agresywny i socjopata, gotowy eksplodować nawet z bardzo błahego powodu. Dowiadujemy się, że obce mu są zasady moralne, ponieważ gotów jest zrobić wszystko, co jest zgodne z jego interesem. Poza tym określany jest jako najbardziej niebezpieczny kryminalista w galaktyce². W opisie tej gry czytamy, że „Riddick zna wiele ciosów, kontroluje i blokuje uderzenia przeciwników, a jeśli wciskamy klawisz ataku w odpowiedniej chwili, płynnym ruchem zabija rywala wyrwaną mu bronią”, „Gdy trzymamy pałkę, Riddick albo dusi nią przeciwnika, albo podcina go ciosem pod kolano, a następnym rozbija mu głowę”, „Czeka nas poziom, na którym nie zdejmujemy palca ze spustu”, „W grze jest poziom rodem z horroru, podczas którego spieszymy się z wykańczaniem hord wrogów”, „Na dodatek efekt ciosu jest świetny: trafiony przeciwnik zatacza się i zaczyna krwawić z podbitego oka czy rozciętego policzka”, „Nareszcie wolny! No, prawie wolny. Gdy mamy karabin w garści, życie Riddicka jest znacznie prostsze, a strażników – krótsze. Wpadając na gości w ciężkich zbrojach,

¹ B. Krakowiak, [bez tytułu], „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1, s. 7.

² Ibidem.

staramy się strzelać im w plecy” (nie wiem, co na to kodeks honorowy), „Riddick sprawnie obsługuje potężną bojową broń, dziurawiąc dziesiątki przeciwników ze sprzężonych karabinów maszynowych. Ten poziom jest genialny!”³

Wśród największych morderców znajduje się także RAYNE, którą możemy spotkać w grach „Blood Rayne” oraz „Blood Rayne 2”. W reklamie tej gry mogliśmy przeczytać: „Zaspokój jej żądzę krwi”. Jest to osoba nietypowa, określana w opisach gry mianem dhampirem, tzn. osobą w połowie człowiekiem a w połowie wampirem. Pod względem seksualnym, jak podaje autor opisu tej gry, „nie jest wybredna, gustuje w paniach i w panach”. W innym fragmencie czytamy, że „wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by Rayne wskoczyła na przeciwnika i zgrabnym ruchem wessała się w jego aortę (...) animacja wysysania krwi kojarzy się z bardziej zaawansowanymi pozycjami Kamasutry a w dialogach dużo jest dwuznaczności”. Przynajmniej w opisie tej gry autora charakteryzuje szczerłość, gdy stwierdza, że „klimat gry jest od początku do końca perwersyjny, budzi kosmate myśli i wilgotne skojarzenia. Fuj!”. W scenach tej gry gracz może obcinać wrogom głowy, przebijając ich na wylot (dowcipnie autor nadał temu fragmentowi gry taki opis „Tylko kobieta może naprawdę poznać wnętrze innej kobiety”). Jak bardzo gra ta może okazać się edukacyjna dla młodzieży, niech świadczy kolejny przytoczony przeze mnie fragment opisu tej gry: „Dużo przydatniejsze są mordercze taktyki wykorzystujące otoczenie, np. zjazd po poręczy schodów z wysuniętymi na boki ostrzami. Po takiej »przejażdżce« stopnie są aż śliskie od krwi”. Na koniec, aby przypieczętować głupotę recenzenta, zacytuję ostatni fragment opisu tej gry – „ta absurdalna ultraprzemoc to jeden z najsilniejszych atutów gry!”⁴

Obecnie najwięcej kontrowersji wzbudza gra „Manhunt”, w której występuje hipermorderca James Cash. Grając w tę grę, od razu dowiadujemy się, że nasz główny bohater to kolejny psychopata. Przeciwników zabija się w trzech trybach. Najwyższy to tryb sadystyczny. Im bardziej sadystyczne zabicie naszego bohatera, tym więcej otrzymujemy punktów. Możemy np. spowodować, że nasz przeciwnik wyląduje na krześle elektrycznym. Włączamy prąd o wysokim napięciu i patrzymy jak wróg dosłownie smaży się, podskakuje, a na boki tryska krew. Gra wymaga zabicia wszystkich przeciwników. W wielu krajach, jak np. Nowa Zelandia, Australia, Wielka Brytania, gra została oficjalnie zabroniona z powodu brutalnych aktów przemocy, jakich dopuszcza się bohater tej gry⁵.

