

mgr Małgorzata Więczkowska

www.edukacjamedialna.pl

Komputer w rodzinie – wyzwaniem dla edukacji medialnej

Wstęp

Media elektroniczne w sposób rewolucyjny zmieniły życie współczesnego człowieka. Obecnie dzieci i młodzież dorastają i rozwijają się nie tylko w otoczeniu rodziny, szkoły, grupy rówieśniczej, lecz również w otoczeniu mass mediów. W ten sposób rozwój nowoczesnych technologii bardzo często prowadzi do ograniczenia wpływu wychowawczego rodziny na rzecz destruktywnych wpływów środków masowego przekazu.

O wpływie środków masowego przekazu na człowieka nie mamy już wątpliwości, jest to fakt niekwestionowany. Oddziaływanie mediów na dzieci i młodzież niejednokrotnie było przedmiotem zainteresowania ze strony wielu pedagogów i psychologów. Wyniki badań potwierdziły ich ogromną rolę w formowaniu osobowości młodego człowieka.¹

Nowe możliwości, jakimi dysponują media nasuwają pytania: o ich rolę i miejsce w życiu rodzinnym, zwłaszcza w procesie wychowawczym, o szanse i perspektywy, ale też, o niebezpieczeństwa i zagrożenia. Dzisiejsza rodzina ma nieograniczone możliwości zdobywania informacji i wiedzy, te możliwości są daleko większe niż możliwości większości rodzin w dawniejszych czasach. Musimy jednak pamiętać o tym, że media mogą wyrządzić poważną szkodę rodzinom, prezentując niewłaściwą, a nawet wypaczoną wizję życia, rodziny czy moralności. Dlatego też, w szczególny sposób rodzice i wychowawcy powinni wykazywać mądrość i rozeznanie w podejściu do mediów, ponieważ ich decyzje mają wpływ na dzieci i młodzież, za które ponoszą oni szczególną odpowiedzialność.

Komputer w rodzinie

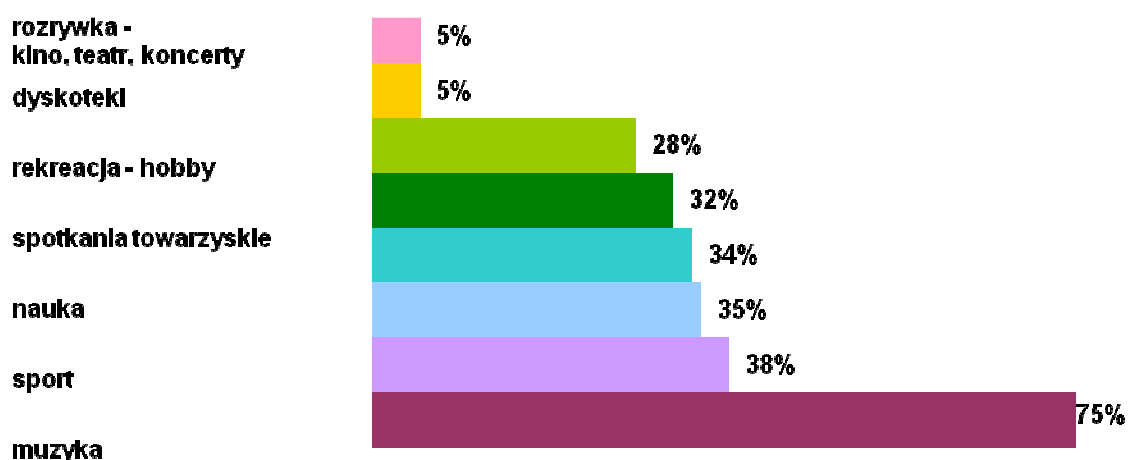
W szczególny sposób zajmujemy się komputerem i grami komputerowymi, ponieważ są one wśród młodego pokolenia popularne, świadczą o tym przeprowadzone badania wśród łódzkich gimnazjalistów i ich rodziców². Z otrzymanych danych wynika że 96%

¹ zob. Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*, Warszawa 2000; Francuz P. (red.), *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji*, t. I. i II Lublin 1999 i 2004 ; J. Izdebska, *Rodzina, dziecko, telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji*, Białystok 2001; Ejsmont M., Kosmala B., *Media, wartości, wychowanie*, Kraków 2005

² Badania przeprowadzono w listopadzie i grudniu 2005 r. wśród młodzieży gimnazjalnej w Łodzi (250 badanych), a wśród rodziców w lutym 2006 r. (90 badanych). Wszystkie wyniki badań w posiadaniu autorki.

