

WOJCIECH POZNANIAK

## PSYCHOSPOŁECZNE SKUTKI PRZEMOCY WYSTĘPUJĄCEJ W GRACH ELEKTRONICZNYCH

### 1. PRZEGLĄD GIER ZAWIERAJĄCYCH SCENY DESTRUKCJI I PRZEMOCY

Według *Encyklopedii Britanica* gra elektroniczna, to każda interaktywna gra działająca przy użyciu sieci obwodów komputera opartego na krzemowym układzie scalonym, który dostarcza pamięci. Ciemną stroną świata gier komputerowych jest to, że w wielu z nich obecna jest przemoc. Ich jasną stroną jest natomiast to, że uczą podejmowania decyzji, kształtują koncentrację uwagi, koordynację wzrokowo-ruchową i poprawiają refleks. Do psychologicznych korzyści grania należy też to, że „wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości, a porażki nie są ujmowane w kategoriach ostatecznego błędu, lecz dają możliwość jego poprawiania. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i bycia sprawcą czy twórcą, a także pobudzać wyobraźnię” (Braun-Gałkowska, 1998).

Gry elektroniczne rozwijają wyobraźnię i fantazję, dzięki nim można stworzyć sobie świat, który można odczuwać i zmieniać, świat w którym mogą się spełnić najskrytsze marzenia (Boroń, Zyss, 1988). Świat gier komputerowych pozwala wyzbyć się wszelkich ograniczeń społecznych, moralnych i prawnych. W tym wirtualnym świecie możemy być tym, czym chcielibyśmy być: potężnie zbudowanym wojownikiem, sprawnym komandosem, bezlitosnym mordercą, przebiegłym złodziejem, bogatym magnatem finansowym, potężnym przywódcą, czy nawet wszechpotężnym bogiem. W tych grach można mieć więcej niż jedno życie a nawet być nieśmiertelnym. Gry przyciągają do siebie osoby chcące doświadczać poczucia kontroli i wpływu na zdarzenia, lubiące rywalizować, dominować, zwyciężać i niszczyć i tych, którzy na ekranie robią to, o czym w realnym życiu mogą jedynie marzyć (Gallagher, Graves, 1996). Są to gry, które przyciągają młodych, nastawionych rywalizacyjnie mężczyzn. Świat gier komputerowych „może być szczególnie pociągający dla ludzi młodych, pełnych frustracji, zagubionych, szukających granic swoich możliwości, potrzebujących dowartościowania...” (Boroń i Zyss, 1998).

Pierwszą kategorią gier zawierających elementy agresji i destrukcji są tzw. „gry symulacyjne”, przedstawiające symulację lotu bombowcem, myśliwcem, helikopterem, czołgiem, ciężarówką czy okrętem podwodnym. Są one wyposażone w karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet, torpedy i bomby do niszczenia wroga a ich parametry techniczne określające maksymalną prędkość czy zwrotność, są zwykle takie same jak pojazdów realnych.

Gracz występujący w roli pilota samolotu bojowego, kapitana okrętu czy dowódcy czołgu ma zniszczyć wroga, nie dać się trafić i bezpiecznie wrócić do bazy. W grach symulacyjnych, podobnie jak we współczesnych działaniach zbrojnych zabijanie wroga odbywa się niejako w białych rękawiczkach, ponieważ nie widzimy ludzi pogrzebanych w ruinach zbombardowanego przez nas budynku i nie słyszymy jęków śmiertelnie zranionego przez nas pilota-wroga. Drugą kategorią gier są „**wyścigi**” różnego rodzaju pojazdów, a więc samochodów, motocykli, ciężarówek czy skuterów wodnych. W tych grach dozwolone a nawet konieczne jest łamanie wszelkiego rodzaju reguł fair play. Żeby wygrać, trzeba rywala taranować, zajeżdżać mu drogę, spychać go by wypadł z toru, dachował, roztrzaskał czy zabił się. Są to wyścigi na śmierć i życie, w których wygrywa ten, kto wyeliminuje wszystkich przeciwników. W tych wyścigach wygrywa największy twardziel, który oprócz tego, że jest pierwszy pozostawi za sobą rzesze rannych i zabitych rywali. Jeden z takich wyścigów jest tak reklamowany: „...dajesz po garach, osiągasz dwieście na godzinę i delikatnie ruszasz kierownicą tak, by przyrąbać gościowi prosto w tyłek albo jeszcze lepiej – w bok. Przy takiej prędkości koleśowi oczy wyskakują z orbit a jego samochód rozlatuje się na kawałki. Możesz też liczyć na efektowną wywrotkę, turlanie, koziółkowanie..., blokujesz trasę, koleś rąbie ci w bok, następni walą w niego – tworzy się prześliczna, wielka kraksa, której nie sposób ominąć. Trzaski uderzeń, zgrzyt blach, pękające szyby..., a po jakimś czasie przeciwnicy ...jakżeby inaczej –przywala w twój drugi bok. Prawda że urocza gra?” (Secret Service, 1997). W niektórych wyścigach punkty zdobywa się nie tylko za wyprzedzanie kolejnych samochodów ale za zabijanie ludzi: „...za rozjechanie stojącego z boku kolesia z długimi włosami w czarnej skórze dostajesz 100 dolców, za przejechanie krowy 150 a za blondynę w kusej spódnicy 200” (Secret Service 1977, 47, 36). Nie dosyć na tym: „... jeśli za jednym razem zabijesz od razu kilku pieszych dostajesz specjalną premię a jeśli za jednym razem zmiażdżysz pięć długonogich blondynek tak, że ich flaki tryskają na maskę twojego auta zarabiasz kilka tysięcy dolców”. Takie gry są obrazowe i realistyczne: słysząc wrzaski uciekających w panice osób, jedni klękają na kolana i błagają cię o litość, inni zaś samobójczo rzucają się pod koła twojego samochodu, najpierw zabijasz ich zderzakiem a potem miażdżysz kołami tak, że auto wpada w poślizg.

