

Drodzy Rodzice

Dyrekcja, pedagodzy szkolni, psycholog, nauczyciele Szkoły Podstawowej nr 8 w Dąbrowie Górniczej, w trosce o bezpieczeństwo naszych uczniów, a Państwa dzieci, pragną zwrócić uwagę na problem korzystania z zasobów Internetu oraz dostępnych na rynku gier komputerowych. Wspierając Państwa w wychowaniu, zamieszczamy informacje, które świadomy i odpowiedzialny rodzic znać powinien.

Co powinno zwrócić uwagę rodziców w trakcie korzystania z Internetu/komputera przez dziecko?

Rodzicu, zwróć uwagę na czas poświęcany przez dziecko na korzystanie z komputera/Internetu oraz zawartość tego, z czego pociecha korzysta.

Nadużywanie Internetu może rozwijać się etapami. Na początku systematycznie zwiększany czas obecności w sieci jest usprawiedliwiony wykonywanymi obowiązkami (np. przygotowaniem się do lekcji) lub rozwijaniem swoich zainteresowań. Stopniowo jednak czas ten ulega wydłużeniu, często kosztem zobowiązań domowych, towarzyskich lub obowiązków szkolnych. Jeśli zaobserwujesz w zachowaniu swojego dziecka poniżej opisane objawy, zastanów się czy to nie początek uzależnienia:

- Silna potrzeba lub poczucie przymusu korzystania z Internetu.
Dziecko może mieć problem z oderwaniem się od komputera lub nie radzić sobie z ograniczeniem czasu spędzanego w sieci.
- Rozdrażnienie spowodowane przerwaniem korzystania z sieci.
Może pojawić się również rozgoryczenie lub gorsze samopoczucie, objawy te ustępują z chwilą powrotu do Internetu.
- Brak przerw w korzystaniu z Internetu, który wiąże się z zaniedbywaniem podstawowych potrzeb fizjologicznych.
- Brak kontroli nad czasem spędzonym w sieci – dziecko nie jest w stanie powiedzieć, ile czasu spędziło przed komputerem.
- Odczuwanie przymusu korzystania z Internetu.
- Zaniedbywanie dotychczasowych zainteresowań oraz kontaktów z ludźmi na rzecz Internetu (np. unikanie znajomych lub rezygnacja z zajęć sportowych).
- Spędzanie coraz więcej czasu w Internecie celem uzyskania zadowolenia, dobrego samopoczucia, które poprzednio były osiągane znacznie szybciej.
- Korzystanie z sieci nawet wtedy, gdy nie jest to już interesujące.
- Korzystanie z Internetu pomimo że odbija się to szkodliwie na innych sferach życia (kosztem snu, spóźniania się do szkoły lub nieprzygotowywania się do lekcji).
- Kłótnie z innymi członkami rodziny związane z nadużywaniem Internetu.

Co może zrobić rodzic, gdy dziecko ma problem z nadużywaniem Internetu?

- Nazwać problem. Porozmawiać z dzieckiem i powiedzieć mu, co niepokojącego widzi w jego zachowaniu.
- Zdiagnozować sytuacje trudne, w których dziecko „sięga” po Internet –wspólnie z dzieckiem powinien poszukać alternatywy (np. działań, które sprawiają równie dużo przyjemności lub w podobny sposób pomagają odreagować negatywne emocje).
- Ustalić harmonogram dnia – zrównoważyć czas dziecka spędzany w sieci i poza nią.
- Ustalić zasady i etapy ograniczania korzystania z Internetu.
Warto wraz z dzieckiem omówić stopniowe ograniczenie czasu przed monitorem.
- Nagradzać sukcesy w ograniczaniu czasu spędzanego w Internecie.
- Odłączyć Internet lub komputer, gdy dziecko korzysta z niego w sposób, który zagraża jego zdrowiu i/lub życiu (powoduje np. zaniedbywanie podstawowych potrzeb fizjologicznych, uniemożliwia funkcjonowanie w codziennym życiu).
- Wyjaśnić dziecku przyczyny tych ograniczeń i/lub odłączenia Internetu.
Rozmowy o tym, co się dzieje i dlaczego, są niezwykle istotne.
Dziecko będzie się czuło bezpieczniej, gdy pozna nasze intencje.
- Kontakt z profesjonalistą.

