

**Mariusz Jędrzejko**

**Mazowieckie Centrum Profilaktyki Uzależnień, Warszawa**

**Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego, Warszawa**

## **Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)**

„Ten, który walczy z potworami  
winien uważać, aby nie stać się jednym z nich”  
Friedrich Nietzsche (Wstęp do gry „Baldur’s Gate”)

### **Wprowadzenie**

Gry komputerowe stają się dla młodego pokolenia (zwłaszcza w odniesieniu do gimnazjalistów) zasadniczym sposobem rozrywki. Liczne badania wskazują na zwiększanie się czasu, jaki dzieci poświęcają na przebywanie przed komputerem, zwłaszcza zaś na granie w gry komputerowe. Wśród najbardziej preferowanych gier występuje duża liczba takich, w których scenariusz oparty jest na walce i zabijaniu, a pokonanie przeciwnika jest warunkiem wejścia na jej kolejny etap. W „klasycznej” grze komputerowej dochodzi do większej liczby aktów agresji, przemocy i zbrodni, niż w kultowych filmach akcji. Sprzedaż takich gier wzrasta o 10-15% rocznie. Rodzą się zatem pedagogiczne i psychologiczne pytania: czy tak długie uczestniczenie w wirtualnych zachowaniach agresywnych może wywoływać skutki dla realnego społecznego funkcjonowania? (Czy codzienne wirtualne zabijanie i zabawa w zabójcę niesie niebezpieczeństwa realne? Autor od 2004 roku prowadzi badania nad tym zjawiskiem, a od 2008 pracuje z dziećmi uzależnionymi (czy jak chcą inni – nałogowymi) od komputerowych gier akcji<sup>1</sup>.

### **Dziecko w świecie nowych technologii**

Nowe informacyjno-edukacyjne i rozrywkowe technologie elektroniczne, określane często jako hipermedia, mają coraz większy wpływ na nasze życie. W wielu sytuacjach funkcjonowanie bez nich jest wręcz niemożliwe. W sondażu społecznym przeprowadzonym w 2010 roku<sup>2</sup> wykazano, że w średnim warszawskim domu jest

<sup>1</sup> Trwa spór o to czy zjawisko infoholizmu jest uzależnieniem czy nałogiem.

<sup>2</sup> M. Jędrzejko, A. Taper (red.), *Nowe multimedia w warszawskich i mazowieckich domach*, Mazowieckie Centrum Profilaktyki Uzależnień, Warszawa 2010.

16 urządzeń elektronicznych, a w domach mazowieckich 11. Równolegle zwiększa się liczba czasu, jaki przeciętny Mazowszanin poświęca na życie przed „ekranem”. Nieprzypadkowo też mówimy o pokoleniu trzech ekranów: telewizora, komputera, telefonu komórkowego.

Tab. 1. Urządzenia multimedialne w domach respondentów (Warszawa, północne Mazowsze) – zmiany w latach 2004-2010<sup>3</sup>.

	Warszawa			Warszawa		
	2004	2007	2010	2004	2007	2010
Czy posiadają Państwo komputer?	37%	92%	93%	27%	48%	69%
Czy posiadają Państwo Internet?	18%	59%	77%	6%	29%	41%
Czy grają Państwo w komputerowe gry akcji?	12%	62%	69%	4%	42%	45%
Czy grają Państwo w sieciowe gry akcji?	6%	47%	49%	2%	18%	38%
Czy grają Państwo w gry, w których zabijani są ludzie (postaci)?	12%	86%	92%	6%	58%	67%

W ciągu trzech ostatnich dekad dokonano prawdziwej rewolucji technologicznej w multimedialności, co jest szczególnie widoczne w odniesieniu do urządzeń kierowanych do młodych ludzi (np. przejście od magnetofonu szpulowego do iPod'a czy od Commodore do iPada). Ostatnie dwie dekady przyniosły np. czterokrotną zmianę sposobu odtwarzania muzyki przez młodych ludzi oraz trzykrotną zmianę techniki zapisu obrazu. Wraz ze zmianą technologiczną nastąpiły zmiany mentalnościowe oraz obyczajowe. Jak zauważa Nowakowski, przeżycia telewizyjne bohaterów stają się substytutem kontaktu z bliźnimi, a dzięki telenowelom wiemy więcej o rodzinach Kiepskich i Złotopolskich niż własnych<sup>4</sup>. Młodzi ludzie częściej kontaktują się z rówieśnikami przez multimedia niż wychodzą na tradycyjne spotkanie przed blokiem. W sondażu społecznym przeprowadzonym przez studentów SGGW wśród warszawskich gimnazjalistów (2010) okazało się, iż przeciętny nastolatek wysyła miesięcznie ponad 300 sms-ów, a rekordziści czynią to ponad 2000 razy w miesiącu. Nieprzypadkowo multimedia stają się drugim co do ważności czynnikiem socjalizacji i wychowania (po rodzinie), a jak sygnalizuje część z badaczy (np. Bednarek<sup>5</sup>), w wielu przypadkach zdają się zastępować rodziców czy wychowawców.

Konsekwencje tych zmian są wielorakie. Przede wszystkim wskazać powinniśmy na malejącą rolę kontaktów opartych na bezpośrednich relacjach fizycznych (twarzą

<sup>3</sup> Populacja osób badanych łącznie to 1024 osoby w wieku 14-55 lat.

<sup>4</sup> P.T. Nowakowski, *Fast food dla mózgu, czyli telewizja i jej okolice*, Kraków 2002, s. 8.