Do trzeciej kategorii należą „**gry walki**”, w których chodzi o fizyczne zniszczenie przeciwnika a najczęściej całego zastępu przeciwników przy pomocy broni palnej, noża, pięści czy nogi. W tych grach „trup ścieli się gęsto” i realistycznie, a więc leje się krew, z brzucha wylewają się jelita, na twarzy trafionego strzałem czy ciosem przeciwnika pojawia się grymas bólu. Łagodniejsze wersje tych gier to sportowe gry walki typu boks czy karate. Czwarta kategoria to tzw. „**strzelanki**”, podobne do gier walki ale dużo prostsze. Należy po prostu zastrzelić każdą osobę, rozwalić i spalić wszystko co się tylko da. W jednej z popularnych swego czasu „strzelanek” na ekranie monitora pojawia się pistolet, którym masz rozwalić dziesiątki żołnierzy niemieckich chroniących bunkra Hitlera. Ale są też strzelanki drugiej generacji, takie jak na przykład *Project Overkill*, w których prze-

moc osiąga znaczną intensywność: „prawdziwego kopa da ci to, co można zrobić ze zranionym wrogiem. Możesz przyłożyć mu spluwę do głowy, pociągnąć za spust i dokładnie obejrzyć plamy krwi, które pozostawił po twoim wystrzale” (PSX, 1966, 11, 38). O grze *Duke Nuken 3D* napisano taką recenzję: „Chcesz zostać rzeźnikiem? Nie ma sprawy. Ta gra to jedna wielka jadka. Krew, flaki na suficie, walające się porozrywane części ciała, fruujące tułowia... Jest ostro. Bardzo ostro. Krew ścieka po ścianach, by po chwili skrzepnąć, po ziemi turlają się głowy pozbawione właścicieli. Wybuchy, ogień karabinów maszynowych, głuche eksplozje granatów, jęki konających, ostry dźwięk przeładowywanej broni, świst rakiet... Atmosfera totalnego zniszczenia! Zdarza się, że gracz nie jest w stanie oderwać palca z przycisku FIRE – ogarnia go jeden wielki obłęd, żądza mordu. Pruje setkami pocisków, aż do skończenia taśmy. Najpierw eliminuje zagrożenie – rozrywa przeciwników, później dobija konających i rannych a potem demoluje wszystko wokół (Secret Service 1996, 34, 84). W strzelankach posługujemy się bronią konwencjonalną, a więc karabinem maszynowym, dubeltówką, rakiетnicą czy miotaczem ognia i bronią niekonwencjonalną, na przykład zardzewiałymi widłami, laską totemiczną z czaszką, która ryczy, świeci i pluje rzeką ognia, piłą łańcuchową czy strzelbą na gwoździe.

Do piątej kategorii należą „**zw. gry sportowe**”. Są to takie gry kontaktowe jak koszykówka, hokej czy futbol amerykański, w których jak to się mówi potocznie „wszystkie chwytaki są dozwolone”. Przeciwnikowi można podkładać nogę, nokautować go, kopać, gryźć a nawet zmasakrować go, a wszystko po to żeby wygrać. Szóstą kategorią gier są gry typu **RPG** (Role Playing Games). Są to gry wymagające wchodzenia w różnego rodzaju role, najczęściej maga lub wojownika. Wojownik posługuje się mieczem, toporem, nożem, piłą, maczugą, natomiast mag posługuje się zabójczymi czarami na przykład w taki sposób, że wszystkim swoim przeciwnikom pozostającym w zasięgu wzroku odsąca albo wysysa krew. Bardziej wyrafinowana forma wysysania krwi polega na tym, że wysysa się ją bezbronnym dziewczynom przykutym do ścian lochów i proszącym o śmierć. Wchodząc do lochu, niemal na każdym kroku spotykamy sterty ludzkich kości, odcięte głowy osadzone na żerdziach. W grze *Diablo* należy zabić okrutnego zabójcę – Rzeźnika przebywającego w komnacie przypominającym rzeźnię, gdzie ściany, podłoga i sufit pokryte są krwią a wokół narzędzi tortur porozrzucone są ludzkie szczątki. Natomiast w grze *Final Fantasy VII* i *Fallout 2* obcujemy z przytłaczającym, ponurym światem po wojnie atomowej. W tej grze obcujemy z miastami rządzonymi przez zwalczające się wzajemnie gangi, skorumpowanych i bezlitosnych polityków, tajne stowarzyszenia i sekty zamierzające „odnowić świat” poprzez unicestwienie wszystkich tych, którzy są spoza grupy „my”. W tym świecie zła w każdej chwili możesz wejść do domu publicznego, zaaplikować sobie „działkę” narkotyku, okraść a nawet zabić bogatego kupca. Obrazu przemocy dopełnia agresja werbalna: postacie w grze rzucają „mięsem”, wysuwają niedwuznaczne propozycje seksualne, pytają przeciwnika o to, jaki napis chce mieć na swoim nagrobku. Agresja fizyczna jest tu efektywna i wyjątkowo drastyczna, na przykład seria z broni maszynowej możemy pozbawić przeciwnika głowy, kończym

czy przepołowić go na pół, za pomocą miotacza ognia zamieniamy go w żywą pochodnię a celnym strzałem z pistoletu laserowego zamieniamy go w garść popiołu. W grze *Slave Zero* jesteś stalowym „mechem”: „gdy wbiegasz na jezdnię o twoje potężne stalowe nogi rozbijają się samochody, z których wyskakują przerażeni i wściekli kierowcy. Jak leziesz baranie! Tak, do ciebie mówię! Podnosisz jedną z nóg i robisz z nich miazgę. Jeśli denerwuje cię wielkomięjski tłum, wystarczy, że żwawo pomaszerujesz chodnikiem a kilkudziesięciu przechodniów podzieli los tych kierowców. Możesz też sobie potupać – a nuż zawali się najbliższy budynek. Jacyś ludzie spacerują po zawieszzonej kilkanaście metrów nad ulicą przeszklonej kładce. Jednym ruchem swoich tytanowych pazurów zwalasz kładkę z ludźmi na jezdnię. Oni są tacy mali, jak mróweczki. Tupiesz po nich nogą i robi się kałuża krwi” (PC.Games CD 1999, 7, 47). Siódma kategoria to „**gry przygodowe**” nawiązujące do horrorów, filmów detektywistycznych i filmów przygodowych z Indianą Jonesem w roli głównej. Przykładem gier typu „horror” jest *Resident Evil 2*: „...gra jest bardzo ostra. Tu nie ma żartów, krew leje się gęsto, a trupy padają co chwila. Można zobaczyć jak ręka zombiaka oderwana serią z automatycznego pistoletu spada w kałuże krwi. Jest też okazja zobaczyć, jak wije się i skręca spowite płomieniami wewnątrz klatki piersiowej człowieka poddanego czynnikom mutogennym. Jeżeli w przyszłości zamierzacie wybrać się na medycynę to wiedźcie, że *RE-2* będzie dla was jak wizyta w prosektorium...” (Neo 1998, 5, 32). Przykładem gier „detektywistycznych” może być gra *Police Quest 4 – Open Season* z następującą instrukcją obsługi: „... z lodówki wyjmij obciętej głowie zapalniczkę z ust. Z łazienki zabierz spray do włosów, podpal wylot a otrzymasz podręczny palnik. Wejść do pokoju na końcu korytarza i w obronie własnej podpal zboczeńca” (Secret Service 1994, 10, 25). W grze *Harvester* możemy zobaczyć nauczycielkę używającą kija baseballowego na głowach swych wychowanków albo mężczyznę wyrrywającego jakiejś kobiecie głowę wraz z kręgosłupem, a w innej zobaczysz mocne sceny podcinania gardła blondynce nożem kuchennym (Secret Service 1996, 38, 42). W grze *Hetic 2* jesteś samotnym wojownikiem, który posługuje się białą bronią i wymyślnymi czarami by w realiach fantazy unicestwiać całe hordy niehumanoidów: „Możesz dogonić każdego i rozczłonkować go na kawałki. Możesz ciąć z lewej i z prawej strony, z góry i z dołu a po włączeniu comba (odpowiednia kombinacja klawiszy na klawiaturze) rzniesz wszystko z wielokrotnym obrotem. Twoi przeciwnicy rozpadają się niezwykle efektownie. Możesz im obciąć dowolną kończynę, najlepiej tą, w której trzymają broń. Wtedy krzyczą i uciekają ale ty ich doganiaasz i pozbawiasz nóg. Albo głów. Albo i głów i nóg. Wyglądasz jak szalony rzeźnik (...) Martwe zwłoki możesz szlachtować a wówczas wokół ciebie wszystko wiruje: głowy, ręce, płuca, serca, wątroby. Czasami z pluskiem przeleci koło twojej głowy czyjeś serce lub wątroba. Jeden wielki, krwawy cyrk. Ech... życie potrafi być naprawdę zabawne” (PC Games CD 1999, 1, 58 - 59). Wśród gier przygodowych wielką popularność zdobyła seria gier *Tomb Rider*, nazywana inaczej „kobietą wersją Indiany Jonesa”. Bohaterka tych gier to Lary Croft – archeolog niezwyklej, seksownej urody i równie niezwyklej sprawności fizycznej, o doskonałej umiejętności posługiwania się bro-