Jeśli podejrzewasz, że twoje dziecko utraciło kontrolę nad używaniem komputera i/lub Internetu i nie wiesz, jak w tej sytuacji postępować, zawsze możesz skonsultować się z zespołem Helpline.org.pl. Celem Helpline.org.pl jest pomoc dzieciom i młodzieży w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa w Internecie. Konsultanci Helpline.org.pl udzielają także porad rodzicom, opiekunom i osobom pracującym zawodowo z dziećmi i młodzieżą. Oferta pomocowa Helpline.org.pl dotyczy różnorodnych problemów online, m.in.: uwodzenia w Internecie przez dorosłych sprawców, cyberprzemocy, nadużywania komputera i/lub Internetu, kontaktu młodych użytkowników ze szkodliwymi treściami w sieci, przestępstw internetowych, m.in. kradzieży danych, kradzieży tożsamości. W przypadku zgłoszeń dotyczących nadużywania komputera i/lub Internetu konsultanci Helpline.org.pl rozpoznają sytuację dziecka, udzielają informacji, pomagają zaplanować interwencję, udzielają wsparcia, a jeżeli istnieje potrzeba – kierują do specjalistycznych instytucji. Kontakt z Helpline.org.pl: bezpłatny numer telefonu 800 100 100, rozmowa online – chat na stronie www.helpline.org.pl, e-mail: helpline@helpline.org.pl, formularz: „zadaj nam pytanie” na stronie www.helpline.org.pl. Helpline.org.pl działa w dni powszednie w godzinach 11-17.

Gry nie dla dzieci !!!

1. Postal 2 (oddawanie moczu na ofiary),
2. **GTA (przejeżdżanie przechodniów),**
3. Manhunt (masakrowanie ofiar),
4. Soldier of Fortune (zglądzenie dziesiątek ludzi),
5. Hitman (gracz to płatny zabójca),
6. 50 Cent: Bulletproof (bohater zabija i jest powiązany z handlem narkotyków),
7. Scarface (bohater zabija),
8. Condemned (realistyczne sceny zbrodni),
9. The Godfather (morderstwa),
10. Carmageddon (przejeżdża się ludzi),
11. Resident Evil (trzeba zabić tysiąc przeciwników),
12. Mortal Kombat (brutalna bijatyka),
13. Blood (zabijanie wrogów np. dynamitem).

INNE:

- Uncharted

Wspaniała –seria gier, trochę przypominająca przygody Indiany Jonesa i z tego względu nadająca się dla starszych dzieciaków (o ile lubią Indianę Jonesa). Strzelaniny są tylko jednym z wielu elementów tej przygody, w której grający dzieli jeszcze swój czas na zagadki logiczne i wspinaczkowe. Gra byłaby w porządku nawet dla dziesięciolatków, gdyby nie możliwość walki wręcz i dość widowiskowego skręcania karków niczego niespodziewającym się przeciwnikom. Jeśli jednak nasze dziecko ma już grać w jakąś grę dla dorosłych, najlepiej byłoby, gdyby grało w Uncharted.

Uwaga !

Najnowsza gra autorów serii, The Last of Us, to już produkcja znacznie mroczniejsza, z zombiakami i realistycznymi scenami przemocy.

- Assassin's Creed

Seria gier, ciesząca się niebywałą popularnością wśród młodzieży szkolnej (a czasem nawet przedszkolnej). Wszystko przez to, że (poza częścią trzecią) okładki przywodzą na myśl jakieś historie o starożytnych mnichach. Tymczasem mamy tutaj grę opowiadającą o zakonie morderców, sami gramy jednym z nich i przeżywamy przygodę jego przodka, zostawiając po sobie stosy ciał i wiadra krwi. Walki przy użyciu broni białej ukazane są tutaj niezwykle brutalnie, w roli głównej mamy ostrze wysuwane z rękawa, które nasz heros wbija w aorty lub nerki wskazanych osób.

Gra ma dobrą otoczkę fabularną i osadzona jest w realiach historycznych, więc pod tymi względami jest wartościowa. Na topie jest obecnie Assassin's Creed III oraz Liberation, obie gry opowiadają alternatywną historię powstania Stanów Zjednoczonych.

