ODDZIAŁYWNIE WYCHOWAWCZE BOHATERA GIER KOMPUTEROWYCH

KNYCH Aleksandra, PL

Streszczenie

Jednostka jest poddawana procesowi wychowania przez całe życie. Gry komputerowe cieszą się ogromną popularnością wśród dzieci i młodzieży, dlatego odgrywają coraz większą rolę w procesie wychowawczym. Dzieci są o wiele bardziej podatne na oddziaływanie negatywnych treści gier komputerowych niż dorośli. Jednym z istotnych wpływów wychowawczych jest naśladownictwo bohatera gier komputerowych. Analiza komputerowego bohatera wyraźnie wskazuje, że najczęściej jest on nosicielem antywartości.

Słowa kluczowe: wychowanie, gry komputerowe, oddziaływanie wychowawcze, bohater gier komputerowych.

EDUCATIONAL INFLUENCE OF THE COMPUTER GAMES MAIN CHARACTER

Abstract

The process of education takes place through the entire life of the individual. Computer games are very popular among children and teenagers, therefore are playing an important role in the educational process. Children are far more susceptible to the influence of negative contents of computer games than adults. An imitation of the main character of computer games has a significant educational influence. Analysis of the computer games main character clearly shows that he is most often an advocate of anti-values.

Key words: education, computer games, educational influence, computer game main character.

Wprowadzenie

Wraz z rozwojem mass mediów pojawiły się nowe formy rozrywki. Należą do nich również gry komputerowe. Gry komputerowe cieszą się ogromną popularnością wśród dzieci i młodzieży. Dzieci są o wiele bardziej podatne na oddziaływanie treści gier komputerowych niż osoby dorosłe, ponieważ podchodzą do wielu zagadnień bezkrytycznie. Osobowość młodego człowieka dopiero się kształtuje, poszukuje on wzorców osobowych, którymi mogą stać się bohaterowie gier komputerowych.

1 Wychowanie jako całokształt oddziaływań na jednostkę

Wychowanie jest procesem, który trwa przez całe życie, rozpoczyna się z chwilą narodzin, a kończy z momentem śmierci. Istnieje wiele definicji wychowania. Większość z nich ujmuje wychowanie jako całokształt procesów, dzięki którym człowiek rozwija swe zdolności, postawy, kształtuje poglądy, stosunek do świata wartości oraz formy zachowania o pozytywnej wartości dla społeczeństwa, w którym żyje. Jest to proces społeczny, ponieważ jednostka zostaje poddana świadomym i intencjonalnym wpływom zorganizowanego środowiska w celu przygotowania do życia i osiągnięcia optymalnego rozwoju osobowości.

Znaczący wpływ na psychikę i zachowanie dzieci i młodzieży mają niezamierzone wpływy środowiska rówieśniczego i lokalnego oraz środki masowego przekazu.

W dzisiejszych czasach dziecko wychowuje się z komputerem, dlatego odgrywa on coraz większą rolę w procesie wychowawczym.

2 Wpływ wychowawczy gier komputerowych

W literaturze tematu istnieje wiele definicji gier komputerowych. Większość z nich posługuje się ogólnym opisem i podkreśla rozrywkowy charakter gier. Wraz ze wzrostem wymagań graczy obserwuje się ogromny postęp w rozwoju gier komputerowych. Obecnie część gier opiera się na wygenerowanej rzeczywistości wirtualnej. Poza tym, pojawia się coraz więcej gier, które dzięki połączeniu internetowemu, umożliwiają uczestnictwo wielu osób równocześnie. Realizm grafiki, wirtualna rzeczywistość, możliwość interakcji i ogólna dostępność wpływają na ogromną popularność gier komputerowych wśród dzieci i młodzieży.

Jak dowodzą liczne badania, dzieci nie są w stanie ocenić wartościowości przekazywanych treści, dlatego są szczególnie narażone na oddziaływanie niebezpiecznych treści w grach komputerowych. Często zabawy naśladujące aspołeczne, agresywne zachowania bohaterów gier komputerowych, są wynikiem negatywnego wpływu programów multimedialnych.

Bardzo niebezpieczne dla rozwoju dziecka są gry komputerowe, polegające na tym, że ten wygrywa, kto zabije przeciwnika. Takie gry pobudzają do agresji, wciągając stwarzają wewnętrzny niepokój i satysfakcję z wygranej. Po pewnym czasie młody użytkownik patrzy z obojętnością i bez emocji na przemoc i cierpienie. Znieczulenie (desensytyzacja) jest wynikiem częstego obcowania ze scenami przemocy. Dzieje się tak dlatego, że człowiek nie jest w stanie reagować tak samo silnie na ten sam rodzaj bodźca. Badania wskazują też, że nie tylko obrazy przemocy, ale różnego rodzaju efekty techniczne zwiększające ekscytację, mogą powodować wzrost agresji.[1] Wyniki badań potwierdzają również, że ilość oglądanej przemocy jest w sposób istotny skorelowana z agresywnością nawet po upływie 10 lat.[2] Zakres wpływu prezentowanej agresji jest znacznie większy przy użytkowaniu gier komputerowych, w których gracz może brać czynny udział w dokonywaniu aktów przemocy.

