

ANNA BROSCH

Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej

Konsekwencją rozwoju techniki komputerowej są gry komputerowe, które претенdują do miana fenomenu końca XX wieku. Na rynku sprzedawanych jest wiele gier multimedialnych o charakterze edukacyjnym, głównie do nauki języków obcych i przedmiotów szkolnych. Można również spotkać interesujące gry logiczne i strategiczne, które wspierają rozwój umysłowy dzieci i młodzieży, uczą krytycznego poszukiwania, konstruowania znaczeń i pojęć, ćwiczą wyobraźnię oraz ułatwiają aktywne angażowanie się w proces uczenia (Laszkowska, 1994, s. 11).

Gry komputerowe zdominowały przede wszystkim sferę związaną z rozrywką i formami spędzania czasu wolnego. Mają przy tym istotny wpływ na kształtowanie nowych trendów i zjawisk kulturowych, a często także stanowią rodzaj panaceum na kłopoty w szkole i w domu (Griffiths, 1995; Boroń, Zyss, 1996; Braun-Galkowska, Ulfik, 2000; Sokołowski, 2000). Gry multimedialne zaczynają również spełniać podstawowe funkcje społeczne, a tym samym niejednokrotnie zastępują naturalne kontakty z rówieśnikami, gdyż użytkownik korzysta z gier zazwyczaj w samotności. W codziennym życiu dzieci i młodzieży zaczyna dominować komunikacja pośrednia, która przejawia się w permanentnym korzystaniu z gier komputerowych w czasie wolnym – kosztem zabaw i gier na świeżym powietrzu. W wyniku tego następują istotne zmiany w budżecie czasu wolnego, a stąd znacznie zwiększa się ich wpływ na zachowania dzieci i młodzieży, które stanowią egzemplifikację przyjętego z gier, a utrwalanego w grupie rówieśniczej, systemu wartości i postaw, często aspołecznych. Ponadto wśród dzieci i młodzieży obserwuje się niepokojący syndrom wypełniania czasu wolnego właśnie za pośrednictwem tej formy zabawy (Wawrzak-Chodaczek, 2000, s. 176). Gry komputerowe stały się egalitarną formą rozrywki, szczególnie wśród młodego pokolenia, w związku z czym stanowią poważną konkurencję dla innych, korzystniejszych dla wszechstronnego rozwoju jednostki form spędzania czasu wolnego.

Zabawa grami komputerowymi znacząco różni się od dość dobrze zbadanych zjawisk psychologicznych towarzyszących oglądaniu telewizji. W przeciwieństwie do biernego przyswajania informacji, w grze wymagane jest działanie, inicjatywa i szybkie podejmowanie decyzji. Uruchamia to całkowicie inne procesy psychiczne, a przy tym

dużo silniej angażuje emocjonalnie, gdyż zasadniczą cechą gry komputerowej jest jej interaktywność.

W związku z powyższym niezwykle silne i spolaryzowane dyskusje budzi przemoc i akty destrukcji prezentowane w grach komputerowych, a przede wszystkim ich wpływ na zachowanie dzieci i młodzieży. Na jednym biegunie znajdują się teorie wywodzące się z psychoanalitycznej koncepcji redukowania popędów za pośrednictwem wyobraźni (Aronson, 1995, s. 36-37). W wyniku oglądania brutalnych aktów agresji następuje więc oczyszczenie nagromadzonego w widzach okrucieństwa, dzięki czemu ich działanie nie jest skierowane przeciwko normom prawnym i moralnym przyjętym w społeczeństwie. Z tego punktu widzenia jest to działanie jak najbardziej pożądane.

Alternatywą dla koncepcji katharsis jest desensytyzacja, czyli znieczulenie. W świetle tej teorii bodźce wielokrotnie powtarzane przestają być stymulujące i znika reakcja fizjologiczna organizmu zwykle im towarzysząca. A zatem widzowie pod wpływem częstego oglądania scen agresji i przemocy stają się przekonani o ich normalności i przestają na nie reagować (Zimbardo, Ruch, 1996, s. 591). Następuje zubożenie na tego typu sceny, a do wywołania reakcji potrzeba coraz to silniejszych bodźców. Należy podkreślić, że przemoc w mediach, a szczególnie w grach komputerowych upowszechniła się stała się wręcz atrakcją podnoszącą wartość komercyjną gry.