<sup>5</sup> J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Warszawa 2002.

w twarz), na rzecz kontaktów pośrednich: słownych lub słowno-obrazowych. Nowe techniki kontaktu – mając wiele cech pozytywnych – stwarzają jednak liczne okazje do sztuczności, ukrywania zamiarów lub pokazywania zachowań sprzecznych. Taka sytuacja staje się polem do ujawniania się wielu zaburzeń np. cyberagresji. W badaniach towarzyszących mazowieckiej edycji programu „Zagrajmy o sukces” (wrzesień-grudzień 2010) ponad 70% gimnazjalistów stwierdziło, że doświadczyło agresywnych zachowań rówieśników przez multimedia, przy czym ponad połowa z tych przypadków nie ujawniała danych agresora.

Powyższe stwierdzenia nie zmerają do tezy o szkodliwości nowych technologii, lecz konieczności zadawania ważnych pedagogicznych pytań: jak modelować kontakt dziecka z multimediami; jak uczyć etyki zachowań cyberprzestrzennych; w jaki sposób zachować równowagę relacji cyberprzestrzennych i realnych.

Rys. 1. Tempo zmian technologicznych urządzeń odtwarzających muzykę i obraz



Jak podkreśla Bednarek, tempo zmian technologicznych w multimediami ulega gwałtownemu przyspieszeniu, a kolejne lata przyniosą najprawdopodobniej następną rewolucję technologiczną<sup>6</sup>. Jej zapowiedzią są iPad oraz najnowsza generacja telefonów komórkowych, które są urządzeniami multimedialnymi. Zauważa się przy tym, że o ile osoby starsze traktują urządzenia elektroniczne jako dobra użytkowe, to dzieci uważają je za konieczną część ich domowej i rówieśniczej rzeczywistości (ponad 89% gimnazjalistów i 43% uczniów szkół podstawowych nosi do szkoły telefon komórkowy).

<sup>6</sup> Tamże, s. 35 i następne.

Tab. 2. Odsetek uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych posiadających telefony komórkowe<sup>7</sup>.

	2004	2007	2010
Gimnazjaliści	28%	39%	95%
Uczniowie szkół podstawowych	7%	18%	59%

Z licznych badań wynika także, że dzieci i młodzież traktują media (zwłaszcza Internet) jako ważne, a często najważniejsze źródło wiedzy. W wymienionym wyżej badaniu mazowieckim 74% warszawskich i mazowieckich licealistów wskazało, że Internet jest ich podstawowym źródłem wiedzy, a ponad 38% przynosi z Internetu opracowania i przedstawia je w szkole jako własne. Z kolei badania prowadzone w różnych ośrodkach akademickich wskazują na rosnącą rolę multimediów w życiu dziecka i młodego pokolenia. Na tej płaszczyźnie coraz częściej pojawiają się problemy wychowawcze oraz zachowania określane przez jednych jako uzależnienie (Young, Guerreschi), przez innych jako nałóg (Habrak). Coraz częściej też zachowania z sieci medialnych przenoszone są do realnego życia, bądź też realne życie przenoszone jest do cyberprzestrzeni (np. *Second Life*).

## Medialne wzorce agresji

Media stają się także przestrzenią powszechnego kontaktu z agresją i przemocą. Ten częsty kontakt prowadzi do kształtowania się określonych zachowań oraz socjalizowania się w „kulturze przemocy”. Towarzyszy temu wiele innych zjawisk, w tym istotne dla prezentowanego tutaj problemu zjawisko desensytyzacji (o czym szerzej w dalszej części artykułu). Jak dowiedli tego P.G. Zimbardo i F.L. Ruch, widzowie pod wpływem częstego oglądania scen agresji i przemocy, stają się przekonani o ich normalności i przestają na nie reagować<sup>8</sup>.

Przedmiotem artykułu są współczesne gry komputerowe i sieciowe, w których gracz występuje w roli zabijającego (np. pod postacią wodza, króla, snajpera, dowódcy czy mafioso). Nie ulega wątpliwości, że gry są częścią współczesnego świata mediów, te zaś odgrywają coraz istotniejszą rolę w życiu człowieka. Są już nie tylko sposobem zdobywania i przekazu informacji, odpoczynku i rozrywki, lecz coraz częściej sposobem spędzania czasu wolnego, a dla pewnej grupy (rosnącej) – wręcz życia. Wypełniają przestrzeń aktywności zawodowej, czasu wolnego i coraz częściej zastępują osobiste kontakty międzyludzkie. Przeprowadzone w trakcie badań rozgraniczenie na gry sieciowe i komputerowe nie jest przypadkowe. O ile w grach komputerowych gracz wciela się w rolę jednego z bohaterów i walczy z fikcyjnymi postaciami,

<sup>7</sup> Źródło: Mazowieckie Centrum Profilaktyki Uzależnień – badanie longitudinalne „Dzieci w wielkim świecie” (2004-2014). Badanie zostało zainicjowane w 2004 roku w Wyższej Szkole Humanistycznej im. A. Gieysztora w Pułtusku, a obecnie jest kontynuowane przez MCPU i SGGW.

<sup>8</sup> P.G. Zimbardo, F.L. Ruch, *Psychologia i życie*, Warszawa 1996, s. 591.

o tyle w grach sieciowych jego przeciwnikiem (pod postacią bohatera) jest konkretny człowiek znajdujący się na drugim końcu sieci. Oba typy gier są szkołą coraz bardziej wymyślnego zabijania. Przy czym pierwszą – i wydaje się, że zasadniczą – różnicą pomiędzy dwoma typami gier jest status uczestnika. W grach komputerowych gracz ma za swojego przeciwnika postacie ze świata fantasy. Jeśli nawet występuje w roli bohatera gry, to zakres reakcji ze strony potencjalnych przeciwników jest ograniczony do zasobów zgromadzonych w konkretnej grze oraz technicznych możliwości komputera. Po pewnym czasie gracz jest w stanie przewidzieć ruchy przeciwnika oraz kontrolować przebieg gry. Zupełnie odmienną sytuację mamy w grach sieciowych, gdzie walka prowadzona w tego typu grach, choć odbywa się w przestrzeni wirtualnej, gromadzi na przeciwległych stanowiskach konkretnych ludzi. Wykorzystują oni zasoby „mocy” programu i swojego komputera oraz własną inwencję, która jest nieograniczona, a często ma decydujące znaczenie w „zadawaniu bólu”. W grach sieciowych człowiek walczy z człowiekiem, a sukcesem jest zabicie (pokonanie) realnego przeciwnika. Uruchamiają się tutaj odmiennie mechanizmy przeżywania i reakcji psychicznych. Używając języka młodzieżowego „w sieci jest więcej adrenaliny” (Tomek, lat 16). Cechą wielu gier sieciowych jest także udostępnianie pierwszego poziomu za darmo, a przejście do kolejnego wymaga zakupienia specjalnego pakietu poszerzającego.

