

Katarzyna Krzystanek

Nauczyciel wobec fenomenu gier komputerowych

Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne 19,
225-236

2010

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.

Nauczyciel wobec fenomenu gier komputerowych

Teacher in the face of the phenomenon of computer games

Wprowadzenie

Życie współczesnego człowieka zostało zrewolucjonizowane przez upowszechnienie dostępu do multimediów. Elektroniczne media głęboko przenikają do życia cywilizowanego społeczeństwa, pokonując bariery wynikające z miejsca zamieszkania, narodowości i wieku. Determinują formy komunikowania się ludzi na całym świecie, wyznaczają sposób spędzania czasu wolnego, wpływają na kształtowanie postaw. Kontakt z komputerem „decyduje o naszym postrzeganiu świata, kształtuje naszą psychikę, sposób myślenia, mentalność i – w pewnym stopniu – moralność” [Tadeusiewicz 2002, s. 23]. Elektroniczne media oddziałują na współczesne dzieci już od pierwszych lat życia, wpływając na ich rozwój psychiczny i fizyczny [Izdebska 2000, s. 26–22; Braun-Gałkowska 2005, s. 73–85]. Im młodsze dziecko, tym bardziej jest chłonne, otwarte na świat i bezkrytyczne. Z wiekiem krytycyzm wzrasta, ale młodzież nadal jest bardzo podatna na wpływy mediów, dlatego zarówno rodzice, jak i nauczyciele nie mogą być obojętni wobec ekspansji multimediów. Współczesna szkoła nie może uciekać od problemów związanych z wykorzystaniem komputerów w codziennym życiu.

Rozwój komputerów trwa już ponad pół wieku. Pierwszy mini-komputer pojawił się na rynku w 1975 roku, a komputer osobisty IBM w 1981. Te czasy to już dawna, zapomniana epoka, gdyż technologia komputerowa zmienia się niezwykle dynamicznie i stale tworzone są nowe generacje komputerów. Doskonalone są ich parametry w zakresie pojemności, możliwości graficznych, szybkości przetwarzania oraz jakości obrazu i emisji dźwięku. Są coraz mniejsze, łatwiejsze w obsłudze i coraz tańsze. Dzięki temu możliwe stało się ich wszechstronne wyko-

rzystanie i trudno wyobrazić sobie życie i funkcjonowanie dzisiejszego człowieka bez komputera. Wykorzystywane są nie tylko w pracy, ale też w domu, stając się sprzętem codziennego użytku. Ilość komputerów osobistych wzrasta w Polsce bardzo wyraźnie. Według danych Ośrodka Badania Opinii Publicznej w 1994 roku komputer był sprzętem luksusowym, w domu miało go tylko 10% Polaków. Dziesięć lat później procent posiadających komputer osobisty wzrósł do 37, by w 2005 osiągnąć 41%, a w 2007 – 52%.

Rozpowszechnieniu komputerów osobistych sprzyjają nie tylko malejące ceny, ale też coraz szersze obszary ich zastosowania. Jedną z najliczniej reprezentowanych grup oprogramowania stanowią gry komputerowe. Dostępność gier i ich atrakcyjność sprawia, że stają się one często jedynym przeznaczeniem domowych komputerów – dla 90% młodych ludzi to podstawowa forma wykorzystania komputera. Do programów użytkowych wykorzystuje go niecałe 50%, a do nauki programowania tylko 30% [Wawrzak-Chodaczek 2000].

Wiek i płeć graczy

Zarówno z potocznych obserwacji, jak i badań socjologicznych i psychologicznych prowadzonych na całym świecie wynika, że w gry komputerowe grają przede wszystkim ludzie młodzi [Griffiths 2004, s. 10], a w populacji młodych graczy przeważają chłopcy [Van Schie, Wiegman 1997, s. 1175–1194; Łukasz 1998; Wawrzak-Chodaczek 2000].

Wyniki polskich badań wskazują, że grupą najbardziej zainteresowaną grami są gimnazjaliści. W badaniach I. Ulfik-Jaworskiej [2005], przeprowadzonych na przełomie 2000/2001 roku w II klasie gimnazjum (1269 osób), 79% uczniów przyznało, że gra w gry komputerowe. Większe zainteresowanie tą formą rozrywki wykazali chłopcy (92%) niż dziewczęta (67%).

