

KOMPUTER ZAGROŻENIEM CYWILIZACYJNYM MŁODEGO CZŁOWIEKA

Wstęp

Rzeczywistość medialna, niosąca ogromne szanse w wielu dziedzinach życia, poddawana jest jednocześnie sądom krytycznym ze strony jej przeciwników. Obawy wobec tego, co jest stosunkowo nowe i nieznane, wydają się być naturalne. Jako matka oraz nauczycielka (również informatyki w szkole podstawowej) postanowiłam podzielić się kilkoma uwagami związanymi z niewłaściwym wykorzystaniem możliwości współczesnych technologii informacyjnych. Głównie chodzi o to, aby świadomie podejmować działania zapobiegawcze.

Obecnie obok telewizji najczęściej kontrowersji wzbudza komputer. Medium to wraz z odpowiednim oprogramowaniem przyczynie się do usprawnienia funkcjonowania wielu instytucji życia społecznego, ale również mówi się coraz więcej o jego destrukcyjnym oddziaływaniu. Najwięcej zastrzeżeń budzą gry komputerowe. Do innych również bardzo ważnych zagrożeń można zaliczyć: przemoc, treści pornograficzne, korzystanie z sieci Internet oraz kłopoty zdrowotne, spowodowane obsługą komputerów.

W swojej pracy teoretycznej, jak również badawczej szukałam odpowiedzi na pytanie: *Czy i na ile prezentowane na ekranie komputera treści mają negatywny wpływ na kształtowanie osobowości młodego człowieka?*

1. PRZEMOC

Przemoc, gwałt, okrucieństwo wśród dzieci i młodzieży – to najczęściej dyskutowane problemy, z którymi borykają się rodzice, nauczyciele, wychowawcy. Środki masowego przekazu informują nas ciągle o kolejnych zbrodniach popełnianych przez nieletnich. Wiele osób łączy zachowania agresywne w rzeczywistości z aktami przemocy na ekranie czy to telewizyjnym czy komputerowym (Griffiths, 1995).

Według „Słownika języka polskiego” pod redakcją Elżbiety Sobol przemoc to: „siła przewyższająca czyjąś siłę, fizyczna przewaga nad kimś, narzucona bezprawnie władza; czyny bezprawne, dokonane z użyciem siły; gwałt”. Analizując treści filmów, gier można zauważyć, iż emanują one niezwykłym okrucieństwem. Ukazują przemoc, śmierć i zniszczenie z ohydą, medyczną szczegółowością i chorobliwym, wręcz sadystycznym zacięciem. Nakazują pokonywać przeciwnika bez jakichkolwiek zahamowań, aż do całkowitego zniszczenia.

W ten sposób bardzo kaleczą sferę emocjonalną, szczególnie młodego człowieka.

2. GRY KOMPUTEROWE

Istnieją podobieństwa między telewizją i grami w tym sensie, że obydwie mają walory rozrywkowe, treść pełną agresji i rozmaite cechy zewnętrzne, tzn. akcję, tempo i zmiany obrazu (Silvern, 1983 za: Griffiths, 1995, s. 40). Inna jest jednak rola odbiorcy. Przekaz telewizyjny jest jednostronnym, biernym sposobem komunikowania, natomiast większość gier elektronicznych polega na tak zwanej interaktywności. Widz ogląda jedynie prezentowane obrazy, identyfikując się z bohaterami lub nie, gracz natomiast wciela się w bohatera na ekranie monitora i podejmuje określone działania. Oprócz poczucia sprawstwa, jakie mu towarzyszy, *duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań samodzielnie wykonywanych, w wielu wypadkach agresywnych* (Braun – Gałkowska, 1997). Mimo, że to agresja symulowana, nie zaś dokonywana w rzeczywistości, gracz oswaja się z nią. Żeby grać i wygrywać, musi niszczyć, zabijać itp. Przemoc w grach nie jest karana, a przeciwnie, nagradzana poczuciem sukcesu i spełnienia się w roli agresora.

Czy symulowane akty przemocy, w których uczestniczą gracze, silna identyfikacja z bohaterem ekranowym determinują agresywne zachowania w życiu codziennym? W tej kwestii nie ma zgody wśród badaczy. Jednak coraz częściej mówi się o związku zachowań agresywnych z destrukcyjnymi treściami prezentowanymi przez środki masowego przekazu (Provenzo, 1991).



Chciałabym zwrócić również uwagę na tematykę i treść najbardziej popularnych gier komputerowych. Słyszając tytuły od dzieci postanowiłam sprawdzić niektóre z nich. Jako przykład podam „Quake”, której celem jest nie tylko zabicie, ale rozszarpanie członków, wyprucie wnętrzności. Gracz dokonując mordu słyszy z głośników komputerowych jęki, odgłos łamanych i miażdżonych kości.

