

Ks. Piotr Sroczyński

KATECHETA WOBEC GIER KOMPUTEROWYCH

Koniec XX i początek XXI wieku charakteryzuje się bardzo szybkim rozwojem technologii informacyjnej. Na szeroką skalę wprowadza się komputeryzację wielu dziedzin życia. Komputer stał się wszechobecny. Procesy informatyzacji życia są już nieodwracalne. Taki rozwój technologii informacyjnej niesie ze sobą wiele szans, ale jednocześnie i zagrożeń. W związku z tym niniejszy artykuł stawia sobie za cel ukazać plusy i minusy wszechobecných gier komputerowych, jak również zaproponować określoną postawę katechetów wobec tego zjawiska.

1. POZYTYWY GIER KOMPUTEROWYCH

Tego typu gry wkroczyły na rynek medialny wraz z pojawieniem się komputera osobistego (PC). Na początku były to proste pod względem graficznym labirynty, po których poruszały się określone znaki. Zadaniem gracza było wyprowadzenie takiego znaku z labiryntu. Gry te były rzeczywiście zabawą, budziły zainteresowanie informatyką, ćwiczyły refleks, spostrzegawczość, dziecko nabywało umiejętności posługiwania się komputerem. Pogłębiały wiedzę ogólną, jak również specjalistyczną, a także rozwijały zdolności, zainteresowania, umiejętności, np. logicznego myślenia, wnioskowania, pogłębiały wrażliwość, uczyły dobrego smaku itp.

W późniejszym okresie, odpowiednio zrealizowane, z bogatą i dobrze przygotowaną grafiką, muzyką, miały ogromne walory edukacyj-

ne. Stawały się bodźcem skłaniającym ucznia do sięgania po książkę z dziedzin w nich spotykanych, np. historia, geografia itp. Mogły one poszerzać wiedzę, rozwijać zdolności wnioskowania i znajomość reguł logicznego myślenia¹.

Obecnie istnieją programy i gry komputerowe do nauki dzieci niewidomych, czy też do nauki mowy dzieci głuchych. Atrakcyjna forma graficzna i ciekawa fabuła pozwalają znacznie uprzyjemnić trening oraz wzmocnić u dziecka motywację do ćwiczeń.

Szybko nadeszła też era gier skomplikowanych, o rozwiniętej fabule (tzw. *adventure games*), bogatych graficznie i atrakcyjnie animowanych. Reguły tych gier również zmieniają się i są coraz bardziej skomplikowane. W grze może uczestniczyć jeden gracz, kilku, a nawet wielu spośród użytkowników „sieci”.

2. NEGATYWY GIER KOMPUTEROWYCH

Niestety, pod względem treści aż 95% gier komputerowych zawiera treści agresywne². Gracz jest nie tylko biernym widzem scen przemocy, ale sam może w nich uczestniczyć. Twórcy tego rodzaju gier tłumaczą ich obecność na rynku realiami życia. Według nich dziecka nie da się uchronić przed przemocą, więc należy go odpowiednio „wyszkolić”³. Są to tzw. „gry ogłupiające”⁴.

Drugą grupę stanowią gry typu „bij, zabij”, w których uczestnik sam pozbawia życia bohaterów, w sposób coraz bardziej wyrafinowany. Ciągłe powtarzane te same bodźce i uczestnictwo w scenach przemocy powodują zjawisko znieczulenia. Widzowie pod wpływem częstego oglądania scen przemocy, stają się przekonani o ich normalności i reagują na nie obojętnie⁵.

Innymi skutkami agresywnych gier u dzieci są: brak wrażliwości na dobro i zło, wzmożone napięcie emocjonalne, drażliwość, agresja fizyczna i słowna oraz niskie morale⁶. Uczestnictwo w negatywnych

¹ H. NOGA. *Czy nowoczesność niweczy trud wychowania?* „Wychowawca” 6:1998 nr 5 s. 39.

² I. PAŁEČNY. *Gry komputerowe a psychika dziecka.* „Wychowawca” 9:2001 nr 6 s. 12.

³ A. ZWOLIŃSKI. *Elektroniczny wychowawca.* „Wychowawca” 7:1999 nr 12 s. 13.

⁴ NOGA. *Czy nowoczesność.* s. 39.

⁵ PAŁEČNY. *Gry komputerowe.* s. 12.

⁶ *Tamże.*

zachowaniach prowadzi do negacji życia, w tym też własnego. Szczególnym okrucieństwem charakteryzują się gry prezentujące walki Dalekiego Wschodu, jak również te, które preferują walki z rodzaju *science-fiction*.

