

Zygmunt Płoszyński

Agresja gier komputerowych

Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa nr 1, 73-79

2012

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.

Zygmunt PŁOSZYŃSKI

Politechnika Koszalińska

Wyższa Szkoła Bezpieczeństwa z siedzibą w Poznaniu

AGRESJA GIER KOMPUTEROWYCH

Na świecie coraz bardziej popularne są gry komputerowe. Dla młodych osób zainteresowanych grami komputerowymi nie stanowi to problemu, lecz jest przyjemnością. Dla rodziców tematyka gier staje się problemem wychowawczym. Obserwuje się zaangażowanie dzieci i młodzieży w gry komputerowe, które powoli zdobywają miano przyjaciela osamotnionych graczy.

Początek XXI wieku to okres burzliwego rozwoju nauki i techniki. Szczególnie dynamiczny rozwój obserwowany jest w strefie globalnej informacji społeczeństwa. Bardzo ważną rolę w tych procesach odgrywa system edukacji.

Przekłada się to na sytuacje wychowawcze – system bodźców, wywołujących określone reakcje, to *ta część otoczenia człowieka i świata, która tworzy układ czynników oddziałujących w sposób bezpośredni lub pośredni na jednostkę tak, że zostają osiągnięte określone skutki wychowawcze.*¹ Można również powiedzieć, że to *złożony układ powtarzających się względnie stałych sytuacji, do których człowiek rozwijający się przystosowuje się czynnie w wychowawczym okresie swojego życia.*²

Proces wychowania to ciąg mniej lub bardziej świadomie organizowanych sytuacji wychowawczych. *Problem trudności wychowawczych jest ciągle bardzo aktualny i otwarty, czego dowodem są liczne prace i wypowiedzi pedagogów oraz psychologów. Szybkie tempo życia w dobie komputeryzacji niesie ze sobą również negatywne wartości. Zachodzące zmiany społeczne, a przede wszystkim warunki życia powodują trudne, dwuznaczne sytuacje w życiu codziennym dzieci i młodzieży. Poza tym dziecko ulega ciągłej ewolucji w zakresie rozwoju psychicznego i fizycznego, zaczyna dorastać i zdobywać coraz więcej doświadczeń.*³

W procesie wychowania często można zaobserwować przejawy agresji. Według słownika psychologicznego, agresja to wszelkie działanie (fizyczne lub słowne), którego celem jest wyrządzenie krzywdy fizycznej lub psychicznej – rzeczywistej bądź symbolicznej – jakiejś osobie lub czemuś, co ją zastępuje. A jest zazwyczaj reakcją na frustrację, jest też przejawem wrogości. Rozróżniamy agresję fizyczną i agresję słowną oraz agresję bezpośrednią skierowaną na osobę lub rzecz wywołującą uczucie wrogości i agresję przemieszczoną skierowaną na obiekt zastępczy oraz samo agresję skierowaną na samego siebie.⁴ W encyklopedii pedagogicznej czytamy, że zachowanie agresywne polega na bezpośrednim lub pośrednim wyrządzaniu szkody. Od agresji ujmowanej behawioralnie (jako zachowanie), odróżniamy agresywność, rozumianą jako względnie trwała gotowość do reagowania agresją (cecha

¹ M. Przetacznikowa, *Charakterystyka środowiska wychowawczego*, (w:) *Psychologia wychowawcza*, (red) M. Przetacznikowa, Z. Włodarski. Warszawa 1981, s. 420

² J. Pieter, *Poznanie Środowiska wychowawczego*. Wrocław 1960, s. 49

³ I. Makaruk, *Wychowanie – wspólny trud rodziny i szkoły*. (w:) „Edukacja i Dialog” 2001 nr 2

⁴ W. Szczewczuk, *Słownik psychologiczny*. Warszawa 1985, s. 12

osobowości). Ludzie różnią się nie tylko siłą, czasem trwaniem i formami reakcji agresywnych, ale również ilością i rodzajem sytuacji wywołujących agresję.⁵ Słowo agresja pochodzi z łacińskiego *agressio* – napaść.