- Batman

Seria nad wyraz zdradliwa, bo Batmana raczej kojarzymy z bohaterem dziecięcym. No, może gdzieś pomiędzy dziecięcym a młodzieżowym. Tymczasem na rynku są dwie gry z Batmanem w roli głównej (Arkham Asylum oraz Arkham City), które zaadresowano do odbiorców dorosłych. Przemoc jest tu wprawdzie komiksowa, ale już projekty przeciwników niekoniecznie. Scarecrow jest równie przerażający jak w kinowej trylogii Nolana, Joker to wprawdzie roześmiany od ucha do ucha wariat, ale budzi głęboki niepokój. W pierwszej części występuje sporo sekwencji sennych (z naciskiem na koszmar), mamy też realistyczne sceny zabójstwa rodziców Batmana. To ciężkie, przytłaczające, poważne gry, dla młodego człowieka mogą się okazać zbyt dorosłe.

- Call of Duty

Strzelanina, w którą grają „wszyscy”, najnowsze dwie części to Black Ops II oraz Modern Warfare 3. Kampania dla samotnych graczy zalewa ekran monitora krwią i okrucieństwem (tortury i palenie żywcem w piecu to tylko dwa sposoby szokowania z szerokiej plejady stosowanej przez autorów, chociaż trzeba oddać im honor – to tylko epizody, nie na nich skupia się rozgrywka). W Black Ops II mamy dodatkowo tryb zombie, w którym walczymy przeciwko hordom nadciągających nieumarłych – tu krew chlusta już na wszystkie strony, a dodatkowo dochodzi element horrorowego napięcia. Teoretycznie najmniej groźny może być tryb sieciowy, gdzie sprawy hemoglobiny schodzą na dalszy plan, ale tu z kolei dziecko może się spotkać z agresją innych grających (i w ekstremalnych przypadkach samo się tą agresją zarazić).

- Far Cry 3

To tylko jedna gra, ale obecnie na tyle na topie, że już pojawia się w rozmowach dziesięciolatek. Pozornie zwyczajna strzelanina tocząca się na tropikalnej wyspie wraz z biegiem fabuły zmienia się coraz bardziej w symulator profesjonalnego zabójcy.

Wszystko oglądamy oczami głównego bohatera, a najskuteczniejszym sposobem eliminacji wrogów jest zakradanie się za ich plecy i kreatywne wykorzystywanie wojskowego noża. Animacje i odgłosy są na tyle nieprzyjemne, że nawet dorosłemu może się zrobić niewyraźnie. W „premierze dla rodziców” mamy jeszcze na koniec fabuły bardzo dosłowną scenę seksu.

- Gears of War

Trzyczęściowa (czwarta w drodze) seria gier na Xboxa 360, w której w roli przypakowanego mięśniaka walczymy z hordami innych przypakowanych mięśniaków-potworów. To typowy przedstawiciel amerykańskiej szkoły robienia gier, gdzie wszystko musi być wielkie, przerośnięte i niezwykle. Niestety dotyczy to również przemocy, która objawia się przede wszystkim obecnością pił łańcuchowych na lufach broni. Krew zalewa ekran w akompaniamencie przeraźliwych wrzasków, gdy bohaterowie przecinają wrogów na pół. Ten element nie opuszcza graczy nawet w trybie sieciowym, gdzie przerywanie drużyny przeciwnej to jedna z podstawowych taktyk walki.

- Tomb Raider

Ten zasłużony dla branży gier komputerowych tytuł w zasadzie nadaje się dla starszych dzieciaków, ale na tej liście znalazł się z powodu najnowszej swojej odsłony, wypełnionej (zgodnie z intencjami autorów) nieprzyjemnymi scenami śmierci oraz – nie wiadomo czemu tak modnym – zarzynaniem przeciwników nożem. Starsze gry (Legenda, Underworld) to dość spokojne zwiedzanie mrocznych i mniej mrocznych korytarzy, przerywane od czasu do czasu strzelaninami z przeciwnikami żywymi lub nieżywymi. Nowa odsłona serii nazywać się będzie po prostu Tomb Raider i ma być najbardziej brutalną odsłoną gry.