respondentów posiada komputer w domu. Dzieci i młodzież mają swobodny dostęp do komputera oraz potrafią go obsługiwać. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja rodziców - 60% badanych posiada umiejętności obsługi komputera, z tego 32% wykorzystuje go jako narzędzie pracy, natomiast 28% w celach rekreacyjnych. Większość rodziców w ankiecie zasygnalizowała, że komputer w rodzinie jest głównie do dyspozycji dzieci. Z analizy ankiety wynika, że tylko 50% rodziców sprawdza dostęp do komputera przez dzieci, nie wnikając w treść i tematykę użytkowanych gier i programów. Często rodzice nie zdają sobie sprawy na jakie treści i bodźce są narażone ich dzieci. Dlatego warto przyrzeć się w jaki sposób młodzież wykorzystuje czas wolny w rodzinie i z jakimi treściami się spotyka.

Badania przeprowadzone przeze mnie wśród łódzkiej młodzieży gimnazjalnej na temat „Jak spędzacie czas wolny?” - wykazały, że media, a szczególnie komputer, są ważnym elementem życia młodego pokolenia: 75% badanych odpowiedziało, że w wolnym czasie gra w gry komputerowe, korzysta z internetu oraz ogląda telewizję; 38% słucha muzyki młodzieżowej, 34% poświęca czas na naukę, zajęcia dodatkowe i naukę języków obcych; 5% chodzi na dyskotekę, 5% poświęca ten czas na wyjście do teatru lub kina.³



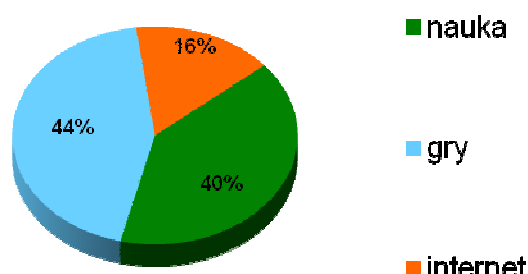
Wykres 1. Jak młodzież spędza wolny czas?

Jak widać z przedstawionych wyników badań obecność komputera w życiu dzieci i młodzieży nie jest czymś bez znaczenia. Zajmują one znaczną ilość czasu wolnego młodego pokolenia, dlatego by lepiej wniknąć w problem przeprowadziłam kolejną ankietę⁴, która

³ Wyniki badań w posiadaniu autorki, przeprowadzono na grupie młodzieży z trzech łódzkich gimnazjów w Łodzi (350 badanych) w 2002 r.

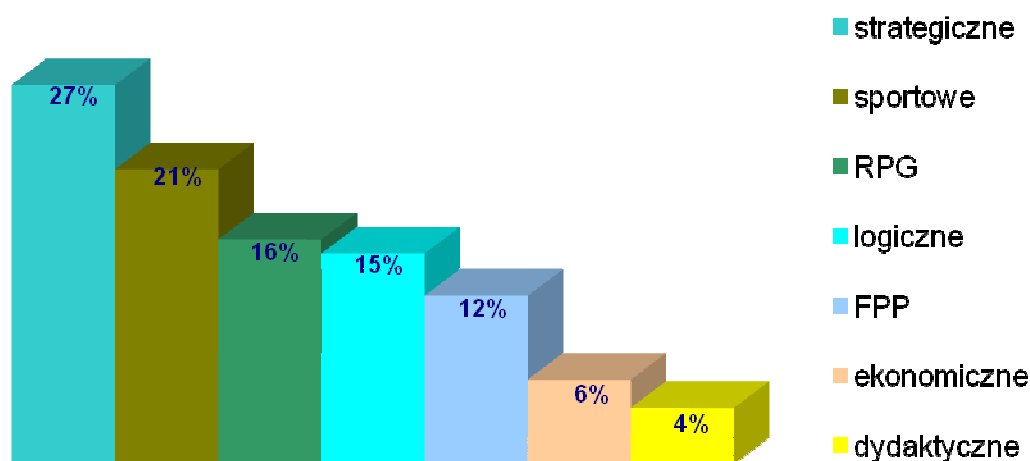
⁴ Badania przeprowadzono w listopadzie i grudniu 2005 r. wśród młodzieży gimnazjalnej w Łodzi (250 badanych). Wyniki badań w posiadaniu autorki.

dotyczyła tym razem celów korzystania z komputera. Okazało się, że najwięcej osób komputer wykorzystuje w celach rekreacyjnych - do gier komputerowych 44%, w celach edukacyjnych czyli do nauki, tworzenia stron, rozwijania swoich zainteresowań 40%, w innych celach głównie do korzystania z internetu 16%.



Wykres 2. W jakim celu korzystasz z komputera?