Fenomen gier komputerowych może być wykorzystywany do realizacji celów dydaktycznych i wychowawczych w edukacji instytucjonalnej, ale także stanowi zagrożenie dla prawidłowego rozwoju psychofizycznego młodego odbiorcy. Stąd też wynika potrzeba zdiagnozowania sytuacji w zakresie użytkowania gier komputerowych przez dzieci i młodzież oraz dokonania analizy negatywnych skutków tej formy zabawy, w celu upowszechniania profilaktyki społecznej w zakresie przemocy medialnej.

Badania empiryczne

Biorąc pod uwagę szeroki zakres problemowy, jakim są gry komputerowe, w poniższym tekście rozpatrywane jest to zagadnienie w wąskim wycinku – zjawiska katharsis i desensytyzacja, stanowiące reakcję młodzieży na prezentowane w grach sceny przemocy i destrukcji. W celu zebrania materiału empirycznego na omawiany temat jesienią 2005 roku przeprowadzono dwuetapowe badania wśród młodzieży gimnazjalnej (12 – 15 lat).

Na wstępie za pomocą sondażu diagnostycznego ustalono zainteresowanie młodzieży grami komputerowymi oraz dokonano analizy motywów podejmowania tej formy zabawy. Badania sondażowe zostały przeprowadzone wśród 124 uczniów gimnazjum (61 dziewcząt i 63 chłopców), pochodzących z różnych środowisk wychowawczych. Ankieta zawierała 8 pytań dotyczących najpopularniejszych gier komputerowych.

Drugi etap stanowiła obserwacja zachowań młodzieży podczas grania, pogłębiona wywiadem grupowym przeprowadzonym po zakończeniu obserwacji. Obserwacją objęto 32 uczniów gimnazjum, którzy w dwóch grupach uczestniczyli w 10 minutowej grze. Pierwsza grupa korzystała z gry „agresywnej” – GTA Vice City, druga zajmowała się grą neutralną „Tetris”, polegającą na układaniu kolorowych klocków według ustalonego schematu. Reakcje, pojawiające się podczas zabawy, były notowane na specjalnie przygotowanym arkuszu obserwacji.

Gry komputerowe jako atrakcyjna forma rozrywki

Rozpatrując zjawisko gier komputerowych pod kątem sposobów oddziaływania tego medium na młodzież, wydaje się nieodzowne znalezienie odpowiedzi na pytanie: Dlaczego młodzież tak chętnie korzysta z rozrywki, jaką są gry komputerowe?

Na podstawie wyników sondażu diagnostycznego można stwierdzić, iż młodzież jest doskonale zorientowana w tematyce gier komputerowych, gdyż często stanowią najatrakcyjniejszą formę spędzania czasu wolnego. Analiza wypowiedzi uczestników sondażu pozwala sądzić, że głównym motywem podejmowania działań związanych z tą formą rozrywki jest chęć rozładowania napięcia emocjonalnego (jak to określali badani – „wyżycie się”) lub też dla miłego i atrakcyjnego spędzania czasu z kolegami, wykorzystując gry sieciowe. A zatem można przyjąć, że uczestnictwo w wirtualnym świecie gier komputerowych pozwala zaspokajać różnorodne potrzeby uczestników zabawy, co przecież jest zasadniczym motorem działań każdej jednostki. Przyjmując hierarchię potrzeb, jaką zaproponował Abraham Maslow, warto przeanalizować, w jaki sposób gry komputerowe pozwalają na zaspokajanie potrzeb ich użytkowników (Maslow, 1990).

Potrzeba samorealizacji (potrzeba posiadania celów, potrzeba spełnienia swojego potencjału). W każdej grze wyznaczony jest pewien cel, który nadaje sens podejmowanym działaniom. Stanowi to dla grającego skuteczną motywację do ciągłego rozwijania swojej postaci czy choćby do pokonywania coraz wyższych poziomów gry.

Potrzeby estetyczne (potrzeba harmonii i piękna). Nowoczesne technologie dają niezwykle możliwości przedstawiania wirtualnego świata. Trójwymiarowa grafika i dźwięk przestrzenny dostarczają grającemu wielu doznań estetycznych – bądź to urzekają swoim bajkowym pięknem, bądź też zaskakują niezwykle realizmem przedstawianych obrazów.

