



PROFILAKTYKA PREMIUM  
CENTRUM PROFILAKTYKI SPOŁECZNEJ



BONUM HUMANUM

# Gry komputerowe

—

## co powinni wiedzieć pedagodzy i rodzice

mgr Agnieszka E. Taper

# Teza

**Gry komputerowe stały się nieodłącznym elementem świata rozrywki** – jednak najmłodszy gracze nie zawsze są przygotowani na treści, które pojawiają się w grach.



# RODZAJE GIER



## GRY JEDNOOSOBOWE (single player)

- **platformówki** (np. Super Mario Bros)
- przygodowe
- **fabularne (cRPG)** - hack&slash (Diablo)
- sportowe i wyścigi (Need for Speed, Gran Turismo)
- **symulatory** (The Sims, symulatory lotu)
- strategię (seria Total War, Twierdza, seria Cywilizacja)
- **zręcznościowe**



# RODZAJE GIER



## GRY WIELOOSOBOWE, SIECIOWE

- **GRY MULTIPLAYER**

(W tym gry LAN, Local Area Network; sieć lokalna)

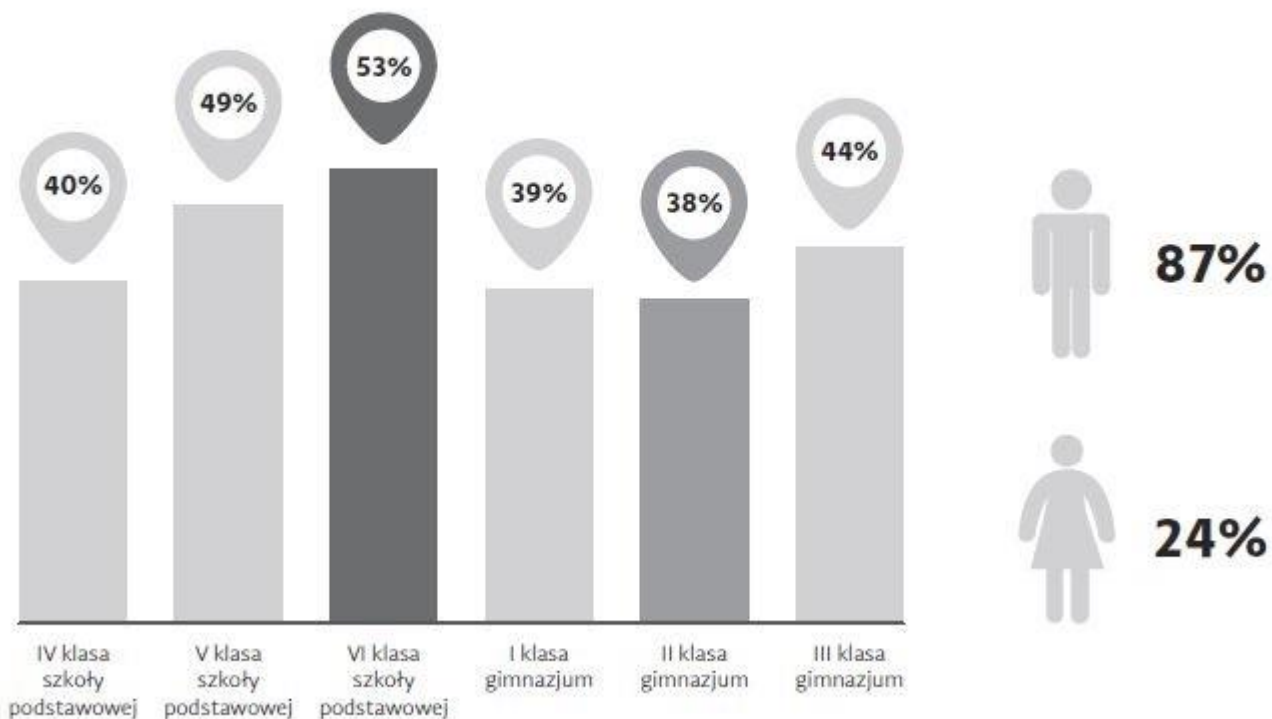
- **GRY MMO** (Massively Multiplayer Online)

- **sporty elektroniczne** (e-sporty)
- **przeglądarkowe** (BBG – Browser Based Games)
- **strategiczne gry online** (MMOSG – *Massive Multiplayer Online Strategic Game*)
- **fabularne gry online** (MMORPG – *Massively Multiplayer Online*)