Wyniki badań pokazały, że wśród celów korzystania z komputera dominują cele rekreacyjne, dokładniej gry komputerowe. Dlatego kolejne moje dociekania dotyczyły gier i postawione respondentom pytanie brzmiało „jakie gry komputerowe najbardziej lubisz”? Z przeprowadzonej ankiety wynika, że dużym zainteresowaniem cieszą się gry strategiczne 27%, sportowe 21%, RPG 16%, logiczne 15%; FPP 12%, ekonomiczne 6%, najmniejszą popularność zyskały gry dydaktyczne 4%.



Wykres 3. Jakie gry komputerowe najbardziej lubisz?

W tym momencie rodzi się pytanie, dlaczego dzieci i młodzież tak chętnie korzystają z gier komputerowych. Można przypuszczać, że jest to dla nich bardziej atrakcyjna forma spędzania wolnego czasu niż np. oglądanie telewizji czy filmu wideo. Dzieje się tak dlatego,

ponieważ podczas oglądania telewizji można być jedynie odbiorcą, widzem, który jakby z zewnątrz przygląda się prezentowanym zdarzeniom.

Natomiast gry komputerowe pozwalają na aktywne uczestniczenie w wirtualnym świecie, dają możliwość decydowania o przebiegu akcji i wpływania na losy bohaterów.

Ponadto podczas zabawy grą komputerową obecność drugiego człowieka, towarzysza zabawy staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje go komputer. Wszystkie te cechy sprawiają, że gry komputerowe dostarczają dzieciom i młodzieży silnych przeżyć i doświadczeń, angażują emocjonalnie i nie dają uczucia nudy.

Ale nie jest to jedyny negatywny skutek, gry komputerowe w pewnych wypadkach mogą prowadzić do uzależnienia. W poradniach psychologicznych coraz częściej pojawiają się rodzice dzieci uzależnionych od komputera. Dziś już całkiem poważnie mówi się o stanie chorobowym: uzależnienie od komputera, gier czy Internetu. Porównuje się to uzależnienie z chorobą alkoholową czy narkomanią. Przedmiot uzależnienia jest inny, ale mechanizmy są te same. Uzależnienie zaczyna się zazwyczaj bardzo niewinnie. Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie.

Rodzice często z dumą patrzą na swoje kilku - czy kilkunastoletnie dziecko, które sprawnie obsługuje komputer, uważając je nierzadko za młodego geniusza. Wielogodzinne korzystanie z gier i komputera, może przynieść jeszcze inne negatywne skutki, a mianowicie:

1. stopniowy zanik więzi rodzinnych i możliwości oddziaływań wychowawczych ze strony rodziców
2. szkodzi zdrowiu, gdyż z jednej strony oznacza to wielogodzinne wystawienie na promieniowanie w zamkniętym pomieszczeniu, a z drugiej prowadzi do rezygnacji z ruchu i aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu
3. korzystając z komputera bez obecności i kontroli ze strony rodziców, dzieci i młodzież jest narażona na szkodliwe bodźce psychiczne (przemoc, erotyka, destrukcyjna symbolika), które są zawarte w wielu grach komputerowych
4. długotrwałe przesiadywanie przy komputerze powoduje zmęczenie oraz zaniedbywanie obowiązków szkolnych i domowych
5. może prowadzić do uzależnienia, a w konsekwencji powoduje kłopoty zdrowotne, utrudnia rozwój intelektualny, osłabia siłę woli, wrażliwość moralną oraz więzi rodzinne.⁵

⁵ Dziewiecki M, *Uzależnienie od komputera i internetu*, Wychowawca 2003 nr 3, s.14-15

Osobny problem w grach komputerowych stanowią agresja i przemoc. W czasie korzystania z gier dziecko ma możliwość oglądania scen zawierających przemoc, co skutkować może naśladowaniem aspołecznych zachowań komputerowych bohaterów.

Agresja na ekranie wyzwała agresje dzieci i młodzieży dotyczącą czynów i słów, a także może wywoływać różne agresywne fantazje. Przemoc obniża wrażliwość na zło i wyrządzaną krzywdę. Może wpływać także na zachowania lękowe, trudności z zasypianiem, koszmary nocne.

Badania naukowe wykazują⁶, że dzieci stale narażone na oglądanie obrazów przemocy w komputerze są bardziej skłonne ją stosować. Wieloletnie badania psychologiczne nad oddziaływaniem gier zawierających przemoc pokazują, iż zaangażowanie w tego rodzaju gry podwyższa poziom agresywności graczy.⁷ Zatem dzieci korzystające z gier zawierających destrukcję i przemoc stają się bardziej agresywne wobec innych osób.

