

13 BRUTALNYCH gier komputerowych

Zaprezentowane gry są jedynie przykładem. Na rynku istnieją dziesiątki innych gier, które są niebezpieczne dla psychiki dziecka i młodego człowieka.

Zanim kupicie Państwo grę dziecku sprawdźcie co zawiera.

1. Grand Theft Auto

Motywy przewodnim gry jest popełnianie przestępstw,
za które uczestnik jest nagradzany



2. Manhunt

Opiera się na tworzeniu filmu typu *snuff* - skupiając się głównie na ukazaniu realnych scen gwałtu, tortur i zabójstw.



3. Scarface

Zawiera m.in. sceny handlu narkotykami, niszczenia oraz brutalnego zabijania setek ludzi



4. 50 Cent: Bulletproof

Raper 50 cent jest uwikłany w sieć korupcji, a podejrzane interesy wprowadziły go na krwawą ścieżkę narkotykowego podziemia Nowego Yorku



5. The Godfather

Rozpoczyna się "dziecięcą wersją" gracza, gdy ten widzi zabójstwo swojego ojca. Gracz wchodzi w rolę mściciela - wielokrotnego zabójcy. Gra uczy „wymierzania sprawiedliwości” poza prawem.



6. Carmageddon

Samochodowy wyścig i jazda po wielkim mieście, gdzie rozjeżdżanie ludzi i zwierząt jest zabawą... Samochód nie jest środkiem transportu, lecz narzędziem zbrodni.



7. Soldier of Fortune

Gracz wcielając się
w postać
najemnika
prowadzi
bezwzględną
walkę z
przeciwnikami,
zabijając ich na
rozliczne
sposoby



8. Resident Evil 4

Klasyczna „strzelanka”, w której gracz musi zabić każdego przeciwnika, aby przejść do kolejnego etapu gry. Liczba zabójstw w jednej grze może osiągnąć kilkaset.



9. Postal

„Myślą przewodnią” gry jest mordowaniu przechodniów na setki sposobów, a następnie bezczeszczanie ich zwłok



10. Hitman

„Ochrzczona” jako najbardziej brutalna gra tego typu serii. Gloryfikuje zabijanie jako sposób osiągnięcia sukcesu.



11. Condemned

Gra pełna brutalnych scen, morderstw, krwi, scen pozbawionych wszelkich norm moralnych.



12. Mortal Kombat (seria)

Świat brutalnych scen i unicestwiania człowieka



13. Blood (seria)

„Nauka” bezwzględного zabijania, na wszelkie możliwe sposoby.



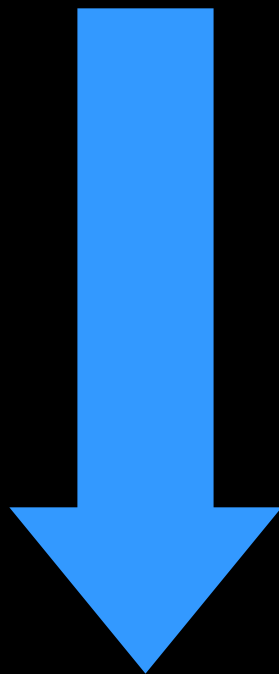
Środki i techniki zabijania (niszczenia) w 10 najpopularniejszych grach komputerowych i sieciowych

Środki: rewolwer, pistolet, pistolet maszynowy, karabin maszynowy, strzelba policyjna, strzelba myśliwska, piła spalinowa, pałka, kij bejsbolowy, nóż, tasak, siekiera, topór, dzida, łuk, kusza, włócznia, broń SF, paralizator, butelka z benzyną, samochód, pojazd SF, sznur, materiały wybuchowe, drut, bumerang, miecz, szpada, katana, broń ninja, młot, meble, łopata, widły, inne narzędzia rolnicze i budowlane, gaśnica, paliwa, butelka, torba plastikowa, jadowite zwierzęta i stwory, psy, drapieżniki, stwory SF, prasa mechaniczna, średniowieczne narzędzia tortur

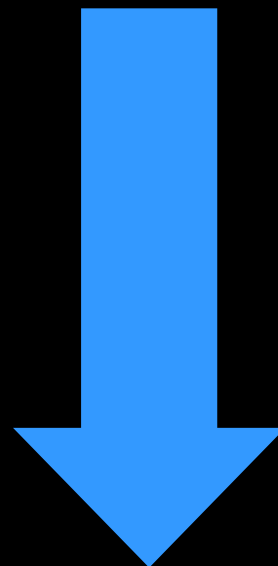
Techniki: wieszanie, duszenie (ręczne), duszenie przez zamknięcie w pomieszczeniu lub obiekcie (np. trumnie), duszenie przyrządem, strzelanie, podpalanie i palenie, uderzanie, kopanie, łamanie, znęcanie się, topienie, dźganie, szarpanie, rozrywanie, wyrzucanie w przestrzeń kosmiczną, ukąszenie, zagryzienie, pożarcie, wysadzenie w powietrze, zrzucanie (z wieży, góry, urwiska), ścinanie, miażdżenie, cięcie, mielenie

Wniosek: w grach dziecko spotyka więcej środków i technik zabijania niż w przeciętnym filmie akcji.

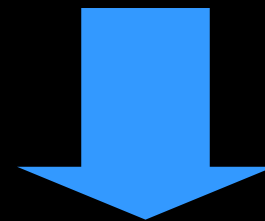
Przemoc i agresja a zachowania dzieci i młodzieży



Oglądanie agresji i przemocy –
osłabia wewnętrzne hamulce
i ułatwia uzewnętrznianie zachowań
agresywnych



Teoria uczenia się – obserwowanie
negatywnych zachowań, które są
nagradzane zwiększa
prawdopodobieństwo przyswojenia
i wyuczenia takiego zachowania



Teoria odczucia –
wielokrotne doświadczanie
bodźców agresywnych w
mediach zwiększa tolerancję
na agresję i przemoc

Co rodzice mogą zrobić?

1. Kupujemy dzieciom tylko te gry, których treść sprawdziliśmy.
2. Nie kupujemy dzieciom gier, w których motywem działania gracza są zbrodnie i przestępstwa
3. Tłumaczymy dzieciom dlaczego podjęliśmy taką decyzję
4. Weryfikujemy zasoby komputerowe dziecka pod względem treści dla niego niebezpiecznych i niepożądanych
5. Ograniczamy czas grania do nie więcej jak 3-4 godzin tygodniowo