Psychiatria Polska
1996, tom XXX, numer 2
strony 255-266

Świat gier komputerowych I – nowe medium rozrywkowe i nowe zagrożenia. Opis techniki

The world of computer games I – a new entertainment medium and new impedency. Description of technique

Tomasz Zyss, Joanna Boroń

Z Zakładu Patologii Społecznej Katedry Psychiatrii Collegium Medicum UJ
Kierownik: doc. dr hab. J.K. Gierowski
Z Oddziału Psychiatrii Dzieci i Młodzieży
Wojewódzkiego Specjalistycznego Szpitala Dziecięcego w Krakowie
Kierownik: dr A. Gardziel

Praca przedstawia próbę psychiatrycznego opisu fenomenu gier komputerowych jako nowego medium rozrywkowego. Opisane są możliwości oraz zagrożenia wynikające z tej techniki.

The paper presents a psychiatric description of the phenomenon of computer games as a new entertainment medium. The possibilities and impedences of this technique are described.

gry komputerowe
psychiatria
opis zjawiska

computer games
psychiatry
description of the phenomenon

Wstęp

Psychiatria jest nauką humanistyczną, opierającą się w dużej mierze na wiedzy i zdobyczach psychologii i socjologii. Na obraz zaburzeń psychicznych mają wpływ zmiany społeczne w kolejnych etapach historycznych. Pojawiają się nowe jednostki chorobowe, a dotychczas znane mają inne, nie spotykane dotąd przebiegi. Psychiatria jest przeto zmuszona do ciągłej obserwacji zmieniającej się rzeczywistości społecznej i odnajdywania się w zmienionych czasach. Wychodząc naprzeciw temu nakazowi, autorzy pracy zajęli się zjawiskiem społecznym i kulturowym, jakim są

tzw. gry komputerowe. Niniejsza praca jest pierwszą z szeregu zaplanowanych, które mają przybliżyć i pogłębić wiedzę na temat aspektów psychiatrycznych tego zjawiska. Przedstawia fenomen gier komputerowych oraz teoretyczne rozważania na jego temat.

Komputery osobiste i gry komputerowe – opis medium

Wprowadzony w lipcu 1977 roku do sprzedaży komputer Apple rozpoczął erę tzw. komputerów osobistych (PC – personal computer), które zawędrowały do biur i prywatnych mieszkań [8, 13]. Rozpowszechnienie komputerów osobistych wzrasta z roku na rok. Sprzyjają temu stale malejące ceny oraz coraz szersze obszary zastosowań.

W tym miejscu należy się zatrzymać nad problemem powszechności i dostępności komputera dla zwykłego człowieka. Jest ona różna w poszczególnych krajach, w różnych grupach społeczeństwa i profesjach. Dane o rozpowszechnieniu PC w Polsce dostarczają badania sondażowe, przeprowadzone w 1994 r. przez Ośrodek Badania Opinii Publicznej na losowej, 1167-osobowej reprezentatywnej grupie Polaków w wieku powyżej 16 roku życia [19]. Wynika z nich, iż komputer ma co piąty Polak z wyższym wykształceniem, co trzeci prywatny przedsiębiorca i co trzeci mieszkaniec dużego miasta. Jest on w co dziesiątym polskim mieszkaniu, głównie jednak używany jest w miejscu pracy – tak twierdzi 61% zapytanych przez OBOP. Komputer to na razie luksus. Ma go co druga osoba określająca wyposażenie swojego gospodarstwa jako bardzo dobre i ani jedna, która uważa, że jest ono złe i/lub bardzo złe. Mając do wyboru zakup sprzętu elektronicznego, samochodu, sprzętu gospodarstwa domowego lub komputera – tylko 4% ankietowanych kupiłoby w pierwszej kolejności komputer. Komputer preferowali głównie ludzie młodzi, mieszkający w dużych miastach i z wyższym wykształceniem. W ciągu najbliższego roku chciałoby go kupić 5% ankietowanych, 10% zapytanych – w ciągu kilku najbliższych lat, a aż 41% – nigdy. Mimo to prawie co trzeci z nas uważa, że już za kilka lat komputery będą tak powszechne w naszych mieszkaniach jak dzisiaj telewizory.

