**DZIECKO W WIRTUALNYM ŚWIECIE GIER I BAJEK TV -**

**ZAGROŻENIE CZY PRZYJEMNA ROZRYWKA**

Wpływem agresywnych programów telewizyjnych już w latach 70 zajmował się A. Bandura - psycholog i twórca teorii społecznego uczenia się. W przemocy telewizyjnej znalazł przyczynę dziecięcej agresji: w trakcie przeprowadzonych badań zauważył, że zarówno sceny "na żywo" jak i sfilmowane wzorce skłaniały dzieci do wypróbowywania nowych form zachowania.

*Demonstrować i naśladować* - czyli nauka na modelu lub z obserwacji, umożliwiająca przyswajanie nowych form zachowań szybciej niż przez zwykłe wypróbowywanie nowych umiejętności. Pragnienie naśladowania idola i przejmowania typowych dla niego cech osobowości obrazuje silną władze wzorca. Szczególnie dotyczy to dzieci w wieku przedszkolnym, które badają i obserwują swoje otoczenie z niezwykłą ciekawością, są spragnione naśladowania innych oraz przejmowania ich zachowań (co często przejawia się w zabawie).

Bajki i gry przekazują wycinek międzyludzkich doświadczeń, a często pokazują brutalne i aspołeczne zachowania. To może stać się bodźcem do aktu agresji. Wyraźny wzrost scen przemocy, łatwy dostęp do gier czy programów komputerowych i telewizyjnych oraz coraz bardziej brutalne i realistyczne obrazy niosą ze sobą duże niebezpieczeństwo. Dzieci spędzają przeciętnie ok. 4 godzin dziennie przed ekranem (często bez nadzoru rodzicielskiego), a w tym czasie kształtuje sie w ich głowach wrogi obraz świata. Takie wartości jak szacunek, honor, tolerancja czy wolne od przemocy sposoby rozwiązywania konfliktów schodzą na drugi plan. Bohaterowie filmów i gier zamiast w dyskusję wdają się w walkę, agresję zwalczają agresją, wymierzają samosąd. Krew, zwłoki, masakry są na porządku dziennym, już nie budzą strachu czy oburzenia, ale niezdrowe zainteresowanie czy nawet nudę. Wywołuje to efekt przyzwyczajenia lub otępienia. Dlatego dzieci uczą się rozwiązywania swoich problemów siłowo. Niezależnie od treści, ogólne upodobanie dziecka do oglądania telewizji i grania w gry komputerowe, wpływa na całą jego osobowość, co zostało potwierdzone naukowo. Może wpłynąć na powstanie i kształtowanie się agresji, brak inicjatywy i wyobraźni, brak zdolności koncentracji, gotowości do wysiłku i wytrwałości. Takie dzieci szybko się nudzą, są skłonne do niecierpliwienia się, oczekują natychmiastowego spełnienia życzeń i rozwiązania problemów, najlepiej bez własnego udziału, mają też obniżoną tolerancję na frustrację.

Połączenia nerwowe w mózgu powstają w oparciu o doświadczenia. Zachowania dziecka zależą od obrazów danych bodźców i sytuacji, jakie dziecko wytworzyło w umyśle. Są to indywidualne doświadczenia i decydują o odmiennym zachowaniu różnych dzieci w tej samej sytuacji. W kontaktach dziecka z otaczającym je światem, coraz większą role odgrywają światy wirtualne, oferujące alternatywną, atrakcyjniejszą rzeczywistość i należy się spodziewać psychologicznych skutków tych relacji. Dziecko przebywa w nierzeczywistym świecie wirtualnym - doskonałym i pociągającym, stworzonym przez wytwory ludzkiej wyobraźni. Nie można dziecka powstrzymać przed kontaktem ze światem wirtualnym lub kształtowanym przez media ( w tym społecznościowe), ale trzeba uświadomić sobie możliwe zagrożenia i odpowiednio edukować dziecko w zakresie kontaktowania się z tym światem. Warto być wtedy obecnym, rozmawiać, zachęcać do refleksji i mieć wpływ na dostępne dla dziecka treści. Często dzieci po prostu przebywają w przestrzeni oglądania i mimowolnie zwracają uwagę i wzrok w stronę telewizora, mimowolnie przyswajając docierające do nich obrazy. A telewizja dostarcza dzieciom wzory postępowania, bohaterowie pełnią rolę modeli, przez których przekazywane są wzorce zachowań. Często dzieci oglądają programy bez nadzoru i selekcji - taki styl korzystania z telewizji i komputera może prowadzić nawet do uzależnienia od nich. W skutek tego dziecko skłonne jest do zastępowania bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością kontaktem z wykreowanym światem wirtualnym, który stanowi ucieczkę od codzienności i zaspokaja potrzeby bez ryzyka porażki. Najwyraźniej można to zaobserwować u nastolatków, ale to w wieku przedszkolnym tworzą się wzorce późniejszych zachowań. Przedszkolak ma dużo energii i określony czas "wysiedzenia w miejscu", ale z wiekiem to się zmienia, a przyzwyczajenia i wzorce zostają i utrwalają się.

