

W co grają dzieci, czyli co rodzic każdego komputerowego gracza wiedzieć powinien.

„Ten, który walczy z potworami

winien uważać, aby nie stać się jednym z nich.”

Friedrich Nietzsche - wstęp do gry „Baldur's Gate”

Coraz łatwiejszy dostęp do gier, rosnące zainteresowanie tym typem rozrywki powoduje, że rynek gier komputerowych jest obecnie jedną z najintensywniej rozwijających się gałęzi przemysłu rozrywkowego. Zaangażowanie w gry komputerowe jest zjawiskiem masowym, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży, na co wskazują badania prowadzone w tej populacji na całym świecie. Pokazują one, że najbardziej popularnym sposobem korzystania z komputera są gry komputerowe. Prawie 50% badanej populacji korzysta z Internetu codziennie lub prawie codziennie. Zdecydowana większość (83%) rodziców potwierdza fakt, że ich dziecko korzysta z gier online. Dziewczeta częściej sięgają po gry edukacyjne, przygodowe i zręcznościowe, chłopcy natomiast preferują gry walki oraz gry sportowe. Najbardziej interesują ich przygody, elementy walki i krwawe sceny.

23% rodziców nie dostrzega zagrożeń, jakie niosą niewłaściwie dobrane gry. Połowa z nich nie ingeruje w gry, w które grają ich dzieci. Z badań wynika, że głównymi odbiorcami gier są chłopcy. Wcześniej zaczynają się interesować grami niż dziewczęta – średnio w wieku 7 lat, dziewczęta zaś w wieku lat 8,5. Są bardziej zaangażowani i zainteresowani grami, spędzają też więcej czasu przy komputerze niż dziewczynki - badania wśród uczniów szkół podstawowych i gimnazjum pokazują, że dziewczęta grają średnio 5,5 godz., chłopcy zaś 13 godz. w tygodniu. Co ważne gracze często nie rezygnują z innych mediów, graniu często towarzyszy oglądanie filmów, głównie wojennych i horrorów.

Gry komputerowe są stosunkowo młodym zjawiskiem, ich początki sięgają lat 50. Wówczas to amerykański fizyk W. Higinbotham stworzył pierwowzór gry telewizyjnej, która symulowała grę w tenisa stołowego. Pierwsza gra komputerowa „Spacerwall” została stworzona w 1962 w Stanach Zjednoczonych przez pracowników Uniwersytetu Massachusetts. Złoty Wiek gier komputerowych przypada na koniec lat 70 i początek lat 80 – w tym czasie powstała większość obecnie znanych gatunków gier: MMORPG – internetowa odmiana gier fabularnych (RPG, ang. role-playing game), FPS (First Person Shooter) – tzw. strzelanki, strategiczne, sportowe, symulatory np. lotnicze, adaptacje gier tradycyjnych (np. brydż) i hazardowych. Pod koniec lat 90 pojawiły się bardzo brutalne gry, takie jak „Carmageddon” czy GTA, w których celem była eksterminacja nie tylko potworów, ale i ludzi. Przełomem okazało się zastosowanie technologii tzw. rzeczywistości wirtualnej, dzięki której gracz doświadcza przeniesienia w świat wygenerowany przez komputer.

W co jest grane - czyli o treściach gier komputerowych.

Analiza zawartości gier dostępnych na rynku pokazuje, że większość z nich zawiera akty brutalnej przemocy i okrucieństwa. Są one mniej lub bardziej drastyczne, o różnym stopniu realizmu. Najbardziej brutalne są gry określane przez graczy jako bijatyki lub strzelaniny, w których jedynym celem jest przemoc i destrukcja:

- **zabijanie lub okaleczanie ciała przeciwnika poprzez:** ciosy pięścią w twarz (GTA),

brzuch, kopanie w głowę, uderzanie głową o podłogę, łamanie kręgosłupa (Mortal Kombat, Dead Space), miażdżenie głowy (Left for Dead, Painkiller), rozjeżdżanie ludzi samochodem, wrywanie kończyn,