Dla zdecydowanej większości (77%) komputer stanowi głównie nowoczesne narzędzie pracy. Co czwarta osoba uważa, że jest on naszym pomocnikiem i przyjacielem. 16% zapytanych zgodziło się z opinią, że to „modna zabawka, którą trzeba mieć, bo mają ją inni".

Rozpowszechnieniu komputerów osobistych sprzyjają nie tylko stale malejące ceny, ale również zmieniające się i coraz szersze obszary ich zastosowań. Pierwotnie były stosowane do wykonywania bardzo żmudnych obliczeń naukowych i technicznych. Obecnie najbardziej popularne komputery osobiste wykorzystuje się głównie jako procesory tekstów,

urządzenia do gromadzenia i przetwarzania rozmaitych danych, czy wreszcie jako urządzenia do obróbki grafiki. Stosunkowo późno odkryto możliwości zastosowania komputerów do zabawy [17, 18].

Pierwsze gry komputerowe w niczym nie przypominały powstających obecnie ogromnych programów zajmujących dziesiątki megabajtów twardego dysku. Gra komputerowa to teraz pojęcie bardzo ogólne – wyróżniamy wiele ich form i rodzajów. Podział zależy zarówno od tzw. hard-ware, czyli samego komputera, jak i od soft-ware, czyli oprogramowania. Hard-ware determinuje opakowanie, czyli zewnętrzną postać gry. Do najbardziej popularnych należą tutaj gry na komputerach osobistych, konstruowanych na standardzie firmy IBM lub ich klonach oraz na niekompatybilnych z nimi komputerach Atari, Commodore, Amiga, Spectrum czy Apple. Do szerokiej gamy gier komputerowych mogą być zaliczone również niektóre urządzenia do zabawy znajdujące się w tzw. salonach gier, gry trzymane bezpośrednio w rękach (najbardziej popularna firma to Game Boy) oraz tzw. gry telewizyjne (np. Nintendo).

Wspólną cechą wszystkich gier komputerowych jest istnienie monochromatycznego lub kolorowego monitora, będącego terenem, czy przestrzenią określoną przez scenariusz danej gry. Może nim być monitor komputerowy, telewizora bądź niewielki ekran ciekłokrystaliczny. Drugim elementem są specjalnego rodzaju manipulatory ożywiające teren gry i umożliwiające wprowadzenie do niej elementu ruchu. Pozwalają one na poruszanie się i przemieszczanie w wyimaginowanej przestrzeni, na dotykanie i posługiwanie się przedmiotami świata gry, bądź uruchamianie dodatkowych opcji i atrakcji określanych programem. Rolę manipulatorów pełnić mogą poszczególne klawisze klawiatury komputera, bądź konsolety komputerowej, oprzyrządowanie zwane myszką oraz specjalne urządzenie, opracowane dla potrzeb gier komputerowych – zwane joystickiem. Wiele gier umożliwia również generowanie dźwięków, co wzbogaca jej wartość o walory słuchowe. Przez głośniczki komputera słyszymy muzykę tła, dźwięki wystrzałów, wybuchów, warkot silników samochodowych, możemy wręcz zamienić proste zdania z komputerowymi bohaterami, bądź przeciwnikami w grze. Obecnie coraz bardziej powszechne stają się tzw. techniki multimedialne, umożliwiające komputerowi generowanie obrazu o doskonałych parametrach technicznych, wraz z jego doskonałą animacją, oraz prezentowanie danych dźwiękowych w stereofonicznej klasie Hi Fi.

