

**Tomasz Hoffmann,**

*Wydział Filologiczny Uniwersytetu Łódzkiego Katedra Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej*

## **WPŁYW GIER NA ROZWÓJ SPOŁECZNY MŁODYCH UŻYTKOWNIKÓW KOMPUTERÓW**

*Streszczenie: Artykuł podejmuje problematykę wpływu gier komputerowych na rozwój młodych użytkowników nowoczesnych technologii cyfrowych ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych. Wskazano pozytywne jak i negatywne aspekty wpływu gier na rozwój społeczny potencjalnych graczy, omówiono kwestię uzależnienia oraz związanych z tym zjawiskiem problemów.*

*Słowa kluczowe: gra komputerowa, rozwój społeczny, młodzież.*

**Tomasz Hoffmann,**

*Faculty of Languages of the University of Lodz. Department of Journalism and Social Communication*

## **THE IMPACT OF GAMES ON SOCIAL DEVELOPMENT YOUNG COMPUTER USERS**

*Summary: The article undertakes problems of the influences of computer games on the development of young users of modern digital technologies with particular reference to computer games. One indicated positive as and negative aspects of the influence of plays on the social development of potential players, one discussed the matter of the dependency and related to this phenomenon of problems.*

*Key Words: the computer game, the social development, the youths.*

### **Wprowadzenie**

Wiek XXI obfituje w wiele nowych rozwiązań technicznych umożliwiających rozwój w różnych sferach wśród młodych ludzi. Szczególnie duże znaczenie nabierają wszelkiego rodzaju gry video obecnie popularne na komputerach, konsolach, czy smartfonach. O ile mogą one rozwijać twórcze i kreatywne myślenie wśród młodych graczy o tyle ich nasycenie może spowodować negatywny wpływ na rozwój zarówno młodego jak i dorosłego człowieka, przejawiający się z czerpaniu ze złych wzorców w szczególności kopiowaniu zalet jak i wad potencjalnych bohaterów gier. Zasadniczym celem badawczym przedmiotowego artykułu jest zaprezentowanie wpływu gier na rozwój społeczno – psychologiczny młodzieży. Tak sformułowany cel pozwala na przyjęcie głównej hipotezy badawczej, która brzmi: Gry video zasadniczo wpływają na kształtowanie się sfery osobowościowej, emocjonalnej czy wolicjonalnej potencjalnego gracza.

Zdarza się że zmieniają one zupełnie perspektywę postrzegania świata powodując iż człowiek zaczyna odbierać wirtualną rzeczywistość i wprowadzać ją w życie. Rodzi to określone problemy a czasem jest tak silne że zmienia system wartości człowieka. Dotyczy to nie tylko ludzi młodych ale bardzo często ulegają mu również osoby w sile wieku. Założona hipoteza badawcza uzupełniona została kilkoma pytaniami analitycznymi:

- Na ile gry video mogą kształtować pozytywne a na ile negatywne postawy wśród graczy?
- Czy każda gra wpływa destrukcyjnie na postępowanie człowieka?
- Czy grając można popaść w uzależnienie?
- Jaka jest przyszłość potencjalnych gier?

Artykuł kończy krótkie podsumowanie w którym zawarto określone postulaty oraz sugestie dotyczące rozwoju nowoczesnych gier i ich wpływu na działania i funkcjonowanie ludzi w nie grających.

## 1. Pojęcie i rola gier

Pojęcie gry definiowane jest jako zabawa towarzyska<sup>1</sup>. Gra komputerowa z kolei to czynność o ustalonych zasadach w której udział bierze jedna lub wiele osób. Gra cechuje się ścisłym zbiorem zasad określających zasady udziału w niej<sup>2</sup>. S. Łukasz przyjmuje że gra komputerowa to zapisany w dowolnej postaci na dowolnym nośniku cyfrowym określony program komputerowy, spełniający funkcje ludyczną poprzez dokonywanie manipulacji generowanymi na ekranie wizyjnymi obiektami graficznymi lub tekstem<sup>3</sup>. Z Płoski uważa, że gra komputerowa to określony program służący do celów rozrywkowych i edukacyjnych<sup>4</sup>. Reasumując gra komputerowa to każdy interakcyjny program komputerowy, którego funkcjonowanie nie ma innego zastosowania jak sprawienie osobie grającej w nią przyjemności i zapewnienie wolnego czasu.