Podobne obrazy można obejrzeć w grach: „Mortal Kombat”, „Phantasmagoria”, „Harvester”, „Duke Nukem”

i wielu innych.

3. INTERNET

Internet niesie ze sobą wspaniałe możliwości zdobywania informacji, kontaktów z innymi ludźmi, wymiany poglądów, przesyłania danych, dokonywanie zakupów jak również wykonywania wielu innych czynności bez potrzeby zbędnego marnowania czasu. Jednak nie są to tylko same korzyści. Niezbędne jest uzmysłowienie drugiej, ciemnej strony tej sieci.

Większość osób nawiązując połączenie z Internetem, przegląda wiele witryn WWW, wypełnia mnóstwo formularzy, nawiązując kontakty z nieznanymi im ludźmi, wymienia z nimi korespondencję. Nie zdaje sprawy z tego, że w ten sposób przekazuje dane techniczne swojego komputera, rodzaj oprogramowania, dane osobowe z plików zawierających dane rejestracyjne różnorodnego oprogramowania. W najlepszym wypadku informacje te posłużą do celów marketingowych. Podobnie wygląda sytuacja z dokonywaniem wszelkiego rodzaju transakcji za pośrednictwem Internetu. Sieć jest również

doskonałą platformą do nawiązywania kontaktów międzyludzkich. Zapewniając dość dużą anonimowość stała się wprost wymarzonym narzędziem dla przestępców oraz różnego rodzaju dewiantów. Również osoby, reprezentujące różnego rodzaju sekty religijne, mają ułatwione zadanie przy nawiązywaniu kontaktów. Witryny WWW oraz możliwość bezpośredniej rozmowy doskonale nadają się do przekonywania innych do swojej ideologii i pozyskiwania nowych członków sekty. Ilość stron o tej tematyce ciągle wzrasta, treści natomiast podawane są w sposób subtelny, zakamuflowany i mają na celu zaszczepienie czytającemu określonych poglądów.

Ponadto, młodzież jak i w mniejszym stopniu starsze osoby ulegają często atrakcyjnym ofertom różnego rodzaju grup przestępczych polegających m. in. na współpracy w rozprawdaniu rzeczy pochodzących z kradzieży, nielegalnego oprogramowania, informacje propagujące używanie narkotyków oraz wskazujące miejsca, w których można je nabyć itp..

4. TREŚCI PORNOGRAFICZNE

Innym istotnym zagrożeniem czyhającym na młodych ludzi jest pornografia jako nośnik obrazów i tekstów o treści nieprzyzwoitej. W sieci dostępna jest praktycznie wszędzie, w momencie gdy znajduje się na serwerze w kraju gdzie jest legalna nie ma możliwości zlikwidowania tego typu stron. W Polsce również nie ma jednoznacznej jej definicji, co ogranicza możliwości skutecznego ścigania.

„Pornografia jest eksploatacją podrażnień szczególnie silnych, wyzwalających natarczywą pożądlivość, wobec której młody człowiek staje się bezradny” (Fijałkowski 1993, s. 11). Coraz większym problemem polskiego Internetu jest rosnące zainteresowanie wśród internatów zwłaszcza ze środowisk szkolnych i akademickich, pornografią dziecięcą oraz ekstremalną z użyciem przemocy i zwierząt (K. Paradowski, 2000).

Pornografia jest również powszechnie obecna w grach komputerowych. Realizm, autentyczność nagrań wideo oraz bogata oferta sprawia, że zainteresowanych wciąż przybywa. Młody człowiek uczy się miłości korzystając z gier erotycznych przybierających często postać „komputerowej randki”, *gdzie zdaniem grającego jest takie przeprowadzenie akcji, aby osiągnąć cel w postaci gotowości fantomu na ekranie monitora do współżycia seksualnego* (Noga, 1998, s. 451).

Wystarczy również spojrzeć na tematy list dyskusyjnych sieci. Jednym z najczęstszych haseł jest właśnie „seks” (Juszczak, 1998).