- **wykorzystywane narzędzia:** noże, kije do golfa, miecze, młotki, śrubokręty, rurki blaszane, deski, broń wszelkiego typu, lasery, łuki, piła tarczowa, jadowite i niebezpieczne zwierzęta, itp.
- **zachowania rannych i umierających przeciwników przedstawione są bardzo naturalistycznie**, np. zastrzelona postać z przeraźliwym krzykiem rozpada się na części, bryzgając dookoła strumieniami krwi, która leci na ściany, spływa po nich i po pewnym czasie krzepnie, czasami ciałami zastrzelonych wstrząsają śmiertelne konwulsje,
- **w grach komputerowych obok obrazu bardzo ważne są efekty dźwiękowe**, które potęgują przeżywane przez graczy emocje, ponieważ nadają obrazom więcej realizmu.

Świat współczesnych gier komputerowych jest zdecydowanie brutalniejszy od rzeczywistości. Liczba zdarzeń negatywnych, sytuacji zagrożenia życia, agresji i przemocy, w jakich uczestniczy gracz jest niewspółmierna do realnych zagrożeń. Wszystkie brutalne gry zawierają cechy wspólne, charakterystyczne dla tych gier:

- w grach komputerowych nie przegrywa się, są tylko zwycięzcy, a 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 bołą, bohater jest „odtwarzalny” i „plastyczny”;
- jedyne istniejące prawo - to 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.

Mechanizmy gier komputerowych

Jednym z podstawowych argumentów przeciwko niektórym grom jest zbyt gwałtownie gloryfikowanie w nich agresji i przemocy. Nikogo nie trzeba przekonywać, że jeżeli dziecko będzie się wychowywać w takim środowisku, to skutki będą łatwe do przewidzenia. Przebywając przez kilka godzin dziennie w towarzystwie różnej maści wirtualnych bandytów, samo stanie się agresywne. To podstawowy argument przeciwko grom, które zawierają przemoc. Psychologowie alarmują, że na skutek interaktywnej formy oddziaływanie gier jest o wiele silniejsze niż oddziaływanie przemocy oglądanej w telewizji. Gracz podlega także wpływom innych silnych mechanizmów, które nie występują podczas oglądania telewizji:

- **aktywne uczestnictwo w grze komputerowej** - gracz nie tylko ogląda przemoc, ale poprzez

prowadzenie swojego bohatera, sam jej dokonuje. Jeżeli, jak podaje literatura przedmiotu, dziecko aż do wieku dorastania ogląda w telewizji kilkanaście tysięcy morderstw, to – uczestnicząc w grze – samo dokonuje kilkunastu tysięcy symulowanych morderstw. Jest nie tylko obserwatorem przemocy, ale i jej sprawcą. Skoro oglądanie scen przemocy w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o podobnej treści ma na nie jeszcze silniejszy wpływ.

- **silna koncentracja na grze** – gracz całkowicie angażuje się w wirtualny świat, zaczyna on odgrywać coraz większą rolę w życiu gracza, co może prowadzić do zacierania granic pomiędzy fikcją a rzeczywistością.
- **możliwość wielokrotnego powtarzania gry** – pozwala szybko oswoić się i przyzwyczaić do przemocy, staje się ona czymś normalnym i nie wzbudzającym emocji. Prowadzi to w realnym życiu do akceptacji zachowań, których gracz nie uznaje za przemoc, takich jak popychanie, przezywanie, wyśmiewanie się.
- **kojarzenie przemocy z nagrodą** – zadawanie śmierci jest najskuteczniejszym sposobem osiągnięcia sukcesu, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Agresja i destrukcja są nagradzane, a zło sprzyja awansowi (zło jako skuteczny sposób osiągnięcia celów zawodowych). Zaangażowane w tego rodzaju grę dziecko dowiaduje się, że "zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne". Przemoc często jest usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w "słusznej sprawie".
- **brak konsekwencji wirtualnych czynów w realnym świecie**, np. szybka jazda samochodem nie grozi śmiercią, kradzież nie jest przestępstwem, zabójstwo nie jest czynem karalnym, antyspołeczne zachowania nie prowadzą do utraty wolności.