Ostatnio przeglądając czasopisma, zawierające opisy i recenzje gier komputerowych, natknąłem się na pewien artykuł, w którym udowodniano, że gra „Manhunt”, obecnie na rynku najbardziej brutalna gra komputerowa, jest nietrywialna moralnie⁶.

³ Opisy gry dotyczące Richarda Riddicka – „Gry Komputerowe” 2005, nr 3, s. 12.

⁴ Cytowane fragmenty opisu gry pochodzą z „Click” 2005, nr 6, s. 28–31.

⁵ M. Mejsner, *Wiadro krwi na monitorze*, „Ergo” 2005, nr 2, s. 10 i n.

⁶ B. Krakowiak, *Manhunt – promyk nadziei*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1, s. 28.

Dowodem na to jest fakt dokonywania przez bohatera występującego w tej grze humanitarnego likwidowania przeciwników przez ciche skradanie się i atakowanie ich niepostrzeżenie od tyłu. Jak czytamy w tym artykule, „oferuje im (swoim przeciwnikom) szybkie, niespodziewane, miłosierne odejście do lepszego ze światów (...), postępuje zgodnie z przykazaniami dobrego katolika. (...) No i ten humanitaryzm: Cash jest w stanie przejść obok człowieka i go nie zabić! A przecież mógłby!”⁷ Jak to dobrze, że my idąc drogą lub jakąkolwiek ulicą, widząc przechodzących ludzi, nie zabijamy ich. No toż to szczyt humanitaryzmu, jaki pozazdrościłby nam niejeden psychopatyczny morderca. Na koniec autor stwierdza, że gra jest dziełem wartościowym i wielopłaszczyznowym, a sama gra posiada głębokie wartości moralne, które są integralną częścią tej „pouczającej gry”. Proszę najlepiej samemu ją sprawdzić, a przekonamy się, że gra ta nie posiada żadnych wartości moralnych, jest płytka i bezwartościowa.

Kolejnego psychopatycznego mordercę możemy spotkać w grze „The Punisher”. W pewnej reklamie tej gry można dowiedzieć się, że jest to „najlepsza polska wersja strzelaniny”. Bohater tej gry nazywa się Frank Castle. Jak nas informuje recenzja, gra ta ma naprawdę wiele do zaoferowania. A co na przykład? Nasz bohater likwiduje ludzi na różne sposoby. Stara się ich przeciąć laserem, wrzucić do rozgrzanego pieca. Akcja rozgrywa się w Nowym Jorku. Gracz ma możliwość obserwowania narkomanów na haju, prostytutek na ulicach oraz znęcania się nad bezdomnymi. Jak podaje recenzent, „gra jest naprawdę bardzo brutalna. Krew płynie tu gęstymi strugami, a w każdym pomieszczeniu, które odwiedził Punisher, pełno jej na podłogach i ścianach”⁸. Czytając recenzję tej gry, byłem ciekaw, co autor miał na myśli, mówiąc, że gra ma wiele do zaoferowania. Teraz już wiem. Proszę oto, co oferuje: „istnieje kilka sposobów na przesłuchiwanie bandytów (...) Frank prosi o informację na cztery sposoby: dusi delikwenta, wbija mu coraz mocniej naładowany pistolet w czoło, przewraca i wali twarzą o ziemię lub klasycznie okłada pięściami (...) wsadzanie czyjejs głowy między drzwi samochodu, zbliżanie twarzy do pracującej szlifierki, rażenie prądem”⁹. W grze wyróżniane są także tzw. minigry, dodatkowo punktowane, np. gracz dostanie dodatkowe punkty, jeśli spełni wymogi: zabije w ciągu 90 sekund 6 przeciwników każdego innym przedmiotem. I niech tu ktoś powie, że gry nie rozwijają! Zdaniem recenzenta, dodatkowym walorem tej gry jest fakt możliwości korzystania z ponad 20 rodzajów broni, co „gwarantuje, że nikt nie będzie narzekał na brak środków do eliminowania wrogów”¹⁰.