5. ZAGROŻENIA ZDROWIA FIZYCZNEGO I PSYCHICZNEGO

Niewłaściwy wielogodzinny zakres kontaktów komputerem budzi niepokój zwłaszcza wśród lekarzy okulistów, neurologów i ortopedów. Przesiadki przed komputerem, na nieergonomicznym stanowisku doprowadza w niedługim czasie do bólów krzyża i szyi oraz powoduje urazy z przeciążenia. Poważnym zagrożeniem szczególnie dla młodych użytkowników monitorów ekranowych mogą być również, tzw. komunikaty podprogowe, czyli informacje ukryte w najróżniejszych grach komputerowych, płytach CD, reklamach itp. To właśnie one przedostają się bez woli użytkowników do ich świadomości, czyniąc ogromne spustoszenia w postaci „robienia przysłowiowej wody z mózgu”(B. Kiss, M. Popko, J. Sidun, H. Klimaszewska, M. Mozerska).

Do schorzeń dermatologicznych można zaliczyć: uczucie suchości skóry, świąd, pieczenie a nawet ból. Przesiadki przed monitorem, wysyłającym dawki szkodliwego promieniowania, może ujemnie wpływać na wzrok. Ponadto zabawy i rozrywka z komputerem wypiera prozdrowotne formy spędzania wolnego czasu. To z kolei przyczynia się do różnych chorób układu kostnego, pojawiają się wady postawy i nieprawidłowości w rozwoju psychoruchowym (Izdebka, 1996).

Coraz większym problemem zdrowotnym stają się uzależnienia od komputera (Symposium w Toruniu, 1999). Najbardziej narażone są osoby młode, nieśmiałe, wrażliwe, obciążone wieloma kompleksami. Osoby te często przybierają mocno brzmiące pseudonimy a następnie stają się „lwami salonowymi” w wirtualnym świecie. Początkowe zauroczenie komputerem staje się po pewnym czasie koniecznością, bez której nie potrafią żyć, uczyć się czy pracować. Pierwszymi objawami uzależnienia jest izolacja od otoczenia, zamykanie się w sobie i utrata kontaktu z rzeczywistością. Uzależnieni spędzają długie godziny przed monitorem komputera, zaniedbują swoje obowiązki. Dopuszczają się przestępstw, kradnąc oprogramowanie i sprzęt, zapominając o potrzebie snu, spożywaniu pokarmów czy załatwianiu innych podstawowych potrzeb fizjologicznych własnego organizmu (Griffiths, 1995).

W psychologii uzależnień mówi się o trzech strefach.

„Zielona strefa” to użytkownicy korzystający z Internetu w sposób umiarkowany i w zasadzie nie mający predyspozycji do uzależnień.

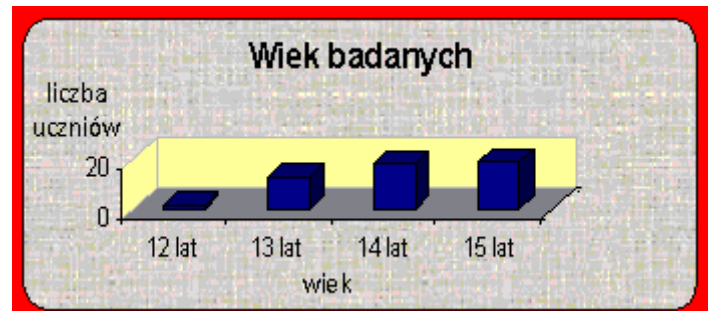
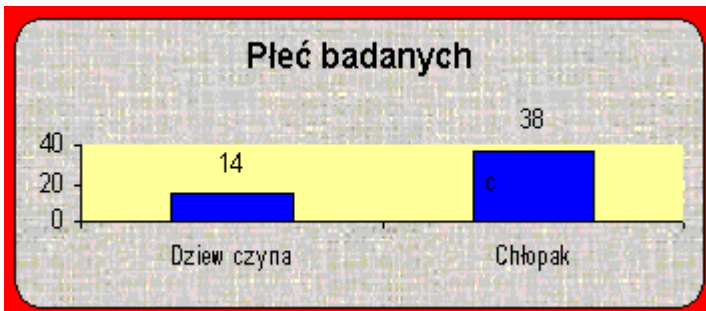
W „strefie pomarańczowej” są ci, którzy nadmiernie korzystali z serwowania, ale w porę zawrócili z drogi prowadzącej do uzależnienia.

Natomiast w „strefie czerwonej” znajdują się ludzie, niepotrafiący bez pomocy z zewnątrz powrócić do normalności.(B. Kiss, M. Popko, J. Sidun, H. Klimaszewska, M. Mozerska).