Oprogramowanie (soft-ware) określa z kolei treść i zasady samej gry, stanowi jej scenariusz. Ze względu na treść gry kommputerowe dzielą się na symulacyjne, strategiczne, przygodowe oraz role-playing. Gry symulacyjne umożliwiają np. wcielenie się w pilota samolotu, czy znalezienie się za kierownicą wyścigowego samochodu. Gry strategiczne, które dzielą się

na wojenne, gospodarcze itp., wymagają opracowania specyficznego planu dotarcia do określonego regułami gry celu. Gry przygodowe nie wymagają z kolei układania żadnych planów strategicznych, a jedynie wytrwałości i zręczności w pokonywaniu kolejnych przeszkód, piętrzących się na coraz trudniejszych do przebycia poziomach gry. Ostatni rodzaj gier, tzw. role-playing, polega na tym, że gracz kieruje losem jednego lub kilku bohaterów.

Gry komputerowe różnić się mogą także stopniem skomplikowania akcji, atrakcyjnością treści, czy bogactwem grafiki. Najprostsze i najprymitywniejsze to np. symulacyjny ping-pong – dwie kreski służące jako rakiety do odbijania „piłeczki" – kropki na ekranie. Wysoki stopień komplikacji określają: wielopoziomowość gry, liczne przeszkody i możliwości ich ominięcia, konieczność układania planów taktycznych itp. Do konsultacji programów zapraszani są specjaliści z różnych dziedzin. Dzięki nim wiele gier zawiera mnóstwo interesujących, atrakcyjnych informacji – technicznych, historycznych, geograficznych i innych. Jeżeli natomiast chodzi o grafikę, to autorzy programów umożliwiają stworzenie plastycznego trójwymiarowego obrazu – nie odróżniającego się praktycznie jakością od np. filmu wideo. Istnieją też możliwości włączania w treści gry fragmentów, czy sekwencji przeniesionych prosto z taśmy filmowej, a obraz oglądany na monitorze komputera będzie przetworzonym cyfrowo profesjonalnym filmem.

Tak więc świat gier komputerowych to pełna barw, dźwięków, akcji i emocji rozrywka. Lecz czy tylko? Jeden krok dzieli go od najmłodszego dziecka techniki komputerowej – od tzw. virtual reality (VR) [9, 16], której opis przedstawiliśmy w poprzedniej pracy [23]. W skrócie VR można opisać jako supertechnikę przyszłości, umożliwiającą w sposób prawie doskonały i pełny wysycenie zmysłu wzroku, słuchu i dotyku informacją dostarczaną z cybernetycznej pamięci komputera. Innymi słowy uczestnik VR zostaje w okamgnieniu przeniesiony całym swoim postrzeganiem w świat gry komputerowej. Wystarczy założyć odpowiednie okulary i włożyć specjalne rękawiczki oraz załączyć komputer, by znaleźć się i poruszać w cyfrowym świecie marzeń. Nie odnosi się przy tym wrażenia znajdowania się przed „martwym" monitorem telewizyjnym, lecz – osobistego przeniesienia się i pozostawania w nowym, „żywym" otoczeniu. W cyberprzestrzeni wszystko jest możliwe – można w niej spotkać wykreowane przez komputer postaci, przebywać w komputerowo stworzonych krajobrazach, uczestniczyć w fantastycznych wydarzeniach, można też samemu przybrać zupełnie dowolną postać. Wrażenia odnoszone w przypadku techniki VR są, w porównaniu do gier komputerowych, nieporównywalnie żywsze, plastyczniejsze i bardziej perfekcyjne [23]. Tak niesamowite własności, zarówno gier komputerowych, jak i techniki

virtual reality, muszą wpływać na ludzką psychikę i prowadzić do jej mniej lub bardziej zauważalnych zmian [12, 15].

Gry komputerowe – problemy natury psychologicznej

Gry komputerowe stały się fenomenem socjologicznym dotyczącym głównie ludzi młodych, w tym dzieci i młodzieży. Badania przeprowadzone na rynku angielskim przez jedną z firm komputerowych – MicroProse (największego producenta symulatorów i gier strategicznych) wykazały, że średnia wieku klientów wynosi około 32 lat. Jeśli zatem gra komputerowa kiedykolwiek była uważana za zabawkę dla dzieci, musimy przyznać, że większość z nas jest dziećmi. W Polsce sytuacja pod tym względem jest podobna. Nieco niższa średnia wieku klienta może wynikać z większego zainteresowania młodzieży wszelkimi nowościami, a komputery ciągle są dla wielu nowością [17].