Potrzeby poznawcze (potrzeby wiedzy, rozumienia, nowości). Dzieci inicjują swoje pierwsze kontakty z komputerem właśnie za pośrednictwem gier komputerowych, albowiem dzięki nim poznają zasady komunikowania się z komputerem oraz nabywają umiejętności korzystania z niego. Kolejnym etapem jest stopniowe poznawanie zasad rządzących wirtualnym światem gry, a wraz z pokonywaniem dalszych etapów użytkownik eksploruje ten świat, ukazując jego inne aspekty.

Potrzeba szacunku i uznania (poczucie własnej wartości, kompetencji, poważania, dobrego statusu społecznego, sławy, zwracania na siebie uwagi, pragnienie potęgi, wyczynu i wolności, potrzeba respektu i uznania ze strony innych ludzi). Bohater gier komputerowych, w którego postać wciela się grający, cieszy się zazwyczaj niezwykle szacunkiem i poważaniem, ponadto ma on możliwość dokonywania rzeczy niemożliwych w świecie realnym (włącznie z mordowaniem i znęcaniem się nad ofiarami). Analiza treściowa najpopularniejszych gier komputerowych (przedmiotem analizy treściowej było 6 gier najczęściej wymienianych przez młodzież podczas sondażu: GTA Vice City, GTA San Andreas, Painkiller, Max Pain, Halflife, The Sims) pokazała, że nadrzędnym motorem działania, niezwykle akcentowanym w omawianych grach, jest przemoc. Wirtualny świat gry daje zatem grającemu poczucie władzy, co jest niezwykle niemożliwe do spełnienia w świecie rzeczywistym. Większość gier pozwala dodatkowo na rozwijanie

cech postaci (np. zwiększanie siły bohatera) lub też wzbogacanie ekwipunku poprzez uzyskanie lepszej broni czy szybszego samochodu.

Potrzeba przynależności. Środowisko graczy komputerowych wytwarza specyficzny język, powstają kluby zrzeszające wielbicieli gier komputerowych, stwarzające możliwość nawiązania kontaktu, rozmowy i wymiany doświadczeń z innymi graczami o podobnych zainteresowaniach: www.gta.pl, <http://painkiller.gry-online.pl/>, <http://www.simsy.net/>.

Potrzeba bezpieczeństwa. Wydawać by się mogło, że gry stwarzają poczucie zagrożenia i strachu. Jednak możliwość przeżywania przygód w wirtualnym świecie, doznawania silnych emocji przy jednoczesnej świadomości braku jakichkolwiek konsekwencji zaistniałych zdarzeń (włącznie ze śmiercią bohatera), czyni gry atrakcyjnymi także pod tym względem.

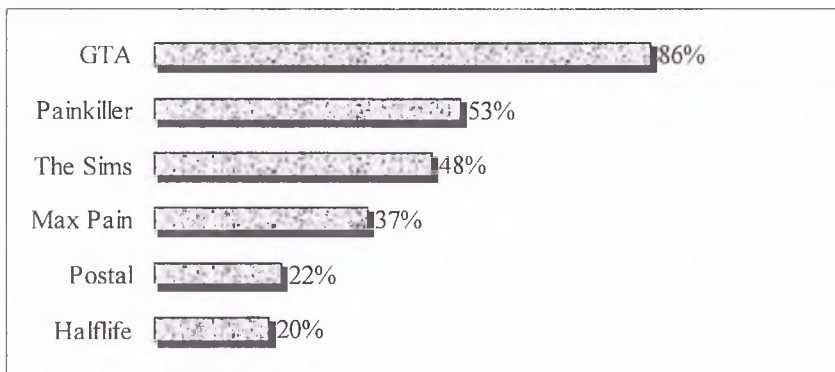
Potrzeby fizjologiczne (potrzeba agresji i potrzeby seksualne). U jednych większe, u innych mniejsze pragnienie oglądania i używania przemocy, które musi być tłumione w codziennym życiu, można zrealizować w różnego rodzaju grach – od prostego strzelania do różnych stworków po bardzo brutalne i realistyczne gry z zabijaniem ludzi. Pomijając specyficzne rodzaje gier o charakterze czysto erotycznym czy pornograficznym, w większości gier aspekt seksualności jest mocno podkreślany – bohater zazwyczaj jest atrakcyjny fizycznie, a jego zewnętrzne cechy płciowe są wyraźnie akcentowane – skąpo ubrane, zgrabne kobiety z dużym biustem oraz silni, przystojni mężczyźni.

