

ZAGROŻENIA

GIER KOMPUTEROWYCH

TOLEROWANIE PRZEMOCY

- cel gier: pokonanie przeciwnika
- gry opierają się na zabijaniu i walce
- dziecko dokonuje przemocy rękami głównego bohatera
- obniża się empatia i wrażliwość na cierpienie
- przemoc jest konieczna, aby przejść do kolejnego poziomu. Nie jest karalna

FIKCYJNA RZECZYWISTOŚĆ

- w grach komputerowych śmierć, strach i rzeczy niemożliwe często nie istnieją
- zacieranie się granicy między tym, co prawdziwe, a fikcją

NAUKA ZACHOWAŃ AGRESYWNYCH

- przejawianie agresji słownej i fizycznej
- nabywanie przeświadczenia, że można nią rozwiązywać konflikty
- ograniczenie kontaktów rówieśniczych
- doświadczanie silnych emocji związanych z fabułą gry

NEGATYWNY WPŁYW NA ZDROWIE

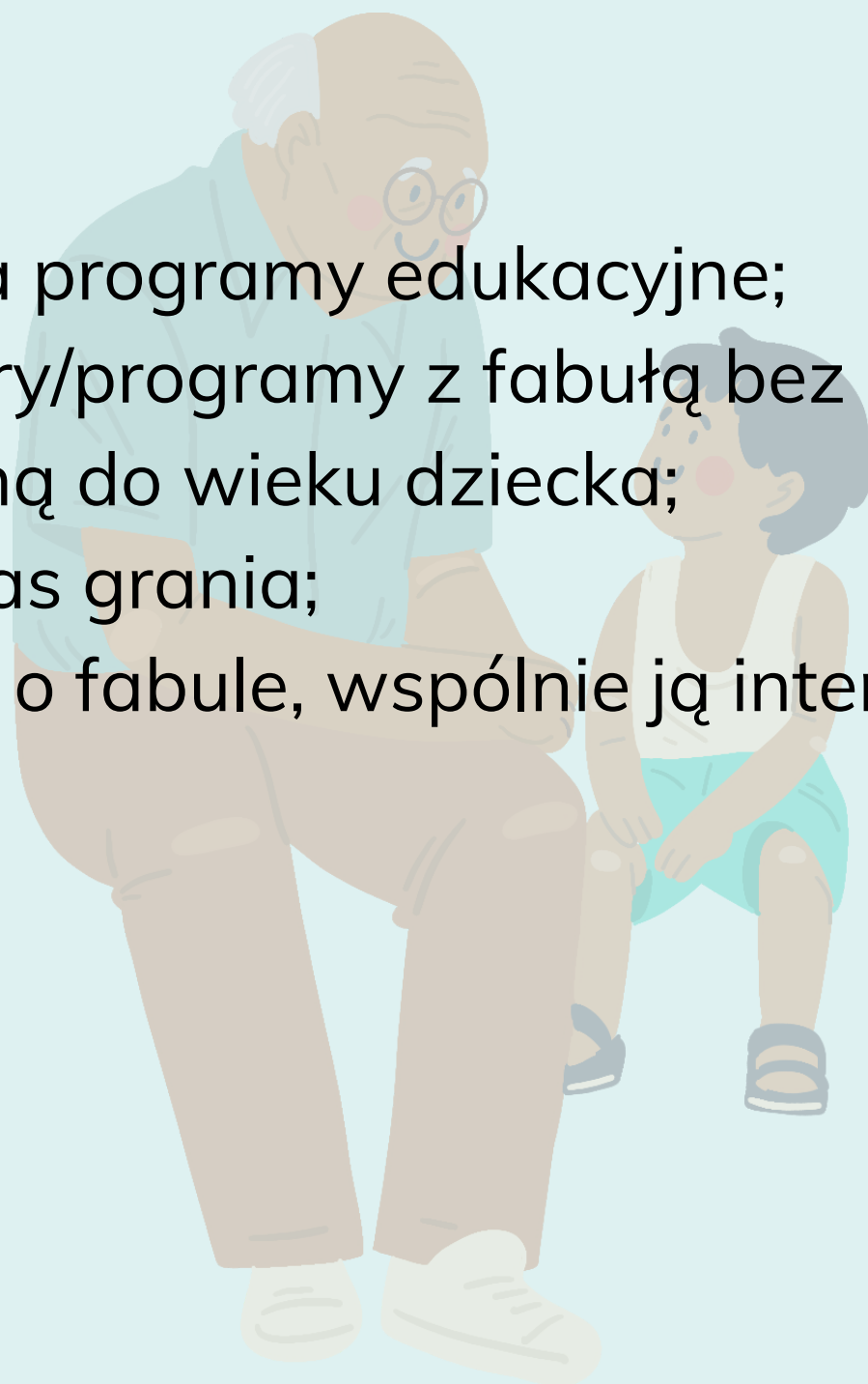
- wady postawy
- zaburzenia wzroku
- bóle ramion i przegubów
- ograniczony ruch
- otyłość

UZALEŻNIENIE

- odczuwanie lęków
- utrata poczucia realizmu i krytyki
- osłabienie twórczości i kreatywności własnej
- zaniedbywanie obowiązków
- trudności w koncentracji uwagi
- rozdrażnienie
- nieregenerujący sen

CO MOŻEMY ZROBIĆ?

- Postawić na programy edukacyjne;
- Wybierać gry/programy z fabułą bez przemocy, dostosowaną do wieku dziecka;
- Określać czas grania;
- Rozmawiać o fabule, wspólnie ją interpretować.



ALTERNATYWY DO GIER

- aktywności na świeżym powietrzu;
- wspólne zabawy w gotowanie, majsterkowanie itp.;
- czytanie i opowiadanie bajek;
- gry planszowe;
- wszystko, w co można zaangażować dziecko.

