

GRY KOMPUTEROWE A ZACHOWANIA PROBLEMOWE MŁODZIEŻY W WIEKU 12–13 LAT

COMPUTER GAMES AND PROBLEMATIC BEHAVIOUR OF CHILDREN AGED 12–13

Monika Szpringer¹, Agata Horecka-Lewitowicz¹, Grażyna Czerwiak², Edyta Laurman-Jarząbek³

¹ Zakład Profilaktyki Społecznej, Instytut Zdrowia Publicznego

Kierownik Zakładu: dr hab. Monika Szpringer

² Zakład Umiejętności Pielęgniarskich i Organizacji Pracy, Instytut Zdrowia Publicznego

Kierownik Zakładu: prof. ndzw. dr hab. n. med. Lesław Krwawicz

Wydział Nauk o Zdrowiu Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego Jana Kochanowskiego w Kielcach

³ Wydział Nauk o Zdrowiu Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego Jana Kochanowskiego w Kielcach

STRESZCZENIE

Celem podjętych badań jest ocena związku gier komputerowych z zachowaniami problemowymi młodzieży w wieku 12–13 lat. Badania prowadzono w roku szkolnym 2006/2007 w szkołach podstawowych z terenu województwa świętokrzyskiego, mazowieckiego i małopolskiego. Ogółem poddano badaniom 2980 osób, w tym 972 rodziców i 2008 uczniów. Podstawową metodą zastosowaną w badaniach był sondaż diagnostyczny, w ramach którego zastosowano techniki ankietowe. W badaniach posłużono się kwestionariuszem ankiety.

W artykule zaprezentowano fragment badań dotyczących zaburzeń zachowania u młodzieży i profilaktyki w tym zakresie. Wyniki badań wskazują, że młodzież w wieku 12–13 lat często korzysta z gier komputerowych. Zasadniczo pochodzą one ze źródeł legalnych, choć wykorzystują też gry kopiowane (nielegalne). Gry mają zwykle ograniczenia wiekowe. Znajduje się w nich wiele scen drastycznych (zabijanie, znęcanie się). Młode osoby nie kontrolują czasu spędzanego na grach i rzadko są kontrolowane przez rodziców, choć podają, że rodzice im zabraniają ściągać nielegalnie gry, spędzać zbyt dużo czasu przed komputerem. Badani rodzice wskazują, że są bezradni wobec tego zjawiska, gdyż mają za mało czasu dla dzieci. Nastolatki grają najczęściej pod nieobecność rodziców. Badani rodzice twierdzą, że mają problemy dziećmi, które naśladowują swoich wirtualnych bohaterów. Częściej są agresywne, nie spełniają poleceń, kłamią i nie mają innych zainteresowań (tracą dawne hobby).

Słowa klucze: zachowania problemowe, gry komputerowe, profilaktyka.

SUMMARY

The goal of the research is to estimate the relationship between computer games and problematic behaviour of children aged 12–13. The research was carried out in the school year of 2006/2007 in primary schools from the Świętokrzyskie, Mazowieckie and Małopolskie regions. Altogether the research was carried out on 2980 people. Including 972 parents and 2008 pupils. The primary method employed in the research was diagnostic sounding, in which inquiry techniques were used. The research brought a questionnaire to avail.

In this article a fragment of the research concerning behavioural disorders of children and preventive treatment in the field is presented. The results of the research indicate that children aged 12–13 often use computer games. Generally they are of legal origin. Games usually have age limits. They contain many drastic scenes (killing, cruelty, etc.). People do not monitor the time spent on games and rarely are monitored by the parents, although they indicate that parents prohibit them from downloading illegal software or spending too much time in front of the computer. The parents, who took part in the research, claim that they are helpless in the face of this phenomenon due to having too little time for the children. People play most often during the parents' absence. The parents, who took part in the research, claim to have problems with children who imitate their virtual heroes. They are more often aggressive, do not obey orders, lie and have no other interests (they refrain from old hobbies).

Key words: problematic behaviours, computer games, preventive measures.