Początki gier komputerowych sięgają lat 50-XX wieku kiedy to poraz pierwszy zaprezentowano grę<sup>5</sup>. Dziesięć lat później pojawiły się kolejne nowe gry. W 1972 roku firma ATARI wydała grę „Pong”. Przełom lat 70/80 XX wieku spowodował że na rynek weszło wiele nowych tytułów. Coraz doskonalsze komputery spowodowały że również gry były bardziej zaawansowa-

<sup>1</sup> L. Drabik, E. Sobol, Słownik poprawnej polszczyzny, Warszawa 2007, s. 232.

<sup>2</sup> I. Ulfik — Jaworska, Komputerowi mordercy, Lublin 2005.

<sup>3</sup> S. Łukasz, Magia gier wirtualnych, Warszawa 1998, s. 13.

<sup>4</sup> Z. Płoski, Słownik Encyklopedyczny. Informatyka. Wrocław 1999, s. 124.

<sup>5</sup> W. Higinbotham stworzył grę, w której gracze grali w tenisa na ekranie.

ne. Do Polski pierwsze gry na masową skalę zaczęto sprowadzać w latach 80 XX wieku a rozkwit nastąpił po zapoczątkowanej transformacji ustrojowej w 1989/1990 roku.

Na dzisiejszym rynku istnieje wiele gier komputerowych. Niektóre z nich posiadają niewątpliwie zalety. Przede wszystkim doskonałą refleks grającego, polepszają sprawność manualną, przyczyniają się do rozwoju umiejętności postrzegania, kojarzenia i logicznego myślenia. Faktycznie niektóre gry skupiają się na wyrabianiu tych cech u potencjalnych graczy co z punktu widzenia rozwoju psychospołecznego jest niezmiernie ważne. Wartościowe gry komputerowe również przyczyniają się do rozwoju wyobraźni przestrzennej, i umiejętności planowania przestrzennego. Gry komputerowe doskonałą umiejętność podejmowania decyzji i wyrabiają nawyk zastanawiania się gracza nad konsekwencjami podjętych decyzji. Gry również pozwalają zdobyć wartościowe informacje, poszerzają wiedzę, wzmacniają system wartości oraz przyczyniają się do lepszego wyrobienia wśród graczy poczucia sukcesu<sup>6</sup>.

Oprócz zalet gry komputerowe posiadają również wady. W szczególności mogą one wpływać na rozwój psychiczny, poprzez licznie występujące w nich sceny przemocy. Gry w szczególności akcji oparte na walce opierają swoje funkcjonowanie na scenach przemocy co z kolei negatywnie wpływa na graczy. Może to determinować ich zachowania i przenosić ze świata wirtualnego do rzeczywistego, co z kolei odciska niezwykle piętno na codziennym życiu.

Dodatkowo potencjalne gry toczą się w nierealnym świecie, innym od tego w którym funkcjonuje gracz. Świat ten ma niebagatelną rolę w oddziaływaniu na psychikę gracza. Sceny niekiedy drastyczne powodują że potencjalny gracz odwróci się i zniechęca na pomoc w normalnym świecie.

W literaturze psychologicznej w większości gry komputerowe nie cieszą się dobrą sławą. Naukowcy zarzucają im degenerowanie młodych umysłów przez szerzenie przemocy, pokazywanie aktów gwałtu czy innych form przemocy w potencjalnych grach. Gry takie zdaniem wiele uczonych tworzą pewien wypaczony wizerunek świata a także dostarczają licznych negatywnych wzorców<sup>7</sup>.

