

WPŁYW GIER KOMPUTEROWYCH I SIECIOWYCH

NA ZACHOWANIA AGRESYWNE DZIECI

I. RODZAJE GIER

- GRY JEDNOOSOBOWE (single player)
 - Platformówki (Super Mario Bros)
 - Przygodowe
 - Fabularne (RPG)
 - hack&slash (Diablo)
 - Sportowe i wyścigi (Need for Speed, Gran Turismo)
 - Symulatory (The Sims, symulatory lotu)
 - Strategie (seria Total War, Twierdza, seria Cywilizacja)
 - Zręcznościowe
- 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)

II. „UZALEŻNIENIE” OD GIER KOMPUTEROWYCH

- GRACZ POCZĄTKUJĄCY :
 - zwiększenie ilości czasu spędzonego w grze
 - szukanie nowych gier
- GRACZ UZALEŻNIONY
 - granie jest „życiem”

III. W JAKIE GRY NIE POWINNY GRAC DZIECI ZE WZGLĘDU NA:

PRZEMOC, EROTYKĘ, ELEMENTY MOGĄCE WYWOŁAĆ STRACH

(wymienione przykładowo gry są przeznaczone dla graczy powyżej 16/18 roku życia)

- DYING LIGHT
- SERIA GRAND THEFT AUTO
- MANHUNT
- FEAR – seria
- CARMAGEDDON
- HITMAN – seria
- POSTAL – seria
- WIEDŹMIN- seria

IV. GRY, KTÓRYCH NIE POWINNO SIĘ KUPOWAĆ DZIECKU

- Fallout, Borderlands, Dragonage, God of War III, Ucharted, Soldier of Fortune
- Call of Duty, Counter Strike, Condemned , Blood, Mass Effect, Deus EX (seria)
- Metro: Last Light, seria Far Cry

V. NIEBEZPIECZNE ASPEKTY GIER SIECIOWYCH

- Nie wchodzi się dwa razy do tej samej gry – czasochłonność
- Gra się z drugim człowiekiem – zróżnicowany wiek graczy
- Silna identyfikacja z postacią
- Problemy komunikacyjne (skrótowość myśli)
 - Emotikony ☺, ;), ☹
 - Skrótów internetowe(bbl, w8, afk i inne)

VI. POPULARNE GRY SIECIOWE

- Word of Tanks
- League of Legends
- Tibia
- Metin2

VII. WPŁYW GIER NA ZACHOWANIA DZIECI I MŁODZIEŻY

- Oglądanie agresji i przemocy – osłabia wewnętrzne hamulce i ułatwia uzewnętrznianie zachowań agresywnych
- Wielokrotne doświadczanie bodźców agresywnych w mediach zwiększa tolerancję na agresję i przemoc (teoria odczulania)
- Obserwowanie negatywnych zachowań, które są nagradzane zwiększa prawdopodobieństwo przyswojenia i wyuczenia takiego zachowania (teoria uczenia się)

VIII . CO MOGĄ ZROBIĆ RODZICE ABY USTRZEC DZIECKO PRZED NIEWŁAŚCIWYMI GRAMI KOMPUTEROWYMI

- 1. KUPOWAĆ TYLKO TE GRY, KTÓRYCH TREŚĆ ZNAMY**
- 2. NIE KUPOWAĆ TYCH GIER, W KTÓRYCH MOTYWEM DZIAŁANIA GRACZA SĄ ZBRODNI E I PRZESTĘPSTWA**
- 3. TŁUMACZYĆ DZIECIOM DLACZEGO PODJĘLIŚMY TAKĄ DECYZJĘ**
- 4. WERYFIKOWAĆ ZASOBY KOMPUTEROWE DZIECKA POD WZGLĘDEM TREŚCI DLA NIEGO NIEBEZPIECZNYCH I NIEPOŻĄDANYCH**
- 5. OGRANICZYĆ CZAS GRANIA DO NIE WIĘCEJ JAK 3-4 GODZIN TYGODNIOWO**

IX. GDZIE SZUKAĆ INFORMACJI O GRACH

- www.gry-online.pl
- www.pegi.info/pl