WPROWADZENIE

Życie współczesnego człowieka jest nieodłącznie związane ze środkami masowego przekazu oraz z coraz bardziej powszechnymi multimediami, co sprawia, że –

w myśl założeń kanadyjskiego teoretyka mediów, Marshalla McLuhana – staje się on mieszkańcem globalnej wioski. McLuhan idealizował w swoich pracach nowe elektroniczne środowisko, twierdząc, że umożliwia ono wejście do „globalnego teatru” – radio, telewizja,

komputery wykreowały świat, w którym przestrzeń i czas przestały mieć znaczenie [1, 2]. W związku z rozwojem nowych technologii informacyjnych coraz bardziej upowszechnia się nowy typ kultury medialnej, którym jest kultura sieciowa, często nazywana również cyberkulturą. Komputer staje się narzędziem codziennej pracy, rozrywki i zabawy [3].

Na mediatyzację życia rodzinnego znaczący wpływ ma coraz bardziej popularny Internet. W Polsce medium to nie ma jeszcze bardzo długiej historii. Bardziej powszechny dostęp do Internetu umożliwiło wykorzystanie modemu w latach dziewięćdziesiątych i od tego momentu liczba użytkowników sieci gwałtownie rośnie; na początku lat dziewięćdziesiątych ponad 41% przebadanych przez Pentor [4]. Według Internet World Stats, organizacji zajmującej się monitorowaniem liczby użytkowników sieci, w grudniu 2007 roku liczba osób korzystających z Internetu przekroczyła 1,3 miliarda. Z kolei w naszym kraju z sieci WWW korzysta 14,1 miliona osób. Według badań włoskich ponad 50% dzieci w wieku od 6 do 13 lat gra i surfuje po Internecie, spędzając przy komputerze ok. 20 godzin w tygodniu [5].

Ludzie, którzy nie będą posiadać kompetencji medialnych, znajdują się w niebezpieczeństwie, nie tylko, że nie będą przygotowani do pracy i nauki, ale również do codziennego funkcjonowania w życiu publicznym [6]. Telewizja i Internet stają się istotnymi czynnikami socjalizacji dzieci, a zapewne także w istotny sposób wpływają na sposób postrzegania rzeczywistości przez osoby dorosłe.

Życie w dynamicznie rozwijającym się świecie bardzo często przytłacza nie tylko osoby dorosłe, ale również dzieci i młodzież, co uwidacznia się we wzrastającej liczbie nowych uzależnień, o których coraz częściej informują psycholodzy i psychiatry. Jednym z nich jest uzależnienie od komputera i Internetu, nazywane „netoholizmem” lub „netnałogiem”. Obecnie na świecie liczba uzależnionych od komputera i Internetu przekracza liczbę uzależnionych od narkotyków produkowanych z maku [7]. Problemy powstałe z powodu nadużywania komputera można połączyć w kilka grup [8]:

- Uzależnienie od cyberhazardu (kontakty z wirtualnymi kasynami),
- Uzależnienia cyberseksualne (zdjęcia pornograficzne, filmy pornograficzne i gry z wykorzystaniem pornografii),
- Uzależnienie od cyberkontaktów (e.mail, chat rooms, newsgroups),
- **MUD** (*Multi-User Dungeon*) gry komputerowe RPG, które są rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego – tzw. świat, czyli scenariusz gry i definicje postaci użytkowników,

są umieszczone na serwerze, do którego może być podłączonych wiele osób w tym samym czasie,

- Uzależnienie informacyjne (poszukiwanie aktualnych wiadomości i informacji ze świata).

Problematyczne korzystanie z Internetu i gier komputerowych niesie za sobą poważne skutki fizyczne spowodowane przede wszystkim spędzaniem zbyt dużej ilości czasu przed komputerem (zaburzenia snu, zmęczenie, osłabienie systemu odpornościowego, nieregularne odżywianie, bóle pleców, zespół cieśni nadgarstka, bóle głowy, bóle oczu, ograniczanie snu. Poważny problem stanowią również skutki społeczne (zaburzenia relacji rodzinnych i społecznych, problemy w szkole, problemy finansowe, izolacja społeczna, samotność, zaniedbywanie obowiązków [9–11].