Fenomen GTA (Grand Theft Auto) – nowa forma rozrywki czy upadek moralności

Analiza wyników sondażu diagnostycznego umożliwiła utworzenie rankingu najpopularniejszych gier komputerowych wśród młodzieży gimnazjalnej. Na tej podstawie można było określić preferencje młodzieży w stosunku do gatunków i rodzajów gier komputerowych. Badania wykazały, że młodzież bardzo chętnie sięga po gry zawierające przemoc i destrukcję. Świadczy o tym fakt, że czołowe miejsca w rankingu zajęły gry, w których głównym celem jest zabijanie przeciwników. Gry te demonstrować obraz rzeczywistości niezwykle zbrutalizowanej, a w wielu przypadkach dochodzi wręcz do gloryfikacji przemocy i przedstawiania kryminalnego świata jako sposobu życia na równi z praworządnym. Ten element jest niezwykle mocno akcentowany w kontrowersyjnej grze GTA (Grand Theft Auto), która w opinii młodzieży jest grą najbardziej atrakcyjną. Interesujące jest również to, że po tę grę sięgają chętnie chłopcy, i dziewczynki.

Wnikliwa analiza gry pod względem treści, możliwości w wykonywaniu poszczególnych zadań, klimatu oraz jakości grafiki i dźwięku pozwoliła wyodrębnić cechy gry przyczyniające się do jej niezwyklej popularności.

1. Fabuła – Sama nazwa (mianem Grand Theft Auto amerykańska policja potocznie określa nadzwyczaj zuchwałą kradzież pojazdu) wskazuje na typ rozrywki prezentowany w grze. Fabuła poszczególnych gier z tej serii nie jest zbyt skomplikowana. Gracz wciela się w postać gangstera, który wykonuje zadania od swoich zleceniodawców, które polegają na rozbojach, zastraszaniu i mordowaniu. Fabuła prezentowana w grach z serii Grand Theft Auto jest zatem tylko zasłoną dla brutalnej przemocy, która tak naprawdę jest najważniejszym elementem tej gry.



Rys. 1. Najpopularniejsze gry komputerowe w opinii młodzieży

2. Klimat – Akcja gry osadzona jest w wielkim mieście, gdzie udostępnionych jest wiele atrakcji charakterystycznych dla dużych aglomeracji – kasyna gry, restauracje, dyskoteki, domy handlowe. Gra posiada bogatą ścieżkę dźwiękową, nadającą specyficzną atmosferę, np. podkład muzyczny z gry GTA Vice City zawiera oryginalne hity z lat osiemdziesiątych.

3. Możliwości – Gracz ma znaczną swobodę w działaniu – może wykonywać zadania narzucone przez zleceniodawców, stanowiące zasadniczy cel gry lub uatrakcyjnić sobie czas w dowolny sposób, np. brać udział w nielegalnych wyścigach. Gracz ma również możliwość kreowania wizerunku bohatera, np. poprzez trening siłowy lub wizytę u fryzjera. Kolejną atrakcją stanowi szeroki wachlarz pojazdów wzorowanych na istniejących markach oraz pokaźny arsenał broni i gadżetów.

4. Seryjność – Gra przechodzi ciągłą ewolucję zarówno w sferze grafiki, dźwięku, jak i sposobów dokonywania aktów przemocy, które stają się coraz bardziej zuchwałe i realistyczne. W ciągu 5 lat wyprodukowane kilka serii tej gry, co pozwala użytkownikowi przywiązać się do bohatera i przez to łatwiej się z nim identyfikować. Ogromna popularność wszystkich serii tej gry świadczy o istnieniu zjawiska desensytyzacji. Przemoc prezentowana w poszczególnych częściach gry jest coraz bardziej brutalna i wyrafinowana, co jak wykazały: sondaż diagnostyczny i obserwacja, znacznie podnosi atrakcyjność gry w oczach młodzieży.