Według Skornego jednostkę, która często przejawia stałą gotowość do reagowania agresją w odpowiedzi na sygnały wywoławcze agresji oraz gotowością do percepcji tych sygnałów, należy określić mianem agresywnej. Wtedy mamy do czynienia z tendencjami lub skłonnościami do agresji, bądź z agresją traktowaną jako względnie trwałą cechę osobowości.⁶ Frączek uważa, że potoczne znaczenie terminu agresja oznacza wrogie zachowanie, mające na celu wyrządzenie komuś szkody, spowodowanie strat czy bólu.⁷

Ogromną rolę w rozwoju agresji ma obserwacja czyli uczenie się poprzez naśladowanie np. „bohaterów” gier komputerowych. Bezpośrednie czy pośrednie demonstrowanie agresji wzmaga agresywne zachowanie i trwa dłużej niż sama jej demonstracja.

Czy gry komputerowe o dużym ładunku agresji mają wpływ na przejawianie gotowości do reagowania agresją?

Komputer zadomowił się w naszym codziennym życiu i nie sposób obyć się bez niego. Koniec XX wieku nazywany jest wiekiem informatycznym i nie bez powodu. Komputery pojawiły się w domach, w sklepach, bankach, w szkołach i znajdują wykorzystanie w wielu jeszcze innych strefach życia. *Niestety, w większości przypadkach jest on wykorzystywany tylko do gier. Dzieci godzinami przesiadują przed ekranem monitora, fascynując się grami z elementami przemocy. Hasła typu: celuj i strzelaj, dołóż mu, zabij są najczęstszymi poleceniami w tych grach.*⁸

Gry uczą przemocy i wyzwalają złe odruchy, w grze normalne jest, że najpierw strzelamy, potem pytamy. *W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresji. Mimo, że jest to agresja symulowana, a nie dokonywana w rzeczywistości, gracz oswaja się z nią i nabiera w niej wprawy. Żeby grać i wygrać, musi się identyfikować z agresorem, czyli z osobą dokonującą czynów agresji.*⁹ W podświadomości człowiek notuje agresję i przemoc. Później ludzie myślą fikcję komputerową z rzeczywistością i w ataku szału przypominają sobie te złe nawyki i nie panując nad sobą, robią różne złe rzeczy.

W internetowej encyklopedii termin „gry komputerowe” został wyjaśniony jako *program komputerowy, dzięki któremu użytkownik może rywalizować z komputerem bądź innymi graczami (na tym samym komputerze bądź za pośrednictwem sieci).*¹⁰ *W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej, umożliwiającej jakąkolwiek pracę twórczą.*¹¹ Najprościej, gra komputerowa to każdy

⁵ W. Pomykało, *Encyklopedia pedagogiczna*. Warszawa 1997, s. 6-9

⁶ Por. Z. Skorny, *Psychologiczna analiza agresywnego zachowania się*. Warszawa 1968

⁷ A. Frączek, *Agresja-psychologiczny punkt widzenia*, (w:) *Z zagadnień psychologii agresji*. Warszawa 1980

⁸ E. Bednarska, *Komputer w życiu dziecka*, (w:) „*Życie szkoły*” 2001

⁹ I. Waleczny, *Gry komputerowe a psychika dziecka*. (w:) „*Wychowawca*” 2000 nr 6

¹⁰ http://portalwiedzy.onet.pl/42184,,,Gra_komputerowa,haslo.html, (pobrano 26.10.2005 r.)

¹¹ S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*. Warszawa 1998, s. 32

interakcyjny program komputerowy, którego używanie nie ma innego zastosowania jak sprawienie graczowi przyjemności i wypełnienie czasu wolnego. Gra komputerowa nie jest rozrywką bierną, wymaga aktywności użytkownika. *Świat gier komputerowych to anonimowa rozrywka pełna barw, dźwięków i emocji. Różnią się stopniem skomplikowania akcji, atrakcyjnością treści czy bogactwem grafiki. Wysoki stopień komplikacji określa wielopoziomowość gry, liczne przeszkody i możliwości ich ominięcia, konieczność układania planów taktycznych. Gry mają bardzo interesującą grafikę, tworzącą plastyczny trójwymiarowy obraz, nieodróżniający się jakością od filmów wideo.*¹² Pierwsi wynalazcy nie doczekali się jednak należnego miejsca w świecie rozrywki. Pierwszą grą wideo wspomaganą komputerowo był nieskomplikowany PONG. Dawał on czarno-biały obraz naśladując grę w tenisa. Opracował go Nolan Bushnell, który w 1972 roku założył firmę Atari.¹³ Współczesne maszyny do gier wideo wykorzystują skomplikowane mikroprocesory generujące ruchome obrazy na ekranie. Gry komputerowe mogą być pożytecznym doświadczeniem przydatnym w przyszłej pracy zawodowej. Jednakże zbyt wiele czasu spędzonego sam na sam z komputerem uzależnia nas od niego i może sprawić, że poczujemy się wyobcowani ze społeczeństwa.¹⁴