Biorąc pod uwagę narastanie zjawiska oraz wiek osób mających problemy z kontrolowaniem czasu spędzanego przy komputerze, konieczne jest podejmowanie wczesnych działań profilaktycznych i interwencyjnych. Tworzenie pozytywnych środowisk spędzania czasu wolnego w sposób aktywny i twórczy. Najistotniejszą rolę w zapobieganiu uzależnieniom od komputera mogą odegrać rodzice, szkoła i środowisko lokalne. Ważne jest uczenie dzieci i młodzieży właściwych wyborów, umacnianie właściwej hierarchii wartości, ograniczanie działalności przestępczej i prezentacji stron internetowych zawierających szkodliwe treści. [12,13]. T. Kasprzak dzieli działalność profilaktyczną ukierunkowaną na Internet na trzy grupy: przewodniki o bezpiecznym poruszaniu w sieci (safety guides), programy zwiększające świadomość społeczności lokalnych w zakresie zagrożeń internetowych (outreach awareness), projekty „jedno kliknięcie więcej” (one click awal) zawierające porady jak unikać zagrożeń oraz adresy przyjaznych dzieciom stron [14].

MATERIAŁ I METODA

Celem podjętych badań jest ocena związku gier komputerowych z zachowaniami problemowymi młodzieży w wieku 12–13 lat. Badania prowadzono w roku szkolnym 2006/2007 w szkołach podstawowych z terenu województwa świętokrzyskiego, mazowieckiego i małopolskiego. Ogółem poddano badaniom 2980 osób, w tym 972 rodziców i 2008 uczniów. Podstawową metodą wykorzystaną w badaniach był sondaż diagnostyczny, w ramach którego zastosowano techniki ankietowe. W badaniach posłużono się kwestionariuszem ankiety.

W artykule zaprezentowano fragment badań dotyczących zaburzeń zachowania u młodzieży i profilaktyki w tym zakresie.

WYNIKI BADAŃ

Wyniki badań wskazują, że młodzież w wieku 12–13 lat często korzysta z gier komputerowych (90,69%). Zasadniczo pochodzą one ze źródeł legalnych (60,42), ale aż 39,59 % badanych używa gier pochodzących z nielegalnych źródeł (kopiowanie). Gry mają zwykle ograniczenia wiekowe, a młodzież ich nie przestrzega (83,91%).

Tabela 1. Korzystanie z gier komputerowych przez badanych

Korzystanie z gier komputerowych	n	%
TAK	1821	90,69
NIE	187	9,31

Tabela 2. Źródło pochodzenia gier komputerowych

Pochodzenie gier komputerowych	n	%
Legalne	1100	60,42
Nielegalne	721	39,59

Tabela 3. Korzystanie z gier z ograniczeniem wiekowym

Korzystanie z gier dla dorosłych	n	%
TAK	1528	83,91
NIE	293	16,09

W najbardziej popularnych grach znajduje się wiele scen drastycznych (zabijanie, znęcanie się 66,50%). Młode osoby nie kontrolują czasu spędzanego na grach (29,82%) i rzadko są kontrolowane przez rodziców, choć podają, że rodzice zabraniają im ściągać nielegalnie gry i spędzać zbyt dużo czasu przed komputerem.

Tabela 4. Korzystanie z gier komputerowych zawierających drastyczne sceny z przemocą

Przemoc w grach komputerowych	n	%
TAK	1211	66,50
NIE	610	33,50

Tabela 5. Kontrolowanie czasu spędzanego przez badanych na grach komputerowych

Kontrola czasu	n	%
TAK	1278	70,18
NIE	543	29,82

Tabela 6. Zaniechywanie obowiązków domowych i szkolnych przez gry komputerowe

Zaniechywanie obowiązków	n	%
TAK	986	54,15
NIE	835	45,85

Tabela 7. Problemy ze snem i lęki nocne u badanych związane z grami komputerowymi