Kolejną grą uzupełniającą listę komputerowych morderców jest „Splinter Cell: Chaos theory”, w której bohaterem jest niejaki SAM FISHER. Gra nawet otrzymała nominację do miana gry miesiąca. W opisie gry dowiadujemy się, że bohater może przesłuchiwać różne osoby w celu zdobycia informacji, które pomogą we włamaniu się np. do

⁷ Ibidem.

⁸ *The Punisher*, „Gry Komputerowe” 2005, nr 5, s. 27.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

banku. Podczas przesłuchiwania strażników jeden z nich prosi o „niepodcinanie mu gardła, bo krew popłami jego nowy garnitur, albo żeby mu nie robić krzywdy”¹¹. Zdaniem autora tej recenzji, prośba strażnika o niepodrzynanie mu gardła jest prośbą bardzo zabawną. W dalszej części tej żenującej recenzji dowiadujemy się, że „bardzo cieszy również fakt, iż autorzy wysłuchali uwag graczy i poprawili grywalność w aspekcie korzystania z akrobatycznych umiejętności Sama. Dodano nowe ruchy (duszenie i skręcanie karku przy zwisanie z rury, wyrzucanie przeciwnika za barierki z kilku pozycji, zabijanie lub ogluszanie z bliska itp.), które nie tylko wnoszą powiew świeżości do gry, ale co najważniejsze, naprawdę przydają się w wielu sytuacjach i gracze z chęcią z nich korzystają”¹². Nowe sposoby zabijania to dla autora recenzji powiew świeżości i ten powiew przydaje się w wielu sytuacjach. Mam nadzieję, że uczniowie nie zaczną tych sposobów stosować w szkole jako metodę na rozwiązanie swoich problemów.

W 2001 roku przeprowadziłem badania wśród uczniów klas I–III szkoły podstawowej. W ankiecie prosiłem uczniów grających na komputerze, aby podali nazwę swojej ulubionej gry komputerowej. Najczęściej wymieniane gry, w które ci uczniowie grali, to: „Quake”, „Chasm” oraz „Dark Colony”. Postarałem się poszukać opisów tych gier, aby dowiedzieć się, jakie są ich zasady. Wyniki tych poszukiwań mocno mnie zaskoczyły.

Jedną z najbardziej znanych wtedy na rynku gier komputerowych była gra „Quake”. Zasadniczym celem tej gry jest zdobycie czterech magicznych kluczy-symboli. Aby je zdobyć, należy przejść labirynt i zabić wszelkie postacie, które pojawiają się w zasięgu wzroku grającego. To, co w grze jest szokujące z punktu widzenia przemocy, to możliwość dokonywania aktów wandalizmu. Oprócz samego zabijania, można na przykład zbić witraż. Narzędzia do dyspozycji gracza to: nóż, siekiera, gwoździe, porażanie prądem, dubeltówka.

W grze „Chasm” na ścianach można zauważyć wiszące zmasakrowane ciała ludzkie, można do nich podejść, obejrzeć je z bliska, podobnie jak świeżo zabitych. Ściany po walce spływają krwią, której kapanie wyraźnie słychać, podobnie jak jęki mordowanych przez gracza przeciwników. Na podłodze znajdują się wyraźnie widoczne kawałki ciał (np. noga czy ręka), a w powietrzu latają krwawe strzępy. Dla podniesienia realistyczności akcji twórcy gry, oprócz wyżej wspomnianych, wprowadzili takie dźwięki, jak: skowyt zabijanego psa, strzały, uderzenia narzędzi, dźwięk piły tarczowej, ale także: szum wiatru, odgłos kroków gracza, echo w lochach itp.

W grze „Dark Colony” przeciwnikami gracza są ufoludki. Zadaniem gracza jest zabicie wszystkich tubylców. Do dyspozycji grającego są karabiny i inna broń automatyczna. Bardzo efektownie wygląda scena, w której gracz trafia w głowę wroga. Głowa ta leci szerokim łukiem lub rozbryzguje się, rozlewając wokół fontanny krwi. Typowe

¹¹ „Gry Komputerowe” 2005, nr 5, s. 13.

¹² Ibidem.

są też sceny podrzynania gardła ludziom przez potwory o wielkich kłach i szablitych kończynach. W grze można spotkać także obrazy, na których ludzkie trupy z wnętrznościami zjadane są przez robactwo. Jeżeli graczowi nie uda się zwycięsko przejść całej planszy, pojawia się animacja, która przedstawia szpaler głów obdartych ze skóry, przebitych, z wylupanymi oczyma, nadzianych na pale. W tle słychać wyraźne brzęczenie much latających nad padliną¹³. Chciałbym nadmienić, że proponowany wiek gracza, jaki był preferowany przez producentów, to +16 lat.