Polskie badania nad oddziaływaniem gier komputerowych prowadzone są od kilku lat w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL oraz na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie. Badania te pokazują⁸, że chłopcy (12-14 lat) korzystający z gier, które angażują gracza w akty przemocy, byli bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazywali większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm) oraz niższy poziom empatii niż chłopcy, którzy zupełnie nie bawili się grami komputerowymi. Inne badania⁹ pokazały, iż chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważnie trudności w kontaktach społecznych - są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Chłopcy ci również częściej mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej, prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego.

⁶ zob. Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*, Warszawa 2000; Izdebska J., *Rodzina Dziecko Telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji*, Białystok 2001; L. Rowell Huesmann Ph. D., *Screen Violence and Real Violence: Understanding the Link*, w: Strykowski W. (red), *Media a Edukacja. IV Międzynarodowa Konferencja Naukowa. Materiały konferencyjne - Tezy i referaty.*, Poznań 2002;

⁷ L. Rowell Huesmann Ph. D., *Screen Violence and Real Violence: Understanding the Link*, w: Strykowski W. (red), *Media a Edukacja. IV Międzynarodowa Konferencja Naukowa. Materiały konferencyjne - Tezy i referaty.* Płyta CD, Poznań 2002;

⁸ zob. Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*, Warszawa 2000, s. 140-148; Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005, s.205-207; Sokołowski M., *Wpływ gier i programów komputerowych na dzieci*, s. 90-97 w: Strykowski W.(red.), *Media a edukacja. III Międzynarodowa konferencja. Materiały pokonferencyjne*, Poznań 2000

⁹ Gała A., *Agresywne gry komputerowe a kontakty społeczne*, w: Gała A., Ulfik I. (red.). *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Lublin 2004, s. 23 -37

Najnowsze badania amerykańskie pokazują, iż zmiany w osobowości pod wpływem gier komputerowych mogą mieć charakter trwały. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc, jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych, i częściej wchodził w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań.

W sierpniu 2000 r. cztery amerykańskie stowarzyszenia ochrony zdrowia opublikowały jednogłośnie oświadczenie w sprawie przemocy medialnej. The American Medical Association, The American Academy of Pediatrics, The American Psychological Association oraz The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry na podstawie prowadzonych przez trzydzieści lat badań stwierdziły, że długotrwałe oglądanie przemocy zawartej w programach telewizyjnych, filmach i grach komputerowych może prowadzić do trwałego wzrostu wrogości i agresywnych zachowań oraz zobojętnienia na przemoc w codziennym życiu.¹⁰

Wobec doniesień o negatywnym wpływie przemocy w grach komputerowych bardzo często gracze zaprzeczają, że nie podlegają takim wpływom, mówiąc: „to na mnie nie działa”, „jestem taki sam, jak byłem wcześniej”. Jednakże podczas zabawy grami komputerowymi osoba podlega spójnemu oddziaływaniu wielu mechanizmów psychologicznych na jej psychikę, a działanie tych mechanizmów nie jest przez nią uświadamiane. Dlatego osoba zaangażowana w gry najczęściej nie zauważa tego wpływu i zmian, które się w niej dokonują.

Jest to bardzo podobne do niezauważenia powolnych zmian naszego ciała, np. że rośniemy, starzejemy się itd. Zmiany te nie mają bowiem charakteru skokowego, są subtelne i rozłożone w czasie. Jednak to, że ich nie zauważamy na co dzień, nie oznacza, że takie zmiany nie istnieją. Podobnie jest z oddziaływaniem gier komputerowych - gracz nie zauważa w sobie tych subtelnych, aczkolwiek ciągłych zmian.¹¹

Psychologowie alarmują, że oddziaływanie gier jest o wiele silniejsze niż oddziaływanie przemocy oglądanej w telewizji. Jest to spowodowane tym, że podczas zabawy grami użytkownik podlega równoczesnemu oddziaływaniu silnych mechanizmów, które nie występują podczas oglądania telewizji.

¹⁰ Anderson C. A., Dill K. E., *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and Life*, Journal of Personality and Social Psychology 2000 nr 4, s. 772-790; L. Rowell Huesmann Ph. D., *Screen Violence and Real Violence: Understanding the Link*, w: Strykowski W. (red), *Media a Edukacja. IV Międzynarodowa Konferencja Naukowa. Materiały konferencyjne - Tezy i referaty.*, Płyta CD, Poznań 2002

¹¹ Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000, s. 135-136

Szczególne silny wpływ ma aktywne uczestnictwo w grze komputerowej. Gracz nie tylko ogląda przemoc, ale przede wszystkim sam jej dokonuje na ekranie komputera poprzez bohatera, którym kieruje. Samodzielnie podejmuje decyzję o formach tej przemocy (np. czy będzie to zastrzelenie wroga jednym strzałem, czy też sadystyczne odstrzeliwanie mu kolejnych części ciała).

