

## **Fragment pisma Ministra Macieja Kopcia w związku z występującym zagrożeniem dla bezpieczeństwa uczniów korzystających z technologii informacyjno-komunikacyjnych.**

„**Gry komputerowe** to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania<sup>1</sup>, a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo<sup>2</sup>.

**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](http://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.**

**Media donoszą o nowej grze pn. „Blue Whale Challenge” czyli „niebieski wieloryb”, która pojawiła się w Internecie i zagraża życiu dzieci**

---

<sup>1</sup> Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014.

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

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.

### **Poniżej przekazuję informacje zamieszczam dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych<sup>3</sup>:**

- 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 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.

---

<sup>3</sup> 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/kategoria/55-profilaktyka-agresji-i-przemocy>.

## **Gdzie można uzyskać pomoc<sup>4</sup>**

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).**”

---

<sup>4</sup> Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w Internecie: [www.dyżurnet.pl](http://www.dyżurnet.pl), [www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl), [www.akademia.nask.pl](http://www.akademia.nask.pl), [www.kursor.edukator.pl](http://www.kursor.edukator.pl), [www.saferinternet.pl](http://www.saferinternet.pl), [www.plikifolder.pl](http://www.plikifolder.pl).