Są osoby, które nałogowo grają w gry komputerowe. Potrafią spędzać przed monitorem komputera wiele godzin dziennie. Zaniedbują swoje codzienne obowiązki, opuszczają się w nauce szkolnej, stają się zupełnie innymi ludźmi niż byli dotychczas; posiadają częstokroć komputery o potężnych pojemnościach dysku, tj. stałej pamięci, na którym zgromadzone są setki rozmaitych gier. Stanowią pewnego rodzaju hermetyczną grupę wysoce wyspecjalizowanych „fachowców", którzy potrafią poradzić sobie z najbardziej skomplikowaną grą i wszelkimi przewidzianymi przez program przeszkodami czy trudnościami. Ich sprawność manualna oraz koordynacja wzrokowo-ruchowa przy manipulowaniu np. joystickiem zadziwić może każdego obserwatora.

Aby zrozumieć, skąd bierze się tak ogromne zainteresowanie grami komputerowymi, należałoby odpowiedzieć na pytanie: co daje graczowi granie w gry komputerowe? Na ekranie można uczestniczyć w przeróżnych, najbardziej wymyślnych przygodach, które ograniczone są jedynie wyobraźnią programistów. Można bardzo łatwo „wejść" w obraz oglądany na ekranie monitora i uczestniczyć w świecie gry, można wkroczyć w świat fantazji i realizować tam swoje marzenia. Dzięki technice gier komputerowych można stworzyć sobie zupełnie nowy świat – świat złudzeń, w który można wkroczyć, który można odczuwać i zmieniać, w którym można ziścić najskrytsze marzenia, w którym prawie wszystko jest możliwe [24]. W tym miejscu trzeba napomknąć o całej technice komputerowej zwanej cybersex, która powstała jako odpowiedź na zapotrzebowanie w sferze erotycznej [25].

Komputer może więc być potraktowany jako swego rodzaju partner do gry, który dla gracza – z jego perspektywy – ma kilka charakterystycznych cech:

- jest zawsze gotowy do podjęcia zabawy, nigdy się nie męczy i nie naraża gracza na odmowę; w realnym świecie odmowa stwarza sytuację odrzucenia, pozostawienia, odroczenia potrzeb;
- brak odmowy i stała gotowość komputera obejmuje także możliwość wielokrotnego powracania do tych samych miejsc, scenariuszy lub akcji oraz równie częstego w związku z tym przeżywania przyjemności i satysfakcji z coraz lepszych wyników w grze;
- sposób uczenia się „przez komputer" wydaje się jak najmniej raniący – z niewzruszoną konsekwencją ocenia on błędy, lecz nie karze przy tym okazywaniem złości i rozczarowania (co może zaburzać samoocenę osoby grającej); jest ponadto wyrozumiały, cierpliwy i daje zawsze następną szansę; wytrzymuje ataki, znosi złość i agresję gracza, i nie odpowiada na nie;
- gra z komputerem daje pozorne poczucie władzy i omnipotencji; to gracz decyduje o rozpoczęciu gry, to on w każdej chwili może ją przerwać i w każdej chwili spróbować raz jeszcze; komputer daje jednocześnie adekwatne ograniczenia, wskazując zawsze sprawiedliwie pomyłki i sukcesy;
- komputer daje graczowi możliwość projekcji swoich marzeń, pragnień i ćwiczenia wielorakich ról, często stanowiąc ucieczkowy, idealny świat;
- interpretacja przegranej lub wygranej z komputerem-maszyną może być zawsze pozytywna: przy przegranej – „to tylko [przegrana] z maszyną", przy wygranej – wygrana „aż z maszyną, przecież ona nie popełnia błędów";
- w przeciwieństwie do czytania książki czy oglądania filmu, kiedy to można jedynie biernie towarzyszyć w akcji, podczas gry komputerowej gracz znajduje czas i miejsce dla aktywności własnej;
- emocje towarzyszące grze mogą być aktywnie rozładowywane – tym bardziej, że są spowodowane przez ekstremalne sytuacje (przeżywanie bezpiecznego i kontrolowanego ryzyka); ponadto gra daje możliwość zaspokajania różnych popędów – w tym agresji, potrzeby więzi, również popędu seksualnego – z dowolnie wykreowanym obiektem-partnerem na ekranie, bez kontaktu fizycznego, ale zawsze ze zwrotną informają o zrealizowaniu się w wybranej roli; najbardziej wyrafinowaną techniką w tej dziedzinie wydaje się technologia cybersex.