Kolejny mechanizm jest związany z poprzednim - odwrażliwienie i znieczulenie na przemoc wskutek wielokrotnego powtarzania aktów agresji i destrukcji (desensytyzacja). Kiedy podczas gry komputerowej dziecko zamierza po raz pierwszy kogoś zabić czy też uciąć komuś głowę, wówczas jego emocje są najsilniejsze, ponieważ działanie wykonywane po raz pierwszy zawsze wywołuje najsilniejszą reakcję. Kiedy gracz zabija w ten sam sposób po raz tysięczny, staje się to dla niego obojętne emocjonalnie, ponieważ przyzwyczaił się do takich działań i są one konieczną umiejętnością potrzebną do przeżycia w brutalnym świecie gier komputerowych. Desensytyzacja prowadzi także do odwrażliwienia, obojętności na tego rodzaju działania także w życiu codziennym.

Kolejny, bardzo silny mechanizm występujący w grach to kojarzenie zachowań agresywnych z nagrodą. Gry komputerowe są tak skonstruowane, że poprzez dobre, konstruktywne zachowania najczęściej nie można osiągnąć kolejnego etapu gry, zło natomiast jest nagradzane: zabicie kogoś pozwala iść do przodu, pozwala uzyskać dodatkową broń itd., za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty w rozgrywce.¹²

Przemoc stosowana w grach pozwala na osiągnięcie sukcesów w grze, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Agresywne zachowania są kojarzone z nagrodą i przyjemnością. Podczas zaangażowania w tego rodzaju gry dziecko dowiaduje się, że zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne. Granica między dobrem a złem powoli ulega rozmyciu.

Przedstawione powyżej mechanizmy są niezwykle silne, ponieważ działają w sposób spójny i wzajemnie się wzmacniają. W ten sposób gry komputerowe zapewniają kompleksowe warunki do szybkiego i trwałego uczenia się agresywnych zachowań oraz wywoływania trwałych zmian w osobowości graczy. W armii amerykańskiej mechanizmy te wykorzystywane są do przełamywania w żołnierzach naturalnych zahamowań wobec zabijania wrogów.¹³

¹² Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005, s. 108-110

¹³ Grossman D., *Dlaczego dzieci zabijają?* Życie (20-21 marca) 1999, s. 13-15.

Inny problem stanowi obecność elementów erotycznych lub pornograficznych w grach komputerowych. Są one zazwyczaj dodatkiem do gry lub formą nagrody za przejście do następnego etapu. Istnieją także gry oparte na zasadach „komputerowej randki”, w których celem jest takie prowadzenie flirtu z wirtualną partnerką lub partnerem, aby spełnić w ten sposób swoje fantazje erotyczne. W wielu grach bohaterki mają nienaturalnie wyeksponowane atrybuty kobiece. (np. Lara Croft, postacie mangowe). Z tymi postaciami gracze mogą identyfikować się, przejmując ich sposoby zachowania. Ponadto tego rodzaju treści niepotrzebnie prowadzą do erotyzacji wyobraźni dziecka i młodego człowieka, przedmiotowego traktowania osób płci przeciwnej oraz mogą utrudniać kształtowanie tzw. uczuciowości wyższej - postawy miłości, troski, zachwytu pięknem itp., mogą mieć też wpływ na zainteresowanie się młodych odbiorców pornografią¹⁴.

Niezwykle niepokojącym aspektem gier komputerowych jest także wykorzystywanie w ich scenariuszach elementów o wyraźnie satanistycznym charakterze (np. Doom, Quake, Hexen, Diablo, 666, Apostołowie Ziemi Świętej). W ten sposób dzieci i młodzież oswajają się z symboliką satanistyczną i z czasem odbierają ją jako element pozytywny, ponieważ konkretne symbole satanistyczne (np. pentagram, głowa kozła, odwrócony krzyż) często oznaczają miejsca, w których są np. tajne przejścia, schowki zawierające broń i inne „dobra” przeznaczone dla gracza. Z kolei to co było do tej pory uznawane w tradycji europejskiej jako Dobro jest ośmieszane.¹⁵

Zasygnalizowane problemy są jeszcze mało znane, ponieważ jeśli mówi się o negatywnych aspektach gier komputerowych, najczęściej zwraca się uwagę na obecność przemocy i okrucieństwa w grach. Można jednak przypuszczać, iż oddziaływanie obrazów pornograficznych i symboliki satanistycznej jest również bardzo niebezpieczne dla rozwoju młodego człowieka.