Gry sieciowe

Wraz z rozwojem Internetu problemem stały się gry sieciowe (gry online), w których występuje przeciw sobie dwóch, lub więcej graczy. Najpopularniejszymi grami tego typu okazały się *Tibia* i *World of Warcraft*, *Lineage II*. Główna różnica między grami komputerowymi i grami sieciowymi polega na tym, że o ile w grach komputerowych gracz wciela się w rolę jednego z bohaterów i walczy z fikcyjnymi postaciami, o tyle w grach sieciowych jego przeciwnikiem (pod postacią bohatera) jest konkretny człowiek znajdujący się na drugim końcu sieci. W grach komputerowych gracz ma za swojego przeciwnika postacie ze świata fantasy, a zakres reakcji z ich strony jest ograniczony do zasobów zgromadzonych w konkretnej grze oraz technicznych możliwości komputera. Po pewnym czasie gracz jest w stanie przewidzieć ruchy przeciwnika i kontrolować przebieg gry, co staje się dla graczy nużące. Natomiast w grach sieciowych, choć walka odbywa się w przestrzeni wirtualnej, to stawia naprzeciw siebie konkretnych ludzi. Wykorzystują oni zasoby programu i swojego komputera oraz własną nieograniczoną inwencję, co często ma decydujące znaczenie w „zadawaniu bólu”. W grach sieciowych człowiek walczy z człowiekiem, a sukcesem jest zabicie (pokonanie) realnego przeciwnika. Uruchamiają się tutaj odmienne mechanizmy przeżywania i reakcji psychicznych, jak twierdzą gracze sieciowi „w sieci jest więcej adrenaliny”. Cechą wielu gier sieciowych jest także udostępnianie pierwszego poziomu za darmo, a przejście do kolejnego wymaga zakupienia specjalnego pakietu poszerzającego.

Krążąc po sieci można natknąć się na gry, które są śmiertelnie niebezpieczne. Pierwsza z nich to „Wróżka Ognia” – gra polegająca na odkręceniu w nocy gazu w kuchence, wypowiedzeniu magicznego zaklęcia i pójściu spać, aby zostać wróżką.

Druga z niebezpiecznych gier to Blue Whale Challenge, czyli Niebieski Wieloryb. Jest to gra, która w internecie określana jest mianem „challengu”, czyli wyzwania, które gracze mają wykonać. Jednym z bardziej popularnych „challengów” było Ice Buckett Challenge, czyli wylanie na siebie kubła zimnej wody, mające na celu wsparcie określonej fundacji.

"Niebieski Wieloryb" powstał w Rosji i jest coraz bardziej popularny wśród dzieci w wieku od 10 do 15 lat. Gracze rejestrują się na stronie internetowej, podając pełne dane osobowe, w tym swój

numer telefonu, na który następnie otrzymują od tzw. opiekuna kolejne zadania do wykonania. Codziennie otrzymują jedno ustalone zadanie. Polegają one m.in. na samookaleczeniu (wycięcie żyłką określonych znaków na nogach czy rękach, np. wieloryba czy „f50”), oglądaniu w internecie filmów z treściami sadystycznymi czy też wykonywaniu innych podobnych zadań. Wykonanie zadania dokumentują zdjęciem, które wysyłają do swojego „opiekuna”. W ostatni, pięćdziesiąty dzień, uczestnik otrzymuje zadanie skoku z wysokiego budynku i odebrania sobie życia. W Rosji i na Ukrainie w ostatnim czasie samobójstwo w tych okolicznościach popełniło blisko 200 dzieci.

Wpływ gier zawierających przemoc na funkcjonowanie dzieci.

Wzrost agresywności u dzieci.

