

Gry komputerowe

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania (opracowanie: „Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych”, 2014.), a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo (opracowanie: The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015).

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie.

Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może ono prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadzić nawet do uzależnienia.

Gry zawierające agresję i brutalną przemoc powodują wzrost poziomu agresji u dzieci, uczą wrogich zachowań wobec innych ludzi oraz tego, że jedynym sposobem na rozwiązywanie problemów jest używanie siły. A w przypadku opisanym poniżej, mogą prowadzić do samookaleczenia, a nawet śmierci.

Gry komputerowe – oznaczenia

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information). Jest to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Symbole PEGI znajdują się na opakowaniu gry. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat, nadane zgodnie z zawartością gry z poziomem rozwoju młodego użytkownika. Na stronie internetowej www.pegi.info można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard. Przed zakupem gry warto zapoznać się z jej klasyfikacją, aby podjąć przemyślaną decyzję.