Gry komputerowe można dzielić różnorako. Kryterium podziału mogą stanowić cechy, jakich dana gra wymaga od grającego (np. gry zręcznościowe, logiczne). Jako kryterium podziału można także przyjąć miejsce akcji (symulatory lotnicze, kosmiczne czy lądowe), sposób przeprowadzania (gry strategiczne), bądź wreszcie ilość grających. Grać można bowiem w pojedynkę, w grupie, przy jednym komputerze lub też z pomocą wielu komputerów za pośrednictwem sieci komputerowej. W grach logicznych grający odwołuje się, oprócz rywalizacji i współzawodnictwa, do kalkulowania i kombinowania. Początek gry, będący sytuacją wyjściową, stanowi podstawę umożliwiającą najróżniejsze kombinacje. W grach zręcznościowych, w których dużą rolę odgrywa przypadek, grający może w pewnym stopniu wpływać na końcowy wynik gry. Gdy przegra, otrzymuje słowne lub tekstowe komunikaty zachęcające do kolejnej gry, co jednocześnie podkreśla nastrój rozrywki, dając graczowi nadzieję na zwycięstwo w przyszłości.¹⁵

Do najbardziej popularnych gier zaliczamy gry typu *Bijatyki* kładące nacisk na walkę jeden na jednego pomiędzy dwoma graczami i sterowanym przez komputer oponentem. Gry *bij – zabij*, czyli zabawy w strzelanego, wyrabiają małą zręczność w używaniu ograniczonego zbioru klawiszy.¹⁶ Gry kładące nacisk na strzelanie i walkę z charakterystycznej perspektywy. Gry umieszczają gracza za bronią palną pokazując „rękę” gracza trzymając broń. *Przed sobą widzisz rękę tego bohatera oraz wybraną przez siebie broń. Dokładnie widoczni są atakujący przeciwnicy, akt zabijania oraz ich zakrwawione szczątki.*¹⁷

Wiele gier rozgrywa się często w świecie fantastycznym bądź *science fiction* i prowadzi go przez historię bohatera. Większość tych gier nakazuje graczowi wcielenie się w rolę „poszukiwacza przygód”, który specjalizuje się w pewnych umiejętnościach (np. walka, czy umiejętności magiczne).

¹² M. Wawrzak-Chodaczek, *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*. Warszawa 2000, s. 53

¹³ R. Lewis, *Encyklopedia Wiedzy i Życia. Epoka komputerów*. Warszawa 1994, s. 28

¹⁴ Ibidem, s. 20

¹⁵ H. Noga, *Dziecko a media. Wyzwanie wychowawcze*. (w:) „Wychowawca” 2001 nr 12

¹⁶ Z. Płoski, *Słownik Encyklopedyczny. Informatyka*. Wrocław 1999, s. 124

¹⁷ I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* (w:) „Wychowawca” 2002 nr 1

Gry symulujące próbują symulować rzeczywiste warunki i zdarzenia (np. latanie samolotem) tak dokładnie, jak to tylko możliwe. *Mimo zachęcającej iluzji wzrokowej, nie odwzorowują techniki rzeczywistego sterowania pojazdami.*¹⁸

Z kolei gry strategiczno-ekonomiczne (symulacyjne) *stanowią naukę podejmowania decyzji w sytuacjach problemowych. W zasadzie ten rodzaj gier jest przeznaczony dla dzieci starszych, ale przy przyjęciu pewnych uproszczeń i realistycznym przedstawieniu świata gry istnieje możliwość uczynienia z nich materiału kształcącego funkcje poznawcze młodszych dzieci (np. programy symulujące życie dzikich zwierząt czy prowadzenie gospodarstwa domowego).*¹⁹

