

Bezpieczeństwo w szkole

Czy gry komputerowe mają wpływ na wzrost agresji w szkole?



dr Krzysztof Danielewicz



Security
in practice

Bezpieczeństwo w szkole

Czy gry komputerowe mają wpływ na wzrost agresji w szkole?

Opracował: dr Krzysztof Danielewicz

Niniejszy tekst jest fragmentem książki autora „Przeżyć szkołę, bezpieczeństwo w szkole teoria i praktyka”, Warszawa 2021 r.

Często powtarzanym argumentem w przypadku zamachów czy niebezpiecznych wydarzeń w szkołach z udziałem uczniów jest twierdzenie, że jednym z głównych powodów agresji u dzieci i młodzieży są brutalne gry komputerowe. Sprawcy z Columbine byli fanami tzw. strzelanki Doom, która została wydana w 1993 r. Do zamachu wszyscy grali w gry i nie było w tym nic dziwnego. Po zamachu w niektórych szkołach miała miejsce stygmatyzacja uczniów noszących czarne skórzane płaszcze, mimo że poza strojem nie przejawiali żadnych podejrzanych symptomów. Niektórzy byli po prostu fanami filmu „Matrix” i gier komputerowych. Podobnie było w Niemczech, kiedy to bezpośrednio po zamachu w Erfurcie politycy niemieccy obciążali winą za zamach brutalne gry komputerowe i programy telewizyjne. Kanclerz Gerhard Schroeder spotkał się nawet w tej sprawie z nadawcami, by przedyskutować problem¹.

Media, internet czy gry komputerowe są jednak nieodłączną częścią życia dzieci i młodzieży. Wzbogacanie życia o te obszary aktywności może mieć na młodych ludzi pozytywny wpływ, m.in. pomaga nawiązywać relacje z rówieśnikami i budować kapitał społeczny. Pozytywne efekty gier komputerowych były przedmiotem wielu badań. W ostatnim czasie przeprowadzono badania wpływu gier zawierających przemoc na młodych ludzi. Według nich, u 16-letnich chłopców, którzy w ogóle nie grają w gry komputerowe, wzrasta ryzyko problemów społecznych w porównaniu do ich grających rówieśników umiarkowanie często lub często. Nastolatki, którzy grają regularnie, mają wyższą samoocenę, bliższe relacje z rodzicami niż ci, którzy nie grają w ogóle.

¹ [Family of German killer apologises, CNN, 2.05.2002 r.,
<http://archives.cnn.com/2002/WORLD/europe/05/02/germany.massacre/index.html>, dostęp: 13.06.2020 r.](http://familyofgermankillerapologises.cnn.com/2002/WORLD/europe/05/02/germany.massacre/index.html)

Dzieci i młodzież są szczególnie narażeni na negatywne skutki rozrywek pełnych przemocy. Skutki są szczególnie bolesne dla młodych ludzi, którzy są słabi psychicznie, społecznie wykluczeni i wykazują oznaki brutalnych zachowań. Głównym problemem jest obojętnienie gracza na przemoc i utożsamianie się bardziej ze sprawcą niż ofiarą. Kolejnym problemem jest ograniczanie spektrum społecznego w efekcie spędzania coraz większej ilości czasu na graniu.

Niestety często badania dotyczące negatywnego wpływu brutalnych gier komputerowych na dzieci i młodzież są sprzeczne. Zwolennicy gier komputerowych zarzucają badaniom, że są one dalekie od wiarygodności, a wyniki badań są sztuczne. Niektórzy badacze rozwinęli teorię, według której media pełne przemocy zwiększają tendencję do brutalnych zachowań, niepokoju, agresywności i tworzą warunki do zachowań niebezpiecznych. Według nich, granie w gry przez dłuższy czas ma wpływ na zmianę osobowości, która z kolei wpływa na jego najbliższe środowisko. Osoba taka może dążyć do kontaktów z grupami skłonny do stosowania przemocy. Agresywna osobowość i środowisko prowadzą do większego zapotrzebowania na pełne przemocy media, co staje się swojego rodzaju błędnym kołem. W jednym z badań dzieci były monitorowane przez okres od dwóch do sześciu miesięcy. Okazało się, że dzieci grające w gry pełne przemocy przejawiały tendencję do widzenia świata w bardziej agresywnym świetle. Poza tym mówiły i zachowywały się w bardziej agresywny sposób. Ich mniej prospołeczne zachowania sprawiały, że dzieci zaczęły być stopniowo odrzucane przez grupę rówieśniczą. Bez względu na poglądy wszyscy zainteresowani zgadzają się, że dzieci i młodzież powinny być chronieni przed grami pełnymi brutalnych scen².