nią palną. Lary Croft, kobieta wirtualna, stała się postacią kultową łączącą w sobie dwie cechy: seksu i przemocy. Kolejne wersje tej gry stawały się coraz bardziej brutalne i krwawe wskutek presji odbiorców domagających się większej ilości akcji (czytaj – zabijania). Ósmą kategorią są „**gry strategiczne**”. Są to strategie wojenne lub strategie ekonomiczne, w których należy osiągnąć określony cel strategiczny. Przykładem strategicznych gier wojennych mogą być gry *Syndicate* oraz *Syndicate Wars*. W tych grach jesteś dowódcą oddziału najemników, który ma ochronić konwój, odbić zakładnika lub zabić przywódcę rebeliantów. Ty i twoi najemnicy posiadacie imponujące wyposażenie: pancerze ochronne, skanery, broń laserową, pistolety Uzi, potężne miotacze ognia oraz „gauss gun”, za pomocą którego jednym strzałem zamieniasz pół miasta w gruzy a jego mieszkańców w żywe pochodnie. W grze *Myth 2: Soulblighter* miejsca bitew są zroszone krwią rannych, ciałami pomordowanych i szczątkami uzbrojenia. Gra przedstawia realia wojny z całym jej okrucieństwem. Jest to „Szeregowiec Ryan gier komputerowych”. W tej grze: „...trupy nie znikają, nie rozplywają się w powietrzu, one po prostu są. Ciała zabitych i ich szczątki leżą na trasie przemarszu twojego oddziału i cały czas są plugawione i bezczeszczone kolejnymi wybuchami bomb i granatów. Pod koniec każdej większej bitwy zobaczysz wielkie bajory krwi, w którym pływają czyjeś ręce, nogi, hełmy, wątroby, broń. Wybuchom bomb i granatów towarzyszą fruujące wokół kawałki ludzkiego mięsa i żelastwa. Obraz masakry dopełniają czołgi rozjeżdżające na miazgę ludzkie szczątki” (PC Games CD 2-3, 1999, 84). Jeśli chodzi o ekonomiczne gry strategiczne, to przemoc występuje w nich rzadziej i na ogół nie jest tak naturalistyczna jak w strategiach wojennych. Ale jest pewien wyjątek: *Gangsters: Organized Crime*. W tej grze jesteś szefem organizacji przestępczej z czasów Ala Capone. Twoim celem strategicznym jest rozbudowa sieci wpływów za pomocą typowo gangsterskich metod takich jak: podkładanie bomb, przekupywanie policjantów, korumpowanie urzędników i polityków, zastraszanie i fizyczne eliminowanie konkurencyjnych gangów: „Jeśli właściciel sklepu nie chce płacić haraczu albo odsprzedać ci swojego sklepu za połowę jego wartości to wysyłasz do niego Johnego »Dynamit« Copollę, który robi mu demolkę sklepu i grozi spluwą. Jeśli nie poskutkuje, to Johnny wybija mu w sklepie szyby i niszczy jego auto a następnym razem dotkliwie go pobije. Gdy nie masz czasu na kolejne nauuczki albo obawiasz się, że ubiegnie cię konkurencja, to wtedy zabij uparciucha. Od jego żony za grosze kupujesz sklep i to wraz z działką na której stoi” (PC Games CD 2-3, 1999, 81). Dziewiąta kategoria gier to **bijatyki** lub inaczej „mordobicia” cieszące się niesłabnącą popularnością. Gra *Mortal Kombat* stała się symbolem komputerowej przemocy i wzorem dla późniejszych jej odmian. W tej grze: „walczy się do dwóch wygranych rund, po których wykańczasz przeciwnika raz na zawsze w sposób bardziej humanitarny, czyli pięścią albo brutalnie stosując tzw. „FATALITY” czyli wyjątkowo drastyczne dobijanie go. Fatality to np. urywanie przeciwnikowi głowy razem z kręgosłupem czy wyrwanie mu z klatki piersiowej pulsującego jeszcze serca” (Secret Service 1994, 10, 32). Mimo ostrych zarzutów pod adresem autorów gry, iż jest ona nieetyczna i stanowi potencjalne zagrożenie dla osób małoletnich, gra wzbudziła jeszcze większe zainteresowanie, ukazało się aż siedem kolejnych wersji tej gry, która odniosła wielki sukces finansowy. Każda z nastę-