Nie jest to z pewnością pełna charakterystyka komputera jako partnera w grze i towarzyszącej jej relacji, lecz dosyć jasno pokazuje, jak atrakcyjny jest świat gier komputerowych. Świat ten może być szczególnie pociągający dla osób młodych – pełnych frustracji, zagubionych w świecie dorosłych, szukających własnych granic, potrzebujących dowartościowa-

nia. Szczególne zainteresowanie nim mogą okazywać osoby histeryczne, u których sedno zaburzenia, czyli życie światem wyobrażeniowym, może być tu wzmacniane. Również osobom narcystycznym – ze słabym rozeznaniem granic swojego wpływu, poczuciem omnipotencji z jednej strony, a brakiem poczucia wartości własnego ja z drugiej – świat ten może wydawać się bardzo atrakcyjny.

Spotkanie z komputerem jest, w naszym rozumieniu, kontaktem całkowicie apersonalnym – obecność drugiego człowieka staje się zupełnie zbędna, gdyż komputer ulega w nim personifikacji, zachowuje się niemal jak człowiek. Analizując relacje powstające między człowiekiem a otoczeniem, należy zwrócić uwagę, iż jedynie komputery – oprócz ludzi – umożliwiają powstanie relacji interakcyjnej [25].

Przedstawione rozważania są jedynie hipotezami, które ukazują świat gier komputerowych jako wręcz idealny do ucieczki od „neurotyczności naszych czasów". Szczególnie w krajach o wysokim nasyceniu w media elektroniczno-komputerowe skutki nadmiernego poświęcania czasu grom komputerowym stają się coraz bardziej widoczne i alarmujące. Świat gier komputerowych jest prawdziwym wyzwaniem rzuconym przyszłości, w której rozmaite potrzeby ludzkie być może będą zaspokajane właśnie w świecie wielkiej iluzji [24]. Podobne, chociaż mniejsze znaczenie, autorzy pracy przypisują innym mediom końca XX wieku, takim jak telewizja (w tym reklamy telewizyjne) oraz wideo, wszystkie wymienione techniki potrafią bowiem, poprzez stymulację zmysłu wzroku i słuchu, doprowadzać do specyficznego, wyrafinowanego i selektywnego zaspokajania określonych ludzkich potrzeb i marzeń, które nie są lub nie mogą być zrealizowane w realnej rzeczywistości [21].

Planowane badania własne

Do tej pory brak jest szerokich badań, zarówno psychologicznych, jak i psychiatrycznych, nad fenomenem gier komputerowych. Dlatego podjęliśmy próbę zajęcia się tą problematyką. Planowane przez nas badania są dwuetapowe i objąć mają ponad 2000 uczniów klas pierwszych szkół ponadpodstawowych o różnym profilu. Pierwszy etap będzie polegał na przeprowadzeniu ankiety o charakterze przesiewowym – wyłoni to grupę uczniów ze szczególnymi zainteresowaniami komputerami i grami komputerowymi. W drugim etapie wybrana grupa zostanie poddana badaniom psychologicznym, przeprowadzimy również ankietę wśród rodziców. Badania nasze będą stanowić próbę odpowiedzi na pytanie: Czy u młodzieży, której zainteresowania wybitnie koncentrują się na tzw. grach komputerowych, występują charakterystyczne cechy osobowości? Jeżeli tak – to jakie?