Analiza treści gier pozwala na sformułowanie ich specyficznych cech<sup>9</sup>:

- aktywne uczestnictwo w grze komputerowej – gracz nie tylko ogląda przemoc, ale poprzez prowadzenie swojego bohatera sam jej dokonuje;
- koncentracja na grze – gracz całkowicie angażuje się w wirtualny świat, przez co zaczyna on odgrywać coraz większą rolę w jego życiu;
- nieograniczone powtarzanie gry – pozwalające na szybkie przyzwyczajenie się do udziału w spektaklu przemocy (przemoc staje się czymś normalnym i nie wzbudzaającym emocji);
- kojarzenie przemocy z nagrodą – zadawanie śmierci jest najskuteczniejszym sposobem osiągnięcia sukcesu. Agresja i destrukcja są nagradzane, a przemoc sprzyja awansowi (zło jako skuteczny sposób osiągnięcia celów zawodowych);
- brak konsekwencji czynów popełnianych wirtualnie w realnej rzeczywistości (kradzież nie jest przestępstwem, zabójstwo nie jest czynem karalnym, włamanie nie wywołuje reakcji prawnych).

Badania stanowiące podstawę prezentowanego materiału oparte zostały na dwóch hipotezach. W pierwszej przyjęto, że nowe gry komputerowe i sieciowe zawierają więcej agresji niż współczesne filmy akcji, tak w ujęciu całościowym, jak i najbardziej dynamicznych scen. Dokonano następującego porównania filmów i gier:

- filmy akcji: *Leon zawodowiec*, *Ocean's eleven*, *Szklana pułapka cz. 1 i 2*, *Liberator*, *Rocky*, *Wejście smoka*, *Piła cz. 3 i 4*;
- gry: *GTA*, *Hitman*, *Postal*, *Doom*, *Wiedźmin*, *F.E.A.R.*, *Soldier of Fortune*, *Left 4 Dead*.

<sup>3</sup> I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca” 2002, nr 1.

W hipotezie drugiej założono, że na uczestnikach tego typu gier można zweryfikować zasadnicze założenia teorii odczulania (wielokrotne doświadczanie bodźców agresywnych w mediach zwiększa tolerancję na agresję i przemoc) oraz teorii uczenia się (obserwowanie negatywnych zachowań, które są nagradzane, zwiększa prawdopodobieństwo przyswojenia i wyuczenia takiego zachowania).

Gry komputerowe i sieciowe są jednym z najczęściej wskazywanych sposobów dziecięco-młodzieżowej rozrywki, zwłaszcza w dni wolne. Odsetek gimnazjalistów (chłopców) grających w takie gry przekracza 78%, a wśród uczniów szkół podstawowych jest bliski 60%. Ponad połowa respondentów przynajmniej jeden raz grała w gry, w których zabijani są policjanci (dane z 2010 r.). Tak wysokie wskazanie na poziomie gimnazjalistów należałoby wiązać z widocznym wzrostem agresji chłopców w tej grupie wiekowej, jako bezpośrednie działanie znanych z psychologii mechanizmów ZNIECZULENIA – ODCZULANIA i UCZENIA SIĘ. Warto dodać, że ponad 32% badanych uczniów gimnazjalistów i licealistów posiadało w swoich zasobach gry zawierające mocne sceny erotyczne.

Ponad 29% respondentów stwierdziło, że w swoich zasobach posiada co najmniej 5 gier, w których są zabijane postaci, a 34%, że ma ich więcej niż 5. Interesujący jest fakt, iż dzieci wymieniając okoliczności, w jakich otrzymały takie gry, wskazywały w kolejności (od największego) na następujące: prezent gwiazdkowy, prezent urodzinowy lub imieninowy, za dobre sprawowanie lub wyniki w nauce. Niemal co dziesiąte dziecko otrzymało takie gry jako prezent z okazji I Komunii Świętej! Na pytanie „Czy Twoi rodzice znali treść takiej gry przed zakupem?” ponad 82% dzieci zadeklarowało, że nie. Respondenci deklarują również, że 66% ich rodziców nie interesuje się tym, w jakie gry oni grają, a 34%, że nigdy nie zdarzyło się, aby któryś z rodziców chciał przejrzeć ich zasoby gier komputerowych lub sieciowych. Około 12% dzieci ze szkół podstawowych i gimnazjalnych gra w gry sieciowe, gdzie „przeciwnikiem” jest inny internauta. Najliczniejszą grupę tych graczy stanowią gimnazjaliści, najmniej liczną uczniowie szkół średnich.