- Grand Theft Auto

Opowieść o absolutnie zdemoralizowanym gangsterze pnącym się w górę przestępczej kariery. W każdej odsłonie gry głównym bohaterem jest inna postać, ale jedno pozostaje bez zmian: to zawsze bandyta, który nie waha się przed pobiciem, a nawet pozbawieniem życia kontrahenta, który go zawiódł. Przemoc jest w tej grze na umownym poziomie przeciętnej strzelaniny, ale zagrożenie płynie z ogólnego przesłania gry, pokazującej, jak beztroskie i wygodne jest życie kogoś, kto nie waha się pociągnąć za spust albo handlować narkotykami. To komputerowy odpowiednik filmowych „Chłopców z ferajny”, ale ciężko tu znaleźć głębsze przesłanie albo morał.

Autorzy gry adresują ją wyłącznie do dorosłych graczy, przepełniając ją celowo najróżniejszymi wyolbrzymionymi do granic możliwości stereotypami. Dziecko nie ma szans ich zrozumieć.

- Manhunt 1 i 2

Dziecko-gracz jako wyjątkowy morderca. Manhunt 2 to wyjątkowo brutalna, w niezwykle naturalistyczny sposób przedstawia liczne zbrodnie, które są w niej kluczem do sukcesu. Grafika jest mroczna, klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności czy też niezwyklejszego panicznego strachu. 2. F.E.A.R. Dziecko-gracz jako komandos o nadprzyrodzonych zdolnościach. W grze pojawia się wiele drastycznych scen, widoki szkieletów, poszarpanych zwłok ludzkich. Generalnie ideą całej gry jest wystraszenie gracza, poprzez oddziaływanie na jego podświadomość oraz wyzwalanie natychmiastowej walki. W gruncie rzeczy żołnierze FEAR to zwykli zabójcy.

- Resident Evil (cała seria)

Resident Evil 4 Wii Edition to kolejna edycja popularnej serii z gatunku survival horror. Bohater (gracz) trafia do pewnej wsi, opanowanej przez mutanty, zombie i inne przerażające stworzenia. Jediną formą sukcesu jest zabicie przeciwnika. Dziecko znajduje w niej wiele brutalnych scen eliminacji każdego napotkanego wroga. Choć gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

- GTA (cała seria)

Dziecko-gracz, jako członek mafijnej rodziny. Cała gra opiera się na gloryfikacji przemocy i zbrodni, gdzie użytkownik nabiera przekonania, iż przemoc i brutalność pomagają w zdobyciu autorytetu i władzy. W grze użytkownicy mogą pozbyć się wszelkich ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej maszyny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać.

- Carmageddon 2

Dziecko-gracz-kierowca-zabójca. To gra, która przeszła do historii dzięki ogromnej popularności i brutalności. Zwykle wyścigi samochodowe, mimo że są sportem ekscytującym i niebezpiecznym, nie dają graczom naprawdę tego czego oczekują. Tym, co w grze jest szczególnie niebezpieczne, to bezkarne zabijanie pieszych i innych kierowców oraz zamienianie drogi w pasmo zbrodni, ubranej w szaty „dobrej zabawy”.

- The Punisher

Gracz otrzymuje do dyspozycji pokaźny arsenał broni, który można – w zależności od naszych potrzeb – nieustannie modernizować. Duża dawka przemocy, mroczna i sugestywna grafika wydatnie przedstawia przerażający klimat brudnych ulic, plugawych bandytów, czy też naturalistycznych migawek z notorycznych egzekucji. Tytułowy bohater to pogromca działający w akcie zemsty za zabicie jego rodziny i morduje w bezwzględny sposób wszystkich złoczyńców, którzy staną mu na drodze.

- Postal 1 i 2

Należy do najbardziej kontrowersyjnych gier akcji – jej sprzedaży zakazano oficjalnie w wielu krajach. Program stał się znany przede wszystkim dzięki przeładowanej

sadystyczną brutalnością formule zabawy. Likwidacja ofiar odbywa się przy pomocy dziewięciu śmiertelnych narzędzi o charakterze wybitnie niszczyielskim (granaty, pistolet maszynowy, strzelba, karabin szturmowy, miny, butelki z benzyną, wyrzutnia rakiet, granatnik napalmowy i miotacz płomieni). Zabijanie przeobrażono w zabawę oraz pole wielkiej satysfakcji, gdzie o śmierci napotkanej osoby decyduje kaprys gracza.