nych wersji pokazywała jeszcze większe okrucieństwo, jeszcze bardziej pomysłowe i technicznie coraz bardziej doskonałe. W trzeciej wersji *Mortal Kombat*, kiedy mamy już naszego przeciwnika dobić, na ekranie pojawia się napis „FINISH HIM” (wykończ go, skończ z nim) z następującymi propozycjami do wyboru: „FATALITY” (patrz wyżej). Jest to najbrutalniejsza metoda wykańczania przeciwnika zakończona następującym komunikatem: „dzięki, to była dobra partia, ale teraz jesteś ścierwem”. „BABALITY” to „dobijanie” przeciwnika w sposób raczej zabawny ponieważ zamieniamy go w niemowlaka z przesłaniem: „Idź synu potrenować”. „MERCY” to taki sposób kończenia walki, w którym „w akcie łaski” pozwalamy by przeciwnikowi wróciło nieco życia i energii ale następnym ciosem kładziemy go na deski z następującym komunikatem: „jeszcze się z tobą pobawię frajerze a potem zrobię ci »animality«”. „ANIMALITY” polega na tym, że zwycięzca zmienia się w zwierzę, które brutalnie morduje przeciwnika. Pająk, skorpion, niedźwiedź czy wilk wysyła do przeciwnika komunikat: „chcę twojej krwi...”. „SUPER UPPERCUT” to pokazowe wykończenie przeciwnika w ten sposób, że np. rzuca się go pod rozpędzony wagon metra albo na poruszające się w szalonym tempie koło zakończone ostrymi nożami, czy też wrzuca się go do głębokiej studni, której dno naszpikowane jest długimi nożami. W *Mortal Kombat – 2*: „sadyistyczny mutant imieniem Baraka lubuje się w powolnym upuszczaniu krwi swojemu przeciwnikowi, potrafi mu dmuchnąć w ucho tak silnie, że wylatują z niego flaki albo po prostu zjada mu głowę”. W polskiej wersji tej gry pod nazwą *Franco* jest tak, że „można przeciwnika chwycić za kark i piętą zmasakrować mu twarz” a w wersji bonusowej gry, prowadząc malucha rozjeżdżasz nim kobiety z wózkami z dziećmi albo staruszków-emerytów razem z ich czworonożnymi ulubieńcami.

## 2. PRZEMOC JEST DOBRZE SPRZEDAJĄCYM SIĘ TOWAREM

Na rynku gier komputerowych jest dlatego tak wiele gier epatujących przemocą ponieważ takich gier chcą ich odbiorcy. Te gry dobrze się sprzedają i żelazne prawa rynku sprawiają, że producenci gier odpowiedzialni za ich podaż dostosowują się do oczekiwań (popytu) swoich klientów. Sprzedawanie przemocy w grach elektronicznych przynosi ogromne pieniądze. W czwarty dzień od premiery gry *Final Fantasy VIII* (gra z kategorii RPG) w samej tylko Japonii sprzedano 2,5 miliona kopii. W Stanach Zjednoczonych na gry wydaje się rocznie około 10 miliardów dolarów! Według danych szacunkowych na świecie jest około 30 milionów nałogowych graczy, czyli tych, którzy w ciągu roku kupują conajmniej kilka gier i to tylko u legalnych dystrybutorów. A przecież dochodzi do tego ogromna liczba kopii pirackich kupowanych przez jeszcze większą liczbę odbiorców (Bartosik 1998). Duże pieniądze, które można zarobić na sprzedaży gier elektronicznych sprawiło, że konkurencja na rynku tych gier stała się niezwykle silna. Aby pozyskać klienta przemoc widoczna jest na okładkach gier, a przede wszystkim jest ona obecna w reklamie. Reklama gry *Resident Evil* pokazuje wściekłe psy rozszarpujące ludzką rękę, reklama *Flesh Feast* przedstawia piłę łańcuchową ociekającą krwią i kawałkami ciała

a reklama gry *Quarantine* pokazuje krew ścieraną przez wycieraczkę szyby samochodu. Również hasła reklamowe odwołują się do przemocy: „malutka dziewczynka nie potrafi gotować ale potrafi usmażyć wroga” (P.S.X. 1996, 11, 65). Są slogany reklamowe niemal wprost zachęcające do przemocy: „Niech rzeź się rozpocznie”, „jesteś gotowy do zabijania?”. Drastyczne sceny przemocy, mordów i tortur spowodowały, że gra *Phantasmagoria* była na ustach wszystkich. Część dystrybutorów odmówiło jej sprzedawania, co po odpowiednim nagłośnieniu okazało się znakomitym sukcesem marketingowym. Wydawca gry zachwalał ją: „więcej przemocy, więcej krwi, więcej seksu” (Secret Service 1997, 43, 42). W badaniu użytkowników gry *Battle Teach* stwierdzono, że jednej trzeciej z nich i to niezależnie od płci, największą przyjemność sprawiała możliwość wysadzania ludzi w powietrze. Dystrybutorzy sponsorują najlepszych graczy i odpowiednio ten fakt nagłaśniają: mistrz gry *Quake* w roku 1997 wygrał samochód Ferrari i czek na 100 tysięcy dolarów!

Jeśli producenci gier komputerowych tłumaczą się, że przemoc występuje w ich grach jedynie dlatego, że takie są oczekiwania rynku, to jest to jedynie pół prawdy. Druga jest bowiem taka, że producenci gier nie tylko reagują na potrzeby swoich klientów, ale oni te potrzeby u nich wytwarzają (!) i właśnie dlatego są odpowiedzialni za to, że ich klienci potrzebują coraz silniejszych dawek przemocy. Gry komputerowe to przecież doskonały biznes.

### **3. POTENCJALNY WPŁYW GIER ELEKTRONICZNYCH NA ZACHOWANIE, MYŚLENIE I UCZUCIA MŁODYCH LUDZI**

Jak dotąd, nie ma jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czy przemoc obecna w grach komputerowych czyni ludzi osobami bardziej agresywnymi, czy też może osoby o ponadprzeciętnej agresywności sięgają po najbardziej brutalne gry. Jest to pytanie o to, co było pierwsze, kura czy jajko? Są pewne przesłanki teoretyczne i pewne dane empiryczne, które sugerują, że omawiane kategorie gier nie mają żadnego zgubnego wpływu na psychikę młodego człowieka albo nawet, że wywierają na niego wpływ pozytywny. Inne zaś przesłanki i badania pokazują, że te gry stwarzają realne zagrożenia psychologiczne dla sfery emocjonalnej, poznawczej i behavioralnej młodych ludzi. Przyjrzyjmy się bliżej obu tym przesłankom.

