

W związku z niepokojącymi doniesieniami dotyczącymi pojawiających się zagrożeń w internecie zwracam się z uprzejmą prośbą o zwrócenie szczególnej uwagi na poniższe informacje.

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania¹, a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo².

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie.

Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może ono prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadzić nawet do uzależnienia.

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information). Jest to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Symbole PEGI znajdują się na opakowaniu gry. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat, nadane zgodnie z zawartością gry i poziomem rozwoju młodego użytkownika. Na stronie internetowej www.pegi.info można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard. Przed zakupem gry warto zapoznać się z jej klasyfikacją, aby podjąć przemyślaną decyzję.

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.

¹ Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014.

² The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015.

Media donoszą o nowej grze pn. „Blue Whale Challenge” czyli „niebieski wieloryb”, która pojawiła się w internecie i zagraża życiu dzieci oraz nastolatków. Z doniesień medialnych wynika, że początek gry miał miejsce w Rosji, gdzie już ponad setka młodych internautów popełniła samobójstwo.

Z doniesień mediów wynika, że gra jest bardzo popularna i wzbudza zainteresowanie młodych internautów. Psychologowie ostrzegają, że szczególnie narażone na udział w grze są osoby o niskiej samoocenie i poczuciu własnej wartości.

Z informacji uzyskanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej wynika, że aktualnie Prokurator Okręgowy w Szczecinie prowadzi śledztwo w sprawie usiłowania doprowadzenia trójki małoletnich do targnięcia się na własne życie pod wpływem wspomnianej gry.

Mając na uwadze powyższe informacje zwracam się z prośbą o podjęcie działań zmierzających do zapoznania rodziców z zagrożeniami płynącymi z uczestnictwa we wspomnianej grze, szczególnie tymi tragicznymi. Warto podkreślić, że nie wszystko, co pojawia się w internecie, chociaż modne, jest bezpieczne i rozsądne. Podejmowane działania nie powinny w żaden sposób przyczyniać się do reklamy wyżej wymienionej gry wśród dzieci.

Proszę również, aby podczas spotkań z rodzicami zachęcać ich do rozmowy z dzieckiem, omówienia jego aktywności w internecie, dopytania o ewentualne problemy, z jakimi być może się boryka. Dodatkowo istotne jest, aby zwrócić uwagę na zachowanie ucznia w ostatnim czasie – jego ogólne samopoczucie, poziom zmęczenia, rodzaj filmów i muzyki jakiej słucha. Należy również wspomnieć o możliwości założenia filtrów ochrony rodzicielskiej, aby uchronić dziecko przed szkodliwymi treściami.

Poniżej przekazuję informacje zamieszczam dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych³:

- 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

³ Wskazówki pochodzą z broszury pt.: „Zagrożenia w Internecie. Zapobieganie-reagowanie. Gry komputerowe”. Broszura dostępna jest pod adresem: <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/55-profilaktyka-agresji-i-przemocy>.

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.
- 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.
- 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.

Gdzie można uzyskać pomoc⁴

W celu uzyskania porad i wskazówek rodzice mogą dzwonić pod nr telefonu 800 100 100, oferujący bezpłatną i anonimową pomoc dla dorosłych (rodziców, nauczycieli, pedagogów). Dzieci i młodzież, którzy potrzebują pomocy, chcą z kimś porozmawiać o swoich problemach mogą dzwonić pod nr telefonu 800 121212 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży Rzecznika Praw Dziecka).

⁴ Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w Internecie: www.dyzurnet.pl, www.ore.edu.pl, www.akademia.nask.pl, www.kursor.edukator.pl, www.saferinternet.pl, www.plikifolder.pl.