- Hitman

Dziecko-gracz jako nieśmiertelny bohater. Główny bohater gry to agent 047 „wyhodowany” morderca. Gracz wciela się w postać seryjnego mordercy, który umie rozwiązywać napotkane problemy tylko przez zabijanie. Jego zadaniem jest bezszelestne, perfekcyjnie zaplanowane prowadzenie egzekucji kolejnych ofiar oraz maskowanie po sobie śladów.

- Ojciec Chrzestny

Gra opowiada o najsłynniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych. Jeśli gracz się wykaże swoimi zdolnościami ma szansę na zawodowy awans w przestępczej hierarchii i zyskuje należyty respekt. Może zdobywać kolejne szczeble kariery tylko poprzez czyny przestępcze i „dyplomację”. Grę tą można uznać za doskonały podręcznik pt. „Jak zostać doskonałym gangsterem?”. Gra wprowadza równoznaczność pomiędzy sukcesem a zbrodnią. Jej mottem mogą być słowa: „Im bardziej jesteś bezwzględny tym szybciej będziesz awansował”.

- Call of Duty

Cóż nie pokazuje okrucieństwa, terroru, bezprawia i oszustwa politycznego lepiej niż wojna? Czym byłaby historia bez konfliktów zbrojnych...? Druga wojna światowa ujawniła do czego tak naprawdę zdolni są ludzie; humanitaryzm zsunął się w czeluście podświadomości ludzkiej. Kobiety, dzieci, młodzież, starcy, inteligencja – co za różnica? Wszyscy skończyli tak samo. Wiele było gier próbujących oddać, choć namiastkę tego, co wyrządziła ludziom ta wojna. Jednak żadna nie pokazała tego w taki sposób jak Call of Duty.

- Fallout Jest to gra typu RPG.

Bohater tej gry wciela się w mieszkańca wioski oznaczonej numerem 13. Trafia do nierealnego świata, w którym przyjdzie się mu zmierzyć z licznymi wrogami, w tym monstrualnymi postaciami rodem z fantastycznych filmów. Świat jego walki to postnuklearna ruina. Dziecko-gracz prowadzi niebezpieczną misję skierowaną na penetrację wrogiego świata, wykradanie artefaktów (magicznych przedmiotów) oraz zabijanie wyznaczonych wrogów. W wyniku skażonego środowiska ma do czynienia ze zdeformowanymi biologicznie stworami. I znowu zabijanie, destrukcja i walka są jedynymi sposobami na przetrwanie.

- Doom (cała seria)

Dziecko-gracz jako żołnierz-bohater. Bohater gry, którym sterujemy, jest nowo przybyłym na planetę marines, rozpoczynającym swą służbę dla korporacji. Bohater rozpoczyna śmiertelną walkę z licznymi demonami opanowującymi marsjańską bazę. Pod pozorem bohaterstwa kreuje wizerunek brutalnego wojownika, dla którego zabijanie staje się jedynym sposobem funkcjonowania i osiągnięcia celu. Z obrazu śmierci uczyniono w grze kolorowe widowisko.

- Counter Strike

Dziecko-gracz jako członek antyterrorystycznego zespołu lub... terrorysta. Gra oparta na wspólnym działaniu drużyny, a nie pojedynczego gracza. Cele drużyn są zawsze sprzeczne ze sobą - jeżeli terroryści mają wysadzić jakiś obiekt, antyterroryści mają nie dopuścić do tego, oraz odwrotnie - jeżeli antyterroryści mają uwolnić zakładników, terroryści mają im to uniemożliwić. Drużyna, która zdoła osiągnąć swój cel, albo zabije wszystkich przeciwników z drugiej grupy, wygrywa rundę. Przemoc w dużym stopniu stanowi o sensie gry. Gra potrafi przykuć gracza na długie godziny. Poprzez zmienność ról, zamazana została całkowicie granica między tym co dobre, a tym co złe.