Fenomen gier komputerowych

Gry komputerowe ze względu na dynamiczny rozwój i niezwykłą popularność określane są często mianem fenomenu społeczno-kulturowego końca XX wieku [Wawrzak-Chodaczek 2000; Zyss, Byroń 1996, s. 55–59]. Prowadzone w różnych krajach na świecie badania wskazują, że komputerowa rozrywka wybija się ponad inne formy zainteresowań młodzieży i stanowi dominującą for-

mę spędzania przez nich czasu wolnego [Griffiths 2004, Laszkowska 2000, s. 7; Raczkowska 2000, s. 23–28]. Rozpowszechnienie gier komputerowych wynika z faktu, że są one dla graczy niezwykle atrakcyjną rozrywką. Prawie każda gra oparta jest na współzawodnictwie i rywalizacji. Występuje w niej ryzyko, tajemniczość, a także wielość i różnorodność bodźców. Wymaga to od gracza pełnej koncentracji na przebiegu akcji. Dzięki temu gra umożliwia izolację lub ucieczkę od rzeczywistości. Pozwala oderwać się od codzienności i zapomnieć o nurtujących problemach. Jest to dla wielu młodych ludzi najlepszy sposób relaksu, a jednocześnie walki z nudą.

Powodem, dla którego gry stanowią znacznie wyżej cenioną rozrywkę niż film lub książka jest ich interaktywny charakter. Jest to podstawowa cecha gier odróżniająca je od innych mediów. Gracz nie jest już tylko widzem, słuchaczem albo czytelnikiem odbierającym treści zawarte w przekazie. Z biernego odbiorcy staje się aktywnym uczestnikiem zabawy, gdyż ma możliwość działania i wpływania na przebieg gry [Hopfinger 2002].

Interaktywny charakter gier daje też możliwość silnej identyfikacji z bohaterem, co stanowi kolejne źródło atrakcyjności tej zabawy [Szeja 2004]. Gracz nie tylko wciela się w wirtualną postać, ale kieruje jej zachowaniem i bierze za nią całkowitą odpowiedzialność. Często ma też możliwość wykreowania bohatera od podstaw (wybór płci, wyglądu, właściwości), a w czasie gry może czuć nad rozwojem jego cech i umiejętności.

Możliwość aktywnego uczestniczenia w grze komputerowej i identyfikacji z bohaterem powoduje, że można się w niej pogrążyć na długie godziny. Kontrolowanie dynamicznej akcji zapewnia dużo emocjonujących przeżyć, daje poczucie siły i władzy. Wielogodzinny kontakt z grą daje satysfakcję z poprawiania wyników i zbliżania się do mistrzostwa.

Kolejną przyciągającą cechą gier jest fakt, że są one swoistym substytutem życia społecznego. Nie wymagają obecności i udziału innych ludzi, gdyż towarzysza zabawy zastępuje komputer. Staje się on „elektronicznym partnerem do gry”, a nawet „elektronicznym przyjacielem”. Komputer jako towarzysz do zabawy ma wielką zaletę. Jest posłuszny i cierpliwy, nigdy nie jest zmęczony, zawsze ma czas i nigdy nie odmawia. Grę komputerową można uruchomić w każdej chwili i tylko gracz decyduje, kiedy odda się pasjonującej rozrywce i przeniesie w świat wirtualny. Możliwość wykreowania własnej, komputerowej rzeczywistości, świata fantazji i iluzji jest bardzo pociągająca [tamże]. W tym wymyślnym, sztucznym świecie, stanowiącym przeciwieństwo rzeczywistości, można realizować swoje marzenia i pragnienia. Jest to świat, w którym młody człowiek nie czuje się kontrolowany.

Przebywając w wirtualnej rzeczywistości gracz doświadcza komfortowego poczucia bezpieczeństwa. Uczestnicząc w skrajnie emocjonujących i niebezpiecznych sytuacjach może próbować i ryzykować, gdyż zawsze jest nowe życie. W każdej chwili można grę przerwać i zacząć od nowa. Łatwo jest zapomnieć o porażce, ponieważ przegrana niczym nie grozi. Konsekwencje podejmowanych działań i popełnianych błędów nie są odczuwane w realnej rzeczywistości. Ponadto rywalizacja z komputerem jest znacznie mniej stresująca niż z człowiekiem. Komputer nigdy nie oszuka, sprawiedliwie i konsekwentnie licząc punkty. Nigdy się nie rozżołości, ani nie okaże rozczarowania. Komputer nie wyśmiejie popełnionego przez gracza błędu i zawsze da następną szansę.