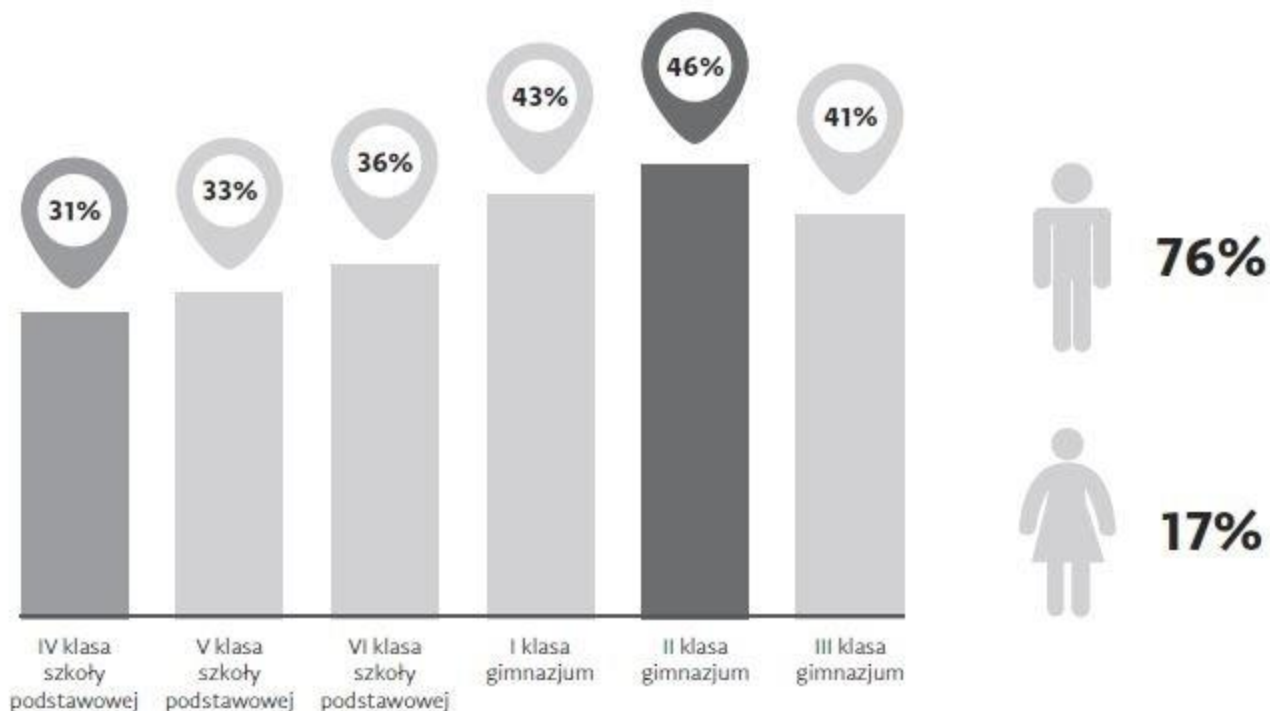
# W co grają dzieci?

Deklaracja grania w gry komputerowe co najmniej raz w tygodniu  
(z uwzględnieniem płci i poziomu edukacji)



# W co grają dzieci?

Deklaracja grania w gry sieciowe co najmniej raz w tygodniu  
(z uwzględnieniem płci i poziomu edukacji)



Badanie przeprowadzone przez Centrum Profilaktyki Społecznej



# Gry mogą działać pozytywnie

wspomaganie rozwoju

wspomaganie nauki

lepsze skupienie

spostrzegawczość



szybsze podejmowanie decyzji



# Gry mogą działać pozytywnie

myślenie krytyczne

kreatywność

elastyczność umysłowa

lepszą koordynacją oko-  
ręka

rozwój kompetencji  
społecznych





# Jak rozpoznać?

granie dłuższy czas niż  
zaplanowany

zaniedbywanie  
życia towarzyskiego

absencja w szkole

zaniedbywanie  
obowiązków  
szkolnych



kradzież pieniędzy  
na gry

przeznaczanie  
posiadanych  
pieniędzy na  
kupowanie gier

zauważalny wzrost  
agresji

poirytowanie,  
zdenerwowanie  
spowodowane brakiem  
możliwości grania



# Dlaczego dzieci „uciekają” w gry?

- **gdy nie mamy czasu, gonimy i skupiamy się na sprawach komercyjnych**
- **gdy pojawiają się problemy w domu**
- **gdy mają problemy w szkole – porażki w szkole, sukcesy w grze**
- **w stanach depresyjnych, w sytuacjach problemowych, przy lękach**
- **dla zaspokajania potrzeb psychicznych (wolność, przynależność, nagroda, kompetencje)**