5. Reklama – Grand Theft Auto należy do gier, które poprzez swoją kontrowersyjną zawartość treściową wzbudzają liczne dyskusje w mediach – zwłaszcza w zakresie udostępniania tej gry dzieciom i młodzieży. Głośną sprawą ostatnio była reakcja senator Hillary Clinton na skandaliczny według niej charakter najnowszej odsłony gry Grand Theft Auto: San Andreas, w której dzięki zastosowaniu modyfikacji „Hot Coffee” można wziąć udział w seksualnych podbojach bohatera gry. Pani senator zażądała, by Federalna Komisja Handlu rozpoczęła dochodzenie w niniejszej sprawie. Hillary Clinton chciała i nadal chce w ten sposób przeciwstawiać się groźnym zjawiskom – przemocy i seksu (<http://www.pcworld.pl/news/80992/100.html>, 11.09.2005 r.). Jednak liczne głosy prezentowane w mediach na temat tej gry mogą wzbudzać zainteresowanie i ciekawość wśród dzieci i młodzieży, a tym samym stanowią swoisty rodzaj reklamy.

6. Dostępność – Gry z tej serii są dostępne na wielu rodzajach platform, głównie na PC, Playstation, Playstation 2 i Xboks. Pojawiło się także Grand Theft Auto Advance przeznaczone dla posiadaczy Gameboyów w wersji Advance. Pierwsze części gry uzyskały już status *public domain*, czyli stały się dostępne dla dowolnych zastosowań bez ograniczeń wynikających z przepisów prawa autorskiego.

Obecnie w świecie gier komputerowych nastąpiła moda na (anty)wzory – walka po stronie dobra, nawet z zastosowaniem niezwykle krwawych metod przestała fascynować i pobudzać emocjonalnie, przez co utraciła swoją atrakcyjność w oczach odbiorców. A zatem konieczne stało się znalezienie bodźca wywołującego „dreszczyk emocji”, który jest niezbędny do zainteresowania, a wręcz zaintrygowania użytkowników nowym produktem. W tym wypadku odwrócenie ról i wprowadzenie (anty)bohatera jako głównej postaci jest konsekwencją wynikającą ze zjawiska desensytyzacji. Nasuwa się więc pytanie, jak daleko można się posunąć w obszarze, którego jedynym celem jest wzbudzenie emocji u grającego? Niestety, odpowiedź pozostanie w sferze ograniczonej pomysłowością programistów i producentów gier.

Młodzież wprawdzie zdaje sobie sprawę, iż porusza się jedynie w wirtualnym świecie gry, lecz jednocześnie przyznaje, że dla określonej grupy ludzi uczestniczenie w tego typu zabawie może przyczynić się do modelowania agresywnych zachowań. Respondenci wskazywali najczęściej małe dzieci i osoby o „słabym charakterze”.

Zjawisko katharsis jako reakcja na obrazy przemocy

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania, niezwykle istotne stało się znalezienie odpowiedzi na pytanie: Czy zjawisko katharsis rzeczywiście występuje podczas korzystania z „agresywnych” gier komputerowych i czy stanowi ono zastępczą formę rozładowania napięcia emocjonalnego? Obserwacja zachowań młodzieży podczas korzystania z gier o różnej zawartości treściowej miała wykazać różnice w reagowaniu odbiorców na pojawiające się w grze obrazy i sytuacje. Wywiad przeprowadzony po zakończeniu obserwacji pozwolił ustalić okoliczności towarzyszące pojawianiu się tego zjawiska.

Analiza wyników obserwacji i wywiadu grupowego upoważnia do stwierdzenia, że katharsis istotnie może stanowić reakcję na obrazy przemocy i destrukcji, o ile spełnione są pewne warunki. Efekt katharsis wystąpił wyłącznie w grupie użytkowników, którzy często korzystali z tej formy rozładowania napięcia emocjonalnego, co uwidoczniło się w zachowaniu po zakończeniu zabawy oraz wypowiedziach podczas wywiadu (westchnienia, spokojne zachowanie podczas wywiadu, rzeczowa analiza własnych reakcji podczas gry i po jej zakończeniu). Jednak nie obejmował on wszystkich uczestników gry „agresywnej”. U części młodzieży, która systematycznie korzysta z gier komputerowych z elementami przemocy, można było obserwować reakcje odwrotne do reakcji katharsis – wyraźne pobudzenie emocjonalne, agresywne wypowiedzi, rozdrażnienie. Młodzież uczestnicząca w grach zawierających przemoc i destrukcję bardziej angażowała się w trakcie gry, co wyrażało się większym skupieniem na przebiegu akcji, silniejszą reakcją na niepowodzenie oraz jawnym wyrażaniem niezadowolenia na konieczność przerwania zabawy. Dla uczestników badania, którzy po raz pierwszy zetknęli się z ekranową przemocą lub zazwyczaj nie korzystają z tej

formy zabawy, agresywne sceny przedstawiane w grze nie powodowały efektu katharsis, a wręcz przeciwnie – wywoływały niesmak i przerażenie. Można zatem stwierdzić, że efekt katharsis jest zachowaniem wyuczonym poprzez długotrwałe korzystanie z tej formy wyładowania agresji i nie występuje u wszystkich użytkowników gier zawierających sceny przemocy i destrukcji.