Nie potrafię także zrozumieć, dlaczego niektórzy piszą takie brednie, które na pewno czytają uczniowie o nieskrystalizowanym rdzeniu osobowościowym. W pewnym artykule o sposobach zabijania wrogów w grach komputerowych autor pisze: „Weźmy na przykład taką piłę tarczową. Jest duża i nieporęczna. (...) A jednak spustoszenia, jakie tworzy w ludzkim ciele, są imponujące. Szarpie skórę, rozrywa mięśnie i miażdży kości. A do tego ten przyjemny dla ucha warkot pracującego silnika. Żyć, nie umierać”¹⁴. Nie wiedziałem, że obrażenia, jakie można zadać bliźniemu, mogą być imponujące! Autor w dalszej części swoich wywodów zachwala inne metody zabijania ludzi w grach komputerowych. W tym samym numerze, w którym znalazł się „światły wywód” na temat zabijania, znalazłem psychotest, który miał mi odpowiedzieć, jakim jestem mordercą. Po dokonaniu wyborów dowiedziałem się, że „w ogóle nie jesteś mordercą! Jesteś typem słodkiego do wyrzygania, bezbronno, naiwnego enpeceka! Prędzej czy później zginiesz straszną, statystyczną i typową śmiercią bezbronnej ofiary złapanej w krzyży ogień”¹⁵. Dalej można przeczytać radę: „Więc zabierz się za siebie”¹⁶. Ten psychotest zachęca graczy agresywnych gier, aby zabijali wszystko, co się rusza, agresja na maksa! Psychotest zachęcał także do trzymania zawsze pod ręką łomu. A my się dziwimy, że kibice tak się nienawidzą, a obiecywali po śmierci Jana Pawła II, że już nigdy na siebie nie podniosą ręki a tu masz, normalnie zachęca się nas do agresji i to w skrajnym wydaniu!

Po przeanalizowaniu 60 gier komputerowych wytypowałem kilkanaście, moim zdaniem, najbardziej agresywnych. Poniżej prezentuję ich listę¹⁷.

1. Manhunt.
2. Doom, Marines Doom.
3. Hitman, Hitman 2, Hitman Contacts.
4. Chronicles of Riddick.
5. Painkiller, Painkiller: Battle out of hell.

¹³ M. Wiater, *Przemoc na ekranie komputera*, „Nowa Szkoła” 1998, nr 7, s. 54–58.

¹⁴ K. Szmyt, *Poradnik mordercy*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1, s. 13.

¹⁵ *Jakim jesteś mordercą?*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1, s. 19.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Mianem agresywnych określam takie gry komputerowe, w których gracz, kierujący jedną z postaci, dąży do zabicia innych bohaterów gry. Zob.: M. Mejssner, *Wiadro krwi na monitorze*, s. 10.

6. Blood Rayne, Blood Rayne 2.
7. Postal, Postal 2, Postal 2: Apocalypse weekend.
8. Blood, Blood II: The cosen, Blood II: Nightmare levels.
9. Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora tomorrow.
10. Max Payne, Max Payne 2: The fall of Max Payne.
11. The Punisher.
12. Duke Nuken: I, II: Duke Nuken 3D, Duke Nukem: The Manhattan project.
13. Rzeźnik.
14. Quake I, II, III, IV.
15. Silent Storm, Silent Storm: Sentinels.
16. Hal-Life, Half-Life 2.
17. Carmageddon.
18. Dawn of war.

