**Wobec silnego zainteresowania grami komputerowymi wśród dzieci warto przyjrzeć się konsekwencjom tego rodzaju zabawy dla rozwoju psychospołecznego młodych graczy. Na rynku dostępny jest szeroki wachlarz gier różnych gatunków od fabularnych, poprzez przygodowe, sportowe, strategiczne, symulacyjne po zręcznościowe. Wiele gier to środowiska otwarte, które umożliwiają interakcję z innymi graczami, dzięki czemu mogą połączyć siły w dążeniu do celu albo między sobą współzawodniczyć. Większość gier zawiera komponent online, który sprawia, że młody człowiek uzyskuje dostęp do sieci, z czym wiążą się zarówno możliwości jaki i zagrożenia.**

Fascynacja światem wirtualnym rośnie wraz z wiekiem:

 1. Aż do ukończenia 2 r. ż.- dziecko jest zainteresowane głównie manipulowaniem przy klawiaturze/ joysticku, zdolność do koncentracji uwagi jest ulotna.

 2. Po ukończeniu 2- 3 r. ż.- dziecko jest zainteresowane ekranem, chociaż nie rozumie jeszcze treści opowieści, aluzji.

3. Po ukończeniu 6 r. ż.- dziecko jest zainteresowane rozwojem opowieści, zaczyna rozumieć związek przyczynowo- skutkowy poszczególnych scen.

4. Od 9 do 12 r. ż.- zainteresowanie grami komputerowymi zdecydowanie przeważa nad telewizją.

**Jakie zagrożenia online mogą być związane z grami?**

Środowisko gier ze względu na otwarty charakter i podłączenie do internetu może być miejscem, w którym obecne będą różne zagrożenia, takie jak:

* **Nadużywanie internetu.**Gry to środowisko bardzo angażujące młodego człowieka, dające mu możliwość oderwania się od problemów dnia codziennego, relaksu, odreagowywania emocji, realizowania pasji oraz osiągania celów. Niektóre osoby mogą utracić kontrolę nad graniem i korzystać z tej aktywności przez większą część swojego czasu, przez co traci na tym ich życie szkolne, towarzyskie i rodzinne. Utrata kontroli może się pogłębiać i prowadzić do izolacji, trudności szkolnych i zdrowotnych. Warto pamiętać, że jeśli zauważymy, iż dziecko nadużywa gier to warto skorzystać z diagnozy specjalisty, który zaleci odpowiednie postępowanie.
* **Szkodliwe treści.**Niektóre gry mogą być nieodpowiednie dla wieku dziecka, mogą zawierać przemoc, treści seksualne lub drastyczne sceny. Jakość grafiki w wielu grach jest bardzo dobra, przez co oglądane sceny wyglądają realistycznie, także te ukazujące treści, które mogą być nie do końca zrozumiałe lub propagujące zachowanie niebezpieczne dla siebie i innych.
* **Niebezpieczne kontakty.**W grach jest możliwość kontaktu z innymi użytkownikami, przez co można również spotkać sprawców, którzy będą dążyli do różnych nadużyć, w tym seksualnych. Zdarzają się tam również sytuacje cyberprzemocy, w tym agresji słownej i gróźb. Zdarza się, że społeczność gry komunikuje się językiem pełnym przekleństw i a przemoc używana jest wewnątrz wspólnie działającej grupy np. gracze z zespołu mogą pozbawić jednego z graczy jego postaci, dobytku itd.
* **Zagrożenia komercyjne.**Strategie marketingowe producentów gier dotykają osób małoletnich poprzez naruszanie ich prywatności, agresywne reklamy czy niejasne zasady zakupów w grze, które mogą narazić rodziców na pokrycie nieoczekiwanych kosztów.

**Rodzicu bądź uważny i rozmawiaj z dzieckiem o grach**

Przede wszystkim najważniejszą zasadą dla rodziców dzieci w każdym wieku jest to, aby starali się rozmawiać o tym, z jakich gier korzystają młode osoby. Znając nazwy gier, w które gra dziecko rodzic może zapoznać się z ich recenzją. Dzięki temu będzie mógł dowiedzieć się na czym polega rozgrywka i jakie ewentualne zagrożenia mogą się w niej pojawić. Recenzje gier dostępne są w sklepach online lub na różnych stronach i forach internetowych. Jeśli dziecko komunikuje się w grze z innymi graczami, warto sprawdzić jakim językiem posługują się gracze, gdyż może się zdarzyć, że mniejsze dzieci będą narażone na przebywanie z osobami, które używają wulgaryzmów. Większość czatów w grach dotyczy tematu rozgrywki i różnych jej strategii. Warto zatem uczulić dziecko, aby nie rozmawiało tam o innych rzeczach np. nie opowiadało o sobie, nie podawało żadnych danych osobowych. Możliwość wymiany informacji daje również przestrzeń do propozycji spotkań w świecie rzeczywistym. Warto uczulić dziecko, aby nie odpowiadało na takie propozycje i powiadomiło osobę dorosłą, jeśli taką otrzyma. Czaty w grach działają na takich samych zasadach jak inne czaty, zatem dobrze jest uważać na to, co przesyłają inne osoby i nie klikać w linki otrzymane od nieznajomych. Mogą one zawierać złośliwe oprogramowanie lub szkodliwe treści. W większości gier nie ma mechanizmów weryfikacji wieku, zatem po drugiej stronie może być każdy człowiek.  Nawet jeśli wydaje się miły online, nie musi być w rzeczywistości osobą, za którą się podaje.