#### **3.1. Psychologiczne zyski zaangażowania się w gry**

Zwolennicy gier ciągle jeszcze odwołują się do „zjawiska katharsis” wywodzącego się z koncepcji psychoanalitycznej redukcji popędów za pośrednictwem wyobraźni: „fantazja staje się zastępczą formą realizacji pożądanego zachowań czy osiągnięcia celów. Stwarza namiastkę poczucia zaspokojenia i zmniejsza popędy agresywne. Oglądanie scen zadawania obrażeń innym ma powodować u widzów zredukowanie agresywnych popę-



dów.” (Schneider 1992, s. 92). Zmodyfikowana wersja tej koncepcji głosi, że „jeśli dana osoba jest dostatecznie często nagradzana za swoje agresywne fantazje, przyzwyczajają się do tego by odreagować swoje uczucia agresywne korzystając z wyobraźni i w związku z tym zachowuje się w sposób mniej nacechowany przemocą” (Schneider, ibidem, s. 95). Z kolei „**mechanizm desensytyzacji**” zwraca uwagę, że „bodźce często powtarzane przestają być stymulujące, zanika reakcja fizjologiczna normalnie im towarzysząca. Następuje zobojętnienie na tego typu sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające, żeby wywołać reakcję” (Braun-Gałkowska 1998). Z badań wynika, że psychofizjologiczne wskaźniki emocji, takie jak reakcja skórno-galwaniczna i tętno towarzyszące oglądaniu filmów „ociekańcych krwią” są dużo słabsze u tych osób, które często takie filmy oglądają (Duszyńska, Zagrodzka 1997). Inna koncepcja którą można nazwać „**koncepcją zastępowania rzeczywistości**” odwołuje się do prostej tezy, że zamiast uczestniczyć w realnych aktach przemocy i gwałtu, których jest wokół nas całe mnóstwo, lepiej żeby to wszystko robić „na niby”, a więc lepiej zabijać na ekranie niż zabijać w rzeczywistości i lepiej bawić się seksem wirtualnym niż realnym. „**Teorie socjocentryczne**” mówią wprost o wymiernych korzyściach społecznych oddawania się omawianym grom przez większą grupę ich entuzjastów. Już samo posiadanie dobrego sprzętu komputerowego i gier przyczynia się do tego, że jest się osobą dla innych atrakcyjną i chętnie odwiedzaną, sprzyja to tworzeniu się i pogłębianiu więzi społecznych. Inną, znacznie mniej kosztowną możliwością nawiązywania i pogłębiania kontaktów społecznych są salony gier komputerowych. Przed ekranem komputera gromadzi się nieraz cała rodzina i wówczas dochodzi do takich interakcji społecznych, do których by nie doszło, gdyby w domu nie było tego sprzętu i tych gier. Jeszcze większych możliwości socjocentrycznych dostarczają gry sieciowe umożliwiające równoczesne granie wielu osobom. To wówczas może być tak, że wysadzając kogoś w powietrze spotykasz się z gratulacjami kolegi mieszkającego od ciebie kilkaset kilometrów, możesz z nim nawiązać bliższy kontakt elektroniczny a także osobisty. Socjocentryczne znaczenie krwawej gry *Quake* jest przedstawiane w następujący sposób: „choć na co dzień w tej grze strzelamy do siebie i rywalizujemy, kto jest lepszy, to jesteśmy małą społecznością. Pomagamy sobie w rozwiązywaniu problemów, pisujemy do siebie – gracze *Quake* są towarzyscy. Ta gra, pomimo swojego krwawego charakteru, zbliżyła ludzi do siebie i stała się dla nich silnym, kreatywnym bodźcem. Zrodziła autentyczne przyjaźnie, aktywny ruch społeczny...” (Arkuszewski 1997). Gry sieciowe uczą strategicznego myślenia, tworzenia grup społecznych i działania w nich, dają możliwość zespołowego grania „przeciw komputerowi”, dają też możliwość zakładania koalicji po to żeby grać „przeciwko innej koalicji”. Obcowanie ze światem gier nie musi więc prowadzić do zaburzonych relacji interpersonalnych, nie może prowadzić do społecznego kalectwa, a wręcz przeciwnie, musi stać się narzędziem pozwalającym wzbogacać umiejętności interpersonalne. Dzięki grom sieciowym zawiera się nowe znajomości z ludźmi oddalonymi od siebie o setki kilometrów. Pomimo tego, że gracze zachowują anonimowość i dzielą ich tak duże odległości,



wspólna gra zbliża ich do siebie. Gracze zawierają przyjaźnie, piszą do siebie a nawet romansują. Dzięki temu, że mogą wybierać sobie dowolną płeć, wiek czy rasę, lepiej rozumieją i lepiej wczuwają się w stan i sytuację osób o odmiennej płci, wieku czy rasie. „**Teorie adaptacji**” zwracają uwagę na to, że gry komputerowe przygotowują młodego człowieka do funkcjonowania w coraz bardziej elektronicznym świecie realnym. Młodzi ludzie oswiają się ze skomplikowaną technologią elektroniczną, którą starsze pokolenie opanowuje z mozołem (Knapp 1996).

### 3.2. Psychologiczne koszty uczestniczenia w grach

Argumentów teoretyczno-empirycznych podkreślających zgubne skutki angażowania się w omawiane gry jest zdecydowanie więcej i wydaje się, że są one dużo lepiej uzasadnione. Z „**dwuczynnikowej teorii emocji**” Schachtera wynika, że różnego rodzaju bodźce zewnętrzne (między innymi takie, których dostarczają gry komputerowe) najpierw wywołują stan niespecyficznego pobudzenia organizmu a dopiero później owo pobudzenie jest przedmiotem interpretacji poznawczej, czyli owemu pobudzeniu nadaje się określone znaczenie. Dodatni lub ujemny znak emocji oraz ich treść kształtują się dopiero po tym jak człowiek zinterpretuje owo pobudzenie. Wedle tej teorii nie tyle treść gier komputerowych ale ich cechy formalne, dźwiękowe i wizualne a także niewygodna pozycja ciała i bóle rąk wywołują stan niespecyficznego pobudzenia organizmu, któremu później nadaje się na przykład takie znaczenie, że jest ono wskaźnikiem gniewu czy złości prowadzących do behawioralnych aktów agresji (Groebel 1998). Chyba najczęściej przesłanek o zagrożeniach ze strony omawianych tu gier dostarcza „**teoria społecznego uczenia się**” A. Bandury. Wedle tej teorii uczenie się zachowań społecznych, w tym również zachowań agresywnych, następuje poprzez obserwację i naśladowanie innych ludzi (modeli), także tych którzy pojawiają się na ekranie monitora i zabijają wrogów. Oglądanie brutalnych scen może być też odbierane jako przyzwolenie na wyrażanie agresji własnej (Aronson i inni 1997). Przemoc obserwowana na ekranie monitora uczy też różnych form, technik i strategii agresji przy czym najbardziej podatnymi na to społeczne uczenie się są dzieci, szczególnie chłopcy między 6 a 10 rokiem życia i w okresie dorastania między 13 a 17 rokiem życia (Duszyński, Zagrodzka, 1997). Chociaż przemoc na ekranie monitora jest jedynie symulowana a nie realna, to jednak i tak młody człowiek oswiają się z nią i nabiera wprawy w posługiwaniu się nią. Społeczne uczenie się jest najskuteczniejsze wtedy, gdy obserwowany (na ekranie) model jest nagradzany za swoje agresywne zachowanie określoną ilością punktów, pieniędzy, dostępem do dodatkowej broni, dodatkowym „życiem” czy samym poczuciem „sukcesu”. Uczenie to jest też bardziej efektywne, gdy obserwowana na ekranie monitora przemoc jest w jakiś sposób usprawiedliwiana „wyższymi racjami” takimi jak „dobro społeczne”, „odwet za własną krzywdę” czy „zemsta za śmierć przyjaciela”. Omawiane tu gry zmierzają do tego, by u ich odbiorców ukształtowało się przekona-

