

Gry komputerowe

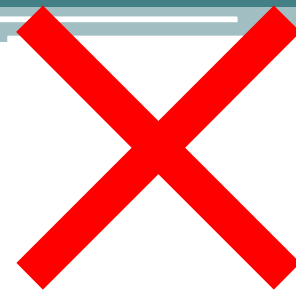
popularna forma rozrywki dla
dzieci i młodzieży

Gry komputerowe mogą:

- wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci
- wpływać pozytywnie na spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe, koncentrację uwagi
- poprawiać refleks, koordynację wzrokowo – ruchową
- ćwiczyć umiejętność współdziałania w grupie



Nadmierne granie może powodować:



- problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas
- zaniedbywanie nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami
- rezygnację z innych zainteresowań
- zaniedbywanie takich czynności jak jedzenie, sen
- w skrajnych przypadkach uzależnienie

System PEGI

Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych.



Kategorie wiekowe



Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. 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, sceny zawierające nagość ani odwołania do życia seksualnego.

Kategorie wiekowe



Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej. Dopuszczalne są sceny obejmujące częściową nagość, ale nigdy w kontekście seksualnym.

Kategorie wiekowe



Gry komputerowe pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.

Kategorie wiekowe



Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.

Kategorie wiekowe



Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc 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.

Opisy zawartości



Przemoc.

Gra zawiera elementy przemocy.



Seks.

W grze pojawiają się nagość lub zachowania seksualne, lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.



Dyskryminacja.

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać osoby nieletnie.

Opisy zawartości



Narkotyki.

W grze pojawiają się nawiązania do używek lub przedstawiono ich zażywanie.



Strach.

Gra może przestraszyć młodsze dzieci.



Wulgarny język.

W grze jest używany wulgarny język.

Opisy zawartości



Hazard.

Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.



Gra online.

Gry, w które można grać przez Internet.

Gry zawierające agresję i brutalną przemoc powodują wzrost poziomu agresji u dzieci, uczą wrogich zachowań wobec innych ludzi oraz tego, że jedynym sposobem na rozwiązywanie problemów jest używanie siły.

W Internecie pojawiają się nowe gry, które zagrażają zdrowiu lub życiu dzieci i nastolatków.

Psychologowie ostrzegają, że szczególnie narażone na udział w grze są osoby o niskiej samoocenie i poczuciu własnej wartości.

Wskazówki

- Rozmawiaj z dzieckiem
- Omawiaj jego aktywność w Internecie
- Pytaj o ewentualne problemy, z jakimi być może się boryka
- Zwracaj uwagę na zachowanie dziecka w ostatnim czasie (ogólne samopoczucie, poziom zmęczenia, rodzaj filmów i muzyki jakiej słucha)
- Załóż filtr ochrony rodzicielskiej

Informacje dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych

- Określ zasady dotyczące czasu, jaki twoje dziecko może przeznaczać na gry komputerowe.
- Zadbaj o to, aby dziecko nie grało codziennie, ale też nie rób tradycji z tej formy spędzania czasu. Jeśli ustalisz, że w waszym domu gra się w określone dni, np. w piątki i niedziele, dziecko przez cały tydzień będzie żyło oczekiwaniem na włączenie komputera.
- Zainteresuj się, w co gra twoje dziecko i czy gra jest dla niego odpowiednia. Porozmawiaj z dzieckiem o grach, z których korzysta, sprawdź, czego może się z nich nauczyć.

Informacje dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych

- Zanim kupisz swojemu dziecku grę, upewnij się, że jest odpowiednia do jego wieku. Może ci w tym pomóc system oceny gier PEGI.
- Zwróć uwagę, czy w zachowaniu twojego dziecka nie pojawiają się sygnały uzależnienia od komputera.
- Upewnij się, że twoje dziecko z powodu grania nie zaniedbuje obowiązków domowych i szkolnych.
- Sprawdź, czy gra jest pozbawiona mikropłatności.

Informacje dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych

- Pamiętaj, że istnieją minigry, które nie wymagają instalacji, a zawierają treści nieodpowiednie dla dzieci.
- Zwróć uwagę na to, czy w grze można kontaktować się z innymi graczami. Jeśli tak – sprawdź, czy znajomości, jakie zawiera twoje dziecko, są bezpieczne. Kontakt z innymi użytkownikami może być potencjalnym źródłem niebezpiecznych sytuacji i podejmowania ryzykownych zachowań.

Źródła:

- materiały MEN (list Podsekretarza Stanu M. Kopcia)
- www.pegi.info
- pl.wikipedia.org

Opracowała: Anna Salawa