

Gry online- to w dzisiejszych czasach ,jedna z powszednich aktywności dzieci i młodzieży online.

Współczesna oferta różnych gier jest ogromna: od stosunkowo prostych , do niezwykle rozbudowanych. Nawet jeśli sami nigdy nie graliśmy w gry online, warto znać rodzaje gier oraz ich wady i zalety.

Rodzaje gier

Brakuje ogólnie przyjętego podziału, wiele z nich to hybrydy łączące w sobie cechy różnych gatunków. Współcześnie najczęściej spotykane gatunki gier to:

- **Gry RPG (Role-Playing Games)**, czyli gry fabularne. To gry, w których gracz tworzy własną postać, następnie ją rozwija, walczy i wykonuje różnego zadania. Przeważnie osadzone są one w rozbudowanym, fantastycznym świecie. Powszechnie znaną grą z tego gatunku jest Pokemon Sword, Pokemon Shield czy stworzona stworzona w 2004 r. World of Warcraft (jedna z najpopularniejszych gier na online na świecie).
- **Gry FPS (First Person Shooter)**, powszechnie nazywane „strzelankami”. Gracz widzi świat oczami bohatera, jego zadaniem jest w głównej mierze walka z przeciwnikami za pomocą różnej broni. Gry te zazwyczaj odznaczają się realistyczną grafiką 3D i dużym tempem rozgrywki.
- **Gry strategiczne** kładą najczęściej nacisk na myślenie strategiczne lub taktyczne oraz planowanie posunięć, chociaż w zależności od typu, mogą polegać na bardzo dynamicznej rozgrywce. Popularnym wątkiem gry jest rozbudowa wirtualnego państwa ,lub prowadzenie kampanii wojennych.
- **Gry symulacyjne** stawiają sobie za cel odtworzenie realistycznych sytuacji. Występują symulatory samochodowe, lotnicze, kosmiczne i wiele innych. Podtypem gier symulacyjnych są gry typu tycoon, w których gracz rozwija przedsiębiorstwo, miasto czy rodzinę.
- **Gry sportowe** to odwzorowanie na komputerze wybranej dyscypliny sportu w ujęciu zręcznościowym. Popularne gry tego typu to np. seria FIFA (piłka nożna) czy NBA Live (koszykówka).

Można również dokonać klasyfikacji ze względu na liczbę graczy biorących w rozgrywce. Pierwotnie, gry komputerowe były najczęściej jednoosobowe (przeciwnikiem gracza były postaci wygenerowane przez komputer). Obecnie, gry takie wciąż istnieją, równie popularne są gry wieloosobowe, w których gracz konkuruje z innymi ludźmi za pośrednictwem internetu. Szczególnym rodzajem są gry typu MMOG (Massive Multiplayer Online Game – masowe wieloosobowe gry internetowe), w których jednocześnie uczestniczą setki lub tysiące graczy. Co ważne, gry internetowe zazwyczaj umożliwiają tekstowy lub głosowy kontakt między graczami.

Gry online mogą być uruchamiane na różnych platformach sprzętowych (komputer PC, konsole do gier, które zazwyczaj są podłączane do telewizora). W ostatnich latach spopularyzowały się także gry mobilne, które można uruchamiać na specjalnych konsolach przenośnych, tabletach czy smartfonach.

Zagrożenia związane z grami

W wielu grach komputerowych występują sceny zwierające przemoc, seks, wulgarny język, nieodpowiednie dla dzieci. Czy granie w agresywne gry np. opierają się zasadniczo na zabijaniu, może zwiększyć poziom agresji młodego gracza? Niejednokrotnie to kwestia rozpatrywana jest przez naukowców. Chociaż wciąż prowadzone na ten temat są dyskusje, analizy oparte na setkach wyników badań pokazują, że związek taki istnieje i ich treść ma wpływ na kształtowanie się psychiki gracza (Andersen i in., 2010).

Gry online rozpatrywane są w aspekcie podatności młodych ludzi na nadużywanie czy wręcz uzależnienie od nich. Mnóstwo z tych gier skłania niektóre osoby do korzystania z aplikacji z niepokojącą intensywnością. Zazwyczaj, nie mają one początku ani końca, co więcej gracz zachęcany jest, żeby ciągle podnosić swój wynik, co w głównej mierze jest związane z wielogodzinnym spędzaniem czasu przy komputerze, smartfonach czy tabletach. Poza tym, może tu pojawić się presja ze strony innych graczy, utrudniająca ograniczenie czy też jej zakończenie gry. Nadużywanie gier on-line może mieć poważne konsekwencje dla funkcjonowania psychologiczno-społecznego dziecka (Gentile, 2011). Nie znaczy to oczywiście, że każdy gracz uzależni się od tej czynności. Przeciwnie, gracze zdradzający takie objawy stanowią mniejszość – np. w Polsce, wśród gimnazjalistów grających w gry jest to 12% (Wójcik, 2013).

