

Agresja a gry komputerowe

85 stron, 39 pozycji w bibliografii

Wstęp 5

Rozdział I Agresja w świetle literatury przedmiotu 8

1.1. Definicje agresji 8

1.2. Formy agresji 9

1.3. Skutki agresji 16

1.4. Uwarunkowania agresji u młodzieży 18

1.5. Psychoprofilaktyka zachowań agresywnych u młodzieży 28

Rozdział II. Wpływ środków audiowizualnych na dzieci i młodzież 34

2.1. Współczesne środki audiowizualne i ich wpływ na młodzież 34

2.2. Definicja gier komputerowych 37

2.3. Oddziaływania gier komputerowych na dzieci i młodzież 44

Rozdział III. Metodologia badań własnych 52

3.1 Problemy badawcze i hipotezy robocze 52

3.2. Metody, techniki i narzędzia badawcze 58

3.3. Organizacja i przebieg badań 64

3.4. Teren badań 64

Rozdział IV. Analiza wyników badań 66

4.1. Charakterystyka grupy badawczej 66

4.2. Dostęp do komputera badanej młodzieży i czas spędzany przed komputerem 67

4.3. Rodzaje gier komputerowych wykorzystywanych najczęściej przez badaną młodzież 70

4.4. Wpływ gier komputerowych na rozwój zainteresowań 72

Zakończenie 76

Bibliografia 78

Spis tabel 80

Wstęp

Szybkie przemiany społeczne zachodzące w Polsce w ostatnich latach przyczyniają się do brutalizacji życia codziennego. Wiadomości telewizyjne i prasowe pełne są informacji o konfliktach, porwaniach, gwałtach, rabunkach i morderstwach. Mamy wrażenie, że zewsząd otacza nas agresja, przed którą nie ma ucieczki. Życie codzienne dostarcza wielu przykładów świadczących o przejawach agresji wśród ludzi. Wyrazem jej nie są już tylko wojny, porwania zakładników, ale wzajemne kontakty międzyludzkie. Coraz częściej w sytuacjach dla nas trudnych reagujemy agresywnie – krzykiem, biciem, płaczem. Brutalizacja, przemoc i agresja w różnych postaciach przenika do życia rodzinnego i szkolnego, kultury masowej i rozrywki. Często akty agresji kierowane są na osoby przypadkowe i nie wiążą się z żadnymi porachunkami osobistymi. Zaburzenia w relacjach międzyludzkich, w tym także dotyczące przemocy i agresji, nigdy nie są wywoływane przez jedną przyczynę. Jest ich wiele. Należy je szukać i eliminować. Ważnymi czynnikami naruszającymi stabilność życia emocjonalnego i intelektualnego młodych ludzi są media, głównie telewizja gry komputerowe i internet.

Rzeczywistość kultury, redukowana jest do rozrywki przepełnionej brutalnością i seksem. Małe dzieci grając na komputerze dokonują rocznie kilku tysięcy *zabójstw*. Jest wiele publikacji na temat oddziaływania telewizyjnych brutalnych scen na wzrost agresji i przemocy u dzieci, jednak nie zawsze one wywierają odpowiedni wpływ i zmianę u dorosłych na to, czym zajmują się ich dzieci i większą kontrolę nad nimi. Badania psychologów i pedagogów dowodzą, iż dzieci, które często oglądają w mediach sceny bicia i zabijania są bardziej agresywne, od tych, które oglądają je rzadziej lub nie oglądają wcale oraz, że ma to wpływ nie tylko na zachowanie, ale także na wyznawane poglądy i wartości. Prowadzi to do

zjawiska znieczulenia społeczeństwa. Młodzi widzowie oglądając często przemoc stają się przekonani o jej normalności i reagują na nią obojętnie, często naśladują zachowania agresywne obserwowane na ekranie, przez co zmniejsza się ich wrażliwość na przemoc przy równocześnie większym lęku w stosunku do otaczającego świata.

Kolejną przyczyną wzrostu zachowań agresywnych jest obserwowany wzrost zrywanych więzi rodzinnych. Ma to ogromny wpływ na aktualne i przyszłe zachowania młodego pokolenia. Zazwyczaj te dzieci, które w domu nie zaznały ciepła i miłości, wychowywane *przez ulicę*, pochodzące z rodzin patologicznych, gdzie zawsze znajdowały się pieniądze na alkohol, a często brakowało na chleb wskazują większą tendencję do przejawiania zachowań, w których dominuje agresja i przemoc. W rodzinach takich nikt nie dał im należytego przykładu jak należy wchodzić w relacja z innymi ludźmi. Przyzwyczajeni do widoku codziennych bójek są przekonani, że właśnie tak należy postępować. Wzrost agresji powodują również alkohol czy narkotyki, do których dostęp mają obecnie coraz młodszy. Często rodzice zajęci pracą i *goniwią za pieniędzem* nie dostrzegają problemu, a jeśli już go dostrzegają, to zazwyczaj jest stanowczo za późno.

Brutalizacja w mediach, brak zainteresowania ze strony rodziców dziećmi, chęć bycia w centrum zainteresowania swoich rówieśników powoduje, iż zachowania agresywne są coraz częściej powszechnym zjawiskiem w naszych szkołach.

Praca ma na celu scharakteryzowanie zjawiska agresji wśród młodzieży gimnazjalnej.

Niniejsza praca będzie się składać z czterech rozdziałów, z których pierwszy będzie podbudową teoretyczną do dalszych rozważań. Znajdzie się w nim wyjaśnienie pojęcia agresji.

W dalszej części pracy opisano przejawy agresji wśród młodzieży wraz z ich uwarunkowaniami społecznymi, rodzinnymi

czy szkolnym.

Kolejny rozdział pracy będzie miał na celu analizę wpływu środków audiowizualnych na dzieci i młodzież. Dla potrzeb niniejszego rozdziału celowym będzie zdefiniowanie pojęcia gry komputerowej.

Analizie poddany zostanie wpływ gier komputerowych na dzieci i młodzież. Istnieje pogląd, że gracze to pewnego rodzaju subkultura. Przeciwnicy gier komputerowych wymieniają wiele zgubnych skutków grania na komputerze. Miłośnicy tej odmiany rozrywki wysuwają kontrargumenty. Oprócz poglądów skrajnych natknąć się można także na opinie bardziej wyważone, uwzględniające zarówno zalety jak i wady gier komputerowych. Jako najczęstsze skutki omówiona zostanie : agresja i przemoc, uzależnienie oraz zagrożenie zdrowia.

Opisowi badań własnych poświęcono trzeci rozdział pracy. Przedstawiony tam zostanie problem i cel badań wraz z celem głównym pracy i hipotezami badawczymi, techniki zastosowane w badaniu. Formułowanie problemów badawczych zdaniem Tadeusza Piłcha polega na „precyzyjnym rozbiciu tematu na pytania, problemy, zabieg ten jednak musi spełniać kilka warunków, jeśli chcemy, aby był prawidłowy.

W rozdziale czwartym zawarta będzie analiza i interpretacja wyników wraz z wnioskami badań.

Praca będzie napisana w oparciu o dostępną literaturę przedmiotu, artykuły prasowe oraz materiały internetowe.

Jeśli chcesz zamówić pisanie pracy od podstaw, to zapraszamy na stronę [pisanie prac](#) - sprawdzony serwis