Opisane cechy gier komputerowych stanowią o ich atrakcyjności i zwiększającej się popularności tej formy zabawy. Rozpowszechnienie elektronicznej rozrywki wiąże się też z obniżeniem wieku graczy. Możliwość grania w gry komputerowe w domu, a nie tak jak w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku w salonach gier, spowodowała, że stały się one atrakcją już dla dzieci 6–7-letnich, a główną rozrywką są dla dzieci w wieku 11–15 lat [Griffiths, Hunt 1995, s. 189–193; Pokorna-Ignatowicz, Lisowska-Magdziarz, Sławińska 2002, s. 109–119].

Liczba graczy zwiększa się, gdyż producenci gier zainteresowali nimi również kobiety. Stało się to możliwe dzięki wprowadzeniu gier treściowo odpowiadającym dziewczętom (*Barbie*, seria *The Sims*), a także dzięki wprowadzeniu kobiety jako głównego bohatera do wielu gier męskich (*Tomb Raider*, *Bloodrayne*, *Catwoman*, *Legacy: Dark Shadows*).

Masowe rozpowszechnienie gier komputerowych wynika z łatwego do nich dostępu. Oryginalne wersje można kupić nie tylko w wielu sklepach komputerowych, ale też we wszystkich dużych marketach, można zamówić je również przez Internet. Jednak najtańszy i najpopularniejszy sposób to nabycie gry w nielegalnym obiegu – kupno wersji pirackiej lub odegranie od znajomych.

Zwiększająca się ilość fanów elektronicznej rozrywki spowodowana jest również dynamicznym rozwojem i stałym doskonaleniem gier. Gry elektroniczne stanowią najszybciej rozwijającą się formę rozrywki. Wyglądające kilkanaście lat temu jak prymitywne kreskówki, w dzisiejszych czasach dorównują jakością obrazu i dźwięku najlepszym filmom. Każdy rok przynosi rewolucyjne zmiany na rynku gier komputerowych. Wśród użytkowników gier można się spotkać z opinią, że gry komputerowe są dziedziną sztuki, i to jedyną, która się rozwija, gdyż literatura, film, muzyka i teatr wykorzystały już swoje twórcze możli-

wości i widać w nich stagnację i powielanie starych pomysłów [„CD-Action” 2006, s. 58].

Jedną z rewolucyjnych zmian na rynku gier komputerowych było wprowadzenie do wielu gier trybu wieloosobowego – multiplayer, a więc możliwości jednoczesnego uczestniczenia w grze dwóch lub więcej osób. Producenci gier wykorzystali też możliwości, jakie dało wynalezienie i rozpowszechnienie Internetu i stworzyli gry sieciowe. Zarówno w trybie multiplayer, jak i w grach sieciowych gracz nie rywalizuje z komputerem, lecz z drugim człowiekiem, który może znajdować się w dowolnym miejscu na kuli ziemskiej. Wszyscy widzą ten sam teren gry i kierowane przez współgraczy postacie. Do jednej gry może włączyć się w tym samym momencie nawet kilka tysięcy osób.

Duży wpływ na popularność gier mają media i reklama a zwłaszcza ilustrowane czasopisma dla miłośników tej formy rozrywki, m.in. „Click!”, „Cybermycha”, „CD-Action”. Można w nich przeczytać recenzje najnowszych gier i zapowiedzi tytułów, które pojawią się w najbliższej przyszłości. Zamieszczane są też ich reklamy, a także bardzo przydatne wskazówki ułatwiające przejście przez trudne etapy określonej gry. Autorzy tekstów są z reguły niewiele starsi od swych typowych czytelników, posługują się często młodzieżowym slangiem, co zwiększa poczytność tych gazet. We współczesnej branży rozrywkowej widać tendencję do promocji jednej fabuły i bohatera w różnych mediach i organizowania kompleksowych akcji promocyjnych [Szeja 2004]. Wybrane fabuły książek przenosi się do filmów, gier komputerowych, komiksów, gier karcianych. Przykładem może być promocja książki, filmu i gry – *Harry Potter, Władca pierścieni*, a w polskim przemyśle rozrywkowym – *Wiedźmin*.