Korzystanie z gier komputerowych ma także pozytywne strony. W literaturze podkreślane są też edukacyjne i terapeutyczne walory gier komputerowych, związane są one ze specyfiką używania komputera, która wymaga dużej koordynacji wzrokowo-ruchowej, umiejętności myślowych i decyzyjnych, refleksu itp. Komputer może stanowić użyteczne narzędzie terapii różnych zaburzeń i może być wykorzystywany w celu usprawnienia koordynacji wzrokowo-ruchowej i koncentracji. Ponieważ większość gier umożliwia dowolny wybór poziomu trudności i dostosowania go do swoich możliwości, gracz ma możliwość

¹⁴ Łukasz S., *Magia gier komputerowych*, Warszawa 1998, s.53, Potocki A., *Pornografia – wyzwanie dla wychowawców*, Paedagogia Christiana 1997 nr 1, s. 206

¹⁵ Gajewski M., *Satanizm w Polsce i na świecie*, Tychy 2001, s.39-48; Zwoliński A., *D&D - demony komputerowego nieba*, Kraków 1995, s.18-24

wygrywania. Wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości, a porażki nie ujmowane są w kategorii ostatecznego błędu, lecz dają możliwość jego poprawienia. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i bycia sprawcą czy twórcą, a także pobudzać wyobraźnię.¹⁶

Jednak pozostawanie w nierealnym świecie sprawia, że gracz odrywa się od świata realnego, w którym żyje w rzeczywistości, przenosząc się w wyobraźni w świat fikcji, a granice między życiem realnym, a fikcyjnym zacierają się. Nadmierne zainteresowanie grami może ograniczać czas przeznaczony na kontakty społeczne. Posługiwanie się grami komputerowymi przez dzieci i młodzież może przynosić wiele korzyści, jednak gry nasycone obrazami destrukcji i przemocy stanowią poważne zagrożenie społeczne. W Polsce nie ma prawnych przepisów, które zakazywałyby rozpowszechniania scen brutalnych. Polskie prawo nie wymaga nawet umieszczania na pudełkach z grami stosownych ostrzeżeń.

Dlatego trudno jest przeciętnemu rodzicowi zorientować się, które gry są szczególnie niebezpieczne dla rozwoju dziecka. W Stanach Zjednoczonych oraz w Unii Europejskiej producenci gier stosują oznakowania gier na pudełkach. W wielu sklepach znajdują się stosowne plakaty wyjaśniające znaczenie znaków ostrzegawczych. Produkty uznane za brutalne nie są sprzedawane osobom, które mają poniżej 18 lat, a produkcje skrajnie brutalne są zupełnie wycofywane ze sprzedaży. W Polsce można zatem kupić gry, które w innych krajach są zakazane.¹⁷

W takiej sytuacji szczególnie rodzice i wychowawcy powinni być dobrze zorientowani w zakresie oddziaływania gier komputerowych oraz rodzajów gier dostępnych obecnie na rynku. Tylko wówczas mogą świadomie czuwać nad kierunkiem rozwoju dzieci, a przede wszystkim uczyć je rozsądnego i krytycznego korzystania z gier komputerowych od samego początku.

Rodzina wobec edukacji medialnej

Problemy, które zostały przedstawione w pierwszej części mojego referatu wskazują na potrzebę wychowania dzieci i młodzieży do odpowiedzialnego korzystania z komputera. Zadanie to spoczywa na wszystkich dorosłych, ale szczególna i nie do zastąpienia jest tu rola rodziców i środowiska rodzinnego.

¹⁶ zob. Gebreselassie J., Lubczyńska A., *Terapia dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych – tradycyjne czy nowoczesne metody pracy*, s. 65-72; Kaczorowska – Bray K., Miklaszewska A., *Wykorzystanie programów komputerowych w terapii logopedycznej dzieci upośledzonych umysłowo w stopniu lekkim i umiarkowanym*, s.79-86; *Wykorzystanie komputera i programów multimedialnych w edukacji muzycznej dziecka*, s. 187 –198 w: Juszczak S., Polewczyk I. (red.), *Media wobec wielorakich potrzeb dziecka*, Toruń 2005

¹⁷ Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*, Warszawa 2000, s. 149-160

Coraz częściej mówi się o „mediatyzacji” wychowania rodzinnego, ponieważ przebywanie z mediami wypełnia w znacznym stopniu czas wolny członkom rodziny. Szczególnie niebezpieczne w wychowaniu rodzinnym wydaje się być traktowanie komputera jako „elektronicznej niańki: - rodzice w ten sposób wyrzekają się najważniejszej roli, jaką mają do spełnienia – wychowawców własnych dzieci. Zjawisko to występuje częściej w tych rodzinach, w których rodzice mają mało czasu, ponieważ są zajęci pracą zawodową i przebywają wiele godzin poza domem.