Bardzo niebezpieczne są gry, które zawierają treści satanistyczne i masońskie. Są one coraz bardziej jawne i uświadamiające, wprowadzające w świat magii i okultyzmu, wrogich wobec chrześcijaństwa. Przy pierwszym spotkaniu powodują szok, związany z nimbem tajemniczości, jak również zaciekawienie, zainteresowanie sferą ezoteryczną. Powodują pragnienie wejścia w te praktyki, a przynajmniej spróbowanie poruszania się na terenach nieznanymi i niezwykłymi.

Podobne doznania budzą gry erotyczne i pornograficzne. Wymienia się wśród nich określone puzzle, pokery itp.⁷ Prostsze z nich są „przepisem” na udaną randkę z wirtualnym partnerem. Nieco bardziej skomplikowane zawierają „instruktaż” dewiacyjnych zachowań seksualnych. Ten typ gier jest sprowadzeniem człowieka do poziomu zwierzęcego, powodującego oderwanie sfery seksualnej od miłości.

Działanie takich bodźców u małych dzieci wywołuje chaos w świecie ich wartości. Dziecko nie umie odróżnić elementów fikcyjnych od rzeczywistych. Działania seksualne postrzega jako akt przemocy, co może prowadzić do poważnych zaburzeń w sferze płciowej. W niebezpieczeństwie jest tym samym przyszła rodzina, miłość, moralność, wiara i wyższe uczucia.

Gry komputerowe, choć pojawiły się w Polsce zaledwie kilkanaście lat temu, zyskały ogromną popularność wśród użytkowników komputerów, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży. Część dzieci przyzwyczaja się do tego sposobu spędzania czasu. Nie interesuje się niczym innym, co powoduje powstanie uzależnienia na wzór alkoholowego lub narkotycznego. Fakty te zwróciły uwagę licznych naukowców, z różnych dyscyplin naukowych, co skłania do zastanowienia się nad medycznymi, socjologicznymi, pedagogicznymi, psychologicznymi i katechetycznymi aspektami zjawiska⁸.

⁷ NOGA. *Czy nowoczesność*. s. 40.

⁸ M. BRAUN-GAŁKOWSKA. *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci. Wprowadzenie w tematykę sesji*. W: *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*. Red. A. Gała, I. Ulfik-Jaworska. Marki 2004 s. 21.

3. KATECHETA A GRY KOMPUTEROWE

Katecheci, wraz z rodzicami i wychowawcami, mają obowiązek kontrolowania sposobu korzystania z komputera przez dzieci i młodzież. Nie mogą się tłumaczyć niewiedzą, brakiem czasu czy też „tolerancją” dla form spędzania czasu przez podopiecznych. Ceną takiej niefrasobliwości może być zaburzona osobowość dziecka, patologiczne i agresywne zachowania, nieudane związki, a tam samym – życie.

Katecheci winni przygotowywać katechizowanych do uczestnictwa w grach komputerowych poprzez jednoznaczne ustalanie granic dopuszczalności korzystania z nich. Owe granice muszą być odpowiednio dostosowane do różnych faz rozwojowych młodego człowieka. Wypada przy tym przychylić się do opinii o potrzebie szczególnego „parasola” ochronnego nad dziećmi przejawiającymi największą aktywność twórczą w kontakcie z tym medium. Należy zdecydowanie unikać wewnętrznie sprzecznych komunikatów (co innego słowa, co innego czyny), które są najczęstszym powodem porażek w wychowaniu do korzystania z mass mediów.

Wskazując jasne i stałe granice, katecheci winni uczyć umiejętności skutecznego rozwiązywania dylematów związanych z korzystaniem z gier komputerowych. Nie wolno rezygnować z wyciągania konsekwencji wobec nieposłusznych wychowanków⁹.

Katecheci powinni także pamiętać, że dając właściwy przykład można wpoić katechizowanym cenne dyspozycje, aby przy korzystaniu z gier komputerowych w przyszłości potrafili odnosić sukcesy zarówno w świecie zewnętrznym (szkoła, sąsiedztwo, rodzina) oraz w świecie wewnętrznym, gdzie wykorzystanie mass mediów zawsze związane jest z wyborami moralnymi. Dylemat wychowawczo-katechetyczny: kiedy zabronić?, kiedy pozwolić? pozostanie wtedy sprawą każdego już dorosłego wychowanka. W świecie zdominowanym przez mass media będą oni gotowi sami przejąć odpowiedzialność za swoje własne życie i kształtować je w duchu Chrystusa.

⁹ R. MAC KENZIE. *Kiedy pozwolić? Kiedy zabronić?* Gdańsk 2003 s. 147-155.

DER KATECHET ANGESICHTS DER KOMPUTERSPIELE

Z u s a m m e n f a s s u n g

Die Computerspiele, obgleich sie in Polen erst vor über zehn Jahren aufgetaucht sind, haben bei Kindern und Jugendlichen eine enorme Popularität gewonnen. In diesem Zusammenhang zeigt der Artikel ihre Vor- und Nachteile und schlägt den Katecheten eine bestimmte Haltung vor.