Myślę, że nie musimy przytaczać wszystkich gier komputerowych, których fabuła polega tylko na likwidowaniu przeciwników. Zabijaj wszystko, co się rusza – to podstawowa zasada, wokół której budowane są tego typu gry. Uważam, że dożyliśmy czasów, w których ludzie w coraz młodszym wieku fascynują się motywami zabijania. Nasze pokolenie można by określić mianem „pokolenia śmierci” lub pokolenia „11 września”. Tak bardzo przyzwyczailiśmy się do scen śmierci ludzi, prezentowanych w telewizji, w grach komputerowych, że szokuje to już coraz mniejszą populację ludzi. Nie trzeba także nikogo przekonywać, jakie mogą być konsekwencje w przyszłości, jeśli dziecko w bardzo młodym wieku będzie szukało rozrywki w takich grach. Możemy spodziewać się tylko kolejnej eskalacji agresji. Gry te co prawda są opatrzone znakiem „+18”, co oznacza, że są przeznaczone dla osób dorosłych, ale gry tak oznakowane to nie papierosy czy alkohol, które mogą kupić osoby dorosłe. Jest to tylko preferowany wiek użytkownika gry, wiek preferowany przez producenta, ale pracownik sklepu z gramami komputerowymi nie ma prawa nie sprzedać takiej gry maluchowi, mającemu 7 lat.

Jeśli coraz więcej dzieci i młodzieży będzie grało w takie gry, możemy przypuszczać, że w którymś momencie nastąpi potężna fala agresji i przemocy, o której słyszy się coraz więcej. Nikt z nas nie chciałby, aby nasze dziecko przyjaźniło się z mordercą, kryminalistą lub osobą, dla której wartości, takie jak: prawda, poszanowanie prawa do życia, dobro, uczciwość są obce. Niestety, w zaciszu domowym nasze dziecko wychowywane jest przez takiego psychopatę, którego spotyka w grze. Agresja i przemoc w tych grach stały się podstawowym elementem fabuły. Oprócz tego długoletnie badania prowadzone przez M. Braun-Gałkowską wskazują jednoznacznie, że częste obcowanie ze scenami przemocy prowadzi do desensytyzacji, czyli zubożenia emocjonalnego na te sceny. Dziecko myśli, że takie sceny to normalność. Ciągłe przebywanie w towarzystwie scen agresywnych może także prowadzić do tzw. habituacji. Zjawisko to polega na tym, że organizm człowieka zaczyna się przyzwyczajać do bodźców stymulujących, a po pewnym czasie bodźce te nie mają już żadnego znacze-

nia, nie powodują pobudzenia. Innymi słowy człowiek na poziomie biologicznym nie jest w stanie reagować wciąż tak samo silnie emocjonalnie. Aby jednak odczuwać coraz to nowe pobudzenie, osoba taka musi stale dostarczać sobie coraz to mocniejszych bodźców¹⁸.

Kolejnym procesem, którym chciałbym się zająć, jest fakt, że przecież w wyżej prezentowanych przeze mnie grach gracz jest nagradzany za zabijanie, kradzież, potrącanie, przeklinanie a nawet niemoralne prowadzenie się. W normalnym życiu za takie zachowanie nikt z nas nie zostałby za to pochwalony, ale w grach jest inaczej. Gry o zabarwieniu agresywnym utrudniają normalną socjalizację dziecka. Jak wskazuje M. Braun-Gałkowska, „w kształtowaniu zachowań dziecka, prócz podawania wzorów i naśladowania ich, duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań samodzielnie wykonywanych. Pod wpływem wielokrotnego powtarzania jakiejś czynności staje się ona łatwiejsza, jest wykonywana bardziej sprawnie, niemal automatycznie”¹⁹. W grach komputerowych gracz oswaja się z agresją, której sam się dopuszcza, a najgorsze jest to, że nabiera w niej wprawy. Nie ulega także wątpliwości, że każdy gracz utożsamia się z agresywnym i niekiedy psychopatycznym mordercą. W utożsamianiu się z nimi na pewno pomaga pewien typ gier określanych skrótem FPP (First Person Perspective), w której gracz nie kieruje bohaterem gry, ale sam nim jest i zwiększa to ryzyko identyfikacji gracza z negatywnym bohaterem²⁰.

Problem gier komputerowych w publikacjach pedagogicznych pojawia się coraz częściej, lecz publikacji takich jest wciąż za mało, a problem wcześniej czy później da o sobie znać z całą siłą. Musimy już dziś ostrzegać przed niebezpieczeństwami, jakie czyhają na nieuważnych użytkowników gier komputerowych. Zawsze jest jakaś szansa, że ktoś z tych rad wyciągnie dla siebie jakiś wniosek lub pomożemy konkretnemu rodzicowi lub nauczycielowi. Jeśli myślimy chronić nasze dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych, warto skorzystać z rad, jakie proponuje A. Gawkowska. Jej zdaniem należy:

- rozmawiać z dzieckiem na temat treści gier tak, by potrafiło odróżniać rzeczywistość od fikcji;
- pomagać rozwijać inne zainteresowania i wspierać kontakty z rówieśnikami w realnym świecie;
- kupować gry edukacyjne, twórcze, rozwijające, niezawierające scen przemocy;
- poznać chociaż w stopniu podstawowym świat gier komputerowych;
- stosować się do zaleceń producenta gry i czytać instrukcję oraz sprawdzić treść gier;

¹⁸ M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000, s. 37.