METODYKA

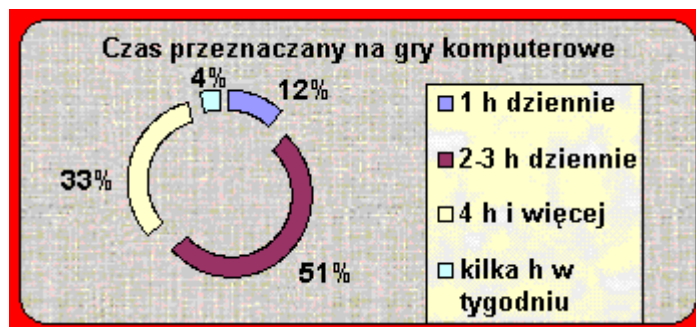
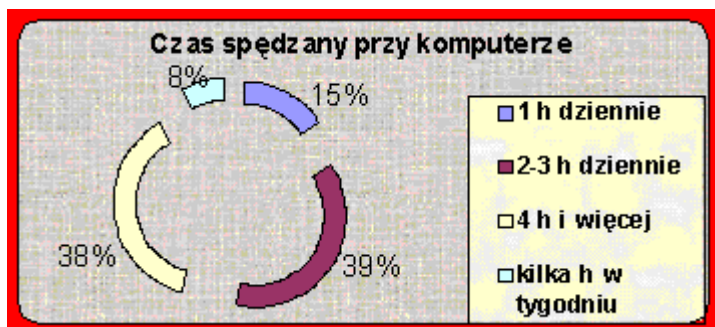
W celu pełniejszego zasygnalizowania zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera przygotowałam i przeprowadziłam badania w Szkole Podstawowej nr 10 i Gimnazjum w Bakalarzeniu.

Badaniami objęto grupę 52 uczniów, którzy posiadają komputer, uczęszczają na kółko informatyczne, grają w gry komputerowe.



WYNIKI BADAŃ

Ponad 70% badanych stwierdziło, iż przy komputerze spędza więcej niż 2-3 godziny dziennie. Większość czasu przeznaczają na gry komputerowe. Ilustrują to poniższe tabele:

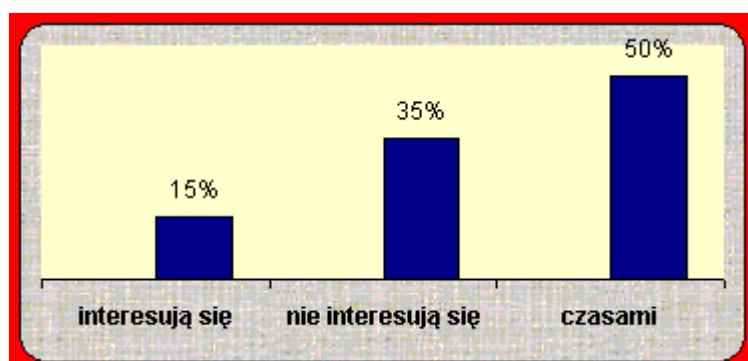


Najczęściej grają w : „Quake”, „Doom”, „Kingpin”.

Na pytanie „Czy lubisz gry, w których występuje przemoc, krew a celem gry jest likwidowanie innych graczy? 93% twierdzi, że lubi takie gry. Oto niektóre uzasadnienia, dlaczego je lubią:

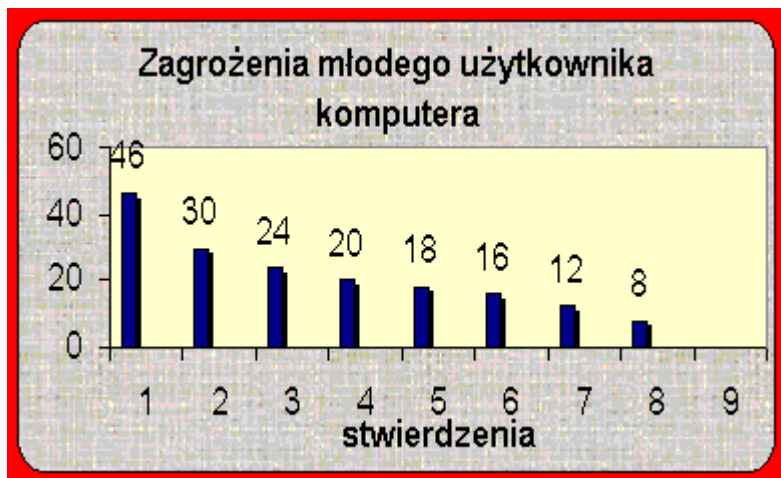
- Sprawia mi to przyjemność;
- Pozwala odreagować stres;
- „Fajna”;
- Podoba mi się muzyka, odgłosy;
- Można „rozwalić” przeciwnikowi głowę lub inne części ciała;
- Podoba mi się, gdy leje się dużo krwi.