nie, że przemoc jest czymś powszechnym i normalnym (Groebel 1998). Młody człowiek przed ekranem monitora uczy się, że najlepszym sposobem rozwiązywania konfliktów i zdobywania różnych wartości jest brutalna siła (Laprad 1998) i istnieje ryzyko, że to co widzi i robi za pomocą myszki czy joysticka przeniesie do realnego życia, w którym nie używa się owych akcesoriów komputerowych ale broni palnej, noża, pałki czy ciosu ręką lub nogą. Z badań Braun-Gałkowskiej (1998), wynika, że 12 - 15-letni chłopcy poświęcający wiele czasu grom, w których obecna jest przemoc, charakteryzują się obniżoną wrażliwością moralną, czyli mniejszą zdolnością do reagowania na przejawy dobra i zła i mniejszą umiejętnością oceniania różnych czynów z moralnego punktu widzenia. „Prawdopodobnie wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez poczucia winy za nie – gdyż wykonuje się je »na niby« – powoduje zatarcie granic między dobrem i złem, i przez to zmniejszenie wrażliwości moralnej i nie reagowanie na przejawy dobra i zła” (Braun-Gałkowska 1998). Trzeba też dodać, że przemoc w grach komputerowych jest często trywializowana a postacie, które zabijamy są anonimowe i przedstawiane zwykle w negatywnym świetle, co jeszcze bardziej przyczynia się do zjawiska „znieczulicy” u młodych ludzi sprzed komputerowego monitora. Przykładem ironizowania z masowego zabijania są słowa piosenki w grze *Cannon Fodder*: „Wojna! Nigdy jeszcze nie była tak fajną zabawą! Idź do swojego brata i zabij go strzałem z pistoletu”. „**Teoria wzmocnienia**” J. T. Klappera mówi o tym, że agresja jest preferowana w większym stopniu przez dzieci z zaburzeniami emocjonalnymi i nieprzystosowanymi społecznie. To właśnie takie dzieci i młodzież są najbardziej predysponowane do przenoszenia swoich doświadczeń z ekranu monitora do realnej rzeczywistości. Dla osób nieprzystosowanych społecznie a zwłaszcza dla tych, którzy zdradzają skłonności agresywne oraz tych, którzy są silnie sfrustrowani, oglądane na ekranie sceny przemocy stanowią zachętę do fantazjowania o przemocy a w dalszej kolejności mogą ich pobudzać do behavioralnych aktów agresji. Wedle tak zwanej „**teorii kompasu**” J. Groebela (1998) przemoc obecna w różnych mediach, głównie w TV ale także w grach komputerowych stanowi dla młodego widza coś w rodzaju kompasu, wedle którego orientujemy się w terenie i wyznaczamy określony kierunek postępowania. Jest to jednak kompas, który nie każdemu wskazuje tak samo strony świata. Wszystko zależy od dotychczasowych (agresywnych) doświadczeń widza, rygorystycznej lub łagodnej kontroli społecznej i środowiska kulturowego. Postępując się owym „kompasem” widz (gracz) może uznać, że określone zachowanie bohatera gry komputerowej jest, w stosunku do tego czego sam doświadczył, albo „niewinną igraszka” albo też jest „szokiem”. Z badań UNESCO, którymi objęto blisko 5 tysięcy dwunastolatków z ponad 20 krajów wynika, że najbardziej agresywne są osoby: 1) zamieszkujące obszary objęte wojną i działalnością gangów oraz środowiska, w których dominuje pesymistyczna wizja świata wynikająca z frustracji, trudnych warunków życia i niemal wszechobecnej agresji; 2) osoby, dla których przemoc pokazywana w mediach (TV, gry) służy do potwierdzania i usprawiedliwiania własnej przemocy i agresji; 3) ci, których doświadczenia agresywne w świecie realnym

i medialnym są ze sobą spójne w tym sensie, że zgodnie wspierają przesłankę, iż przemoc jest zjawiskiem powszechnym i naturalnym; 4) chłopcy, którzy charakteryzują się wysokim zapotrzebowaniem na stymulację, w tym silną tendencją do poszukiwania ryzyka, która jest w dużym stopniu cechą temperamentalną, uwarunkowaną dziedzicznie; 5) osoby które obcując z przemocą medialną uczestniczą też w realnej kulturze agresji i przemocy; 6) ci którzy w świecie realnym są niedowartościowani i pełni kompleksów a gra jest dla nich okazją do kompensacji nieadekwatnego poczucia własnej wartości. Są to ci, którzy jedynie w świecie wirtualnym mogą się dowartościować i „wyleczyć” z dręczących ich kompleksów.