Kolejnym bardzo ważnym powodem rosnącego zainteresowania grami i poszerzającego się grona graczy jest panująca norma społeczna – norma znajomości gier komputerowych, grania i bicia rekordów. Współczesny młody człowiek traktuje grę jako element młodzieżowego stylu, zgodnie z hasłem „chcesz być modny, graj w gry komputerowe”. Dotyczy to zwłaszcza chłopców, którzy wymieniają się grami i informacjami o nich, dzielą się wskazówkami i tajnymi kodami ułatwiającymi przejście kolejnych etapów w grze i rywalizują ze sobą w sieci. Młody człowiek, który nie zna się na elektronicznej zabawie czuje się odrzucony i traci kontakt z rówieśnikami.

Ważnym powodem popularności gier jest ich scenariusz. W wielu grach fabuła i wizualizowany świat podobny jest do świata baśni i mitów, który zawsze pociągał młodych ludzi. Warto wspomnieć, że we współczesnych grach nastąpił wzrost znaczenia fabuły, co zyskało wielkie uznanie graczy.

Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych

Gry komputerowe zakorzeniły się już na dobre we współczesnej kulturze masowej, stając się zjawiskiem trwałym i nieodwracalnym. Mimo że oddziaływanie gier jest bardzo ważnym i nagłym problemem społecznym, to jednak rozpoznanie naukowe tego tematu zostało dopiero rozpoczęte. Psychologowie i pedagodzy, a także lekarze, programiści i informatycy, starają się sprawdzić konsekwencje grania w gry komputerowe. Dotychczasowe wyniki badań pokazują, że można znaleźć zarówno wiele korzyści, jak i zagrożeń wynikających z oddziaływania tej elektronicznej rozrywki.

Główną zaletą gier komputerowych jest z pewnością fakt, że są one znakomitym przygotowaniem do funkcjonowania w świecie technologii elektronicznej. Młodzi gracze najczęściej podkreślają, że dzięki grom doskonalą się w pracy z komputerem, uczą się sprawniej obsługi klawiatury i szybkiego pisania, jak również operowania myszką. Dzięki konieczności instalowania każdej gry doskonalą znajomość środowiska Windows [Poznaniak 2003, s. 80–92].

W literaturze można spotkać się z tezą, że gry stymulują rozwój procesów poznawczych [Griffiths 2004]. W badaniach psychologicznych udowodniono, że elektroniczna rozrywka dobrze wpływa na spostrzegawczość, wyobraźnię przestrzenną i koncentrację uwagi, a także poprawia koordynację wzrokowo-ruchową i refleks. Wymienione korzyści zaangażowania w gry komputerowe powodują, że zaczynają one być wykorzystywane w terapii zaburzeń percepcyjno-motorycznych, a także terapii zaburzeń percepcji słuchowej i dotykowej. Gry strategiczne i przygodowe mające często charakter dywergencyjny mogą usprawniać umiejętność kojarzenia i logicznego myślenia oraz umiejętność rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji. Mogą też pobudzać wyobraźnię i myślenie twórcze [Szeja 2004].

Duża grupa badań dotyczących oddziaływania gier komputerowych podkreśla ich walory edukacyjne [Gregorczyk 1997, s. 10–12]. Wykorzystanie gier w nabywaniu nowych wiadomości i umiejętności jest niezwykle efektywne ze względu na aktywny udział gracza w procesie nauczania, percepcję wzrokowo-słuchową prezentowanego materiału, emocjonalne zaangażowanie gracza i chęć poprawiania wyników. Dotyczy to głównie grupy gier i programów edukacyjnych i logicznych, w których dzięki atrakcyjnej oprawie graficzno-muzycznej nauka dokonuje się znacznie mniejszym wysiłkiem niż przy metodach tradycyjnych. Najczęściej wykorzystywane są one do nauki czytania, pisania i liczenia, zasad ortografii, jak również nauki języków obcych i innych przed-

miotów szkolnych [Majkut-Czarnota 2000, s. 517–527]. Nauka przy pomocy komputera eliminuje stres związany z nauką szkolną i ocenianiem przez nauczyciela oraz pozwala na indywidualne tempo uczenia się.