Badania przeprowadzone w Polsce wykazały, że chłopcy w wieku 12-14 lat, korzystający z gier, które angażują gracza w akty przemocy, przejawiali większą impulsywność w działaniu, większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach oraz nastawieni byli na podporządkowanie sobie innych. Według innych badań chłopcy zajmujący się grami mają trudności w kontaktach społecznych, są narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, mają również trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu relacji w rodzinie.[3]

3 Oddziaływanie wychowawcze bohatera gier komputerowych

Proces wychowania, jak wspomniano powyżej, wiąże się z całokształtem oddziaływań na jednostkę. Jednym z istotnych wpływów jest naśladownictwo bohatera gier komputerowych, którego wygląd zewnętrzny, czyny, cechy osobowościowe i postawy są inspiracją dla młodego gracza, nie posiadającego jeszcze własnych wzorów osobowych i autorytetów wychowawczych. Bohater gier komputerowych zdolny jest wpłynąć na

[1] M. Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska I.,, *Zabawa w zabijanie*, WKiS, Warszawa 2000, s. 36-39.
[2] H. Noga, *Wybrane psychologiczne aspekty użytkowania aplikacji komputerowych*, [w:] W. Strykowski (red.), Media a edukacja, Poznań 2000, s. 470.
[3] Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne*, Wychowawca 2002, nr 1, s.13.

przejmowanie przez dziecko nowych typów zachowań, lub do wyboru określonego zachowania z repertuaru możliwych reakcji.[4]

Akceptacja bohatera może oznaczać przyjęcie go za wzór. Identyfikacja z bohaterem, może mieć charakter wychowawczy lub antywychowawczy, w zależności od prezentowanego przez niego systemu wartości i postaw. Analiza komputerowego bohatera wyraźnie wskazuje, że najczęściej jest on nosicielem antywartości.[5]

Bohaterowie gier komputerowych charakteryzują się różnymi cechami zewnętrznymi i osobowymi, postawą oraz motywem działania. Cechy osobowe podkreślają indywidualne różnice bohaterów oraz pełnią funkcje opisujące. Przez postawę bohatera gier komputerowych rozumie się gotowość do zajęcia określonego stanowiska wobec zaistniałej sytuacji. Rzadko kiedy bohaterowie gier komputerowych są gotowi do pomocy innym, wrażliwi na cierpienie fizyczne, niesprawiedliwość, skłonni do poświęceń. Motywem działania komputerowego bohatera są zazwyczaj korzyści własne (egoistyczne), rzadko korzyści innych, czyli takie, które skłaniają bohatera do bezinteresownych zachowań. Zdarza się, że motywem działania bohatera jest przyjemność czerpana z cierpienia ofiar przemocy.[6] Najczęściej wiek bohatera nie jest znany, jednakże w grach występują głównie młode postacie. Cechy osobowe bohaterów określane są na podstawie prezentowanych przez nich wartości. Najistotniejszą wartością każdego bohatera jest odpowiedzialność. Jest on odpowiedzialny za swoje obowiązki i wykonanie danej misji. Dąży on do wyznaczonego celu nie zważając na innych i na to, co dzieje się wokół, a nie dotyczy jego planów. Istotną cechą każdego bohatera jest odwaga. Odwaga bohatera przejawia się w tym, że nie cofnie się przed niczym, aby osiągnąć swój cel. Rzadko można dostrzec takie wartości, jak godność i uczciwość. Zazwyczaj bohater jest silny, wytrwały, ambitny, uparty w dążeniu do zamierzonego celu, pracowity, posiada różnorakie umiejętności wsparte dodatkowo właściwościami magicznymi. Bohaterowie najczęściej działają samodzielnie, a jeśli już działają z innymi, to zazwyczaj zajmują wyższe pozycje społeczne, np. rolę przywódcy.[7]

Nakreślony powyżej obraz bohatera gier komputerowych dobrze obrazuje również ogłoszony w maju 2007 roku na stronie internetowej GameStar.pl konkurs na „Największego Twardziela Gier Komputerowych". Internauci mogli wybierać spośród 21 bohaterów różnych gier komputerowych. W ten sposób wyłoniono czterech najbardziej popularnych bohaterów. Miejsce czwarte zajął Duke Nukem – postać z gry o tym samym tytule; miejsce trzecie Cloud Strife – główna postać z serii „Final Fantasy"; drugie Codename 47, główny bohater serii „Hitman"; zwycięzcą konkursu został natomiast Tommy Vercetti, bohater gry „Grand Theft Auto: Vice City". Użytkownicy gier na swojego idola wybrali bezwzględnego przestępcę, który nie cofnie się przed niczym aby osiągnąć swój cel. Zwycięski bohater morduje, rozjeżdża samochodem przypadkowych, niewinnych przechodniów. Główny cel, jaki stawia sobie Tommy, to zdobycie pieniędzy, narkotyków i władzy za wszelką cenę.