Należy sobie jednak zdawać sprawę, że takowe ryzyko istnieje i może mieć negatywne skutki. Następną kategorią, są zagrożenia związane z integracją między graczami. Część gier online ułatwia kontakty z innymi graczami, których tożsamość pozostaje często nieznana, przy czym często nie wiadomo nawet, czy są to dorośli, czy dzieci. Ułatwia to wyłudzenia danych, naruszenia prywatności lub zachowania związane z przemocą, tym bardziej, że młody gracz często nie podejrzewa „współgraczy” o złe intencje.

Potencjał edukacyjny gier

Przytoczone wyżej zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych, nie powinny przesłaniać faktu, że wiele z nich jest bezpieczną i wartościową rozrywką, a nawet niesie ze sobą walor edukacyjny czy wychowawczy. Wiele gier strategicznych wymaga zaawansowanego planowania i opracowywania taktyki, stanowiąc wybitnie intelektualną rozrywkę. Dodatkowo wiele gier może przekazywać wiedzę, dzięki temu, że ich fabuła osadzona jest w konkretnych realiach, np. historycznych. Również i typowe gry akcji mogą wyrabiać zręczność, refleks i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Zwolennicy gier podnoszą często argument, że jest to rozrywka dużo bardziej rozwijająca niż np. oglądanie telewizji, gdyż wymaga aktywnego uczestnictwa, w przeciwieństwie do biernego odbierania treści. Przyznając rację tym argumentom, należy jednak zauważyć, że z tych samych powodów jest to rozrywka dużo bardziej wciągająca, co może przełożyć się na nadużywanie gier online.

SYSTEM OCENY TREŚCI PEGI (Pan-European Game Information)

Jest to system ratingowy, który wskazuje minimalny dopuszczalny wiek korzystania z gry, jak również ostrzega przed pojawiającymi się w niej niebezpiecznymi treściami. System składa się z dwóch zestawów graficznych oznaczeń umieszczanych na pudełku gry.

SYMBOL	OPIS
	Brak ograniczeń wiekowych. Gra odpowiednia dla wszystkich dzieci powyżej 3 roku życia. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak scen mogących przestraszyć dziecko. Brak wulgaryzmów i erotyki.
	Gry dla dzieci w wieku 7 lat i starszych. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak wulgaryzmów i erotyki. Te gry mogą zawierać sceny, które mogłyby przestraszyć najmłodsze dzieci.
	Gry dla dzieci w wieku 12 lat i starszych. Mogą zawierać sceny przemocy, choć skierowane wobec postaci fantastycznych, oraz elementy nagości lub łagodniejsze przekleństwa.
	Gry dla dzieci w wieku 16 lat i starszych. Mogą zawierać realistycznie pokazaną przemoc, treści erotyczne, wulgaryzmy, sceny hazardu oraz zażywania narkotyków.
	Gry tylko dla dorosłych. Mogą przedstawiać drastyczne sceny przemocy, w tym przemoc wobec osób bezbronnych lub przemoc szczególnie intensywną. Oprócz tego mogą wystąpić mocne sceny erotyczne, wulgaryzmy, gloryfikacja hazardu lub zażywania narkotyków oraz dyskryminacja rasowa czy etniczna.
	Gra zawiera sceny przemocy. Pokazane jest ranienie lub zabijanie ludzi zarówno w formie realistycznej, jak i fantastycznej.
	W grze używany jest wulgarny język. Chodzi zarówno o przekleństwa, jak również groźby, aluzje seksualne i bluźnierstwa.
	Gra zawiera sceny bądź momenty, które mogą przestraszyć młodsze dzieci.
	W grze występują zachowania seksualne bądź odniesienia do takich zachowań, jak również nagość lub sceny pornograficzne.
	Gra pokazuje sceny zażywania narkotyków lub zawiera pozytywne odniesienia do narkotyków.
	Gra zawiera elementy zachęty do uprawiania hazardu.
	Gra zawiera sceny dyskryminacji innych osób lub zachęca do takiej dyskryminacji.
	Gra zawiera tryb online (rozgrywka w internecie z udziałem innych graczy).

Poza tym istnieje też znak „PEGI Online”, który przysługuje tym internetowym serwisom udostępniającym gry online, które spełniają standardy opisane przez PEGI. Stosują się do one między innymi ochrony prywatności użytkowników, w szczególności ochrony dzieci przed atakami online.

Bibliografia:

1. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151–173.
2. BEZPIECZEŃSTWO DZIECI ONLINE Kompendium dla rodziców i profesjonalistów, Polskie Centrum Programu Safer Internet, Warszawa 2014
3. Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.
4. <https://www.gry-online.pl/S015.asp?KAT=6&ROK=2019>
5. <https://pegi.info/pl>
6. Wójcik, S. (2013). Gry online – korzystanie i nadużywanie wśród młodzieży. Wyniki badania EU NET ADB. *Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 12(1), 81–98.