Częste obcowanie ze scenami przemocy prowadzi do zubożenia emocjonalnego na te sceny - dziecko uznaje je za normalność. Sceny brutalne nie dziwią już odbiorcy, nie odrażają, przynoszą mniejsze emocje, przez co gracz oswaja się z agresją i popada w letarg emocjonalny. Zanikają empatia i wrażliwość na cierpienie innych. Ciągłe oglądanie scen agresywnych może także prowadzić do pojawienia się zjawiska polegającego na tym, że organizm człowieka zaczyna się przyzwyczajać do bodźców stymulujących, które po pewnym czasie nie powodują już silnych emocji. Aby jednak odczuwać coraz to nowe pobudzenie, osoba taka musi stale dostarczać sobie coraz to mocniejszych bodźców. Ponadto obserwowanie negatywnych zachowań, które są nagradzane (gracz otrzymuje punkty/nowe życie/broń za zabijanie, kradzież, potrącanie, przeklinanie a nawet niemoralne prowadzenie się) zwiększa prawdopodobieństwo przyswojenia takiego zachowania.

Amerykańscy badacze twierdzą, że zmiany dokonujące się w osobowości graczy pod wpływem gier komputerowych mogą mieć charakter trwały. Osoby, które w dzieciństwie grały w brutalne gry, jako ludzie dorośli częściej przejawiają postawy agresywne w kontaktach z innymi, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych, częściej też wchodzi w konflikt z prawem. Potwierdza to teorię, że obcowanie z grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania w postaci antyspołecznych i agresywnych zachowań.

Większe napięcie emocjonalne i mniejsze uwrażliwienie na dobro i zło. Dzieci poświęcające dużo czasu na "agresywne" gry często cechują się mniejszą wrażliwością moralną. Wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez ponoszenia konsekwencji za nie powoduje zatarcie granic między dobrem a złem. Gry o zabarwieniu agresywnym utrudniają normalną socjalizację dziecka. Jak wskazuje M. Braun-Gałkowska, „w kształtowaniu zachowań dziecka, prócz podawania wzorów i naśladowania ich, duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań samodzielnie wykonywanych. Pod wpływem wielokrotnego powtarzania jakiejś czynności staje się ona łatwiejsza, jest wykonywana bardziej sprawnie, niemal automatycznie”. W grach komputerowych gracz nie tylko oswaja się z agresją, której sam się dopuszcza, najgorsze jest to, że nabiera w niej wprawy.

Większa koncentracja na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm). Dzieci grające w agresywne gry komputerowe są bardziej narcystyczne, nastawione głównie na realizację swoich potrzeb przy jednoczesnym niedostrzeganiu i nierespektowaniu potrzeb innych. Częściej prezentują postawę „mieć”, są bardziej interesowne i roszczeniowe.

Trudności w kontaktach społecznych. W działaniu dzieci - graczy przeważa rywalizacja, w mniejszym stopniu współdziałają z innymi. Wyraźnie izolują się od życia rodzinnego, głębsze więzi emocjonalne z rodziną i rówieśnikami słabną. Kontakty międzyludzkie chłopców charakteryzują się

impulsywnością, agresywnością, roszczeniowością, nieliczeniem się z normami społecznymi i chęcią podporządkowania sobie innych. Dzieci mają skłonność do przypisywania innym wrogich intencji. Jednocześnie wszystkie te cechy traktują jako pożądane i nie mają potrzeby zmieniania siebie w kierunku społecznie akceptowanych wzorców. Poziom swojego rozwoju uważają za wystarczający i nie wymagający zmiany. Niepokojący jest hermetyzm świata graczy wraz z charakterystycznym językiem, zachowaniami, normami i zasadami, który powoduje, że coraz trudniej o porozumienie między pokoleniami.

Zagrożenia dla zdrowia fizycznego Wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze nie pozostaje bez wpływu na rozwój fizyczny. Powoduje utrwalenie się siedzącego trybu życia i rezygnację z innych form spędzania wolnego czasu, np. sportu. Efektem może być nadwaga, dolegliwości reumatologiczne spowodowane wielokrotnym naciskaniem przycisku joysticka - drętwienie palców i dłoni, bólu ścięgien. Długotrwałe granie może prowadzić do nadmiernego pobudzenia objawiającego się podwyższonym ciśnieniem krwi, drżenia rąk, zaniku mięśni pasa biodrowego i kręgosłupa, wad postawy i wad wzroku. Coraz częściej pojawiają się informacje o wpływie gier komputerowych na stymulację ataków epileptycznych określanych jako *video-game epilepsy*, wywołanych powtarzającymi się seriami bodźców świetlnych lub akustycznych. Na ataki padaczki komputerowej narażeni są przede wszystkim osoby z genetycznie uwarunkowaną wrażliwością na bodźce świetlne. 75% pacjentów to chłopcy w wieku 8-15 lat.