Rodzice powinni uświadomić sobie, że dłuższe przebywanie dzieci w nierzeczywistym świecie gier może być poważnym zagrożeniem dla prawidłowego rozwoju ich osobowości. Dziecko potrzebuje kontaktu z rzeczywistością, należy tu podkreślić prawdziwą rzeczywistość. Rodzice powinni przede wszystkim mieć świadomość, że ich dzieci najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia, życzliwej troski i zainteresowania z ich strony, aby być szczęśliwymi. I jest to chyba jedyny sposób na uchronienie dziecka przed niekorzystnym wpływem gier komputerowych.

Nieracjonalne korzystanie z mediów elektronicznych przez domowników redukuje czas poświęcony na rozmowy, opowiadanie dzieciom bajek, informowanie ich o różnych ważnych sprawach, czytanie książek. Media stają się w ten sposób „elektronicznym gawędziarzem” gazetą, książką obrazkową, grą dydaktyczną. Taka sytuacja wydaje się być niezwykle groźna dla kontaktów emocjonalnych między rodzicami a dzieckiem, kontaktów społecznych oraz normalnego funkcjonowania wychowawczego.

Media elektroniczne wyręczają również rodziców w przekazywaniu swoim dzieciom wiedzy o świecie, określonych norm moralno-społecznych, wartości humanistycznych, wzorów zachowań. Zastępują one także w wielu rodzinach tradycyjne formy wypoczyniania w domu i poza domem, uwalniając rodziców od konieczności organizowania wspólnego czasu wolnego.¹⁸

Jak wynika z pierwszej części referatu media elektroniczne mogą prowadzić też do uzależnienia. Dzieje się to wtedy jeżeli pozwala się dzieciom i młodzieży na korzystanie bez kontroli i nie rozmawia się z nimi na temat zagrożeń, przebiegu uzależnień i konsekwencji zbyt częstego korzystania z komputera. Warto dodać że uzależnienie będzie postępowało bardzo powoli i trudno będzie zauważyć objawy tym bardziej, że sam uzależniony nie zdaje sobie sprawy z choroby.

¹⁸ Izdebska J., *Media elektroniczne a proces wychowania w rodzinie. Wyzwania dla edukacji medialnej*. s. 142; w: Dyczewski L.(red.), *Rodzina, dziecko, media*, Lublin 2005

W tej sytuacji rodzice powinni zadbać o to, aby w życiu dziecka nie istniał tylko komputer, ale należy dbać również o rozwój innych zainteresowań i dążyć do równowagi w rozwoju dziecka. Rodzice muszą umieć też rozpoznawać objawy uzależnienia. Dlatego podam kilka wskaźników mówiących o nim. Oto one:

1. Granie w gry komputerowe staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka.
2. Dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnuje z dotychczasowych aktywności (spotkania z rodziną i rówieśnikami, nauki).
3. Występują u dziecka objawy abstynencyjne - zaprzestanie grania w gry komputerowe powoduje pojawienie się u graczy nieprzyjemnego samopoczucia, rozdrażnienia, a nawet niekontrolowanej agresji.
4. Dochodzi często do konfliktu - dziecko z powodu zaangażowania się w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej z rodzicami.
5. Następują częste zmiany nastroju u dziecka - przeżywanie albo dobrego nastroju i samopoczucia, albo też poczucie odrętwienia, niemocy.
6. Nawroty do uzależniających czynności - po okresie samokontroli, a nawet zupełnego zaprzestania zabawy grami komputerowymi pojawiają się powroty do wcześniejszego patologicznego korzystania z gier¹⁹

Obecnie pragnę teraz przedstawić wskazówki dla rodziców, które pozwolą im, moim zdaniem, skutecznie wychowywać do korzystania z mediów elektronicznych. Wskazówki te byłyby następujące:

1. Rodzice powinni porozmawiać z dziećmi i ustalić zasady korzystania z komputera, oraz umieścić go we wspólnym miejscu, nie w pokoju dziecka, ponieważ rodzic ma prawo wiedzieć w jaki sposób dziecko wykorzystuje komputer. Konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki a potem komputer.
2. Rodzice powinni interesować się tym co dziecko robi przy komputerze. Wielu rodziców wychodzi z założenia, że jeśli dziecko nie wałęsa się po ulicach, tylko siedzi w domu, to już wszystko jest dobrze. Dzieci siedzą godzinami przed komputerem, a rodzice nawet nie mają pojęcia, co one robią. Jeśli chcemy chronić swoje dziecko, interesujemy się tym, co ono robi, z jakich programów i gier komputerowych korzysta. Dlatego rozmawiajmy z dzieckiem o tym, co ono robi, w jakie gry gra.