W literaturze można się spotkać ze stwierdzeniem, że gry dobrze wpływają na stan emocjonalny użytkownika. Zaspokajają potrzebę samodzielności i niezależności, sukcesu i władzy, porażka natomiast przeżywana jest w sposób nieraniący. Dzięki temu gracz ma poczucie sprawczości i kontroli, a także podniesione poczucie własnej wartości.

Zwolennicy gier twierdzą, że zabawa ta sprzyja kontaktom społecznym. Wspólne zainteresowanie, jakim dla wielu młodych ludzi są dziś gry komputerowe, pomaga w nawiązywaniu głębszych więzi społeczno-emocjonalnych. Dotyczy to zwłaszcza chłopców, którzy spotykają się, by wymienić się grą lub czasopismem komputerowym, by pomóc sobie w instalowaniu gry.

Rozpowszechnienie gier komputerowych i ich dominacja w wypełnianiu wolnego czasu współczesnej młodzieży i dzieci spowodowało, że ta nowa forma rozrywki stała się tematem wielu publicznych dyskusji. Często pojawiają się głosy podkreślające negatywny aspekt korzystania z gier.

Pierwszy rodzaj zagrożeń związany z grami komputerowymi to podkreślany przez lekarzy różnych specjalności problem zdrowotny [Juszczak 2000]. Szczególnie dzieci i młodzież, będąc w fazie wzrostu i rozwoju fizycznego narażona jest na poważne konsekwencje wynikające z zabawy grami komputerowymi. Rezygnacja ze sportu i innych form aktywnego wypoczynku na rzecz siedzenia przed ekranem komputera może doprowadzić do skrzywień kręgosłupa i nadwagi. „Zapaleni” gracze skarżą się na różne dolegliwości: bóle karku i kręgosłupa, bóle i zawroty głowy oraz ogólne zmęczenie. Wielogodzinne naciskanie klawiszy klawiatury lub operowanie joystickiem powoduje nadwyrężenie mięśni nadgarstka, drętwienie palców, dłoni i łokci. Okuliści przestrzegają przed postępującymi wadami wzroku wynikającymi z wpatrywania się w monitor.

Analizując zdrowotne konsekwencje wielogodzinnego siedzenia przed komputerem, nie można pominąć ryzyka tzw. padaczki komputerowej (*video game epilepsy*). Intensywność bodźców świetlnych, bliskość monitora i często wygaszone inne punkty świetlne mogą w poważnym stopniu naruszać sprawne funkcjonowanie mózgu.

Kolejnym bardzo poważnym zagrożeniem jest uzależnienie od gier komputerowych. Dotychczas niespotykane uzależnienie, nazywane jest czasem w literaturze „elektronicznym LSD” lub „narkotykiem XXI wieku” [Jakubowski 1999, s. 15–17], co wskazuje na jego podobieństwo do innych nałogów. Gry komputerowe nie zatrują wprawdzie organizmu toksycznie tak jak alkohol,

nikotyna i narkotyki, powodują jednak równie silne zniewolenie użytkownika. Składa się na nie:

- częste, regularne i kompulsywne granie w gry,
- brak zainteresowania i czasu na inne formy aktywności,
- trudność z przerywaniem zabawy,
- wewnętrzny przymus podejmowania jej na nowo, mimo że koliduje z ważnymi obowiązkami,
- w przypadku zaprzestania uzależniającej aktywności pojawiają się specyficzne objawy psychiczne i fizyczne [Griffiths 2004].

Tak jak w każdym nałogu skutkiem są problemy rodzinne, szkolne i zdrowotne.

Poważnym zagrożeniem wynikającym z grania w gry komputerowe jest zamazywanie granic między rzeczywistością a fikcją. Przebywając długie godziny w wirtualnym świecie, gracz traci poczucie czasu i rzeczywistości. Zaczyna przenosić zasady i zachowania z gry do prawdziwego życia. Podatne na to są zwłaszcza dzieci, które często nie umieją odróżnić tych dwóch światów.