Inne zagrożenia:

Niebezpieczne treści w grach komputerowych Poza wspomnianą wyżej przemocą w grach komputerowych, występują jeszcze inne treści zagrażające prawidłowemu rozwojowi dzieci, takie jak obrazy i animacje erotyczne czy treści satanistyczne. Występują w takich grach jak *Doom* czy *Diabolo* i są zwykle dodatkiem do gry lub nagrodą za przejście do następnego etapu.

Uzależnienie od gier komputerowych.

Wielogodzinne i niekontrolowane granie w gry komputerowe może grozić uzależnieniem. Łatwiej rozpoznać i dzięki temu właściwie i na czas zareagować w przypadku uzależnienia od środków chemicznych czy substancji psychoaktywnych. Specyfika uzależnień od czynności jest mniej znana. Uzależnienie od gier komputerowych mieści się w grupie uzależnień behawioralnych podobnie jak uzależnienie od zakupów, pracy, seksu, hazardu czy jedzenia, i jak wszystkimi innymi uzależnieniami rządzą nim te same mechanizmy – wykonywana czynność staje się najważniejsza. W pewnym momencie okazuje się, że poza grą i grami niczego już nie ma. Szkoła, przyjaciele, rodzina, dotychczasowe zainteresowania schodzą na dalszy plan, a życie zostaje podporządkowane graniu. Niepokój rodziców powinno budzić, gdy dziecko:

- coraz więcej czasu spędza przy komputerze, grając w gry a na próby przerwania tej czynności reaguje atakiem złości i agresją,
- rezygnuje z dotychczasowych aktywności – spotkań z rówieśnikami, nauki, dotychczasowych sposobów spędzania wolnego czasu,
- ma objawy odstawienne – złe samopoczucie, bezsenność, agresja, depresja, a niekiedy próby samobójcze,
- częściej wchodzi w konflikty z najbliższymi osobami, głównie rodzicami,
- ma ostre zmiany nastroju,
- rozładowuje trudne emocje uciekając w wirtualny świat, gdzie przemienia się w wielkiego bohatera, co pozwala mu zrekompensować niepewność i niskie poczucie własnej wartości,
- granie staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka,
- ma nawroty do patologicznego grania w gry,

- wyraźnie pogarsza się jego stan zdrowia – występują zaburzenia koncentracji uwagi, myślenia, bezsenność

Gdy podejrzewa się, że granie przestało być dla dziecka niewinną zabawą a stało się realnym zagrożeniem można skorzystać z listy pytań opracowanych przez M. Griffitha:

Czy dziecko gra niemal codziennie?

Czy gra często przez długi czas?

Czy gra dla dreszczu emocji?

Czy jest poirytowane jeśli nie może grać?

Czy zaniedbuje życie towarzyskie i sportowe?

Czy gra zamiast odrabiać zadania domowe?

Czy próbuje ograniczyć granie, ale mu się to nie udaje?

Jeśli odpowiedź na więcej niż cztery pytania jest twierdząca, dziecko jest poważnie zagrożone lub już gra w sposób patologiczny.

Jak uchronić dzieci przed zagrożeniami płynącymi z gier?

1. Rodzice powinni przede wszystkim wiedzieć, w jakie gry grają ich dzieci i choć w podstawowym stopniu poznać świat gier. Przed zakupem gry zdobyć jak najwięcej informacji na jej temat, zapoznać się z opisem, informacjami na pudełku, również tymi napisanymi drobną czcionką i w mało widocznym miejscu. Stosować się do zaleceń producenta i ograniczeń wiekowych. Na podstawie informacji od dziecka, że gra polega na wyścigach samochodowych nieświadomy rodzic może kupić jedną z najbardziej brutalnych gier *Carmaggeddon*. Ponadto rodzice powinni sprawdzać, jakie gry dziecko przynosi od kolegów, w jakie gry dzieci grają u kolegi czy koleżanki, a także jakie gry są zainstalowane na domowym komputerze.

