

Ogólnopolskie badania prowadzone na przestrzeni ostatnich lat pokazały, że komputer i gry komputerowe są najczęściej kupowane jako prezenty dla dzieci. Jest to narzędzie intelektualne, które gdy jest kupione w dobrej wierze i wykorzystywane we właściwy sposób, zgodny z rozwojem dziecka, może przyczynić się do przyspieszenia intelektualnego takiego rozwoju. Nie zawsze tak się dzieje. Dzieci nie posiadają dojrzałości informacyjnej i nie potrafią właściwie wykorzystać wartościowych możliwości komputera. Dlatego najczęściej ograniczają się do korzystania z gier komputerowych, nie zawsze o charakterze dydaktycznym, a różne możliwości korzystania z niego mogą być przyczyną zaniedbań w nauce oraz w jego rozwoju fizycznym i psychicznym. Dziecko, które korzysta z gier i zabaw dydaktycznych nie zawsze komputerowych podnosi swoje zainteresowania poznawcze oraz motywację do wykonywania powierzonych mu zadań, a także wpływa to na rozwój twórczego myślenia i działania. W trakcie zabawy dziecko może opanować wiele umiejętności praktycznych, a w kontekście z naturą ma możliwość poznania otaczającego go świata. Przenosząc ten proces do świata komputerowego i internetowego powoduje zubożenie procesu poznawania rzeczywistości. We współczesnym świecie wychowania szczególną rolę przypisuje się rodzicom., którzy powinni mieć świadomość, a jednocześnie chociaż podstawową znajomość zagrożeń jakie płyną ze strony technologii informacyjnej.

Zdaniem D. Zarębska-Piotrowska *„internetowe gry mentalne mają głęboko inwazyjny, psychomanipulacyjny, często też patalogizujący charakter, prowadząc do zmienionych stanów świadomości. Wywołują też niekiedy zaburzenia psychoneurologiczne o rozmaitej głębokości, dynamice i trwałości”*. Dlatego należy dokładnie znać psychikę swojego dziecka, a następnie kontrolować kontakt z komputerem, a szczególnie ograniczać czas przeznaczony na korzystanie z gier komputerowych. Rodzice lub opiekunowie dzieci powinni wiedzieć, że największą popularnością wśród dzieci i młodzieży cieszą się gry, które silnie angażują emocjonalnie biorące udział w nich osoby. Korzystanie z takich pomocy dydaktycznych przez dzieci pozostawione bez opieki powodują deprecjację wartości życia, które po naciśnięciu klawisza można kupić, a utrata jego nie jest niczym groźnym. Pojawiająca się w grach możliwość odwracalności sytuacji oraz brak jakichkolwiek konsekwencji podejmowanych działań i decyzji powoduje brak ponoszenia odpowiedzialności za podjęte decyzje.

Zdecydowana większość psychologów zwraca uwagę na negatywny wpływ destrukcyjnych gier komputerowych, a niektórzy amerykańscy psychologowie twierdzą, że w początkowym stadium nauki dzieci potrzebują częstego kontaktu ze swoimi rówieśnikami oraz nauczycielami. Jeśli nie mają takiego, a ludzie zastępuje maszyna, to zdecydowanie ma to zły wpływ na resztę ich życia. Dlatego w rodzinach, w których rodzice są zajęci pracą zawodową i nie mają zbyt dużo wolnego czasu, by móc go poświęcić na opiekę nad swoim dzieckiem, powinni

jeżeli tylko to możliwe powierzyć opiekę dziadkom, którzy dysponują wolnym czasem i będą mieć możliwość wpływu na kształtowanie się rozwoju młodego człowieka.