Z jednej strony zakładamy, iż długotrwałe przebywanie w świecie gier komputerowych prowadzić może do powstania, bądź nasilania wcześniej już istniejących, różnorodnych zaburzeń – głównie natury neurotycznej. Z drugiej – przypuszczamy, iż istnieje specyficzna konstelacja interpersonalna w rodzinach generacyjnych gracza, niewątpliwie bowiem musi istnieć jakaś motywacja lub inna psychologiczna determinanta, która powoduje, iż dany człowiek potrafi spędzać całe dni przed komputerem i realizować się w wyimaginowanej przestrzeni cybernetycznej zamiast w realnym świecie.

Nie potrafimy obecnie odpowiedzieć na pytanie, czy technika ta prowadzi jednoznacznie do negatywnych zmian osobowości gracza, na przykład czy nasila bezwzględność i brutalność zachowań, czy wywołuje agresję itp. Z jednej stony wydawać się może, że po wyżyciu się i rozładowaniu w świecie komputerowym poziom otwartej agresji wobec otoczenia powinien maleć. Z drugiej – obserwacje poczynione w zakresie innych mediów, np. telewizji, kina lub wideo, wskazują na możliwość występowania zjawiska imprintingu, bądź pewnego naśladownictwa. Drastyczne sceny filmowe z dużą komponentą brutalności są przez pewną część widowni kopiowane również w życiu codziennym. Odnośnie do informacji o przypadkach dekompensacji psychotycznych przy ekscesywnym i frenetycznym nadużywaniu techniki gier komputerowych (psychozy komputerowe?) odnosimy się z pełną powściągliwością.

O powadze problemu świadczyć mogą opinie niektórych respondentów wspomnianej wcześniej sondy OBOP-u [19], którzy twierdzą, że komputery „zagrażają wolności człowieka", „są ogłupiającą maszyną do zabijania czasu", „przyczyną zrywania więzi między ludźmi". Głosy te jednak giną w tryumfalnym krzyku poparcia rzeszy osób zafascynowanych komputerem i zwolenników gier komputerowych.

Psycholodzy zapoznani z możliwościami gier komputerowych wyrażają obawę, czy nie grozi nam wielki nałóg korzystania z iluzji. W literaturze popularnonaukowej porównuje się świat gier komputerowych do „elektronicznego LSD", istnieją bowiem pewne podobieństwa między frenetycznym graniem w gry komputerowe a zaburzeniami z grupy uzależnień [2, 22]. Stosowane w definicjach sformułowanie środka psychoaktywnego nie musi oznaczać substancji chemicznej, lecz równie dobrze może dotyczyć czynnika fizykalnego (techniki komputerowej), który ma wpływ na psychikę „stosującego" go człowieka [10, 11].

Porównując z kolei definicję i kryteria rozpoznawcze „patologicznego hazardu" [1], zaburzenia nawyków i popędów (impulsów) opisane w ICD-10, pod numerem statystycznym F63.0 lub w DSM-IV pod numerem 312.31 ze zjawiskami towarzyszącymi nadmiernemu graniu w gry komputerowe można znaleźć wiele elementów podobnych [2, 14, 22] – jest to

często powtarzające się uprawianie danej czynności, która przeważa w życiu człowieka ze szkodą dla wartości zobowiązań społecznych, zawodowych, materialnych i rodzinnych [3-7, 20].

W kolejnych doniesieniach przedstawimy wyniki dalszych badań nad opisanym w niniejszej pracy zjawiskiem „nałogu komputerowego". Pytaniem bez odpowiedzi pozostanie jednak: grać czy nie grać?

Summary

Computers are a powerful information medium, which came into being in the 20th century, and still undergoes an extremely fast development. It has also brought about a technique called computer games. Computer games are a sociological phenomenon that regards mostly young persons – children and adolescents. The effects of excessive computer games playing are becoming more and more distinct and alarming, particularly in the countries with high accessibility rate of electronic, computer media.