2. Rodzice powinni ustalić zasady korzystania z komputera/tabletu/smartfona, w jakie gry dzieci mogą grać, które są dla nich niedozwolone i dlaczego.

Jest to bardzo ważny element profilaktyki domowej. Oprócz ustalenia jasnych zasad dotyczących gier, konieczne są jeszcze rozmowy z dziećmi na temat treści gier, aby potrafiło odróżniać rzeczywistość od fikcji, a także o oddziaływaniu gier zawierających przemoc na ich psychikę. Warto również zaproponować dziecku gry alternatywne – edukacyjne, logiczne, czy strategiczne.

3. Dziecko może grać tylko pod kontrolą rodziców, wówczas gdy są oni w domu. Pierwszym krokiem pozwalającym na kontrolowanie gamingu jest wyniesienie urządzeń do gier z pokoju dziecka do przestrzeni wspólnej dla wszystkich domowników, np. do pokoju dziennego. Wskazane jest wprowadzenie zasady każdorazowego uzyskania pozwolenia rodziców na grę i ustalenie nieprzekraczalnego czasu gry. Specjaliści zajmujący się uzależnieniami od gier ustalili, że bezpieczny „czas ekranowy”, czyli czas korzystania z wszystkich urządzeń posiadających ekrany to łącznie nie dłużej niż jedna godzina dziennie dla dzieci do 12 r. ż., między 12 a 16 r. ż. - najwyżej 2 godziny. Wskazane jest także robienie częstych przerw podczas gry i odrywanie dziecka od komputera, przynajmniej co pół godziny.

4. Należy wprowadzić zasadę i konsekwentnie jej przestrzegać: najpierw obowiązki, potem przyjemność.

5. Sprawdzać czy dziecko stosuje się do ustalonych reguł i zasad i odebrać dostęp do komputera, jeśli wcześniejsze ustalenia nie są przez dziecko przestrzegane.

5. Należy pamiętać o pokazywaniu dziecku alternatywnych form spędzania wolnego czasu – pomagać rozwijać inne zainteresowania - sport, hobby, wspólne spędzanie czasu z rodziną, wspieranie kontaktów z rówieśnikami w realnym świecie - zapraszanie do domu koleżanek i kolegów dziecka.

Co to jest PEGI?

Każda gra sprzedawana w Polsce i w 30 innych krajach europejskich oznaczona jest ogólnoeuropejskim systemem klasyfikacji gier (Pan-European Game Information). To stosowany w prawie całej Europie i uznawany przez Komisję Europejską system ratingu wiekowego, określający dla jakiej grupy wiekowej jest skierowany produkt, stworzony w celu udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. O ile system podpowiada dla kogo przeznaczony jest produkt, to nie stanowi podstawy prawnej do egzekwowania w czyje ręce trafi gra. Niestety nie wyklucza on możliwości, iż produkt nieodpowiedni wiekowo może w Polsce bez problemu kupić osoba, do której nie jest on skierowany - obowiązek przestrzegania ratingów wiekowych spoczywa na rodzicach i opiekunach.

Znaki ratingu PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowania gry. W ramach systemu stosowanych jest 5 znaków. PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 i PEGI 18. Numery oznaczają odpowiednie kategorie wiekowe, stanowią wiarygodną informację o stosowności treści gry z punktu widzenia ochrony nieletnich. Rating wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do danej gry.



PEGI 3 - Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych (są bezpieczne dla dziecka). Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy.

PEGI 7 – Gry zawierające dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, nie powinny jednak wywrzeć negatywnego wpływu na jego psychikę.

PEGI 12 - Gry pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim wizerunku lub rozpoznawalnych zwierząt. Ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nagość i nieliczne wulgaryzmy o łagodnym charakterze nie mogące zawierać odwołań do seksu.