**Jak zapewnić dziecku bezpieczeństwo podczas grania?**

**Kontrola rodzicielska.**Wiele rodziców stara się zapewnić swojemu dziecku bezpieczne środowisko online poprzez korzystanie z aplikacji i programów kontroli rodzicielskiej. W przypadku gier zdarza się, że programy te będą ograniczały funkcjonalność gry, w tym komunikację przez czat lub głosową. Jest to jednym z powodów wyłączania aplikacji kontroli rodzicielskiej przez dzieci.

Niektóre gry posiadają funkcje ochrony prywatności, które można ustawić w zależności od wieku i dojrzałości dziecka. Te ustawienia też mogą ograniczać komunikację i np. kontrolować zawartość gry. Ważne jest, aby rodzic miał świadomość na czym polega gra, w którą gra dziecko i mógł powiedzieć mu jakie działania może podjąć, kiedy zdarzy się coś niepokojącego. Kontrola rodzicielska w postaci samego programu nie wystarczy, aby ochronić dziecko. Dlatego warto rozmawiać z nim na ten temat i upewnić się czy wie, jak chronić swoją prywatność.

**Gry odpowiednio dobrane do wieku.**Rodzice chcąc dobrać grę do wieku dziecka mogą kierować się systemem klasyfikacji wiekowej Pan European Game Information (PEGI). Ocena gry potwierdza, że jest ona odpowiednia dla graczy powyżej pewnego wieku. Etykiety wiekowe PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowania gier, na stronach sprzedających gry online oraz w niektórych sklepach z aplikacjami. Ważne jest, aby zachęcać dziecko do korzystania tylko z gier online, które są odpowiednie dla ich wieku i zawsze sprawdzać ocenę PEGI gry przed zakupem. Niestety nie każda gra jest objęta systemem PEGI. Taką, która nie posiada oznaczeń warto dokładnie sprawdzić przed udostępnieniem dziecku.

**Zgłaszanie niewłaściwych zachowań użytkowników.**W grach online może dochodzić do sytuacji cyberprzemocy i innych niewłaściwych zachowań. Jeśli dziecko znajdzie się w takiej sytuacji można to zgłosić moderatorowi (jeśli gra posiada moderatorów) lub skontaktować się z działem obsługi klienta w celu uzyskania dalszej pomocy. Jeśli dziecko napotka niewłaściwe zachowanie w grze online, warto je zachęcić do zablokowania tego użytkownika.

W sytuacji, gdy inny gracz proponuje dziecku spotkanie lub prosi o udostępnienie danych osobowych lub zdjęć i filmów sprawę warto przeanalizować i zgłosić organom ścigania.

**Działania różnych służb potwierdzają, że środowisko gier jest miejscem, w którym m.in. sprawcy przemocy seksualnej wobec dzieci aktywnie poszukują swoich ofiar.**

**Określenie ram czasowych dla grania.**Zanim umożliwimy dziecku granie warto się zastanowić, ile czasu może przeznaczyć na tę rozrywkę, aby nie kolidowała ona z obowiązkami i czasem wolnym spędzanym na innych aktywnościach.

**Granie online ma swoje korzyści**

Warto pamiętać, że oprócz zagrożeń i negatywnych skutków korzystania z gier online, angażowanie się w tę aktywność może wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci i młodzieży. Wiele badań wykazało, iż gry rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, zdolności przestrzenne, procesy związane z podejmowanie decyzji i koncentrację uwagi. Specjaliści stwierdzili również, że granie w gry strategiczne i RPG pozytywnie wpływa na procesy uczenia się i rozwiązywania problemów, co pomaga również w osiągnięciach szkolnych. Ważnym elementem użytkowania gier jest budowanie ich społeczności, która staje się dla młodego człowieka ważnym aspektem umożliwiającym realizację ważnych potrzeb rozwojowych, określenia samego siebie oraz uczenia się umiejętności społecznych takich jak współdziałanie, asertywność, radzenie sobie z emocjami.

**Warto pamiętać, że osobom poniżej 12 roku życia producenci zalecają korzystanie z takiego zestawu wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.**