Również inne badania dowodzą że gry komputerowe w szczególności w odniesieniu do młodych ludzi wpływają destabilizująco na ich system war-

---

<sup>6</sup> <http://www.belzyce.edu.pl/index.php/szkola-podstawowa/informacje-lda-rodzicow-sp/277-wady-i-zalety-gier-komputerowych>, data wejścia 03.10.2016.

<sup>7</sup> P. Robinson, N. Tamosaitis, P. Spear W. Soper, Cyberseks. Warszawa 1995, s. 268.

tości oraz co jest najbardziej zatrważające mają wpływ na poziom agresji<sup>8</sup>. Niektóre z nich prowadzą wręcz do psychopatii, co w konsekwencji prowadzi do tego że gracz staje się osobą aspołeczną<sup>9</sup>.

Przemoc przekazywana w grach nie jest potępiana — wręcz przeciwnie jest nagradzana punktami, poczuciem sukcesu, gracz często jest indoktrynowany w ten sposób iż walczy w tzw. „słusznej sprawie”<sup>10</sup>. Jak można zauważyć gry komputerowe zawierają pozytywne aspekty jednak nie można zapominać o negatywnym wpływie na psychikę i rozwój człowieka- potencjalnego gracza.

## 2. Uzależnienie od gier komputerowych

Problem gier komputerowych pojawia się w momencie kiedy gracz staje się od niej uzależniony. Uzależnienie jest taką formą zachowania, w której siła woli danej osoby jest ograniczona. Początkowo osoba jest nieświadoma tego iż uzależnia się. Uważa że jest to pewien rodzaj przyzwyczajenia<sup>11</sup>. W przypadku gier osobę uzależnioną najczęściej cechują symptomy psychiczne. Po pierwsze należy zwrócić uwagę że postępowanie uzależnionego jest związane z tym że jeżeli nie będzie grał to straci kontrolę nad daną grą. Analizując dalej zjawisko uzależnienia od gier komputerowych warto zastanowić się nad kwestią moralności. Wielu zarzuca osobom uzależnionym od gier stosowanie kłamstw i manipulacji. Nie ulega jednak wątpliwości, że podstawy takiego działania są w pełni wytłumaczalne i wynikają z samej natury nałogu uzależnienia. Człowiek uzależniony w pełni zdaje sobie sprawę z tego, iż postępuje źle. Dyskomfort psychiczny wywołuje z kolei poczucie winy, które może być zagłuszone tylko poprzez kontynuację gry komputerowej. Uświadamianie uzależnionemu, iż postępuje źle i nagannie nie jest w tym momencie czynnikiem pożądanym, gdyż pogłębia u niego istniejące już poczucie winy.

Podsumowując należy stwierdzić, iż uzależnienie psychiczne jest procesem, który rozwija się stopniowo, często w sposób niezauważalny zarówno

---

<sup>8</sup> M. Braun — Galkowska, Gry komputerowe a psychika dziecka. „Edukacja i Dialog” 1997, nr 9, s. 22.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 24.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 26.

<sup>11</sup> M. Makara-Studzińska, Wybrane aspekty z problematyki uzależnień od środków psychoaktywnych [w:] A. Kurzeja(red), Uzależnienie od narkotyków w teorii i praktyce, Warszawa 2012, s. 13.