Problemy ze snem i lęki nocne	n	%
TAK	215	11,81
NIE	1606	88,19

Tabela 8. Zaniechywanie posiłków z powodu grania na komputerze

Zaniechywanie posiłków	n	%
TAK	325	17,85
NIE	1496	82,15

Tabela 9. Naśladowanie negatywnych bohaterów gier przez badanych

Naśladowanie bohaterów	n	%
TAK	452	24,82
NIE	1369	75,18

Tabela 10. Wagarowanie, aby móc grać bez kontroli na komputerze

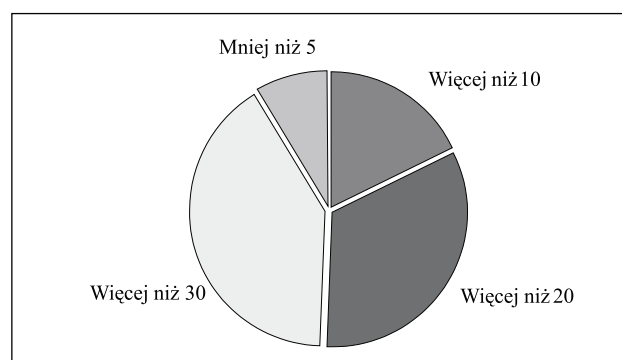
Wagarowanie	n	%
TAK	217	11,92
NIE	1604	88,08

Tabela 11. Używanie telefonów komórkowych przez badanych

Używanie telefonu	n	%
TAK	1010	55,46
NIE	811	44,54

Tabela 12. Liczba wysłanych sms-ów

Częstotliwość używanie telefonu do sms-ów	n	%
Mniej niż 5	325	17,85
Więcej niż 10	597	32,78
Więcej niż 20	743	40,80
Więcej niż 30	156	8,57



Rycina 1. Częstotliwość używania telefonu komórkowego do wysyłania sms-ów

Tabela 13. Uczestnictwo w zajęciach profilaktycznych w zakresie uzależnień od komputera i Internetu

Uczestnictwo w zajęciach profilaktycznych	n	%
TAK	113	6,21
NIE	1708	93,79

Ponad 54,15% graczy zaniedbuje obowiązki domowe i szkolne, ok. 11,81% ma problemy z zasypianiem, a 25,53% ma bliżej nieokreślone lęki. Prawie 18% zaniedbuje posiłki i gra nieprzerwanie aż do zakończenia, 24,82% próbowało naśladować negatywnych bohaterów gier, niemal 12% badanych uczniów wagaruje, aby móc poświęcić więcej czasu na granie. Osoby grające często na komputerze częściej używają telefonów komórkowych (55,46%) i częściej wysyłają większą liczbę sms-ów niż ich niegrający koledzy (więcej niż 20 sms-ów dziennie wysłała 40,80% badanych). Prawie wszyscy badani uczniowie nie uczestniczyli w zajęciach profilaktycznych z zakresu uzależnień niechemicznych (93,79%).

Tabela 14. Kontrolowanie czasu spędzanego na graniu przez rodziców badanych

Kontrola czasu	n = 972	%
TAK	411	42,28
NIE	561	57,72

Tabela 15. Radzenie sobie przez rodziców z problemami uzależnień od komputera

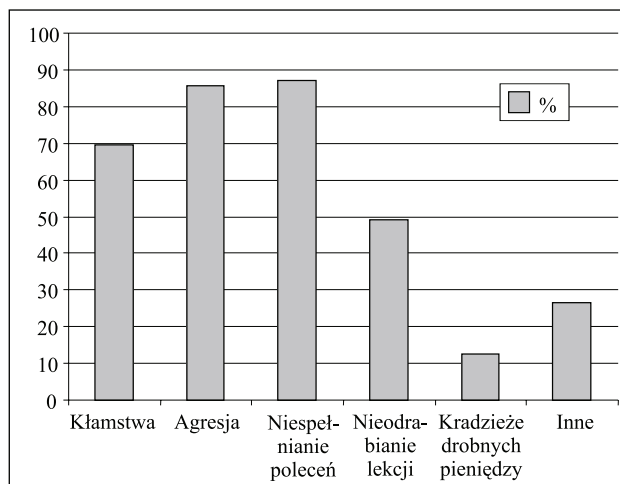
Radzenie sobie rodziców	n	%
TAK	524	53,91
NIE	448	46,09