While playing games with a computer there occurs a specific relation (interaction), and the computer itself gets personified. Thus, in a game the computer may be treated as a specific partner that possesses certain specific, attractive features. The world of computer games seems to be particularly attractive for young persons – full of frustrations, lost in the world of the adults, searching for their own limit, requiring support for their self esteem.

The article describes the phenomenon of computer games and is an introduction to further studies on „pathological computer games players".

Мир компьютерных игр I – новый медиум развлечения и новые угрозы. Описание техники

Содержание

Компьютеры – это огромный медиум информации, которые появились в XX веке и сегодня подвергается дальнейшему развитию. Кроме всего прочего, связанного с компьютеризацией, появились компьютерные игры, которые являются социологическим феноменом, относящимся прежде всего к детям и молодежи. Последствия чрезмерного использования компьютерных игр на компьютерах наблюдаются в странах с их большим количеством и доступностью, что в свою очередь приводит к грозным, для здоровья, явлениям.

Во время игры с компьютером появляется специфическая интеракция, а сам компьютер подвергается явлению персонификации. Компьютер, т.о., может рассматриваться как, своего рода,

партнер для игры, который для игрока располагает несколькими характерными, аттракционными чертами. Мир компьютерных игр становится особенно интересным для молодых людей - полных фрустрации, загубленных в мире взрослых, ищущих собственных границ, и самоподверждения.
В работе приведено описание явления компьютерных игр. Исследования в этой области требуют продолжения для объяснения этого нового вопроса о „патологических компьютерных игроках".

Die Welt der Computerspiele I - ein neues Unterhaltungsmedium und neue Gefahren: Technikbeschreibung.

Zusammenfassung

Die Computer sind ein gewaltiges Informationsmedium, das im XX. Jahrhundert entstanden ist und unterliegt einer sehr schnellen Entwicklung. Das brachte die Technik mit sich, die man Computerspiele nennt. Die Computerspiele sind ein soziologisches Phänomen, das hauptsächlich junge Leute - Kinder und Jugendliche betrifft. Die Folgen der übermäßigen Anwendung der Computerspiele werden besonders in den Ländern, wo es viele Elektronik- und Computermedien gibt, immer mehr sichtbar und alarmierend.
Während des Spiels mit dem Computer kommt es zu einer spezifische Reaktion (Interaktion), und der Computer selbst unterliegt einer Personifizierung. Der Computer kann also als eine besondere Art des Spielpartners betrachtet werden, der für den Besitzer einige interessante Eigenschaften besitzt. Die Welt der Computerspiele scheint besonders anlockend für die jungen Leute zu sein, die voller Frustration und in der Welt der Erwachsenen verloren sind sowie die eigene Grenzen suchen und die ihren Wert bestätigen wollen.
Die Arbeit schildert die Beschreibung der Erscheinung der Computerspiele und ist eine Einleitung zur weiteren Untersuchung an den „pathologischen Spielern der Computerspiele".

Univers des jeux d'ordinateurs I – le nouveau médium de distraction et la nouvelle menace. Description de technique

Résumé

Les ordinateurs constituent le puissant médium d'information du XX siècle qui se développe toujours très vite. Ce développement apporte une

technique appelée les jeux d'ordinateurs. C'est un phénomène sociologique qui se rapporte en général aux jeunes gens – enfants et adolescents. Les conséquences de l'abus des jeux d'ordinateurs deviennent de plus en plus visibles et alarmantes, surtout dans les pays les plus avancés dans les techniques électroniques. Pendant ces jeux on entre dans une relation (interaction) spéciale avec l'ordinateur et il est personnifié. Il est traité comme partenaire très attrayant pour le joueur. Ce monde des jeux d'ordinateurs semble être le plus intéressant surtot pour les jeunes-adolescents frustrés, perdus dans le monde des adultes, cherchant des valeurs et leur propre place au monde. Ce travail décrit ce phénomène et il constitue l'introduction aux futures recherches concernant le problème des „joueurs pathologiques".