Poniższy wykres przedstawia stopień zainteresowania rodziców grami komputerowymi, którymi pasjonują się ich dzieci:



73% badanych korzysta z Internetu, 94% stwierdziło, że łatwy jest dostęp do treści erotycznych (przez nich rozumianych) a 77% przyznało się, iż znajdowali się na takich stronach.

Badani nie uświadamiają zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera. Poniższy diagram przedstawia wybory uczniów:



1	Zły wpływ na wzrok
2	Treści pornograficzne
3	Wady postawy
4	Otyłość
5	Przemoc
6	Brutalne gry komputerowe
7	Zmęczenie
8	Brak czasu na lekcje

PODSUMOWANIE

Przedstawiając wieloaspektowe zagrożenia, wynikające z niewłaściwego stosowania komputera, chciałam przede wszystkim uwrażliwić na zło, jakie gry, Internet sobie zawierają. Rodzi się pytanie: jak sobie radzić z tymi problemami? „Przede wszystkim wyeliminować agresywne gry komputerowe” – stwierdza profesor Grossman i naukowcy ze Stanford. To czy dziecko jest agresywne zależy również od rodziców. Jeśli poświęcą mu czas, rozwijają jego zainteresowania, dziecko nie będzie wykazywało niezdrowych, agresywnych reakcji. Jeśli jest to rodzina telewizyjno – komputerowa to dzieci mogą wykazywać rosnącą agresję i przejawiać trudniejszy kontakt z realnym światem.

Rodzice i nauczyciele mogą pomóc swoim wychowankom poprzez zmianę ich nawyków elementów terapii behawioralnej:

- Ustalić plan dnia.
- Ściśle określić czas korzystania z komputera, „najpierw zrób co do ciebie należy a potem komputer” – konsekwentnie przestrzegać tej zasady.
- Kontrolować, co robi nasze dziecko przy komputerze (pamiętać o przerwach).
- Dbać o kontakty z rówieśnikami.

- Rozwijać inne zainteresowania.
- Aktywnie spędzać wolny czas z dzieckiem (np. na spacerze, na rowerze, grze w piłkę itp.).
- Rozmawiać ze swoimi dziećmi.

Bardzo dużą rolę odgrywają nauczyciele informatyki (często dla dzieci są „najważniejszymi” nauczycielami w szkole), którzy powinni uświadamiać uczniom, że komputer ma służyć człowiekowi i wcale nie jest taki „najmądrzejszy”. Ponadto powinni uczyć rodziców i dzieci, że należy korzystać z mediów w sposób rozsądny i przemyślany.

BIBLIOGRAFIA

Bartoszek A., Suchocki B.: Społeczne skutki komputeryzacji.

„Neodidagmata” 1996, XXII

Bortnowski S.: Boję się Internetu! (w) Polonistyka 1/2000

Braun-Gałkowska M.: Gry komputerowe. Niebezpieczne zabawy. „Tygodnik Powszechny”. 28/1997

Ceran K.: PowerPoint 2000. Warszawa 2000

Dudziak U.: Uzależnienie od pornografii (w) Problemy Alkoholizmu 2-3/1997

Dylak S.: Sceny przemocy w mediach a zachowanie dziecka

Fantastyczny seks. „Chip” 4/1997

Gawrysiak P.(red.): Gry komputerowe 97 bez tajemnic. Warszawa 1997

Griffiths M.: Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom? „Nowiny Psychologiczne” 4/1995

Izdebska J. (1996) Rodzina. Dziecko. Telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji. Białystok 1996

Jachimczak B., Olszewska B.: Dziecko w świecie agresywnych mediów, 1997

Kiss B., Popko M., Sidun J., Klimaszewska H., Pozerska M.: Ergonomia i zagrożenia psychofizyczne przy pracy na komputerach. Białystok 2001

Konarzewski K.: Podstawy teorii oddziaływań wychowawczych. Warszawa 1997

Kościelniak P.: W sieci nałogu (w) Świat Nauki 11/1996

Kukułowicz T.: Wstyd-Pornografia, (w) Pornografia a wychowanie, 1993

Noga H.: Komputerowe antywartości, Poznań 1997

Paradowski K.: Internet - korzyści - zagrożenia, Warszawa 2000

Świat Gier Komputerowych, nr 6, 9, 11/99, nr 2/00

Tamosaitis N.: Seks w Internecie. Warszawa 1998

W/w tematyka została przygotowana również jako prezentacja multimedialna w formacie Power Point (płyta CD).

Zainteresowanych wykorzystaniem jej do celów edukacyjnych proszę o kontakt:

Halina Walendzewicz - Szkoła Podstawowa nr 4 w Suwałkach tel. 087-5662101

tel. dom. 087-5678900