-The Darkness

Mafijne porachunki, nocne życie Nowego Jorku, pożeranie serc, strzelaniny, wybuchy... Wszystko to możemy znaleźć w grze The Darkness. Wcielamy się w postać Jackiego Estacado - sieroty przygarniętego przez nowojorskiego mafijnego bossa i wychowanego na bardzo skutecznego zabójcę. W dniu 21 urodzin okazuje się, że nawet aż za bardzo skutecznego - nasz przybrany wujek, Paulie Franchetti postanawia bowiem zorganizować nam jedyne i niepowtarzalne, wybuchowe urodziny. Jednak to nie jedyny prezent, jaki dostanie nasz szczęśliwy jubilat - od śmierci w wybuchu ratuje go tytułowy Darkness. Po tym wydarzeniu życie Jackiego nie będzie już nigdy takie samo, jak wcześniej bowiem główny bohater przeistacza się w demona o ludzkim ciele, który żywi się sercami zabitych wrogów. Ponadto zyskuje magiczne moce, które ułatwiają mu zadanie w krwawej rzeźni.

- Jericho

Na odległej pustyni pojawia się miasto Al-Khali, które od dawna uważano za zaginione. Okazuje się ono być źródłem wszelkiego zła, zostaje więc sformowany oddział, który ma zbadać całą sytuację. Jednak to co spotkają przerasta nawet ich wyobraźnię.. Wokół Al-Khali rodziły się i umierały cywilizacje, a ono trwało - bo jest bramą więzienną. W jego wnętrzu można znaleźć wejście, czy też wejścia, prowadzące do sfer, co się mgłami mienia, poza czasem i przestrzenią. Tam Bóg uwięził swego Pierworodnego. Pierworodny był istotą bez płci, bez sumienia, bez uczuć i bez miłości. Był zdolny do absolutnego zła. Gracz kieruje oddziałem wyspecjalizowanej jednostki, której zadaniem jest poskromienie owego zła. Cała fabuła gry utrzymana jest w mrocznej i niebezpiecznej

atmosferze. Od samego początku gry do czynienia będziemy mieli z obrazami śmierci i poczuciem śmiertelnego zagrożenia.

- **Fallout**

Bohater tej gry wciela się w mieszkańca wioski oznaczonej numerem 13. Świat z którym przyjdzie się zmierzyć potencjalnemu graczowi to po nuklearna ruina. Podstawowymi zadaniami jest penetracja wrogiego świata, wykradanie artefaktów (magicznych przedmiotów) oraz zabicie wyznaczonych wrogów. W wyniku skażonego środowiska będziemy mieli do czynienia ze zdeformowanymi biologicznie stworami.

- **The Guy Game Gra quiz (tzw. trivia game)**

Dedykowana wszystkim dorosłym mężczyznom. Jak każda produkcja tego typu, The Guy Game, bo tak nazywa się to „dzieło”, oferuje setki różnych pytań, na które trzeba odpowiadać, a elementem odróżniającym ten tytuł od innych gier-quizów są liczne clipy filmowe z udziałem dziewcząt, nakręcone w lecie na wyspie South Padre w Teksasie. W rozgrywce może brać udział do czterech graczy. W pierwszej rundzie gry, podobnie jak cztery kobiety znajdujące się na ekranie, odpowiadają oni na zadawane pytania. Jeżeli dziewczyna nie odpowie na pytanie, wówczas musi pokazać swój krągły i ponętny biust. Przy czym, to czy zobaczymy go zależy jest wskaźnika o nazwie „flash-o-meter”, który odzwierciedla poziom „golizny” w grze. Gracz odpowiadając prawidłowo na pytania otrzymuje bonus, który stopniowo powiększa poziom wskaźnika. Na początku, przy niskim jego stanie kobiece biusty będą zakryte przez logo gry. Gdy jego poziom wzrośnie logo zmieni się w mozaikę rozmazującą biust, a gdy osiągnie stan maksymalny wówczas zobaczymy nieocenzurowane clipy.