dla samego zainteresowanego, jak i dla otoczenia, w którym funkcjonuje. Co szczególnie interesujące może minąć wiele lat zanim uzależnienie zostanie w pełni rozpoznane, co umożliwi podjęcie stosownego leczenia<sup>12</sup>. Przymus psychiczny stanowi niezwykle istotny problem. Tezę tą potwierdza stanowisko Z. Juczyńskiego, który stwierdził, że uzależnienie psychiczne (poprzedzające uzależnienie fizyczne) stanowi naturę samego uzależnienia. Uzależnienie psychiczne zaś stanowi jedynie biologiczną konsekwencję systematycznego grania w gry komputerowego. Innym rodzajem uzależnienia jest uzależnienie społeczne, postrzegane w kontekście zjawisk patologicznych, związanych ze szkodami ponoszonymi przez społeczeństwo. Uzależnienie społeczne wynika z wielu różnorodnych czynników, ale najważniejszym jest potrzeba akceptacji i identyfikacji z grupą z którą na co dzień się przebywa<sup>13</sup>.

W przypadku uzależnienia od gier komputerowych można mówić o uzależnieniu psychicznym, które koncentruje się na psychicznym przymusie grania, fizycznym wiążącym się z traktowaniem gry jako pewnego rodzaju leku czy społecznym — przejawiającym się w istnieniu pewnej mody na gry komputerowe<sup>14</sup>. Objawy jakie cechują osobę uzależnioną od gier to między innymi:

- gracz ożywia się jedynie przed komputerem,
- posiada zaburzenia koncentracji,
- śpi nerwowo,
- spędza wiele godzin przed komputerem grając w grę.
- nie zwraca uwagi na szkody jakie przynosi spędzanie tak ogromnej ilości czasu na graniu<sup>15</sup>.

Zmiany w psychice gracza, który staje się uzależniony od gier tworzą jednej negatywny aspekt. Inny to fakt iż niewłaściwe i niekontrolowane korzystanie z komputera prowadzić może do schorzeń fizycznych. Przede wszystkim są to schorzenia związane z układem szkieletowym<sup>16</sup> a także inne takie jak choroba oczu<sup>17</sup>.

---

<sup>12</sup> A. Majcherczyk, Programy resocjalizacji skazanych — głos w dyskusji o stanie i perspektywach więziennictwa”, *Przegląd Więziennictwa Polskiego* nr 52-53/2006, s. 13.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> *Ibidem*, s. 14.

<sup>15</sup> <http://www.belzyce.edu.pl/index.php/szkola-podstawowa/informacje-lda-rodzicow-sp/277-wady-i-zalety-gier-komputerowych>, data wejścia 03.10.2016.

<sup>16</sup> Są to liczne schorzenia stawów, wady postawy, zwiotczenie mięśni, otyłości czy ogólnie obniżenie sprawności fizycznej.

<sup>17</sup> W szczególności długotrwałe wpatrywanie się w ekran komputera.

Rozwój nowoczesnych gier niewątpliwie przyciąga szeroką rzeszę osób, uzależnionych od ciągłego rywalizowania, zdobywania nowych punktów czy miejsc. Osoba zainteresowana grami komputerowymi dość mocno alienuje się ze społeczeństwa co powoduje że zanikają u niej typowe kontakty międzyludzkie. Dość duże spustoszenie w psychice gracza tworzą gry nasycone treściami agresywnymi, które sprowadzają się do walki osoby grającej z różnymi istotami. Do walki zazwyczaj wykorzystywana jest różnego rodzaju broń jak na przykład pałki, pistolety, karabiny, bazooki, miotacze ognia, granaty itp.<sup>18</sup>.

Można zatem stwierdzić że nowoczesne gry komputerowe emanują dość niekonwencjonalnym okrucieństwem. Treści te wywołują przede wszystkim niepokój i wzmożone przeżycia emocjonalne u gracza, obcowanie z przemocą wiąże się z narastaniem zachowań agresywnych i destrukcyjnych co z kolei bezpośrednio przekłada się na relacje międzyludzkie.