Bruce Bartholow, profesor psychologii na University of Missouri, oraz jego zespół w 2011 r. przeprowadzili ciekawy eksperyment. Profesor poddał badaniu 70 młodych ludzi, którzy przez 25 minut grali w brutalne i zwykłe gry wideo. Natychmiast po zakończeniu gry badani oglądali różne zdjęcia neutralne, np. chłopiec na rowerze lub brutalne, np. mężczyzna, który trzyma pistolet w ustach innego człowieka. Następnie badani mieli zacząć krzyczeć. Poziomem hałasu mierzono agresję. Badacze zauważyli, że osoby, które grały w brutalne gry jak: Call of Duty, Hitman, Killzone czy Grand Theft Auto, wydawali głośniejsze dźwięki od tych, którzy grali w gry bez agresji i przemocy. Dodatkowo osoby grające w gry pełne przemocy wykazywały niższą reakcję mózgu na brutalne zdjęcia niż ich koledzy grający

² Jokela School Shooting on 7 November 2007..., s. 104–105.

w neutralne gry. Im niższa była reakcja mózgu, tym bardziej agresywny był badany. Ci, którzy przed badaniami bardzo dużo grali w brutalne gry, mieli niższy poziom reakcji na brutalne zdjęcia, bez względu na to, w co grali podczas badania. Prof. Bartholow stwierdził, że osoby te już zubożniały na obrazy pełne przemocy i kolejne bodźce i testy nie powodują u nich większych zmian. Innym powodem mogą być naturalne skłonności do gier pełnych przemocy i obojętności na przemoc, które są trudno mierzalne. Według innych badań, dzieci w szkole podstawowej spędzają na grach średnio 40 godzin tygodniowo. Poza spaniem, jest to dla nich druga co do ważności czynność. To sprawia, że ich młode mózgi mogą przyzwyczajać się do przemocy, są w ten sposób „formatowane”. Według prof. Bartholowa, gry są doskonałym narzędziem edukacji, ponieważ natychmiast wynagradzają za pewne zachowania. Niestety wiele z nich to gry pełne przemocy i brutalności³.



Bartholow stwierdził, że jednorazowe granie w takie gry nie prowadzi do przemocy, ale zubożnienie na przemoc może potrwać jakiś czas. Według niego, może istnieć realne połączenie pomiędzy graniem w gry pełne przemocy i agresywnymi zachowaniami na krótki

³ B. Bartholow, *Violent Video Games Reduce Brain Response to Violence and Increase Aggressive Behavior, University of Missouri Study Finds*, 25.05.2011 r., <https://munewsarchives.missouri.edu/news-releases/2011/0525-violent-video-games-reduce-brain-response-to-violence-and-increase-aggressive-behavior-university-of-missouri-study-finds/>, dostęp: 12.05.2020 r.

okres. Aby określić, czy ten krótkotrwały efekt może się kumulować w dłuższej perspektywie, potrzebne są dodatkowe badania. Agresja jest bardzo skomplikowanym procesem i byłoby dużym uproszczeniem stwierdzenie, że gry wideo mogą prowadzić do agresywnych zachowań takich jak masowe strzelaniny w szkołach. Okazjonalne granie w brutalne gry wideo nie prowadzi do masowych morderstw. Jednak, zdaniem Bartholowa, jeżeli ktoś grałby przez cały czas w gry, efekt braku reakcji na brutalność z okresu krótkiego, może doprowadzić do zmian długotrwałych. Z kolei Amerykańskie Stowarzyszenie Psychologiczne (The American Psychological Association) przeanalizowało wiele badań łączących fakt grania w brutalne gry wideo z aktami przemocy, walką w szkole czy zachowaniami kryminalnymi jak rabunki, ale żadne nie udowadniały takiego związku⁴.

Problem wpływu gier pełnych przemocy na agresję był już szeroko omawiany po zamachu w Columbine. Z dyskusji tych wynika, że większość ludzi, którzy grają w brutalne gry, nie staje się z tego powodu agresywna. Musi wystąpić komponent choroby psychicznej czy innych zaburzeń psychicznych. Jednym z argumentów było to, że przemoc wśród młodych występuje od co najmniej 40 lat, czyli od czasów, kiedy jeszcze nie było gier komputerowych, a aktywnymi strzelcami bywają też osoby 50–60-letnie i w ich wypadku trudno za przyczynę uznać wpływ gier wideo na zamachowca. Dr Ferguson, zajmujący się badaniem wpływu gier na psychikę młodych ludzi, uważa, że nonsensem jest postawienie znaku równości pomiędzy graniem przez Lanę (Sandy Hook) w gry wideo a zamachem i twierdzenie, że można było tragedii zapobiec. Podał także bardzo ciekawy argument związany z Breivikiem. 32-letni Breivik, jak sam się przyznał, także grał w gry wideo: Call of Duty i World of Warcraft. Swoje umiejętności strzeleckie miał testować w grach. Równocześnie w swoim manifestie zawarł dużo więcej informacji na temat imperium bizantyjskiego i ekspansji muzułmanów – czy to oznacza, że powinno się zakazać książek historycznych? Stwierdził, że część społeczeństwa jednak oskarża gry wideo o negatywny wpływ na psychikę, podobnie jak w latach 50. oczerniano komiksy. Według Fergusona, niektórzy ludzie odczuwają moralną panikę w takich sytuacjach i chcą kontrolować coś, czego nie da się kontrolować⁵.

⁴ R. Jaslow, *Violent video games make kids...*

⁵ Tamże.