¹⁹ Griffiths M., *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom?*, Nowiny Psychologiczne 1995 nr 4, s. 35-49; *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańsk 2004, s.28-29

3. Rodzice powinni uczyć dzieci krytycznego wybierania gier komputerowych i racjonalnego korzystania z tej formy rozrywki. Warto poświęcić więcej czasu w rodzinie na wspólną rozmowę, o grach komputerowych. Ważne jest, aby dziecko potrafiło dostrzegać zarówno zalety, jak i wady danej gry oraz analizować własne reakcje emocjonalne podczas zabawy grami (np. lęk, agresja). Należy rozmawiać z dziećmi o wpływie gier zawierających przemoc na ich psychikę. Rodzice powinni wzbudzać w dzieciach motywację do poszukiwania gier zawierających treści konstruktywne. Należy również proponować im gry edukacyjne, logiczne, encyklopedie i programy do interaktywnej nauki języków obcych itd.
4. Rodzice powinni wspólnie z dziećmi ustalić zasady, z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które z gier są dla nich niedozwolone i dlaczego. Trzeba podkreślić, że sam zakaz nie wystarczy. Dziecko powinno korzystać z gier komputerowych tylko wówczas, gdy rodzice są w domu. Należy stosować zasadę, aby dziecko zawsze pytało rodziców o pozwolenie korzystania z gier komputerowych.
5. Rodzice powinni kontrolować i ograniczać czas korzystania dzieci z mediów elektronicznych oraz uczyć samokontroli w tym zakresie. Należy ustalić reguły korzystania z mediów domowych. Powinno to polegać między innymi na planowaniu i programowaniu: ile czasu mogą poświęcić komputerowi i grom. Szkoccy badacze określili np. normy bezpiecznego posługiwania się komputerem i tak: do 12 r. ż. nie należy używać go dłużej niż jedną godzinę dziennie, między 12 a 16 r. ż. można korzystać z komputera najwyżej 2 godziny. Dzieci powinny także robić w trakcie pracy z komputerem przerwy, przynajmniej co pół godziny.
6. Rodzice powinni dawać dzieciom i młodzieży dobry przykład swym rozważnym i wybiórczym korzystaniem z różnych mediów elektronicznych. Należy pokazywać inne niż media elektroniczne, formy spędzania czasu wolnego. Rodzice powinni więcej czasu spędzać z dzieckiem oraz częściej zapraszać do domu koleżanki i kolegów dziecka
7. Rodzice powinni w razie potrzeby szukać pomocy i rady specjalistów. Jeżeli zachowanie dzieci budzi nasze wątpliwości, być może dostrzegamy elementy uzależnienia, to najlepiej szukać pomocy u specjalisty.²⁰

Nauczenie dzieci i młodzieży rozsądnego korzystania z komputera i gier komputerowych, a także zapobieganie opisywanym wcześniej uzależnieniom w tej dziedzinie staje się jednym

²⁰ Ulfik- Jaworska I, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005, s.228-229; *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* Wychowawca 2002 nr 1, s. 12-15

z najważniejszych obecnie zadań wychowawczych w rodzinie. Dlatego potrzebna jest edukacja medialna rodziny, która mogłaby odbywać się w postaci specjalnych kursów dla rodziców, a nawet dziadków. Prowadzona byłaby przez szkoły i różne stowarzyszenia edukacyjne. Kursy te powinny odbywać się z całą rodziną i obejmować rozwijanie postaw aktywnego i krytycznego odbioru treści medialnych, selektywnego wyboru określonych programów, kształtowania świadomości, niebezpieczeństw, jakie niosą media. Pozwoliłyby one na zafunkcjonowanie mediów elektronicznych w roli czynnika integrującego, a nie dezintegrującego życie rodzinne.

Na koniec warto dodać, że problem mediów w rodzinie powinien stać się ważny dla różnych instytucji społecznych np. uczelni wyższych, Kościoła a nawet odpowiedzialnych za politykę parorodzinną władz państwowych, dzięki temu być może mogłyby spełnić się słowa Ojca Świętego Jana Pawła II „Oby rodziny zawsze mogły znajdować w mediach oparcie, źródło otuchy i inspiracji w trudzie budowania wspólnoty życia i miłości, wpajania młodzieży zdrowych wartości moralnych, krzewienia kultury solidarności, wolności i pokoju.”²¹

²¹ *Media w rodzinie: ryzyko i bogactwo*. Orędzie Papieża Jana Pawła II na XXXVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2004 r. <http://jpii.niedziela.pl/dp.php?doc=dporedz04.xml> (3 12 2005) ;