Zdarza się że osoby są tak zaangażowane w grę, iż niszczy ona zupełnie jego system wartości i dokonuje istotnego przeobrażenia podstawowych dotychczas elementów funkcjonujących w życiu człowieka. Na pewnym etapie gracz jest tak zafascynowany grą że przestaje odróżniać swoje motywy działania. Sprowadza się to do faktu iż osoba także zaczyna w realnym życiu tak samo działać jak w wirtualnym, mimo że życie realne jest zupełnie inne. Niektórzy gracze wręcz myślą że są niezniszczalni bądź podobnie jak w grze mają kilka żyć co tworzy zupełnie nieznaną iluzję swojego życia.

Reasumując uzależnienie od gier komputerowych jest zjawiskiem niebezpiecznym oraz dość mocno złożonym. Niekiedy bardzo trudno jest zerwać z nałogiem z kolei w innych sytuacjach zdarza się że jest to dość proste. Wydaje się zatem że wszystko zależy od determinacji osoby uzależnionej i podejmowanych przez nią działaniach.

### **3. Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych**

Gry komputerowe są przez większość osób negatywnie postrzegane. Mimo tych negatywnych aspektów potencjalni gracze zyskują również pewne korzyści. Jedną z nich jest nauka języka obcego. Bardzo często gry są dostępne w obcym języku (angielskim) i potencjalny gracz aby móc z nich korzystać zmuszony jest do rozumienia dialogów czy instrukcji. To z kolei powoduje że

---

<sup>18</sup> M. Braun- Gałkowska, Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci”, [w:] „Problemy opiekuńczo- wychowawcze” 1997b, nr 8, s. 32.

jest on niejako zmuszony do tłumaczenia sobie niektórych zdań. Z kolei ta czynność powoduje, że u gracza polepsza się znajomość języka obcego (tego którym operuje gra).

Niektóre z gier umożliwiają konwersacje z innymi osobami, często w języku obcym. Taka konwersacja również pozytywnie wpływa na posługiwanie się językiem obcym a tym samym zdobywanie nowych umiejętności w postaci wyszukanych często słów w języku obcym.

Oprócz nauki języka obcego niektóre gry wymagają od graczy znajomości podstawowych zasad ekonomii, finansów czy zarządzania<sup>19</sup>. Niektóre z gier pozwalają na poszerzenie wiedzy historycznej, gdyż nawiązują one do prawdziwych wydarzeń które miały miejsce w określonych epokach<sup>20</sup>. Dobre gry potrafią stymulować rozwój intelektualny i emocjonalny. Zdarzają się również gry które posiadają swój aspekt terapeutyczny<sup>21</sup>. Niektórzy również uważają że gry mają wpływ na inteligencje i zdolności, uczą spostrzegawczości, myślenia przestrzennego oraz strategicznego. Wpływają również na rozwój mózgu sprawiając że gracz potrafi wykonywać kilka czynności jednocześnie<sup>22</sup>.

Gry komputerowe posiadają zarówno swoich zwolenników jak i przeciwników, w zasadzie każda z tych grup ma swoje uzasadnione racje. Do negatywnych aspektów należą między innymi zjawisko uzależnienia od mediów wirtualnych i tym samym wynikające z tego negatywne konsekwencje. Dodatkowo o czym warto wspomnieć gry oferują graczowi barwny świat fikcji z wykreowanymi, sztucznymi bohaterami. Można zatem przyjąć że osoby uzależnione od gier komputerowych kontakty z postaciami wirtualnymi zastępują żywe postacie. Nowoczesna technologia w tym wypadku nie likwiduje więzi społecznych ale w zasadniczy sposób zmienia ich formułę<sup>23</sup>.

Wirtualny świat staje się dla człowieka uzależnionego od gier światem na wskroś dominującym, co z kolei ma wpływ na osłabienie aktywności

---

<sup>19</sup> P. Olszewski, Komentarz: Nie taki diabeł straszny, czyli o dobrych aspektach grania na konsoli i komputerze. <http://gamezilla.komputerswiat.pl/publicystyka/2011/10/komentarz-nie-taki-diabel-straszny-czyli-o-dobrych-aspektach-grania-na-konsoli-i-komputerze>, data wejścia 11.11.2016.