W badanej populacji niemal 64% graczy komputerowych (w ciągu dwóch lat wzrost wynosi 14%) spędza na graniu więcej niż 5 godzin w tygodniu, a blisko 23% więcej niż 10 godzin w tygodniu. Wśród gier wskazanych przez respondentów wytypowano 10 najpopularniejszych i dokonano analizy ich treści. Polegała ona na przetestowaniu gier przez 20 losowo wybranych testerów. Test był prowadzony w cyklu 1-1,5 godzinnym, a więc odpowiadającym cyklowi gry. W wyniku uśrednienia otrzymano następujące wyniki:

- w ciągu jednej godziny gry komputerowej lub sieciowej ginie średnio 70-80 postaci, w tym niemal połowę stanowią kobiety lub osoby (postaci) młode wiekiem;
- w ciągu jednej godziny gry dochodzi do ponad 100 ataków fizycznych i aktów przemocy;
- w skrajnych przypadkach (tzn. dla bardzo doświadczonych graczy) liczba ofiar (zabitych – wyeliminowanych) może przekroczyć 500;

- w grach komputerowych zaobserwowano częste słowne zachowania agresywne – uśredniony gracz używa w jednym cyklu gry ponad 30 niecenzuralnych wyrazów.

W trakcie „walki” gracze używają co najmniej kilkunastu, a często ponad dwudziestu narzędzi walki (zbrodni), w tym – broń krótką i długą, piły mechaniczne, samochody, paralizatory, tasaki, kije bejsbolowe, noże, narzędzia gospodarskie (łopaty, widły, młotki, topory, siekiery), łuki i kusze, broń fantasy, broń ciężką (czołgi). W trzech z wytypowanych gier obiektami ataków byli policjanci lub inni obrońcy prawa. Interesujące jest, że w porównaniu z klasycznymi filmami akcji, a często nawet horrorami, w grach komputerowych i sieciowych występuje dużo więcej sytuacji, w których unicestwia się przeciwnika, jak i większa różnorodność stosowanych środków walki-zabijania.

Rys. 3. Środki i techniki zabijania w grach komputerowych i sieciowych

Środki i techniki zabijania – niszczenia w najpopularniejszych grach komputerowych oraz sieciowych

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• rewolwer, pistolet, pistolet maszynowy, karabin, strzelba myśliwska, strzelba policyjna</li><li>• piła spalinowa, urządzenia budowlane i techniczne</li><li>• nóż, tasak, przybory kuchenne</li><li>• siekiera, miecz, dzida, łuk, halabarda, kusza, narzędzia tortur</li><li>• pojazdy mechaniczne, samolot, śmigłowiec, czołg i inne wozy bojowe, kombajn, prasa</li><li>• łopata, widły, narzędzia rolnicze</li><li>• gaśnica,</li><li>• kij bejsbolowy</li><li>• drapieżne i jadowite zwierzęta</li><li>• stwory SF</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• wieszanie, duszenie (samodzielne, poprzez zamknięcie np. w trumnie), topienie, rozszarpywanie, miażdżenie, podpalanie, rozrywanie, topienie, wrzucanie na pożarcie, strzelanie, torturowanie, cięcie, mielenie, ścinanie, zrzucanie z wysokości, wrzucanie pod pojazdy, wysadzanie w powietrze</li></ul> |
|---|--|

Niezwykle ważnym, z pedagogicznego punktu widzenia, problemem są gry sieciowe, w których występuje naprzeciwko siebie co najmniej dwóch, a często wielu graczy. Najpopularniejszymi grami tego typu okazały się *Tibia* i *World of Warcraft*, *Lineage II*<sup>10</sup>. Uczestniczy w niej ponad 24% badanych, przy czym najwyższy odsetek uczestników dotyczy chłopców – uczniów szkół gimnazjalnych oraz osób powyżej 20 roku życia. Interesujący jest fakt, że w świecie gier sieciowych coraz częściej rywalizują ze sobą osoby dorosłe i nieletnie.

W tym kontekście zasadnym jest szersze podjęcie problemu agresji i ukazanie kilku jej źródeł związanych z przekazem medialnym adresowanym do dzieci i młodzieży.

<sup>10</sup> Interesującą analizę tych gier prezentuje A. Taper w pracy *Gry komputerowe i sieciowe*, Fundacja Pedagogium, Warszawa 2010.

## Konsekwencje wirtualnej agresji

Nie ulega wątpliwości, że współczesne czasy są pełne agresji. Dostrzegamy ją w bezpośrednich relacjach interpersonalnych, jak i przekazie medialnym. Przejawia się ona w takich postawach jak zemsta, poniżenie, dezawuowanie, stygmatyzowanie. Mamy do czynienia z agresją słowną, fizyczną, zjawiskami agresji w relacjach rówieśniczych, działaniami przestępców, przemocą w relacjach pracowniczych, jak i z aktami agresji i przemocy w mediach – począwszy od filmów rysunkowych dla dzieci przez filmy kinowe, telewizję, dysputy polityków, oferty porno po czasopisma. Zauważmy w tym miejscu, że przejawy masowych wręcz zachowań agresywnych przestały dotyczyć obszarów patologicznych i niższych warstw społecznych (vide: teoria anomii Roberta Mertona). Dostrzegamy je coraz częściej w relacjach z bieżącego życia politycznego, działaniach funkcjonariuszy publicznych, relacjach pracowniczych, rówieśniczych oraz w szkołach.

W świetle najnowszych badań największą rolę przypisuje się rozwojowi agresji poprzez jej obserwowanie (uczenie się poprzez modelowanie). Amerykańscy naukowcy stwierdzili jednoznacznie, że oglądanie przemocy w telewizji zachęca do jej stosowania w życiu. Zespół naukowców z Instytutu Psychiatrycznego Stanu Nowy Jork oraz Uniwersytetu Columbia opublikował raport z badań przeprowadzonych w latach 1975–2000. Okazało się, że

„[...] telewizja działa jak bomba z opóźnionym zapłonem – to nie jest tak, że nastolatek pod wpływem programu telewizyjnego zaczyna rozrabiać w szkole. To jest raczej tak, że u 14-lątka częste oglądanie telewizji powoduje istotny wzrost prawdopodobieństwa wejścia w konflikt z prawem w wieku 20 lat”<sup>11</sup>.