Jednocześnie przeprowadzone badania empiryczne wykazały, że do osiągnięcia rozładowania emocjonalnego uczestnik gry potrzebuje coraz to silniejszych bodźców. Pozwala to na stwierdzenie, że zjawiska katharsis i desensytyzacji funkcjonują na zasadzie naczyń połączonych – rozładowanie emocji potrzebuje coraz silniejszych bodźców.

Producent jako inicjator przekazu

Rozważając zagadnienie wpływu gier komputerowych na zachowanie ich młodocianych użytkowników, szczególnie gier nasyconych agresją i przemocą, warto przyjrzeć się bliżej ich nadawcy. Z obserwacji wynika, iż rynek gier komputerowych zdominowany jest głównie przez dwie firmy zajmujące się ich dystrybucją na terenie Polski, które kontrowersyjną zawartość treściową gry podnoszą wręcz do rangi jej atutu: „Wybierz się do miasta wzorowanego na Miami lat osiemdziesiątych i daj się ponieść przepychowi, władzy i korupcji (...) Przemierzaj ulice Vice City – od niedostępnego getta po przeludnione plaże i zdobądź szczyty kryminalnego półświatka. Czekają na Ciebie nieliniowa akcja, dopracowana fabuła i niezwykle rozległe miasto, którego zakątki kryją wiele tajemnic. Daj się ponieść światu Vice City i stań się największym przestępcą lat osiemdziesiątych!” (http://www.cenega.pl/gra_opis.php?ID=767, 29.11.2005 r. – informacja dystrybutora gier komputerowych na temat zawartości treściowej gry Grand Theft Auto: Vice City.)

Silnym argumentem producentów jest wychodzenie naprzeciw oczekiwaniom i preferencjom odbiorców, będące wynikiem komercjalizacji przemysłu komputerowego. Przyjmują oni zatem stanowisko, że emitowane przekazy medialne są takie, jakie jest zapotrzebowanie odbiorców. Podporządkowując się oczekiwaniom odbiorców, tworzą tym samym produkcje, w których ważniejszy od siły argumentu jest argument siły.

Gry bardziej lub mniej realistycznie nawiązują do realnego świata i zazwyczaj przedstawiają jakieś zło – przemoc, walkę itp. To zrozumiałe. Jednak zwiększający się realizm grafiki i nie tylko, sprawia, że pokazywane obrazy są bardzo sugestywne i silnie oddziałują na psychikę odbiorcy. W związku z tym pewne elementy gier (te powszechnie nieakceptowane także w innych utworach, jak film czy muzyka) wzbudzają kontrowersje. Tym bardziej że to, co dla dojrzałych odbiorców jest co najwyżej „mocnym przeżyciem”, zdecydowanie nie powinno być dostępne dzieciom. Jednak z gier komputerowych korzystają głównie ludzie młodzi, często niepełnoletni. Dlatego powstają systemy klasyfikowania gier pod względem zawartości kontrowersyjnych elementów, do których można zaliczyć:

- przemoc – pokazywanie brutalnych scen, walki, a także krwi, śmierci, zmasakrowanych zwłok itp.;
- wulgarny język;
- strach – różnie rozumiany i budowany przez klimat gry w różny sposób;
- nagość, erotyka i pornografia;
- narkotyki, alkohol i inne legalne lub nielegalne używki;

- hazard;
- dyskryminację pewnych grup społecznych, etnicznych, wyznaniowych, rasowych, seksualnych czy innych;
- przestępczość – różne nielegalne działania, zorganizowane grupy przestępcze czy mafijne.

Na rynku polskim można spotkać się z kilkoma sposobami oznaczania gier zawierających sceny niepożądane. Do najpopularniejszych należą jednak oznaczenia proponowane przez (ESRB) Entertainment Software Rating Board (<http://www.esrb.org>, 5.10.2005 r.) oraz (PEGI) Pan European Game Information (<http://www.pegi.info>, 25.10.2005 r.).