#### 4. PODATNOŚĆ NA WPŁYWY GIER W ZALEŻNOŚCI OD CECH ICH ODBIORCY I OD CECH PRZEKAZU ZAWARTEGO W GRACH

Wpływ omawianych gier na młodego człowieka jest też zależna od cech psychologicznych odbiorcy przekazu oraz od psychologicznych cech samego przekazu. Jeśli chodzi o **cechy odbiorcy przekazu** (odbiorcy TV i gier komputerowych), to wymienia się takie jak wiek, inteligencja, czas poświęcany TV i komputerowi, identyfikowanie się z oglądanymi tam postaciami oraz wiara w to, że oglądana przemoc ma charakter realny. Z różnych badań wynika, że dzieci między 8 - 12 rokiem życia są szczególnie podatne na wpływ telewizji i tego wszystkiego co oglądają na ekranie monitora komputera. Im młodsze dziecko tym bardziej jest ono podatne na przekaz medialny a im jest ono starsze, tym bardziej odróżnia rzeczywistość od świata wirtualnego, starsze dzieci odróżniają już rzeczywistość od fantazji, a dla jeszcze starszych takie gry stają się po pewnym czasie nudne. Dzieci poniżej ósmego roku życia nie potrafią trafnie odróżniać rzeczywistości komputero-telewizyjnej od rzeczywistości ze świata realnego (Shelov i in. 1995). Gry komputerowe wywierają większy wpływ na tych młodych ludzi, którzy szczególnie dużo czasu spędzają przed ekranem TV i monitora i to niezależnie od tego, czy oglądają tam sceny przemocy czy sceny neutralne. Dzieci o mniejszych zdolnościach intelektualnych poświęcają więcej czasu na oglądanie TV, oglądają więcej scen zawierających przemoc i wierzą w to, że przemoc oglądana w TV i na ekranie monitora komputera odzwierciedla przemoc obecną w świecie realnym. Jeśli chodzi o **cechy przekazu** to do jego najważniejszych właściwości sprzyjających agresywności u odbiorcy przekazu należą następujące: agresywne postępowanie bohatera TV czy gry komputerowej jest albo bezkarne albo nawet nagradzane. Z badań amerykańskich wynika, że dotyczy to ponad dwóch trzecich programów i gier adresowanych do dzieci (Shelov i in. 1995). Większy wpływ na widza mają takie przekazy, które ukrywają prawdę o przemocy, a więc nie pokazują psychicznego i fizycznego cierpienia ofiary i nic nie mówią o wyrzutach sumienia i sankcjach karnych, które spotykają sprawcę. Odbiorca staje się też bardziej predysponowany do agresji, jeśli medialny sprawca agresji jest do niego podobny, jeśli przemoc na ekranie i monito-

rze pokazana jest w sposób realistyczny i jest to przemoc pojawiająca się w tak zwanych sytuacjach życia codziennego, które są odbiorcy dobrze znane, w których sam często uczestniczy i jeśli przemoc przedstawiana jest bez krytycznego komentarza albo pokazana jest jako coś zabawnego. Bardziej podatni na oglądane w mediach sceny przemocy są też ci, których wprawia ona w stan wzmożonego pobudzenia. Przemoc medialna wywiera też większy wpływ na odbiorcę, jeśli jest połączona z erotyką (Schneider 1992). Udowodniono, że „prezentacja brutalnej pornografii prowadzi do zwiększenia akceptacji przemocy seksualnej wobec kobiet i stanowi czynnik odpowiedzialny za agresywne zachowania wobec nich (...). Długotrwały kontakt z brutalnym seksem sprawia, że ludzie wykazują większą gotowość do jego akceptacji a ofiarę przemocy seksualnej obdarzają mniejszym współczuciem” (Aronson 1997, s. 517 - 518). W grze pt. *Rezerwowe Psy* jest tak, że podwładni, którymi dowodzimy znajdując się w coraz większym napięciu stresowym. Musimy coś zrobić, żeby wrócili do równowagi. Aby się to powiodło trzeba im zapewnić dostęp do kobiet: „Jest kilka rodzajów prostytutek, im bardziej luksusowa, tym więcej ujmuje stresu. Niektóre animacje są tak bardzo realistyczne, że dobrze widoczne są narządy płciowe” (Secret Service 1999, 68, 19). Nasi podwładni dowiadują się też, że mogą radzić sobie ze stresem gwałcąc kobiety na podbijanych przez siebie terenach.

Trzeba też zauważyć, że ważną „cechą przekazu”, która wywiera wpływ na jego odbiorcę jest stopień realizmu tego przekazu. Zwolennicy teorii społecznego uczenia się zwracają uwagę na to, że im bardziej świat widziany na ekranie monitora jest podobny do świata rzeczywistego, tym większe jest prawdopodobieństwo przeniesienia (zastosowania) owego świata medialnego do realnej rzeczywistości (Lapard 1998, Smith 1993, Shelov i in. 1995) i chodzi tu zarówno o realizm widziany jak słyszany. Realizm słyszany w grze *Close Combat* jest zachwalany przez recenzenta w następujący sposób: „Na początku każdego scenariusza panuje cisza, z rzadka przerywana brzęczeniem przelatującej muchy lub dochodzącym z daleka rykiem pasącej się krowy. Pierwszy wystrzał szarpie nerwy, niszczy nastrój błogiej sielanki. Po nim pada drugi i trzeci i nagle rozpętuje się PIEKŁO! Pośród ogłuszającej kanonady (...) można odróżnić metaliczny pogłos MG-42, dudnienie browningów kaliber 50 i suchy terkot schmaiserów. Dobrze słyszać wrzaski podoficerów, krzyki rannych, grzmot silników czołgowych. Jeśli masz kartę stereo dokładnie wiesz z której strony i kto strzela, możesz się też zorientować czy krzyk w agonii jest krzykiem kogoś z wrogów czy też kogoś z twoich. Wojna jest straszna! I w C.C. nie tylko to widać ale i słyszać”. Jeśli w dodatku mamy odpowiedniej jakości kartę dźwiękową np. „Sound Blaster Live” z odpowiednim wzmacniaczem (np. „Dolby Surround”) i systemem EAX (Environmental Audio Extention) możemy się poczuć jak byśmy byli w samym środku akcji.

W grze *Unreal* słyszymy, z której strony zbliża się do nas przeciwnik a w grze *Baldur Gate* słyszymy ludzki gwar, kroki strażnika i kroki sąsiada z górnego piętra, a jeśli mamy dobre słuchawki słyszymy: „szuranie wrogów, bełkotliwe wypowiedzi, ciche pogwizdywanie i miarowy stukot

kroków” a wszystko to sprawia, że serce zaczyna nam bić mocniej a rozedrgane palce spoczywające na klawiaturze, myszce czy joysticku są mokre od potu.

Oddziaływanie gier na odbiorców staje się coraz bardziej totalne. Oddziałują one nie tylko na nasz wzrok i słuch ale także na powonienie bowiem niektóre płyty CD pokryte są specjalną substancją, która pod wpływem ciepła wydziela zapachy. Ostatnie dziesięciolecie to prawdziwa rewolucja „cech przekazu” za przyczyną pojawienia się tzw. „**Rzeczywistości Wirtualnej**” (Virtual Reality). Rzeczywistość **VR**. opisuje się jako „supertechnikę umożliwiającą niemal doskonałe i pełne nasycenie zmysłów wzroku, słuchu i dotyku” (Boroń, Zyss 1998, 16). Potrzebne są do tego specjalne okulary, hełm, rękawica lub kombinezon, dzięki którym mamy poczucie, że znajdujemy się niejako w centrum zdarzeń. Rzeczywistość wirtualna umożliwia nam:

- **symulację**, czyli fotorealistyczne doświadczanie świata będącego repliką świata realnego. Wysoka jakość grafiki sprawia, że sytuacje symulowane wydają się prawdziwe,
- **interakcję**, czyli wchodzenie w interakcje z obiektami świata komputerowego,
- **immersję**, czyli poczucie zmysłowego zanurzenia się w sztucznym świecie dzięki czemu uczestnicy **VR** są odcięci od wzrokowych i słuchowych bodźców zewnętrznego i realnego świata,
- **teleobecność**, czyli poczucie rzeczywistej obecności w wirtualnej sytuacji dzięki czemu obserwujemy, chwytamy, podnosimy i przesuwamy różne obiekty własnymi rękami tak jakby, znajdowały się one blisko nas.