- **Mortal Kombat Deception** Jest to kolejna odsłona bardzo sławnej i krwawej gry, która doczekała się nawet swojej ekranizacji. Cel gracza nie jest zbyt skomplikowany. Ma on walczyć na śmierć i życie, a w konsekwencji zabić przeciwnika. Zabić ale nie byle jak... Mamy w tym celu do dyspozycji 24 zawodników a każdy z nich ma bardzo rozbudowany system walki. Ponadto każdy z nich ma swoje tajemnicze śmiertelne ciosy które zadają największe uszkodzenia. Gra jest w formacie trójwymiarowym aby sprawiała wrażenia realistycznej walki. Gracz wybiera sobie wojownika, którym zamierza pokonać wszystkich wojowników. Walka odbywa się w formie pojedynku. Kiedy dochodzi do końcowej fazy pojedynku a nasz przeciwnik ledwo stoi na nogach na ekranie jawi się napis „finisch him” co w tłumaczeniu na j. polski oznacza „wykończ go” . Wtedy mamy możliwość dokonania efektywnej czyli bardzo brutalnej egzekucji. Każdy gracz posiada indywidualny sposób zabijania. Mortal Kombat przepelniona jest drastycznymi walkami, hektolitrami krwi rozrywanych ciał.

- Rumble Roses

Jest to gra produkcji japońskiej. Podobnie jak w Mortal Kombat oparta o walki w trójwymiarze z tą różnicą że udział w walkach biorą tylko skąpo (bikini) albo niewinnie (uczennica, pokojówka) odziane kobiety.

- Half Life 2

Akcja toczy się w kilka lat po wydarzeniach jakie miały miejsce w kompleksie naukowym Black Mesa. Sytuacja zmieniła się na gorsze. Na Ziemi wylądowali kosmici, zwani Combine, którzy zamiast przywieźć nowe technologie i uczynić świat rajem, zniewolili ludzkość, tworząc rząd tylko z nazwy pełniący swą funkcję, a tak naprawdę wykonujący polecenia swych mocodawców. Głównym bohaterem jest Gordon Freeman, który swą przygodę rozpoczyna od przybycia do miasta City 17. Jednego z wielu rządzonych przez kosmitów, przy pomocy specjalnie powołanych oddziałów przypominających dawne SS. Świat wygląda niezwykle przynębiająco. Wszędzie kręcą się strażnicy z elektrycznymi pałkami oraz bronią gotową do strzału. Poustawiano zapory, latające kamery śledzą każdy nasz ruch, do automatów żywnościowych stoją kolejki, a z głośników płyną teksty propagandowe. Ogólnie przypomina to ustrój, jakiego pozbyliśmy się kilka lat temu.

- Doom 3 Bohater

Bohater, którym sterujemy, jest nowo przybyłym na planetę marine, który właśnie rozpoczyna swą służbę dla korporacji jako ochroniarz. Gdy dostaje od sierżanta Kelly'ego pierwsze zadanie do wykonania, zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Nasz marine napotyka naukowca twierdzącego, że widział szatana i został zmuszony aby zbudować mu klatkę. Jak się okazuje, badania nad teleportacją wymykają się spod kontroli. Cała marsjańska baza zostaje opanowana przez demony i zarasta krwawymi mackami, które wystają ze ścian i zwisają z sufitów. Ludzie zmieniają się w zombie. Gra wywołuje ogromny lęk

- Counter Strike

Gra oparta jest na wspólnym działaniu drużyny, a nie pojedynczego gracza. Gracz może się wcielić w antyterrorystę (CT) lub terrorystę (T). Cele drużyn są zawsze sprzeczne ze sobą - jeżeli terroryści mają wysadzić jakiś obiekt, antyterrorysty mają nie dopuścić do tego, oraz odwrotnie - jeżeli antyterrorysty mają uwolnić zakładników, terroryści mają im to uniemożliwić. Drużyna, która zdoła osiągnąć swój cel, albo zabije wszystkich przeciwników z drugiej grupy, wygrywa rundę. Przemoc w dużym stopniu stanowi o sensie gry. Gra potrafi przykuć gracza na długie godziny

Na czerwono wyszczególniono te gry, w które grali/grają nasi uczniowie /wyniki badań ankietowych/.

Warto przeczytać artykuł – ten problem również może dotyczyć Twojego dziecka:
<https://www.fakt.pl/wydarzenia/swiat/momo-nowa-niebezpieczna-gra-w-sieci/p1h93nd>

Sprawdź oznaczenie gry, w które gra Twoje dziecko:
<https://zgranarodzina.edu.pl/2014/03/16/pegi-po-co-to-komu/>

Opracowanie: Joanna Tłustochowicz – pedagog szkolny