Motywy działania wybranych bohaterów różnią się nieco. Duke Nukem i Cloud Strife pragną ocalić świat przed zagładą. W tym przypadku przemoc usprawiedliwiana jest tym, że walka toczy się w „słusznej sprawie". Z kolei Codename 47 i Tommy Vercetti kierują się własnymi korzyściami, egoistycznymi pobudkami – zdobycie pieniędzy, chęć zemsty. Cechy osobowości to przede wszystkim: upór, odwaga, bezwzględność, wytrwałość, ambicja. Nie

[4] T. Bach-Olasik, *Oddziaływanie telewizji na zachowania agresywne dzieci i młodzieży*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze 1993, nr 2, s.55.

[5] H. Noga, *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005, s. 61-67.

[6] H. Noga, *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005, s. 99-108.

[7] H. Noga, *Wychowawcze i antywychowawcze cechy bohaterów gier komputerowych*, [w:] B. Żurakowski (red.), *Pedagogika kultury – wychowanie do wyboru wartości*, Kraków 2003, s.198-206.

cechują się uczciwością, godnością, empatią, czy życzliwością. Wszyscy bohaterowie kierują się zasadą – cel uświęca środki – i po trupach dążą do wyznaczonego sobie celu. Charakteryzuje ich brak wrażliwości na cierpienie innych i niesprawiedliwość, brak poszanowania dla życia ludzkiego. Bohaterowie nie są skłonni do poświęceń. Taka postawa wobec innych i wobec świata jest nagradzana poprzez m.in.: zdobycie pieniędzy, władzy, przejście na wyższy poziom gry.

Zakończenie

Rola mass mediów ma istotne znaczenie w kształtowaniu osobowości dziecka. Szczególną rolę odgrywają tu gry komputerowe ze względu na ogromną popularność wśród dzieci i młodzieży. Prezentowany przez bohatera komputerowego system wartości stoi w sprzeczności z wartościami pożądanymi w życiu jednostki jak też społeczeństwa, a ich oddziaływanie wychowawcze można określić jako antywychowawcze.

Bibliografia

1. BACH-OLASIK, B., *Oddziaływanie telewizji na zachowania agresywne dzieci i młodzieży*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze", Warszawa 1993, nr 2, s.56-59.
2. BRAUN-GAŁKOWSKA, M., *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze", Warszawa 1997, nr 8, s. 2-8.
3. BRAUN-GAŁKOWSKA, M., ULFIK-JAWORSKA, I., *Zabawa w zabijanie*, WKiS, Warszawa 2000, s. 31-41.
4. GAJDA, J., *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2004.
5. LEPA, A., *Pedagogika mass mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie,Łódź 2000, ISBN 978-83-8793156-8.
6. NOGA, H., *Wybrane psychologiczne aspekty użytkowania aplikacji komputerowych*, [w:] W. Strykowski (red.), Media a edukacja, Poznań 2000, s. 467-473.
7. NOGA, H., *Wychowawcze i antywychowawcze cechy bohaterów gier komputerowych*, [w:] B. Żurakowski (red.), Pedagogika kultury –wychowanie do wyboru wartości, Kraków 2003, s.198-206.
8. NOGA, H., *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005.
9. NOGA, H., *Wychowawcze aspekty „rewolucji informatycznej"*, [w:] Budrewicz T. (red.), Nowoczesna szkoła, Wyd. Naukowe AP, Kraków 2008, ISBN 978-83-7271-419-0.
10. OKOŃ, W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Żak i Wincenty Okoń, Warszawa 1995, ISBN 83-86770-29-5.
11. ULFIK-JAWORSKA, I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne*, „Wychowawca" 2002, nr 1, s. 10-14.
12. www.gamestar.pl

Assessed by: prof. nadzw. dr hab. Henryk Noga,

Contact address:

Aleksandra Knych
Dom Wczasów Dziecięcych w Jodłówce Tuchowskiej
33-173 Jodłówka Tuchowska 275 B
tel. 0048511763826
e-mail: olaknych07@wp.pl