Warto zwrócić uwagę na gry logiczne wymagające od gracza np. rozwiązywania różnych łamigłówek lub przejść przez skomplikowane labirynty. Ten gatunek często jest połączeniem gier przygodowych i edukacyjnych. *Gry logiczne kształtują umiejętność wykonywania mniej lub bardziej złożonych operacji myślowych na materiale symbolicznym oraz zdolność koncentracji uwagi i kojarzenia faktów, przez co wpływają stymulująco na rozwój intelektualny.*²⁰ *Również wśród gier przygodowych spotkamy takie, które przerażają nasyceniem i formami prezentowanej przemocy. Istnieją, bowiem takie gry, w których użytkownik wciela się w terrorystów, złodziei, gangsterów i dokonuje niezliczonych morderstw i zniszczeń.*²¹ *Nie byłoby w nich nic dyskwalifikującego, gdyby nie to, że właśnie komputer wprowadza w świat fikcji i niemożliwych dziwactw, jak gdyby to była prawda. Prowadzi to do zatarcia różnicy (granicy) między tym, co fikcyjne i tym, co realne, między rzeczywistością a fantazją.*²²

W 2005 roku amerykańska organizacja *Family Media Guide* ogłosiła listę 10 najbardziej krwawych gier komputerowych i konsolowych i jest to lista gier o największym stopniu przemocy. Większość gier z listy *Family Media Guide* jest dostępna także na rynku polskim. Badania *Family Media Guide* uznawane są przez wszystkie firmy producenckie i dystrybucyjne w USA, które zamieszczają informacje o klasyfikacji każdego filmu lub gry na opakowaniu lub w jego reklamie. Gry z rankingu dają szansę wcielenia się w postaci m.in. szefa gangu handlującego narkotykami i zabijającego każdego, kto stanie mu na drodze, rapera, którego celem jest zabicie jak największej liczby gangsterów oraz agenta, który walcząc z kartelem musi nie tylko zabijać, ale także brać narkotyki. Lista ta zawiera następujące tytuły:

1. *Resident Evil 4* – łączna ocena za krwawe sceny dominujące w grze, naturalizm ran i scen walki;
2. *Grand Theft Auto: San Andreas* – grający wciela się w młodego gangstera, usiłującego uzyskać jak najwyższą pozycję w gangu;
3. *God of War* – gracz wciela się w wojownika szukającego odwetu na wrogich mu bogach. Zadawanie śmierci jest nad wyraz urozmaicone – m.in. palenie żywcem i wykańczanie przeciwników przez przecinanie ich na dwoje;

¹⁸ Z. Płoski, *Słownik Encyklopedyczny*, op. cit., s. 124

¹⁹ Z. Łęski, *Pod opieką "komputerowej niani"* (w:) „Edukacja i Dialog” 2001 nr 4

²⁰ Ibidem

²¹ I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* (w:) „Wychowawca” 2002 nr 1

²² K. Parzych, *W co grają nasze dzieci? Gry komputerowe.* (w:) „Pismo Akcji Katolickiej Archidiecezji Warmińskiej” 1997 nr 5-6, s. 6