Tabela 16. Granie przez dzieci pod nieobecność rodziców

Granie w czasie nieobecności rodziców	n	%
TAK	810	83,33
NIE	162	16,67

Tabela 17. Problemy z dziećmi z powodu gier komputerowych

Negatywne zmiany zachowania	n	%
TAK	838	86,21
NIE	134	13,79



Rycina 2. Problemy z dziećmi zbyt często grającymi na komputerze

Badani rodzice twierdzą, że są bezradni wobec tego zjawiska, gdyż mają za mało czasu dla dzieci, które grają najczęściej pod ich nieobecność. Większość, bo 57,72% rodziców, nie kontroluje czasu spędzanego przez synów lub córki przed komputerem. Badani rodzice wskazują, że mają problemy z dziećmi, które naśladowują swoich wirtualnych bohaterów i widzą zmianę w ich zachowaniu (86,21%). Dzieci częściej są agresywne (85,70%), nie spełniają poleceń (87,04%), kłamią (69,44%), nie odrabiają lekcji (49,18%), nie mają innych zainteresowań (tracą dawne hobby 26,65%). Respondenci stwierdzają, że ich dzieci grają najczęściej pod ich nieobecność (83,33%) Rodzice często nie radzą sobie z tym problemem (46,09%) i sugerują potrzebę profesjonalnej pomocy od w tym zakresie.

WNIOSKI

Analiza wyników badań prowadzi do następujących wniosków:

1. Duży odsetek młodzieży w wieku 12–13 lat gra na komputerze w sposób niekontrolowany.
2. Wykorzystywane gry często mają ograniczenia wiekowe i są przesycone scenami przemocy.
3. Grająca na komputerze młodzież przedostatnich i ostatnich klas szkół podstawowych często zaniedbuje obowiązki szkolne i domowe, zapomina o posiłkach, nie robi przerw w graniu, rezygnuje z innych zainteresowań.
4. Badane osoby grające częściej niż ich koledzy wykazują zachowania agresywne.

5. Konieczne jest tworzenie pozytywnych środowisk spędzania czasu wolnego dla młodzieży w sposób aktywny i twórczy.

PIŚMIENNICTWO

- [1] Mc Luhan M. Wybór tekstów. Marshall McLuhan, Poznań 2001; 368.
[2] Mc Luhan M. Zrozumieć media: przedłużenia człowieka. Warszawa 2004; 59.
[3] Griffiths M. Gry i hazard. Uzależnienia w okresie dorastania. GWP, Gdańsk 2004; 4.
[4] (www.winter.pl)
[5] Miniami M, Bani A. Nuove forme del disagio giovanile. Books&Company, Livorno 2005.
[6] Cwalina W. Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość W: Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego. Red. T Zastępa, Częstochowa 2001; 20.

[7] Koziej S. Internet jako źródło uzależnień współczesnej młodzieży. W: Wybrane problemy współczesnej młodzieży. Kontekst psychospołeczny. Red. M Babiarz, S Koziej, M Szpringer, Kielce 2007; 22.

[8] Climati C. Il popolo Della notte. PAOLINE Editoriale Libri, Milano 2002; 98–99.

[9] Guerreschi C. Nowe uzależnienia. SALWATOR, Kraków 2007; 53–57

[10] Suler J. The psychology of cyberspace. <http://www.writer.edu/suler/psyber/psyber.html>

[11] Cierpiątkowska L (red). Oblicza współczesnych uzależnień. UAM, Poznań 2006; 111.

[12] Zaworska-Nikoniuk D. Diagnoza, profilaktyka i terapia uzależnień. Epistheme, Olsztyn 2005; 144–146.

[13] Dudziak U. Korzystanie z Internetu – aspekt pastoralny. Roczniki Teologiczne. 54, 10: 2007; 271.

[14] Kasprzak T. Bezpieczna sieć – o profilaktyce zagrożeń dzieci w Internecie. www.dzieckowsieci.pl

Adres do korespondencji:

Prof. dr hab. Monika Szpringer
Wydział Nauk o Zdrowiu UJK w Kielcach
25-317 Kielce, Al. IX Wieków Kielc 19
e-mail: monika.szpringer1@neostrada.pl