<sup>20</sup> <http://www.wieciemus.edu.pl/gry-komputerowe-uzaleznienie-czy-szansa-na-rozwoj>, data wejścia 11.11.2016.

<sup>21</sup> Takie gry są stosowane w szpitalach, a korzystają z nich chorzy.

<sup>22</sup> <http://www.newsweek.pl/nauka/gry-komputerowe-rozwijaja-mozg-na-newsweek-pl,artykuly,278236,1.html>, data wejścia 11.11.2016.

<sup>23</sup> J. Izdebska, Dziecko w świecie mediów elektronicznych, Białystok 2007, s. 20–30.

twórczej, zubożenia słownictwa, przyswajania wulgaryzmów i zwrotów niepoprawnych pod względem językowym<sup>24</sup>. Co niektórzy badawcze uważają że ludzie wychowani na grach komputerowych, są narażeni na wypaczenie zasadniczych wartości moralnych, pomieszanie tego co dobre z tym co złe. Niekiedy zdarza się że gracz mając złe wzory płynące z gier nie potrafi prawidłowo ukształtować się pod względem uczuciowym czy moralnym. W ten sposób uczy się pogardy dla drugiego człowieka, co deprecjonuje innych uczestników życia społecznego. Wśród negatywnych aspektów wpływu gier na funkcje społeczne gracza badacze podają;

- złe samopoczucie,
- lęk, depresję,
- tracenie poczucia czasu poświęconego na gry,
- oderwanie się od innych zasad,
- brak inicjowania zajęć ruchowych,
- niechęć do prowadzenia rozmów,
- brak reakcji na otoczenie<sup>25</sup>.

Konstatując gry komputerowe posiadają niewątpliwie zalety oraz wady. Umiejętne korzystanie z nich może wpłynąć na rozwój społeczny człowieka. Z kolei wady gier komputerowych będą destabilizować system wartości człowieka. Aby jednak móc postawić jakąś sensowną tezę należy umiejętnie korzystać z nowoczesnych zdobyczy techniki w tym z gier, bowiem zostały one wymyślone i skonstruowane dla potencjalnego gracza a zatem można z nich wyciągnąć też pewne pozytywne aspekty, które niewątpliwie korzystnie będą wpływały na osobę grającą w grę komputerową.

### **Zakończenie**

Na przełomie XX/ XXI wieku nastąpił gwałtowny rozwój nowych technologii, opartych na wykorzystaniu najnowszej wiedzy z zakresu nauk technicznych uzupełnionych o kwestie społeczne. Wraz z nim rozwinął się rynek gier komputerowych, które zaczęły być dostępne dla szerokiej rzeszy społeczeństwa w tym szczególnie ludzi młodych. Rozwój i ciągłe doskonalenie gier spowodowało że znalazły one licznych zwolenników zarówno wśród starszego jak i młodego pokolenia. Ludzie młodzi coraz więcej czasu zaczęli

---

<sup>24</sup> [http://www.szkolypto.pl/pdf/Wplyw\\_gier\\_komputerowych.pdf](http://www.szkolypto.pl/pdf/Wplyw_gier_komputerowych.pdf), data wejścia 11.11.2016.

<sup>25</sup> M. Wawrzak-Chodaczek, Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży. Wrocław 2000, s. 35-40.



poświęcać zabawie — wirtualnej przygodzie w której wcielali się w rolę głównego bohatera gry.

Z czasem również w literaturze naukowej, zaczęto podejmować problematykę gier. Pisano między innymi o zaletach jak i wadach gier wskazując na problem uzależnienia młodych ludzi. Obecnie dyskusja w tym obszarze trwa. O tym czy gry działają destrukcyjnie na młodych ludzi nie można jednoznacznie powiedzieć. Wbrew pozorom prawidłowe i zarazem zgodne z fundamentalnymi zasadami społecznymi używanie gier posiada wiele zalet.