PEGI 16 - Ten symbol oznacza, iż gra zawiera brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków, sceny popełniania przestępstw, a także przemoc lub aktywność seksualną taką jak w rzeczywistości.

PEGI 18 – Gry przeznaczone tylko i wyłącznie dla osób dorosłych. Zawierają treści przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

Oprócz oznaczeń określających oznaczenia wiekowe na grach umieszczone są również znaki opisujące treść gry. Symbole te informują o najważniejszych przyczynach przeznaczenia gry dla danej grupy wiekowej - czy w grze występują:



Wulgarny język.



Dyskryminacja - gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.



Narkotyki - w grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.



Strach - gra zawiera treści przerażające młodsze dzieci.



Hazard - gra zachęca do uprawiania hazardu lub go uczy.



Seks - w grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.



Przemoc - gra zawiera elementy przemocy.



Online – w grę można grać online (w Internecie w innymi ludźmi).

Oznaczenie „PEGI OK” - Wiele portali i serwisów internetowych zawiera gry o niewielkich rozmiarach, oznaczone symbolem „PEGI OK”. Mogą w nie grać osoby w każdym wieku, ponieważ nie zawiera ona potencjalnie nieodpowiednich treści.

Operator witryny internetowej lub portalu oferującego gry ma prawo do korzystania z oznaczenia „PEGI OK” na podstawie złożonego PEGI oświadczenia, że gra nie zawiera materiałów wymagających formalnego ratingu.

Gry kwalifikujące się do oznaczenia „PEGI OK” NIE MOGĄ zawierać żadnego z poniższych elementów: przemoc, czynności seksualne lub aluzje o charakterze seksualnym, nagość, wulgaryzmy, hazard, popularyzacja lub zażywanie narkotyków, popularyzacja alkoholu lub tytoniu, przerażające sceny.

W Polsce można spotkać gry pochodzące z państw spoza Europy, większość z nich również stosuje system oznaczeń wiekowych. W USA i Kanadzie zajmuje się tym amerykańsko- kanadyjska

organizacja **Entertainment Software Rating Board (ESRB)** utworzona przez Interactive Digital Software Association. Jej zadaniem jest ocena zawartości gry i wyznaczanie granic wiekowych dla gier komputerowych wydawanych w USA.

Oceny ESRB mają zastosowanie we wszelkich materiałach promocyjnych gier oraz na ich opakowaniach. Podobnie jak na grach europejskich umieszczone jest oznaczenie grupy wiekowej, dla której przeznaczona jest dana gra, ponadto opis zawartości gry, który określa czego można się spodziewać po danej grze. Chodzi tu o sceny nadużyć seksualnych, przemocy, czy wulgaryzmy.

Ograniczenie	Informacje
 Early Childhood	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od trzech lat. Nie zawiera materiałów, które rodzice mogliby uznać za nieodpowiednie.
 Everyone	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat sześciu i starszych. Może zawierać odrobinę przemocy albo ostry język. Do 1997 roku nazywało się <i>Kids to Adults (KA)</i> .
 Everyone 10+	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat dziesięciu i starszych. Może zawierać animowaną, fantastyczną lub zwykłą przemoc, <i>lekkie</i> przekleństwa i sugestywne podteksty.
 Teen	Zawartość jest odpowiednia dla młodzieży od lat trzynastu i starszych. Może zawierać przemoc, silne przekleństwa lub sugestywne podteksty. Sporadycznie mogą wystąpić w niektórych grach sceny nagości.
 Mature	Zawartość jest odpowiednia dla osób od lat siedemnastu. Może zawierać sceny seksualne lub ostrą przemoc i przekleństwa. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają takich gier osobom nieletnim.
 Adults Only	Zawartość jest odpowiednia jedynie dla dorosłych od osiemnastego roku życia. Może zawierać brutalne sceny seksu, nagości i gwałtu. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają osobom nieletnim gier oznaczonych tym znakiem.



**Rating
Pending**

Produkt został wysłany do ESRB na testy i oczekuje nadania oceny. Symbol ten najczęściej pojawia się w materiałach promocyjnych gry, która dopiero ma zostać wydana.