¹⁹ M. Braun-Gałkowska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 1997, nr 8, s. 5 (wkładka).

²⁰ M. Mejssner, *Wiadro krwi na monitorze*, s. 10.

- postawić komputer we wspólnym pokoju;
- ustalać granice czasowe grania;
- sprawdzać, czy dziecko stosuje się do umówionych reguł i zasad;
- odebrać dostęp do komputera, gdy wcześniejsze wspólne ustalenia nie są przez dziecko respektowane²¹.

Musimy także ostrzegać przed niebezpieczeństwami nieograniczonego korzystania z komputera i Internetu, choć nadmieniam, nie mówię, że komputer czy Internet jest zły. Oba wynalazki można przyrównać do noża. Żadna fabryka nie produkuje noża po to, aby nim można było kogoś zabić, lecz po to, aby ukroić np. chleb. Nikt nie produkuje komputerów po to, aby szkodzić ludziom. Ale nożem ktoś może posłużyć się do zabicia człowieka, ale nawet wtedy nie można oskarżać fabryki noży o to, że produkuje narzędzia zbrodni. Nóż był wyprodukowany z myślą pomocy w kuchni. Podobnie jest z komputerem, który został wynaleziony, aby człowiekowi lepiej się pracowało. Dlatego należy unikać jednoznacznych i kategoriycznych opinii typu – gry komputerowe są złe. Na pewno można stwierdzić, z całą dozą odpowiedzialności, że komputer może się dla człowieka okazać groźny, ale tylko dla nieostrożnych użytkowników.

Zachęcałbym, aby nauczyciele, nazywający siebie wychowawcami, zaczęli interesować się, czy ich uczniowie fascynują się grami komputerowymi oraz w towarzystwie jakich gier często przebywają. Na zły wpływ niektórych gier komputerowych może zwrócić uwagę także każdy nauczyciel, który opiekuje się pracownią internetową i prowadzi zajęcia z informatyki. Wielu uczniów na pewno zwróci uwagę na te rady. Można także organizować spotkania z rodzicami, w ramach podnoszenia ich kultury pedagogicznej, na których zwrócimy im uwagę na niebezpieczne gry komputerowe oraz możliwość uzależnienia się od nich. Wielu rodziców na pewno przyjmie z wielką ochotą te rady i zacznie się interesować grami komputerowymi, preferowanymi przez dzieci oraz ilością czasu spędzanego przed komputerem. Uważam, że należy ostrzegać przed komputerem, ale nie wolno uprawiać demagogii. Nie wolno nikomu propagować takich twierdzeń, w których ukazuje się jedynie negatywny wpływ komputera na człowieka. Potrzeba nam rozsądku i rozwagi w ocenie tego problemu, który starałem się jak najlepiej przedstawić, pomimo niewielkiego rozmiaru tego opracowania.

LITERATURA:

- Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000.
- Braun-Gałkowska M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 1997, nr 8 (wkładka).

²¹ A. Gawkowska, [bez tytułu], „Ergo” 2005, nr 2, s. 11.

Gawkowska A., [bez tytułu], „Ergo” 2005, nr 2.

Jakim jesteś mordercą?, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1.

Krakowiak B., *Manhunt – promyk nadziei*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1.

Mejssner M., *Wiadro krwi na monitorze*, „Ergo” 2005, nr 2.

Szmyt K., *Poradnik mordercy*, „Świat Gier Komputerowych. Wydanie Specjalne” 2005, nr 1.

The Punisher, „Gry Komputerowe” 2005, nr 5.

Wiater M., *Przemoc na ekranie komputera*, „Nowa Szkoła” 1998, nr 7.

„Click” 2005, nr 6.

„Gry Komputerowe” 2005, nr 3.

„Gry Komputerowe” 2005, nr 5.