W tym kontekście dużą rolę należy przypisać potencjalnym mentorom osób młodych, którzy mogą przekazać i ukierunkować młodego człowieka przedstawiając mu zarazem odpowiednie wzorce w korzystaniu z dobrodziejstwa techniki w tym gier komputerowych. Jak każda nowoczesna technologia gry zatem mogą kształtować zarówno pozytywne jak i negatywne postawy wśród graczy. Odpowiednie podejście do tematyki i wycucie powoduje że potencjalny gracz jest w stanie odróżnić to co dobre od tego co złe — naganne.

W związku z powyższym nie można sformułować jednoznacznego wniosku że każda gra wpływa destrukcyjnie na człowieka, wiele zawiera treści budujące. Mimo tego korzystając z gier należy zachować pewne ramy zdrowego rozsądku aby nie wpaść w uzależnienie, które w tym przypadku jest destrukcyjne i wpływa negatywnie na rozwój społeczny oraz psychiczny człowieka. Aby jednak do tego nie dopuścić należałoby kontrolować szczególnie młode osoby korzystające z gier komputerowych. Mimo tych paru uwag wydaje się że gry komputerowe mają przed sobą przyszłość. Wpływa na to rozwój technologii, transfer wiedzy generowany od firm komputerowych do użytkowników gier.

### **Bibliografia**

Braun — Gałkowska M., Gry komputerowe a psychika dziecka. "Edukacja i Dialog" 1997, nr 9.

Braun- Gałkowska M., Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci", [w:] „Problemy opiekuńczo- wychowawcze" 1997b, nr 8.

Drabik L., Sobol E., Słownik poprawnej polszczyzny, Warszawa 2007.

<http://gamezilla.komputerswiat.pl/publicystyka/2011/10/komentarz-nie-taki-diabel-straszny-czyli-o-dobrych-aspektach-grania-na-konsoli-i-komputerze>.

<http://www.belzyce.edu.pl/index.php/szkola-podstawowa/informacje-lda-rodzicow-sp/277-wady-i-zalety-gier-komputerowych>.

<http://www.belzyce.edu.pl/index.php/szkola-podstawowa/informacje-lda-rodzicow-sp/277-wady-i-zalety-gier-komputerowych>.

<http://www.newsweek.pl/nauka/gry-komputerowe-rozwijaja-mozg-na-newsweek-pl,artykuly,278236,1.html>.

[http://www.szkolypto.pl/pdf/Wplyw\\_gier\\_komputerowych.pdf](http://www.szkolypto.pl/pdf/Wplyw_gier_komputerowych.pdf).

<http://www.wieczestem.us.edu.pl/gry-komputerowe-uzaleznienie-czy-szansa-na-rozwoj>.

Izdebska J. Dziecko w świecie mediów elektronicznych, Białystok 2007.

Łukasz S., Magia gier wirtualnych, Warszawa 1998.

Majcherczyk A., Programy resocjalizacji skazanych – głos w dyskusji o stanie i perspektywach więziennictwa”, Przegląd Więziennictwa Polskiego nr 52–53/2006.

Makara-Studzińska M., Wybrane aspekty z problematyki uzależnień od środków psychoaktywnych [w:] A. Kurzeja(red), Uzależnienie od narkotyków w teorii i praktyce, Warszawa 2012.

Olszewski P., Komentarz: Nie taki diabeł straszny, czyli o dobrych aspektach grania na konsoli i komputerze.

Płoski Z., Słownik Encyklopedyczny. Informatyka. Wrocław 1999.

Robinson P. , Tamosaitis N. , Spear P. Soper W., Cyberseks. Warszawa 1995.

Ulfi — Jaworska I. Komputerowi mordercy, Lublin 2005.

Wawrzak-Chodaczek M., Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży. Wrocław 2000.