Część autorów, pisząc o grach komputerowych podkreśla, że przez tę rozrywkę młodzi ludzie stają się „elektronicznymi prostakami”. Niebezpieczeństwo to wynika z faktu, że gry mogą zablokować inne, bardziej kształcące formy aktywności. Wyniki badań podejmujących ten problem nie są jednak jednoznaczne. Część badaczy wskazuje, że zaangażowanie w gry komputerowe wiąże się z gorszymi wynikami szkolnymi [Linn, Lepper 1997, s. 72–93]. Z kolei inne badania nie wykazały takiego związku [Van Schie, Wiegman 1997].

Wyniki niektórych badań psychologicznych wskazują na zaburzone kontakty społeczne graczy [Raś 2000, s. 72–75]. W stosunkach z innymi ludźmi gracze wykazują się słabą umiejętnością nawiązywania konstruktywnych relacji i nastawieniem rywalizacyjnym, a także koncentracją na sobie i narcyzmem [Gała 2000, s. 25–37].

Kolejne zagrożenie wynikające z oddziaływania gier komputerowych związane jest z ich treścią. Największe niebezpieczeństwo dla prawidłowego rozwoju użytkownika stanowią gry o treści agresywnej. Badania psychologiczne wykazują, że „agresywne” gry komputerowe mogą powodować wzrost agresywności użytkownika i zachowań destrukcyjnych [Anderson, Dill 2000, s. 772–790; Bushman, Anderson 2002, s. 56–81], jak również obniżoną wrażliwość moralną [Braun-Gałkowska 1997, s. 2–9; Braun-Gałkowska, Ulfik 2000; Ulfik-Jaworska 2005].

Zagrożenia wynikające z gier komputerowych szczególnie silnie dotyczą dzieci i młodzież, gdyż trafiają na podatny grunt dopiero kształtującej się i poszukującej ukierunkowania tożsamości.

Rola nauczyciela w edukacji medialnej

Badania prowadzone w Polsce pokazują, że w zagospodarowaniu czasu wolnego dzieci i młodzieży w niewielkim stopniu biorą udział rodzice i wychowawcy [Wawrzak-Chodaczek 2000]. Roli organizatora nie pełni szkoła, organizacje młodzieżowe czy lokalne władze samorządowe. Trzeba przypomnieć, że w ostatnich latach w Polsce nastąpił drastyczny spadek liczby placówek, instytucji i miejsc, które oferują młodym ludziom atrakcyjne formy spędzania czasu. Wobec braku pomysłów i możliwości, chcąc zabić nudę, dzieci i młodzież siadają przed ekranem komputera. Z czasem staje się to ich ulubionym zajęciem. Wyniki badań są bardzo niepokojące. Pokazują, że komputer zajmuje już nie tylko czas wolny młodzieży. Zajmuje czas, który młodzi ludzie powinni przeznaczyć na obowiązki szkolne i domowe, inne zainteresowania lub chociażby na sen [Ulfik-Jaworska 2005; Zych 2005]. Badania wykazują też istnienie niezbyt dużej inicjatywy ze strony rodziców w ograniczaniu czasu poświęcanego na gry komputerowe, jak również kontrolowaniu rodzaju i treści gier wykorzystywanych przez dzieci [Wawrzak-Chodaczek 2000]. W tej sytuacji, główny ciężar podjęcia tematu zagrożenia, jakie stwarza w życiu i rozwoju młodego człowieka komputer, spada na szkołę. Konkretnie działania ze strony władz oświatowych i nauczycieli są niezbędne, gdyż szeroko rozumiana profilaktyka, związana z oddziaływaniem mediów, nie jest w naszym kraju prowadzona, a problem ciągle jest bagatelizowany.