Nieocenione źródło wiedzy w zakresie świata gier komputerowych stanowi Internet. Nie chodzi tutaj o konieczność śledzenia przez rodziców wszystkich nowinek ze świata gier. Niezmierzonym źródłem informacji o cyfrowym świecie są specjalne serwisy. Jednym z nich jest serwis www.gry-online.pl, który oprócz informacji o gamingu posiada bardzo przydatną dla rodziców zakładkę „encyklopedia gier”. Po wpisaniu w wyszukiwarkę nazwy gry, wyświetli się strona danej gry. Po kliknięciu w „więcej o grze” wyświetlą się informacje o tym dla jakich odbiorców jest przeznaczona i jakie elementy można w niej znaleźć. Strona przydatna zwłaszcza gdy w ręce dziecka „trafia” gra bez oryginalnego opakowania. Kupując grę dla dziecka warto wziąć pod uwagę wspomniane oznaczenia, by uniknąć niemiłych niespodzianek. Ponadto zaleca się, aby zanim damy grę dzieckuwypróbować ją samemu. Dzięki temu rodzice sami mogą określić czy ich dziecko jest wystarczająco dojrzałe by w nią zagrać.

Gry, w które dzieci grać nie powinny:

Manhunt	Call of Juarez	F.E.A.R
Silent Hill	Resident Evil	Rage
GTA	Sleeping Dogs	Carmageddon
Dead Space	The Punisher	Dark Colony
Forever	Postal	Mass Effect
Hitman, Hitman 2,	Duke Nukem I, II	Hal-Life, Hal-Life 2
Hitman Contacts	Duke Nukem 3D	Chaos Theory
Dawn of War	Duke Nukem:The Manhattan Project	
Batman	Arkhan City	Chasm
Ojciec Chrzestny	Gears of War	Assassin's Creed
Far Cry	Call of Duty	Borderlands
The Darkness	Paints Row	Jerycho
Singularyty	Fallout	Mortal Kombat
Rumble roses	Doom	Silent Storm,
		Silent Storm: Sentinels
Marines Doom	Counter Strike	
Left 4 dead	Dead island	God of War
Diablo	Oblivion	Rzeźnik
Quake I, II, III, IV	Max Payne,	
	Max Payne 2: The fall of Max Payne	
Medal of Honor	Bioshock	Crysis
Battlefield	Prototype	Painkiller, Paintkiller: The
Chronicles of Riddick	Blood Rayne, Blood Rayne 2	Battle out of Hell
Bulletstorm	Wiedźmin	Blood,
		Blood II: The Cosen,
		Blood: Nightmare levels
Postal, Postal 2: Apokalypse weekend		
Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow		

Gry sieciowe:

Tibia
Niebieski Wieloryb

World of Warcraft

Lineage II

Źródła:

- ✓ Gajewski M.: Niebezpieczne gry komputerowe, "Wychowawca", 1/2002
- ✓ Braun-Gałkowska M: Wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka". Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze 1997 nr8.
- ✓ Braksator J.: „Wpływ niebezpiecznych treści gier komputerowych na rozwój dzieci i młodzieży”
- ✓ Iłska P. „Real w sieci. Uzależnienie od gier komputerowych” w „Sygnał. Magazyn Wychowawcy” nr 11/2014
- ✓ Jędrzejko M. : „Śmierć jako zabawa- człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)” Media i Społeczeństwo 1/2011
- ✓ Prajsner M.: „Uzależnienie od gier komputerowych” w Remedium 2013
- ✓ Toboń S. : „Niebezpieczne gry komputerowe” Kultura i Edukacja 2006 nr 1/2006.
- ✓ <http://www.pomorska.pl/styl-zycia/rozmaitosci/a/gra-niebieski-wieloryb-zadania-zasady,11901116/> dostęp 27.04.2017
- ✓ <http://yesblez.com/2017/03/13/niebieski-wieloryb-w-polsce-ta-gra-zabija-nastolatkow-lista-zadan-przeraza/> dostęp 27.04.2017

opracowanie:
Aneta Krajniak
pedagog PPP w Gryfinie