Do podobnych wniosków dochodzą polscy badacze:

„[...] telewizja, chcąc zwiększyć atrakcyjność i popularność, coraz częściej stara się pokazywać wydarzenia wstrząsające i niezwykle nasycone scenami przemocy. Wielokrotne oglądanie scen przedstawiających walkę, okrucieństwo, brutalność, wywołuje początkowo u widza silne pobudzenie emocjonalne, które z czasem staje się coraz bardziej obojętne”<sup>12</sup>.

Nie ulega wątpliwości, że świat medialny nie jest dosłownym ani dokładnym odwzorowaniem świata rzeczywistego. Proporcje poszczególnych zjawisk, problemów, zagrożeń, jakie obserwujemy w mediach elektronicznych, w żadnym stopniu nie mają się do rzeczywistego poziomu problemów, z którymi spotyka się człowiek. Jednak to właśnie przekaz medialny konstruuje nasz stosunek do wielu problemów współczesnego życia. Należy zwrócić uwagę na jeszcze jeden istotny fakt.

---

<sup>11</sup> Podaję za: M. Bójko, *Przemoc w TV, przemoc w życiu. Bomba z opóźnionym zapłonem*, „Gazeta Wyborcza” nr 75 2002.

<sup>12</sup> B. Wlażlik, *Negatywne wzorce zachowań*, „Edukacja i Dialog” 5/2000, s. 46.



Współczesne media silnie kreują określony styl zachowania, postępowania, wzorce kariery życiowej jak i stosunku do innych ludzi. Starają się odpowiedzieć na niezwykle ważne pytanie dotyczące sensu bytu. W perspektywie wielkiego przekazu medialnego ten sens jest często sprowadzany do konsumpcji, a właściwie kultury konsumpcji. Jest ona coraz bardziej jednorodna, coraz mniej zróżnicowana, minimalizująca indywidualność (zwłaszcza osobowości). Wydaje się, że dla krytycznej oceny takiego przekazu medialnego i takiej kultury zastosowanie ma refleksja M. A. Krąpca o zagrożeniach współczesnego świata dla osoby ludzkiej, zwłaszcza kształtowania się bytu osobowego młodego człowieka<sup>13</sup>.

Młodzi ludzie zafascynowani światem reklam i światem nierzeczywistym przestają dostrzegać, że urządzenia medialne i relacje w cyberprzestrzeni zaczynają dominować w życiu. Z jednej strony posiadają coraz więcej urządzeń medialnych, z drugiej zaś strony poświęcają coraz więcej czasu na „życie w cyberprzestrzeni”. Można mówić nie tylko o zwiększeniu dostępu ludzi do współczesnych multimedii, ale także do tych sfer, które mogą wywoływać niebezpieczne konsekwencje w zachowaniach człowieka. Na szczególne podkreślenie zasługują sygnalizowane wcześniej zmiany ilości czasu poświęcanego przez respondentów na grach komputerowych i grach sieciowych.

W toku badań poddano także merytorycznemu przeglądowi 5 najpopularniejszych gier akcji (komputerowych i sieciowych) i w ich perspektywie deklarowane zachowania respondentów. Analiza tych gier pozwoliła na skonstruowanie sytuacji, mechanizmów, akcji, zachowań w jakich przebywają ich uczestnicy. Można je ująć następująco:

Tab. 3 Zachowania agresywne respondentów a czas spędzany na grach komputerowych

	Nie gram w takie gry	Gram więcej niż 10 godzin tygodniowo	Gram 6-10 godzin tygodniowo	Gram 1-5 godzin tygodniowo
Czy brałeś udział w bójce w ciągu ostatniego miesiąca?	5%	28%	21%	10%
Czy zdarza Ci się odzywać niegrzecznie do nauczyciela?	6%	43%	31%	16%
Czy zdarza Ci się odzywać niegrzecznie do rówieśników?	11%	67%	59%	32%
Czy w ciągu ostatniego roku uderzyłeś osobę młodszą od siebie?	6%	43%	29%	27%

Powyższe zestawienie wskazuje jednoznacznie na występowanie związku między zachowaniami agresywnymi a graniem w tzw. „gry przemocowe”:

- gracze sieciowi deklarują częstsze zachowania agresywne od graczy w gry komputerowe, a obie grupy są zdecydowanie bardziej agresywne w relacjach

<sup>13</sup> M.A. Krąpiec, *Człowiek jako byt osobowy*, „Ethos” 2005, nr 1-2(69-70).

interpersonalnych niż uczniowie nie grający w tego typu gry. Im dłuższy czas spędzony w „sieci” tym więcej zachowań agresywnych.

W pogłębionym badaniu (wywiadach) uzyskano szereg innych ważnych informacji:

- gracze sieciowi i grający (w gry komputerowe) deklarują trzykrotnie więcej sytuacji, w których stosowali przemoc wobec innych osób; częściej od rówieśników używają słów wulgarnych;
- język graczy sieciowych jest bardzo podobny do języka występującego w grach;
- gracze komputerowi deklarują, że motorem napędowym sukcesu w życiu są: siła, pieniądze, przebojowość.

Wydaje się zatem zasadnym postawienie tezy, że kontakt z pełnymi przemocami komputerowymi sprzyja zachowaniom agresywnym. Wiąże się też z tym zjawisko desensytyzacji, które może wywoływać znieczulenie na bodźce, pożądane z punktu widzenia normalnych reakcji społecznych.