Młodzi ludzie najczęściej nie zdają sobie sprawy z zagrożenia, jakie niesie ze sobą nadmierne i nieodpowiednie korzystanie z komputera oraz Internetu. Bardzo potrzebne jest więc szerokie wprowadzenie do szkół edukacji medialnej. Jej celem byłoby wyjaśnianie psychologicznych mechanizmów oddziaływania elektronicznych mediów i ich silnego, nieuświadomianego wpływu na użytkownika oraz naświetlanie zagrożeń z tego płynących. Celem edukacji medialnej powinno być też przygotowanie dzieci i młodzieży do prawidłowego użytkowania komputera oraz wzbudzenie motywacji do korzystania z niego nie tylko w celach rozrywkowych. Nauczyciele powinni uczyć umiaru w korzystaniu z tego medium, krytycznego podejścia do prezentowanego w grach komputerowych wirtualnego świata i zasad w nim obowiązujących, a także odróżniania prawdy od fikcji. Żadne, nawet najdoskonalsze systemy oznakowania, nie zastąpią troski rodziców, nauczycieli i wychowawców w mądrym i roztropnym korzystaniu z mediów. Mogą one być jedynie pomocą wychowawczą. Dlatego edukacja medialna powinna być skierowana nie tylko do młodych ludzi, ale też

do ich opiekunów. Rodzice nie są przygotowani do roli przewodnika dziecka po świecie technologii czy wirtualnej rzeczywistości. Najczęściej brakuje im nie tylko umiejętności obsługi komputera, ale też wiedzy dotyczącej zagrożeń wynikających z jego użytkowania. To właśnie rodzice powinni decydować w jakim stopniu i celu ma być użytkowany komputer, chroniąc tym samym dzieci i młodzież przed skutkami komputerowej rozrywki. W radzeniu sobie z tymi problemami muszą pomagać opiekunom instytucje wychowawcze i oświatowe, organizując dla nich prelekcje i warsztaty z zakresu oddziaływania elektronicznych mediów. Trzeba uświadamiać rodzicom, że sztuczna inteligencja ukryta w komputerze nie zwalnia ich od kształtowania młodego pokolenia. To dorośli są odpowiedzialni za osobowościowy i emocjonalno-społeczny rozwój dziecka. Współcześni rodzice, koncentrując się na rolach zawodowych, często ograniczają do minimum swoje funkcje opiekuńcze i wychowawcze. Przerzucają odpowiedzialność w tym względzie na instytucje i zdobycze techniki. Konsekwencją tego staje się uczucie osamotnienia dzieci i młodzieży, a co za tym idzie ich ucieczka w świat fantazji, w świat bohaterów filmów i gier komputerowych.

Aby skutecznie realizować zadania związane z edukacją medialną konieczne jest odpowiednie przygotowanie nauczycieli w tym zakresie. Wydaje się zatem niezbędne wprowadzenie do programu nauczania na studiach nauczycielskich elementów edukacji medialnej oraz stworzenie możliwości pogłębiania wiedzy z tego zakresu na studiach podyplomowych. Uzasadnione jest organizowanie warsztatów uwrażliwiających nauczycieli na sygnały wysyłane przez ich podopiecznych. Czujność nauczyciela podparta wiedzą na temat mediów może uchronić dzieci przed destrukcyjnymi skutkami korzystania z komputera.

Edukacji medialnej powinny towarzyszyć działania szkoły zmierzające do organizowania atrakcyjnych form spędzania czasu wolnego, które byłyby konkurencyjne wobec rozrywki komputerowej. Nauczyciele powinni też starać się rozbudzać i pomagać w rozwijaniu u uczniów nowych zainteresowań.

Wirtualny świat pociąga dziecko niejednokrotnie bardziej niż otaczająca rzeczywistość. Badania psychologiczne jak również codzienna obserwacja wskazują, że dzieci spędzają przed ekranem komputera kilkanaście godzin tygodniowo. Niemożliwe jest by oddawanie się jakiejś czynności przez tak długi czas nie miało dla młodego człowieka żadnego znaczenia. Tak więc, w przypadku oddziaływania telewizji i komputera, nie stawia się już pytania „czy” ale „jak” i w „jak dużym stopniu” wpływa na dziecko korzystanie z tych mediów. Rodzice i nauczyciele powinni dołożyć wszelkich starań, by dzieci potrafiły tak wykorzystywać multimedia, by służyły one ich prawidłowemu intelektualnemu i społeczno-emocjonalnemu rozwojowi.