Zagrożenie jakie niesie oglądanie telewizji przez przedszkolaków jest związane z brakiem umiejętności odróżniania rzeczywistości od fikcji. Do 4 roku życia dziecko uważa, że wszystko co pokazuje telewizja lub internet jest realne (czyli może mieć miejsce również w "realu"). Po 4 roku życia zaczyna odróżniać programy nierealistyczne (np. animowane) od realistycznych, ale nadal wierzy w prawdziwość tego, co widzi na ekranie.

Gry komputerowe są bezproduktywne - nie prowadzą do realnych korzyści, a po zakończeniu można zacząć grę od nowa lub od tego samego punktu. Wywołują silne emocje, związane z dążeniem do osiągnięcia konkretnego rezultatu - wygranej, ale partnerem gracza jest maszyna, a świat gier jest zupełnie odmienny od realnego: gra wciąga w świat iluzji. Niektóre dzieci, napotykając trudne sytuacje , nie potrafią konstruktywnie działać poddają się lub złoszczą, co jeśli przedłuża się w czasie przemienia się w frustrację. Dziecko najczęściej gra samo, rodzice nie uczestniczą w tych wydarzeniach, nie rozmawiają na temat gry ani tego, co dziecko w czasie gry przeżywa, ale oczekują od dziecka, że znajdzie sobie jakieś zajęcie, a komputer jest na to prostym rozwiązaniem, pozwala dziecku być zajętym.

Badania wykazały, że dzieci bardzo chętnie naśladują swoich ulubionych bohaterów, a nawet o nich śnią. Szczególnie dotyczy to chłopców (ponad 70 % identyfikuje się ze swoimi idolami i przenosi ich wzorce zachowań do zabaw).

Zagrożenia jakie niosą gry komputerowe to:

- ograniczenie kontaktów społecznych

- zachęta do uczestniczenia w aktach przemocy i prezentowania zachowań agresywnych oraz aspołecznych

- oderwanie od rzeczywistości i pozostawanie w świecie iluzji

Inne negatywne skutki to: uczucie zmęczenia, znużenia, nudy, ból głowy, nieproporcjonalnie silne reakcje emocjonalne.

Komputer jest jednym z elementów współczesnej kultury, ale czy dzieci potrafią z niego korzystać? Zdaniem badanych dzieci komputer służy głównie do grania, podczas gdy właściwie pokierowane przez dorosłego mogłyby się nauczyć jak pożytecznie wykorzystywać komputer na co dzień.

Miejsce mediów w świecie dziecka musi być uświadomione sobie przez dorosłych, od nich bowiem zależy ustalenie relacji media - dziecko. Dlatego rodzice powinni jak najwcześniej nauczyć dziecko odpowiedzialnego podejścia do korzystania z telewizji i komputera poprzez wspólne rozmowy i dobór odpowiednich programów. Jednak to kiedy i jak często dziecko zachowuje sie agresywnie, zależy również od tego, jakie konsekwencje pociąga za sobą jego zachowanie.

 *Opracowała:*

 *Mgr Magdalena Wasilewska - Badziak*