W toku badań ujawniły się także inne interesujące kwestie, warte dalszego opracowania. Po pierwsze, gracze komputerowi zaczynają tworzyć coraz silniejsze grupy subkulturowe młodzieżowe (z charakterystycznym językiem, zachowaniami, normami i zasadami). Po drugie, mamy do czynienia z siecią integracją grupową (np. WoW, tibiści), dostrzegamy odrębność języka w relacjach sieciowych i normalnego świata, jak i zmiany zachowań wobec świata zewnętrznego oraz kształtowanie się specyficznego systemu wartości. W co szóstej badanej grupie szkolnej wskazano, że funkcjonuje tam grupa graczy komputerowych o wyraźnie kształtującej się odrębności. Zauważono także, że podziały te mają związek ze statusem materialnym rodziców (odsetek aktywnych graczy sieciowych jest najwyższy w rodzinach o wysokim standardzie materialnym). Analiza takich grup pozwoliła na wydzielenie następujących cech „graczy w sieci”:

- osoby te uzyskują słabsze wyniki w nauce i częściej zgłaszają nieprzygotowanie do zajęć;
- częściej niż inni uczniowie ci spóźniają się do szkoły lub opuszczają zajęcia bez usprawiedliwienia;
- częściej są nieprzygotowani do zajęć;
- wykazują oznaki zmęczenia oraz zniecierpliwienia;
- mają tendencję do „prowadzenia dyskusji” z nauczycielami oraz przeszkadzania w prowadzeniu lekcji;
- mają mniejsze kontakty interpersonalne z innymi uczniami;
- zdecydowanie rzadziej angażują się w zajęcia pozalekcyjne oraz formy aktywności klasy;
- nauczyciele dostrzegają w ich ubiorze zewnętrznym specyficzne oznaki przynależności subkulturowej jak i formy zachowania (znaki, sposoby witania się, elementy ubioru).

Świat współczesnych gier komputerowych i sieciowych jest zdecydowanie brutalniejszy od rzeczywistości. Liczba zdarzeń negatywnych, sytuacji zagrożenia życia, agresji i przemocy, z jaką spotyka się (uczestniczy w nich) gracz jest niewspółmierna do realnych zagrożeń. Poniżej prezentujemy zestawienie cech szczególnych zaobserwowanych w grach sieciowych i komputerowych:

- w grach komputerowych nie przegrywa się, są tylko zwycięzcy. Jeśli przegrywasz, to znaczy, że za mało grasz;
- zabijanie w grach jest formą zabawy;
- wirtualny bohater nie ginie „naprawdę”, odradza się przy kolejnym „ENTER”; śmierć jest „umowna”, śmierć to forma zabawy;
- im bardziej jesteś brutalny, tym większa szansa na sukces, tym większa nagroda (np. ilość punktów);
- grę można modyfikować niemal w każdym wymiarze;
- główne hasło gry: walcz i zwyciężaj – często z dodatkiem: płać (przejście do kolejnego etapu wymaga dokupienia, poszerzenia gry);
- kobieta, dziecko, staruszka, kot, policjant, człowiek to tylko CEL;
- nie ma rzeczy niemożliwych (np. pokonanie zakrętu z prędkością 200 km/h);
- krew nie pachnie, rany nie bolą, bohater jest „odtwarzalny” i „plastyczny”;
- nie istnieje prawo – istnieje prawo silniejszego;
- wszystkie wartości i normy są relatywne;
- wszystko jest bronią;
- gracz jest bogiem-panem-władcą życia i śmierci;
- każdy może być bohaterem, najczęściej bohaterem negatywnym;
- nie istnieje strach.

W przeanalizowanych grach komputerowych i sieciowych nie występuje zjawisko rozrywki, rozumianej jako przestrzenie normalnej socjalizacji człowieka. Edukacja jest sprowadzona do uczenia się kolejnych sposobów eliminowania (najczęściej przez zabijanie) wroga. Walka z przeciwnikiem od prostych form walki fizycznej przechodzi na kolejne etapy niezwykle przemyślanej gry psychologicznej (gry sieciowe), w której bohater musi wykazać się wszelkimi talentami, aby... zabić przeciwnika. Gry tego typu rozwijają wyobraźnię, ale w kierunku poszerzenia bezwzględności, cynizmu, poczucia zemsty, narastania agresji. Świat gier jest całkowicie odmienny od świata realnego. W rzeczywistości normalnej dziecko nawet w wieloletniej perspektywie nie zetknie się z taką ilością przemocy i agresji, jaką spotka w ciągu kilkugodzinnego spektaklu przed komputerem.

## **Wnioski i konkluzje pedagogiczne**

Dorobek współczesnej psychologii i pedagogiki jednoznacznie potwierdza, że obcowanie z agresją i przemocą sprzyja przyjmowaniu takich wzorców zachowania. Dowiedziono, że dzieci wychowywane w obszarach, gdzie obecna jest przemoc,

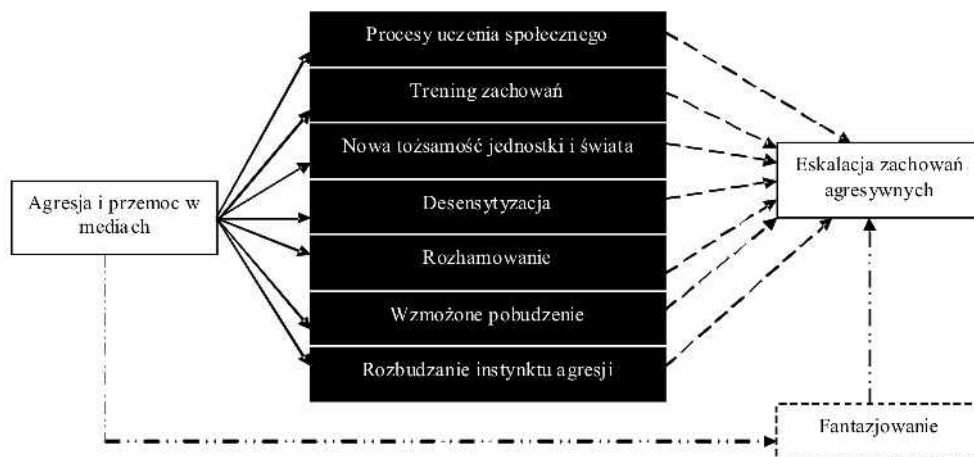
traktują tego typu zachowania jako „naturalne” i częściej stosują siłę fizyczną dla rozwiązywania problemów i osiągnięcia celów. L. Berkowitz twierdzi, że

agresywne zachowanie się dzieci, jak w ogóle ludzi, jest wypadkową wpływów genetycznych i środowiskowych, przy czym największe znaczenie przypada uczeniu się agresywnych zachowań, a (...) wpływy środowiskowe mogą wzmacniać biologicznie uwarunkowane tendencje do agresji, lub je osłabiać<sup>14</sup>.