4. *Narc* – gracz może zagrać jednym z dwóch agentów walczących z kartelem narkotykowym, wprowadzającym nowy narkotyk na ulice. Jednak aby zwiększyć swoje umiejętności, postać prowadzona przez gracza musi zabijać i także zażywać narkotyki;
5. *Killer 7* – gracz kontroluje 7 zabójców, którzy muszą zniszczyć organizację terrorystyczną. Gra znalazła się na liście za sceny krwawych walk i używanie krwi wrogów do uzdrawiania postaci prowadzonych przez gracza;
6. *The Warriors* – walka gangów ulicznych w Nowym Yorku lat 70. Liczne sceny walki i duża liczba ofiar – sceny zabijanie pokazane „z dużą dosłownością”;
7. *50 Cent: Bulletproof* – gra oparta na życiorysie rapera gangstera Curtisa 50 Cent Jacksona. Zastrzelenie jak największej liczby gangsterów z konkurencyjnych gangów jest w niej konieczne do zdobycia kolejnych teledysków lub nagrań rapera;
8. *Crime Life: Gang Wars* – zgodnie z tytułem gry, gracz kieruje szefem gangu. Wśród jego zajęć jest handel narkotykami, rekrutacja nowych żołnierzy do gangu i przede wszystkim „zabijanie każdego, kto stanie mu na drodze” – stwierdza opis listy;
9. *Condemned: Criminal Origins* – gracz kieruje tropicielem seryjnych morderców, pracującym dla FBI. Walka z nimi odbywa się w sposób dosłowny, łącznie z zabijaniem i dobijaniem rannych, ponieważ żadnego z morderców nie można w grze pozostawić przy życiu;
10. *True Crime: New York City* – gracz kieruje postacią policjanta z Nowego Yorku, poszukującego zabójców kolegi. Gra trafiła na listę 10 ze względu na krwawe sceny walk i dużą ilość ofiar.²³

Wszystkie te oddziaływania są bardzo silne, ponieważ działają w sposób spójny i wzajemnie się wzmacniają, zapewniają kompleksowe warunki do szybkiego i trwałego uczenia się agresywnych zachowań oraz wywoływania trwałych zmian w osobowości graczy. Rodzice z dumą patrzą na swoje pociechy, które sprawnie obsługują komputer, pozwalają, aby spędzały przed monitorem każdy wolny czas, przekonani, że ich pociechy rozwijają swoje zainteresowania, a jednocześnie nie są narażone na zło czyhające na zewnątrz. Jednak z czasem powoli tracą kontakt z dzieckiem, a ono samo zatracza kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzany w świecie wirtualnym. *Uzależnienie* od gier komputerowych porównuje się do innych uzależnień ze względu na istnienie wielu podobieństw. Gry komputerowe określa się czasem w literaturze jako „elektroniczne LSD”.²⁴ Warto, więc zastanowić się, jak temu zjawisku przeciwdziałać. W Polsce nie istnieją prawne uregulowania, które zakazywałyby rozpowszechniania scen brutalnych. Polskie prawo nie wymaga nawet umieszczania na pudełkach z grammi stosownych ostrzeżeń, dlatego trudno jest przeciętnemu rodzicowi zorientować się, które gry są szczególnie niebezpieczne. W takiej sytuacji, szczególnie rodzice i wychowawcy, powinni być dobrze zorientowani w zakresie oddziaływania gier oraz ich rodzajów dostępnych

²³ <http://ww6.tvp.pl/1683,20051128273218.strona>, (pobrano 23.01.2006 r.)

²⁴ I. Ulfik-Jaworska, op. cit.

na rynku. Powinni sprawdzać, jakie gry znajdują się w domowym komputerze. Jasno powinny być ustalone zasady, z jakich gier dziecko może korzystać w domu i poza nim, a które są niedozwolone i dlaczego. Wśród tylu zagrożeń nie należy zapominać, że komputer i inne media przy właściwym wykorzystaniu dają szansę i możliwość przekazywania wartości, norm społecznych, wzorów zachowań poprzez inicjowanie w dzieciach istotnych dyspozycji osobowych, zainteresowań, aspiracji, postaw i potrzeb. *Gry, zatem, choć dzieją się w rzeczywistości, która nie tworzy realnego zagrożenia, niosą ze sobą autentyczne doznania porażki i sukcesu. Są też doskonałym narzędziem samopoznania, świadomego wyboru ekspresji tego, co w człowieku piękne i dobre, ale także i tego, co mroczne. Gry komputerowe są przy tym niezwykle atrakcyjne, ponieważ pobudzają aktywność osobistą i zbiorową, pozwalają na ujawnienie czynnej strony natury ludzkiej. Nie można ich zatem zbyt prosto, zbyt pośpiesznie wartościować. To – ostatecznie – nowy świat, który oprócz zagrożeń niesie także i ogromne możliwości.*²⁵

Agresja nie powinna być sposobem do osiągania sukcesów. Dziecko powinno mieć w wychowawcy, rodzicach wzór do naśladowania pozytywnych zachowań. W redukowaniu agresji cenny jest trening asertywności, podczas którego dziecko uczy się wyrażania swoich emocji pozytywnych jak i negatywnych, bez szkodenia osobie, w stronę której są one kierowane. Agresja jest trudnym problemem pedagogicznym, którego znaczenie ciągle narasta.