BIBLIOGRAFIA:

- Anderson C. A., Dill K. E., 2000, *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*, „Journal of Personality and Social Psychology”, nr 4.
- Braun-Gałkowska M., 1997, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 8.
- Braun-Gałkowska M., 2005, *Oddziaływanie mediów na osobowość dziecka*, w: *Rodzina, dziecko, media*, red. L. Dyczewski, Lublin.
- Braun-Gałkowska M., Ulfik I., 2000, *Zabawa w zabijanie*, Warszawa.
- Bushman B. J., Anderson C. A., 2002, *Violent video games and hostile expectations: a test of the General Aggression Model*, „Society for Personality and Social Psychology”, nr 12.
- Gała A., 2000, *Agresywne gry komputerowe a kontakty społeczne*, w: *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. A. Gała, I. Ulfik, Lublin.
- Gregorczyk G., 1997, *Technologie multimedialne – czy mogą odegrać znaczącą rolę w wychowaniu*, „Komputer w Szkole”, nr 4.
- Griffiths M., 2004, *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorostania*, Gdańsk.
- Griffiths M., Hunt N., 1995, *Computer game and adolescence: Prevalence and demographic indicators*, „Journal of Community and Applied Social Psychology”, nr 5(3).
- Hopfinger M., 2002, *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Warszawa.
- Izdebska J., 2000, *Dominacja mediów w środowisku wychowawczym dziecka*, „Edukacja”, nr 4.
- Jakubowski T., 1999, *Uzależnienie – zagrożeniem wolności człowieka*, „Katecheta”, nr 9.
- Juszczyk S., 2000, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Katowice.
- Kluska B. [Klus], 2006, *Historia gier komputerowych*, „CD-Action”, nr 5.
- Laszkowska J., 2000, *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 7.
- Linn S., Lepper M. R., 1997, *Correlation of children usage of videogames and computers*, „Journal of Applied Psychology”, 17(1).
- Łukasz S., 1998, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa.
- Majkut-Czarnota B., 2000, *Kryteria oceny edukacyjnych programów komputerowych do nauki czytania*, w: *Media a edukacja*, red. W. Strykowski, Poznań.
- Pokorna-Ignatowicz P., Lisowska-Magdziarz M., Sławińska T., 2002, *Korzystanie z mediów masowych przez gimnazjalistów*, w: *Media a edukacja*, red. W. Strykowski, Poznań.
- Poznaniak W., 2003, *Przemoc w grach elektronicznych*, w: *Przemoc i agresja jako zjawiska społeczne*, red. M. Binczycka-Anholcer, Warszawa.

- Raczkowska J., 2000, *Znane i nowe problemy czasu wolnego*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6.
- Raś D., 2000, *Korzystanie z telewizji i komputera a ryzyko ograniczania rozwoju kontaktów społecznych u uczniów*, „Chowanna”, nr 14.
- Szeja J., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków.
- Tadeusiewicz R., 2002, *Społeczność Internetu*, Warszawa 2002.
- Ulfik-Jaworska I., 2005, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin.
- Van Schie E. G. M., Wiegman O., 1997, *Children and video games: Leisure activities, aggression, social integration and school performance*, „Journal of Applied Social Psychology”, nr 27 (13).
- Wawrzak-Chodaczek M., 2000, *Kształcenie kultury audiowizualnej*. Acta Universitatis Wiatlaviensis. Prace Pedagogiczne CXXXIII, Wrocław.
- Zych M., 2005, *Media w budżecie czasu wolnego młodzieży gimnazjalnej*, niepublikowana praca magisterska, Akademia Świętokrzyska, Kielce.
- Zyss T., Boroń J., 1996, *Świat gier komputerowych I*, „Psychiatria Polska”, t. 30, nr 2.

Summary

Computer games are defined as a socio-cultural phenomenon of the end of the 20th century. Playing computer games has become the main leisure activity for contemporary young people. Computer entertainment has got many advantages and may promote development, but on the other hand, it also includes many dangers. Many of the young people do not realize the dangers which are the results of too intensive or inadequate usage of a computer and the Internet. So it is very essential to introduce media education to schools. Its main aim would be to explain the psychological mechanisms of the electronic media and their strong and unconscious influence on the users. The main aim of medial education should be to prepare children and teenagers is proper usage of computers not only for entertainment purposes. Moreover, media education should be directed not only to young users but also to their carers. Parents are not prepared enough to take the role of a child's guide in the virtual reality, and this is them who should protect children from consequences of computer entertainment.