Piśmiennictwo

1. Allcock C.C.: *Patological gambling*. Aust. N.Z.J. Psychiatry 1986, 20, 259-265.

2. *Diagnostic criteria from DSM – IV TM*. American Psychiatric Association, Washington 1994.

3. Goodman N.W.: *Gambling on the generation game*. Brit. J. Hosp. Med. 1993, 49, 744.

4. Griffiths M.: *Fruit machine addiction: two brief case studies* Brit. J. Addict. 1991, 86, 465.

5. Griffiths M.: *Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines*. J. Adolesc. 1991, 14, 53-73.

6. Griffiths M.: *Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling*. J. Psychol. 1991, 125, 347-357.

7. Griffiths M.: *Pinball wizard: the case of pinball machine addict*. Psychol. Rep. 1992, 71, 160-162.

8. Gutowski Z., Molski M.: *Komputer w pytaniach i odpowiedziach*. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1988.

9. Hayward T.: *Adventures in virtual reality*. Que, Carmel 1993.

10. Lesieur H.R., Blume S.B., Zoppa R.M.: *Alcoholism, drug abuse and gambling*. Alcohol. Clin. Exp. Res. 1986, 10, 33-38.

11. Lesieur H.R., Blume S.B.: *Pathological gambling, eating disorders and the psychoactive substance use disorders*. J. Addict. Dis. 1993, 12, 89-102.

12. Lippmann Ch.: *Komputer a zdrowie. Poradnik dla osób korzystających z komputerów*. Cedrus Publishing House, Warszawa 1991.

13. Madej D., Marasek K., Kuryłowicz K.: *Komputery osobiste*. Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 1987.

14. McElroy S.L., Hudson J.I., Pope H.G., Keck P.E., Aizley H.G.: *The DSM – III – R impulse control disorders not elsewhere*

classified: clinical characteristics and relationship to other psychiatric disorders. Am. J. Psychiatry 1992, 149, 318-327.

15. Mościcka M., Mościcka A.: *Pod jednym dachem z komputerem.* Państwowy Zakład Higieny, Warszawa 1993.

16. Rheingold H.: *Virtuelle Welten – Reisen im Cyberspace.* Rowohlt, Hamburg 1992

17. Rosłoniec M.: *Magia gier.* Warszawa 1994, 1.

18. *Sega – Officielle Sega Kataloge.* Deutschland 1994

19. *Sonda OBOP na zlecenie „Gazety Wyborczej: Biuro – Komputer".* Warszawa, Siedlce Skierniewice 1994, 35, 1.

20. Sullivan P.: *PEI's video-gambling machines creating an addiction problem, island Mds warn.* Can. Med. Assoc. J. 1993, 148, 257-259.

21. *The child and television drama: the psychosocial impact of cumulative viewing.* Committee on Social Issues Group for Advancement of Psychiatry. Mental Health Materials Center. New York 1982.

22. *WHO: Tenth revision of the International Classification of Diseases.* Chapter V (F): *Mental and behavioural disorders (including disorders of psychological development).* Clinical Descriptions and Diagnostic Guidelines. WHO 1991.

23. Zyss T.: *Technika „virtual reality" – nowym narzędziem do badania objawów wytwórczych w psychiatrii?* Psychiatr. Pol. 1994, XXVIII, 3, 355-363

24. Zyss T., Boroń J.: *Świat gier komputerowych – zagrożenia dla zdrowia psychicznego.* W: Czuma K. (red.): *Psychiatria a ekologia.* ZWP MPiPS, Katowice 1994, 37-44.

25. Zyss T.: *Podróże w światy cyberspace czyli symulacja komputerowa techniką virtual reality – fantazje stają się rzeczywistością.* IV Krajowa Konferencja „Modelowanie systemów biologicznych" – MSB '95. Kraków 1995, 157-164.

Otrzymano: 4.10.95
Zrecenzowano: 3.11.95
Przyjęto do druku: 6.11.95

Adres: dr n. med. Tomasz Zyss
Zakład Patologii Społecznej
Katedra Psychiatrii Collegium Medicum UJ
31-501 Kraków, ul. Kopernika 21a