Media stały się obecnie najsilniejszym czynnikiem środowiskowym. Przytoczmy na zakończenie opinię badaczy tej problematyki: zachowania agresywne coraz częściej występujące u młodzieży oraz dzieci – także w wieku przedszkolnym, bywają niejednokrotnie następstwem oddziaływania określonych modeli, którymi mogą być np. rodzice, bohaterowie filmów, gier komputerowych i książek, a zjawisko przemocy „jest jednym z mechanizmów regulujących stosunki międzyludzkie w takich grupach społecznych jak rodzina, klasa szkolna czy grupa rówieśnicza”<sup>15</sup>.

Prezentowane powyżej dane są fragmentem szerszej analizy. Dają one podstawy do stwierdzenia zależności eskalacji przemocy młodych ludzi w realnym życiu od natężenia i kontaktu z wyemitowanym komputerowym przekazem agresywnym. Problem ten jest przedmiotem licznych analiz z perspektywy teoretycznej i eksperymentalnej, np. wyróżnia się szereg psychologicznych, pedagogicznych oraz socjologicznych mechanizmów pośredniczących, które wyjaśniają agresjogenną influencję massmediów (przedstawione na schemacie poniżej).

Rys. 2. Mechanizmy pośredniczące w powstawaniu zachowań agresywnych w skutek kontaktu z mediami



<sup>14</sup> Za: M. Bińczycka - Anholcer (red.), *Agresja i przemoc a zdrowie psychiczne*, Warszawa-Poznań 2001, s. 49.

<sup>15</sup> J. Kuźma, Z. Szarota (red.), *Agresja i przemoc we współczesnym świecie*, T. I, Kraków 1998, s. 140.

Najbardziej znaną próbą teoretycznego ujęcia zjawiska jest teoria społecznego uczenia. Proces uczenia się zachowań agresywnych i antyspołecznych przebiega dwutorowo:

- poprzez modelowanie;
- poprzez warunkowanie sprawcze.

Omawiane w artykule gry dostarczają odbiorcy szerokiego repertuaru wzorów negatywnych zachowań, często poszerzając świadomość odbiorców o nieznaną dotąd, wyrafinowane, wymyślne techniki znęcania się, poniżania, nierzadko sadyzmu i zadawania bólu (uczą także ich popełniania bez pozostawienia śladów). Jeśli przy tym bohater pozostaje w oczach gracza atrakcyjny fizycznie oraz lubiany (efekt „Janosika” polega na obdarzaniu sympatią bohatera, który jest dystrybutorem sprawiedliwości, serwuje innym przemoc jako odpłatę za wyrządzone zło), wówczas staje się autorytetem i wzorem do naśladowania. W wyniku tak zbudowanej relacji odbiorca może kopiować zachowania poprzez przyjęcie wirtualnego wzorca jako własnego (jeśli udaje się bohaterowi gry, to może także mnie). Pociąga to za sobą skutki o charakterze zgeneralizowanym (wzrost prawdopodobieństwa powielania zachowań) oraz następstwa bezpośrednie - natychmiastowe kopiowanie.

W takiej sytuacji konsekwencje pozytywne dla sprawcy stanowią wzmocnienie pozytywne – zachęcają gracza do powielania schematów w nadziei na osiągnięcie sukcesu, a jednocześnie określają społeczny stosunek do zachowań agresywnych tzw. „usocjalizowanie” (zaakceptowanie). Jak uważają Kenrick, Neuberg i Cialdini:

„Zgodnie z teorią społecznego uczenia się, człowiek uczy się zachowań w skutek otrzymywania nagród za takie zachowanie albo obserwowania, jak ktoś inny jest nagradzany”.<sup>16</sup>  
Wówczas mówimy o tzw. agresji naśladowczej<sup>17</sup>.

Mechanizm powielania wirtualnej przemocy potwierdzają liczne przykłady z życia (zabójstwa w szkołach amerykańskich i niemieckich będące odwzorowaniem zachowań z gier). Sprzyja temu masowy obraz przemocy w mediach, co zostało ujęte następująco: „wielokrotne powtarzanie informacji o napadach i gwałtach (...) niezależnie od tego, czy informacje te dotyczą wydarzeń rzeczywistych czy wymyślonych na potrzeby rozrywki, pozostaje w związku z liczbą aktów przemocy i aktów destrukcji w całym społeczeństwie (...) liczba samobójstw zamierzonych i dokonanych wzrasta proporcjonalnie do powierzchni zajmowanej przez statystyki i ich omówienie na stronie tytułowej prasy codziennej”<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> D. Kenrick, S. Neuberg, R.B. Cialdini, *Psychologia społeczna. Rozwiązane tajemnice*, Gdańsk 2006, s. 508.

<sup>17</sup> Por. Z. Skorny Z., *Psychologiczna analiza agresywnego zachowania*, Warszawa 1968 s. 24-32.

<sup>18</sup> Kirwil L., *Media a agresja w społeczeństwie*, [w:] M. Porowski (red.), *IPSiR dzisiaj. Księga jubileuszowa*, UW, Warszawa 1998, s. 168. Autor powołuje się na pozycję G. Gerbner, *Violence And Terror in The Mass Media (and others, UNESCO 1988)*.