## 5. KONTROLA SPOŁECZNA GIER

To rodzice są odpowiedzialni za to w co grają ich dzieci. Żeby rodzice wiedzieli w co ich dzieci grają, amerykańscy senatorowie Lieberman i Kohl opracowali w roku 1994 system opisywania (oceniaania) gier nazwany Entertainment Software Rating Board (ESRB), który daje szybką informację o zawartości gry oraz wieku życia odbiorcy, dla którego gra jest odpowiednia. Na okładce gry znajdują się następujące oznaczenia: **EC** (early childhood) – dla dzieci od trzeciego roku życia, **K to A** (kids to adults) – dla dzieci sześcioletnich i starszych, **T** (teens) – dla nastolatków od 13 roku życia, **M** (mature) – są to gry, w których obecna jest przemoc, wulgarny język i wątki seksualne, mogą w nie grać młodzi ludzie od co najmniej 17 roku życia, **A** (adults) – przemoc, seks i wulgarny język dominują w tych grach, przeznaczonych dla dorosłych od co najmniej 18 roku życia. Producenci gier zamieszczają na nich stosowne znaki, ponieważ największe sieci amerykańskich sklepów prowadzących dystrybucję gier nie sprzedają płyt nie znakowanych. Na rynku amerykańskim funkcjonuje też inny system znaków pod nazwą The Recreational Software Advisory Council (RSAC), który polega na znakowaniu kaset odpowiednią ikoną informującą, że gra zawiera sceny nagości, przemocy czy wulgarnego języka. Co

jeszcze można zrobić żeby ochronić dzieci przed negatywnymi oddziaływaniami gier? Przede wszystkim producenci i dystrybutorzy gier dozwolonych jedynie dla dorosłych nie powinni prowadzić działań marketingowych wobec dzieci i młodzieży a w swoich reklamowych komunikatach nie powinni promować „zabijania dla zabawy”. Rodzice powinni sprawować choćby elementarną kontrolę nad tym, jakie gry ich dzieci kupują, jakie gry pożyczają od kolegów i jakim poświęcają najwięcej czasu. Sprzedawcy gier, tak samo jak sprzedawcy alkoholi powinni być kontrolowani pod kątem tego, czy przestrzegają zakazu sprzedawania gier „dla dorosłych” dzieciom i młodzieży. Przed kupnem gry rodzice powinni wcześniej zasięgać opinii o grze u kompetentnej osoby czy instytucji, które ją znają, mogą też skorzystać z porad odpowiednich stron internetowych (np. „Nimf” lub „kids friendly”) prowadzonych przez ekspertów od gier i wychowawców. Należy prowadzić intensywną kampanię informacyjną o szkodliwych ale i pozytywnych wpływach gier na ich użytkowników. Również dzieci i młodzież powinni wiedzieć, które gry są a które nie są przeznaczone dla ich grupy wiekowej. Jeśli zaś samym rodzicom sprawia przyjemność granie w gry nasycone przemocą czy seksem, powinni zadbać o to żeby dzieci tego nie widziały, a więc żeby nie dawać im złego przykładu. I wreszcie być może rada najważniejsza: rodzice powinni zrobić wszystko by ich dzieci spędzały jak najwięcej czasu w świecie realnych kolegów i koleżanek i w świecie realnych z nimi zabaw i gier (Sylwester R, 1998).

## BIBLIOGRAFIA

- Aronson E., Wilson T. D., Akert R. M. (1997), *Psychologia społeczna – serce i umysł*, Poznań, Zysk i S-ka.
- Bartosiak A. (1998), *Schwytani w sieć komputerową*, „Gazeta Wyborcza”, 281, 7 - 8.
- Boroń J., Zyss T. (1998), *Komputerowy świat iluzji*, „Charaktery”, 2, 12 - 17.
- Braun-Galkowska M. (1998), *Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci*, (<http://eu-dialog.org.pl/ed/przemoc/galkowska.html>).
- Duszyński J., Zagrodzka J. (1997), *Skąd w nas tyle agresji?*, „Gazeta Wyborcza”, 5.09.36 - 38.
- Groebel J. (1998), *The UNESCO global study on media violence*, (<http://www.euodiadialog.org.pl/ed/przemoc/index.html>).
- Knapp D. (1996), *Adolescent males blamed for violent gaming trend*, (<http://cnn.com/TECH/9610/16/video.games/index.html>).
- Lapard D. (1998), *The children of Doom*, (<http://www.avault.com/articles/kidsoft.asp>).
- Schneider H. J. (1992), *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, Warszawa, PWN.
- Shelov S., Baron M., Beard L., i inni (1995), *Media violence*, „Pediatrics”, 95, 949 - 951, (<http://www.aap.org/policy/00830.html>).
- Smith M. E. (1993), *Television violence and behavior: A research summary*, ([http://www.ed.gov/databases/ERIC\\_Digest/ed366329.html](http://www.ed.gov/databases/ERIC_Digest/ed366329.html)).
- Sylwester R. (1998), *The effects of electronic media on a developing brain*, (<http://interact.uoregon.edu/MediaLit/FA/MLArticleFolder/efects.html>).

PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL EFFECTS  
OF VIOLENCE ENCOUNTERED IN ELECTRONICAL GAMES

S u m m a r y

Computer games are most frequently used by the juveniles and they are meant to teach them a decision making, to enforce and train a concentration of the mind, a co-ordination of view and arms reflexes and – finally – to make a reflection perfect. Wins do enforce a feeling of being good and valuable while defeats are never perceived as a terminal mistake but still do offer a possibility of correcting. All of this together is possibly able to reduce the fear, to increase the feeling of success and to incite the imagination. Alas, in very much of the games in question there are elements of violation, aggression and destruction. The Author gives a review of particular types of such games (i.e. simulating games, races, fighting games, shooting games, sports, adventure games, etc.) and cites on this occasion adequate descriptions and instructions for the players – what is all meant for to advertise and to stress the attractive force of the games. The violence and cruelty of virtual reality are a ware of the bestseller type. The Author cites for the instance some of the most sadist games for to demonstrate how much are they profit making for their producers.

The main part of the article is devoted to a presentation of possible influence of electronic games on the behavior, the ways of thinking and feeling of the juveniles. The Author ands her considerations with a review of the methods of social supervision of the games and, finally, with an appeal for more rigorous observation of principles of advertising the games and distributing them among the youth.