# Co w grach „wciąga”?

- Aktywne uczestnictwo w grze komputerowej
- **Silna koncentracja na grze**
- **Możliwość wielokrotnego powtarzania gry**
- **Nagradzanie**
- **Brak konsekwencji wirtualnych czynów w realnym świecie**



# Druga pułapka w grach – uczenie przemocy i agresji



<http://kielcelive.pl/zdjecie/pokaz/id/1623/thumb/2>

Oglądanie agresji

i przemocy - **osłabia**

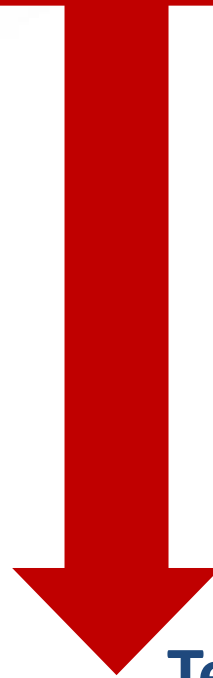
**wewnętrzne hamulce**

i ułatwia uzewnętrznianie zachowań agresywnych



**Teoria odczulania** –

wielokrotne doświadczanie bodźców agresywnych w mediach zwiększa tolerancję na agresję i przemoc



**Teoria uczenia się** – obserwowanie

negatywnych zachowań, które są nagradzane, zwiększa prawdopodobieństwo przyswojenia i wyuczenia takiego zachowania

# W co grają dzieci?

Badanie przeprowadzone przez Centrum Profilaktyki Społecznej

Najczęściej  
wymieniane gry

GTA IV, V  
Wiedźmin 2 i 3  
FIFA  
Dragon Age  
Assassins's Creed  
Forza Horizon 3  
The Walking Dead  
Gears of War  
Mortal Kombat XL

World of Warcraft  
League of legends  
World of Tanks  
Minecraft  
Counter-Strike  
Guild Wars 2  
ArcheAge



# Inne zagrożenia

problemy ze snem

nadwaga

problemy  
interpersonalne

problemy  
z oczami/kręgosłupem



gry stawiają przed  
dzieckiem moralnie  
wątpliwe ścieżki wyboru



# CO MOGĄ ZROBIĆ RODZICE?

1. **Kupujemy** dzieciom tylko te gry, których treść sprawdziliśmy – **DOBIERAMY GRY ODPOWIEDNIE DLA WIEKU I POTRZEB DZIECKA!**
2. **Nie kupujemy** dzieciom gier, w których motywem są **zbrodnie i przestępstwa** - tłumaczymy dzieciom dlaczego podjęliśmy taką decyzję.
3. **Weryfikujemy** zasoby komputerowe dziecka pod względem treści dla niego niebezpiecznych i niepożądanych.
4. **Ograniczamy** czas grania.
5. **Znajdujemy** dziecku **alternatywne aktywności.**



# CO MOGĄ ZROBIĆ RODZICE?

## PEGI – SYSTEM KLASYFIKACJI GIER



wulgarny język



hazard



przemoc



dyskryminacja



seks



gry  
internetowe



narkotyki



strach

## Ograniczenia wiekowe



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)





# GDZIE SZUKAĆ INFORMACJI O GRACH?

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

[www.pegi.info/pl](http://www.pegi.info/pl)

[youtube.com](https://youtube.com)

[google.com](http://google.com)



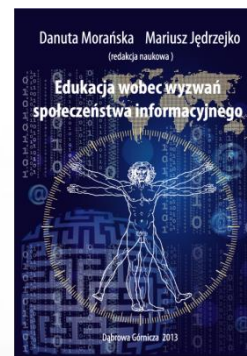


PROFILAKTYKA PREMIUM  
CENTRUM PROFILAKTYKI SPOŁECZNEJ



BONUM HUMANUM

**Kontakt:**  
**Agnieszka Taper**  
**[agnieszka@cps.edu.pl](mailto:agnieszka@cps.edu.pl)**  
**603-844-435**



Tu znajdziesz nasze materiały

**Fundacja Bonum Humanum**

**Centrum Profilaktyki**

**Społecznej**

**[www.cps.edu.pl](http://www.cps.edu.pl)**



PROFILAKTYKA PREMIUM  
CENTRUM PROFILAKTYKI SPOŁECZNEJ



BONUM HUMANUM