Podkreślenia wymaga także zjawisko treningu zachowań antyspołecznych, które w wielu grach stanowią motyw przewodni<sup>19</sup>. Kolejne teoretyczne ujęcie opisywanego problemu znajdziemy w analizach ujmowanych jako teoria skryptów agresywnych, która odnosi się do pewnych przekonań dotyczących mechanizmów zachowania. Otóż w toku zdobywania wiedzy (np. poprzez częste granie) o sposobach rozwiązywania problemów i osiągania sukcesów w świadomości dziecka budują się określone doświadczenia i wzory. Jeśli dostrzeżenie, że akty agresji powodują korzystne rozwiązanie problemu, następuje generalizacja, w wyniku której konflikt na stałe powiązany zostaje z agresją – kształtuje się przekonanie normatywne. Następstwem skutkowym informacji o okolicznościach poprzedzających zachowanie agresywne (sytuacja trudna, problem, spór, konflikt etc.) jest z początku wyobrażeniowe, później behawioralne uaktywnienie skryptu.

Wydaje się, że dla analizy zjawiska narastania agresji wśród graczy komputerowych szczególnie istotne znaczenie ma teoria desensytyzacji (znieczulenia). Bombardowanie intensywnymi bodźcami oparte na wzbudzaniu silnych emocji, stało się niezmiennym elementem codziennej rzeczywistości. „Zaplecze stymulacyjne” środowiska (...) podwyższa próg wrażliwości młodzieży, następuje jakby stępienie zmysłów (...)”<sup>20</sup>. Poprzez powszechne czynienie agresji sceny brutalne nie dziwią już odbiorcy, nie odrażają, przynoszą mniejsze emocje, przez co gracz oswaja się z agresją i popada w letarg emocjonalny, odrętwienie zmysłów, uczuć, emocji oraz procesów intelektualnych. Zanikają empatia i wrażliwość na cierpienie innych<sup>21</sup>. Przykładem może być obniżona ocena powagi ataku i gwałtu w percepcji osób, które uprzednio poddane były oddziaływaniom przekazów pornograficznych<sup>22</sup>. Podwyższona tolerancja i akceptacja zachowań agresywnych określana jest mianem desensytyzacji społecznej.<sup>23</sup>

Nie istnieją jeszcze polskie longitudinalne badania, które pozwoliłyby określić wpływ agresywnych gier komputerowych na rozwój dziecka (badania prowadzone przez autora trwają dopiero 7 lat), jednak na podstawie znanych polskich i zagranicznych badań cząstkowych można na zakończenie wyprowadzić kilka ważnych wniosków:

- istnieje związek między czasem spędzonym „w sieci” a stopniem integracji z rodziną – gry osłabiają więzi rodzinne;

---

<sup>19</sup> Powielanie przesyconych przemocą i okrucieństwem scen filmowych (trening zachowań antyspołecznych) oraz wcielanie się w rolę agresorów (utożsamianie) sprzyja nabyciu oraz rozwijaniu wrogich umiejętności.

<sup>20</sup> I. Siudem, *Zapotrzebowanie na stymulację a zachowania agresywne uczniów*, referat podczas II Ogólnokrajowej Konferencji Naukowej „Agresja w szkole. Próby rozwiązania problemu”, WSP TWP, Warszawa 31 maja 2007.

<sup>21</sup> Szerzej na ten temat piszą M. Thomas, R. Horton, E. Lippencott i R. Drabman, *Desensitization to portrayals of Real-life Aggression as a Function of Exposure to Television Violence*, „Journal of Personality and Social Psychology”, nr 35/1977, s. 450-458.

<sup>22</sup> D. Linz, S. Adams, E. Donnerstein, *Physiological Desensitization and Judgments about Female Victims of Violence*, „Human Communication Research”, nr 15/1998, s. 509-522.

<sup>23</sup> K. Kmiecik-Baran, *Młodzież i przemoc. Mechanizmy socjologiczno-pedagogiczne*, Warszawa 2000, s. 51-52.

- agresywne gry sprzyjają zachowaniom agresywnym – im dłuższy czas spędzany w „sieci gier” tym częstsze i brutalniejsze reakcje wobec innych osób, zwłaszcza, gdy ingerują one w czas spędzany w grach;
- gry sprzyjają integracji subkulturowej – gracze sieciowi;
- gry zmniejszają zainteresowanie nauką, sportem, dbałością o zdrowie;
- obniżają zdolności empatyczne, koncyliacyjne oraz odczułają;
- zniechęcają do kompromisowości, dialogu, szanowania odmienności i inności;
- utrudniają funkcjonowanie w grupie o dużej różnorodności postaw i zachowań;
- badane przez autora dzieci wykazują się zdecydowanie wyższym potencjałem zachowań agresywnych (czynnych i biernych) niż średnia dla populacji oraz skłonnością do siłowego rozwiązywania drobnych nawet problemów (badania przeprowadzono w latach 2004-2010: badano 114 przypadków bardzo agresywnych zachowań graczy zgłoszonych przez rodziców lub nauczycieli);
- aktywni uczestnicy gier agresywnych sprawiają poważne problemy wychowawcze rodzicom i osiągają niższe wyniki w nauce;
- utrudniają, a nierzadko uniemożliwiają zrozumienie takich wartości-zjawisk jak: życie, śmierć, miłość, przyjaźń.

**Death as entertainment - a man in the world of computer and online games  
(socio-pedagogical perspective)**

Summary

Computer and online games are beginning to have an established place in everyday life of the young generation, especially among people of 12 to 16 years of age. Initially treated as entertainment, they often become a second virtual world, which strongly influences social behavior. The author presents an excerpt of scientific research on computer gamers, which has been implemented since 2004. He claims that there is a relationship between time spent on playing games and an increase in aggressive behavior. The study found that teenage players are exposed to numerous in-game acts of aggression, which are invariably brutal, sadist and destructive in nature. In multiplayer games, killing and deceit are the primary means of achieving success.