Profesor M. Braun-Gałkowska z Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, zauważa jednak również pozytywne strony gier komputerowych. Podkreśla ich edukacyjne i terapeutyczne walory. Twierdzi, iż kontakt dziecka z komputerem sprzyja rozwojowi zdolności poznawczych oraz pozwala na ćwiczenie koncentracji. Podnosi się także poczucie własnej wartości dziecka w momencie, w którym wygrywa ono daną grę. Wiele gier sprzyja pobudzaniu i uruchamianiu wyobraźni dziecka. Nawiązując do gier komputerowych, istnieją również gry o charakterze edukacyjnym. Uczą one podejmowania decyzji i myślenia strategicznego. Ogólnie, gry komputerowe rozwijają motorykę rąk, poprawiają refleks, uczą sprawnej obsługi klawiatury i myszki, a przede wszystkim sprawiają przyjemność i radość graczom.²⁶ Wśród przykładów, które podkreślają użyteczność gier komputerowych, wymienia naukę obcego języka, nauczanie się kierowania prawdziwym samochodem podczas gry w rajdy samochodowe. Komputery przyczyniły się do stworzenia nowej jakości obcowania ludzi ze sobą. Potrafią oni zmieniać kontakty dzieci i młodzieży z rówieśnikami. Często zastępują młodym ludziom rodziców, którzy są tak bardzo zajęci swoimi sprawami, że nie są w stanie poświęcić swym pociechom czasu. Bywa tak, że komputer w niejednym domu pełni rolę elektronicznej niańki, która jest do dyspozycji każdego dnia o każdej godzinie. Mamy więc także przykłady zastosowania komputera w wychowaniu dzieci i młodzieży, który niekoniecznie musi być pełnowartościową metodą wychowawczą. Okazuje się, że rewolucja w mediach niesie ze sobą nie tylko optymalizację procesu komunikowania i doskonalenie narzędzi pracy intelektualnej człowieka, lecz również ogromne zagrożenie głównie w sferze kształtowania

²⁵ A. Mikolejko, *O pożytkach z gier komputerowych*. (w:) „Edukacja i Dialog” 2002 nr 3

²⁶ Por. A. Leszczyński., A. Bartosiak, *Uczą, bawią, demoralizują?: Gry komputerowe*, (w:) „Gazeta Wyborcza” 1998, nr 172, dod., s. 7 i dalsze

postaw ludzi oraz społecznego oddziaływania mediów masowego przekazu. Rodzą się negatywne zjawiska, do których można zaliczyć: brutalizację życia społecznego, osłabienie poziomu wrażliwości ludzi na krzywdę drugiego człowieka, manipulowanie informacją, wprowadzenie dezinformacji, niszczenie autorytetów, obniżenie poziomu wiedzy, jak również kształtowanie postaw agresji, eksperymenty na ludzkiej podświadomości, niszczenie wartości chrześcijańskich oraz więzi międzyludzkich, niwelowanie unifikacji życia społecznego, deprywację seksualną, upowszechnianie zjawiska śmierci tragicznej. Jak wynika z dotychczasowych rozważań, mamy do czynienia z wieloaspektowością komputera w edukacji i wychowaniu, obrazem oddziaływania komputera na dziecko, na młodego człowieka.

Summary

Signs of aggression are often seen in the process of education. The development of aggressive behaviour is strongly influenced by the observation and imitation of computer game characters. Experiencing direct or indirect aggression increases aggressive behaviour and lasts longer than the experience itself. Games teach violence and trigger bad reflexes. The most popular games include games in which two players fight with each other. Importantly, such games can lead to the brutalization of society, the reduction of empathy and general knowledge levels, the introduction of misinformation, the destruction of authority as well as the shaping of aggressive attitudes. Further, other negative consequences may include the experimentation on human subconscious, the destruction of values and interpersonal relationships, sexual deprivation as well as the dissemination of the tragic death phenomenon.