Konkluzje

Pojawienie się zjawiska desensytyzacji w trakcie interakcji z grami komputerowym jest niezaprzeczalne i w dużej mierze jest naturalnym czynnikiem niezbędnym do właściwej adaptacji jednostki w nowych warunkach. Jednak może powodować znieczulenie na bodźce, na które konieczność reagowania jest pożądana z punktu widzenia relacji społecznych.

Nieco inaczej w świetle przeprowadzonych badań empirycznych przedstawia się efekt katharsis, który nie stanowi naturalnej reakcji na bodźce, a powstaje w wyniku nabycia umiejętności rozładowywania napięcia za pośrednictwem „agresywnych” obrazów i wirtualnych aktów przemocy. Natężenie obu tych zjawisk zależy od indywidualnych cech użytkowników gier komputerowych.

Warto w tym miejscu podkreślić, że gry komputerowe nie są wyłączone z systemu wartości. Mają ogromny wpływ na jego kształtowanie u dzieci i młodzieży. Dlatego bardzo ważne jest, która strona ostatecznie zwycięża w czasie zabawy odwołującej się do odwiecznej walki między dobrem a złem oraz po której stronie jest gracz. Świat gier komputerowych to nie tylko świat rozrywki, rywalizacji, zabawy, przyjemności. To także świat wielkich pieniędzy. Gra, która zdobędzie popularność, przynosi swoim twórcom krociowe zyski. Żądza zysku nie usprawiedliwia odwracania naturalnego porządku świata. Znudzenie schematycznością gier nie może być wytłumaczeniem dla zacierania jasnej granicy między dobrem i złem. Zagrożenia wynikające z uczestnictwa dzieci i młodzieży w grach komputerowych z elementami przemocy i destrukcji stanowią bardzo poważny problem społeczny, który wymaga podjęcia działań profilaktycznych minimalizujących siłę tego wpływu. W związku z tym konieczne jest opracowanie programu profilaktyki społecznej przeciwdziałającego negatywnym zmianom w zachowaniu młodzieży, które są efektem korzystania z gier zawierających akty przemocy i okrucieństwa.

Nieoceniona jest tu rola rodziców, którzy powinni orientować się w zakresie gier multimedialnych dostępnych na rynku, aby móc zaproponować swoim dzieciom gry zawierające treści alternatywne w stosunku do przemocy i zabijania. Przykładem gry strategicznej, kształtującej logiczne myślenie i umiejętność planowania i prognozowania jest *Industry Giant 2*, w której gracz wciela się w rolę pioniera budującego w latach 1830 – 1869 pierwsze linie kolejowe na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Interesująca gra jest również *Sea War*, wzorowana na dawnej grze „okręty”. Pozwala zmierzyć się z komputerowym lub rzeczywistym przeciwnikiem, np.

wybierając opcję gry sieciowej. Dodatkową atrakcją tej gry jest to, że zmagania mogą odbywać się zarówno na morzu, jak i w przestrzeni kosmicznej.

Wiedzę o oddziaływaniu mediów powinno uwzględnić się również w edukacji instytucjonalnej, w celu przygotowania dzieci, młodzieży oraz ich rodziców do racjonalnego korzystania z mediów elektronicznych oraz nabycia umiejętności krytycznej oceny odbieranych informacji.

Literatura

- Aronson E. (1995): *Człowiek istota społeczna*. Warszawa.
- Boroń J., Zyss T. (1996): *Świat gier komputerowych II – badania ankietowe nad ich rozpowszechnianiem wśród młodzieży szkół średnich*. „Psychiatria Polska”, 2(30).
- Braun-Gałkowska M. i Ulfik I. (2000): *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Warszawa.
- Braun-Gałkowska M. (2000): *Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych*. W: A. Gała, I. Ulfik (red.): *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*. Lublin .
- Griffiths M. (1995): *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom?* „Nowiny Psychologiczne”, nr 4.
- Laszkowska J. (1994): *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 4.
- Maslow A. H. (1990): *Motywacja i osobowość*. Warszawa.
- Sokołowski M. (2000): *Wpływ gier i programów komputerowych na dzieci*. W: W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*. Poznań.
- Wawrzak-Chodaczek M. (2000): *Komputer jako nowe medium kultury domowej*. W: M. Wawrzak-Chodaczek (red.), *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*. Wrocław.
- Zimbardo P. G., Ruch F. L. (1996): *Psychologia i życie*. Warszawa.