TEKST 1 Kinga Dąbrowska „Wpływ gier na rozwój człowieka”

Już od wielu lat gry komputerowe zyskują na coraz większej popularności, a co za tym idzie stają się one fenomenem naszych czasów. W dzisiejszych czasach nie są już traktowane jako zwykła zabawa, lecz jako nowy rodzaj sztuki. Od najmłodszych lat ja i moi rówieśnicy byliśmy zapalonymi graczami, co jednak nie cieszyło naszych rodziców. Co powodowało te negatywne uczucia i niechęć do gier komputerowych wśród naszych rodzicieli?

Oczywiście były to uprzedzenia wynikające z czystego braku wiedzy na temat tego, do czego gry tak naprawdę są zdolne. Jednak dzięki tak szybkiemu rozwojowi branży ludzie zaczęli się zastanawiać, czy aby na pewno gry są złem wcielonym, czy może jednak jest z nich więcej korzyści niż nam się wydaje. Stąd właśnie coraz większa ilość badań na temat tego, czy gry mogą wpłynąć na rozwój człowieka i czy mogą pomóc w rozwoju medycyny. Jak już wcześniej wspomniałam osobami, które niekoniecznie cieszą się popularyzacją gier są właśnie rodzice. Najczęściej obawiają się o swoje pociechy, czy przypadkiem jakaś uwielbiana przez ich dziecko gra, nie spowoduje psychicznego uszczerbku na ich zdrowiu.

Przeprowadzono ogromną ilość badań, które bezpodstawnie udowodniły, że gry komputerowe pomagają w rozwoju dziecka. Zaczynając od poprawy możliwości koncentracji, czy też rozwoju umiejętności społecznych, a kończąc na szybszej nauce języków obcych. Brzmi całkiem nieźle prawda? A to jedynie szczyt góry lodowej tego, co gry mogą nam zaoferować! Jednak jak to się dzieje, że dziecko jest w stanie przyswoić to wszystko podczas zwykłej gry?

Większość typów gier jest w stanie nauczyć lub wyćwiczyć w nas pewne umiejętności. W przypadku zwykłych „strzelanek” ćwiczymy swój refleks oraz sprawność odruchów. Poprzez dynamikę rozgrywki dzieci muszą wyrobić w sobie pełną koncentrację, aby móc wypełnić zadanie, co oczywiście przydaje im się również w prawdziwym życiu. Dzięki takiej prostej grze młodzi gracze mogą lepiej skupić się na przedstawionym im problemie, a co za tym idzie szybciej go rozwiązać.

Jednak tak zwane “strzelanki” nie są jedynym typem gier, które wspierają rozwój dziecka. Kolejnymi grami są gry multiplayer. Ich mechanika głównie opiera się na współpracy między graczami, a podstawą tego jest komunikacja. Podczas rozgrywki użytkownicy muszą praktycznie cały czas mieć ze sobą kontakt, co rozwija umiejętności społeczne, a czasem nawet i przywódcze. Dodatkowo komunikacja ta w ponad połowie przypadków występuje w języku angielskim. W branży tej zdecydowanie większość gier tłumaczonych jest na język angielski, ze względu na jego światową uniwersalność. Dlatego też, podczas grania mimowolnie możemy osłuchać się danego języka obcego, czy też przyswoić chociaż podstawowe zwroty językowe, poprzez występujący w tego typu grach czat lub dialog z NPC.

Najciekawszym przypadkiem gry, która cieszy się ogromnym powodzeniem wśród badaczy jest growy klasyk o nazwie “Tetris”. Jedno z badań odbyło się w roku 2000, a polegało na tym, iż osoby cierpiące na amnezje miały proste zadanie – zagrać kilka rozgrywek w “Tetrisa”. Wyniki były dość zaskakujące. Pomimo, że osoby te nie pamiętały grania i nie miały żadnych wspomnień z tym związanych, potrafiły śnić o tej grze. Co więcej z dnia na dzień stawały się one coraz lepsze i osiągały wyższe wyniki. Poprzez ten eksperyment okazało się, że proces grania w “Tetrisa”, w pewnym stopniu rozwija naszą pamięć proceduralną. Jednak to nie ostatni pozytywny wpływ tej gry. W roku 2019 przeprowadzono kolejne badanie. Pokazywano “Tetrisa” osobom po traumatycznych przeżyciach takich jak wypadek samochodowy. Dawano im zagrać w tę grę w

trakcie oczekiwania na badanie, czy też w innych wolnych chwilach. Jednak dlaczego to zrobiono? Podczas badań okazało się, że granie w tą klasyczną grę angażuje te same części mózgu, które wykorzystywane są do wzmacniania wspomnień. Co powodowało, że pacjenci szybciej zapominali o wydarzeniach powiązanych z wypadkiem. Dzięki czemu szybciej mogli wrócić w pełni do sił. Dlaczego to właśnie “Tetris” tak działa na nasz mózg? Odpowiedzią na to pytanie są proste mechaniki i łatwe do przyswojenia zasady gry. To powoduje, że podczas grania możemy osiągnąć, tak zwany stan FLOW, czyli stan między satysfakcją a euforią. Płynna ale i w odpowiedni sposób wymagająca rozgrywka “Tetrisa” powoduje, że jesteśmy cały czas czujni, a jednocześnie zrelaksowani.

…….

Tekst 2 Ewa Szeremeta „Gry komputerowe dobre czy złe” ?

Szczegółowa analiza jakościowa wykazała, iż 80-85% gier komputerowych zawiera szeroko ujęte akty przemocy. Wielu badaczy jest zdania, iż mają one wysoce negatywny wpływ szczególnie na młodzież.

W świadomości większości rodziców osobiste doświadczenia wzmocnione przez zaniepokojonych badaczy oraz media wykreowały pewien obraz współczesnego gracza. Gracz to przede wszystkim młoda, a nawet bardzo młoda osoba, która większą część swojego wolnego czasu przeznacza na to zajęcie. Ma więc problemy z najbliższym otoczeniem: rodziną, nauczycielami oraz grupą rówieśniczą. Trudności w życiu realnym i ucieczka w świat wirtualny doprowadzają natomiast w konsekwencji do rozluźnienia więzi rodzinnych i społecznych.

Równocześnie doświadczane niepowodzenia w świecie wirtualnym bądź też niemożność użytkowania gier (np. zakaz rodziców, awaria sprzętu, brak zasięgu) wywołują agresję w życiu realnym. Jest to agresja ukierunkowana na konkretne osoby lub występująca ogólnie wobec wszystkich, albo też agresja w stosunku do przedmiotów wyrażająca się zazwyczaj niszczeniem ich, czy dewastacją. Może też występować autoagresja najczęściej w postaci okaleczeń.

Dodatkowo, niewłaściwe relacje z najbliższym otoczeniem na terenie szkoły powodują coraz częstsze absencje, zaległości w nauce, konflikty z nauczycielami, a nawet powtarzanie nauki w tej samej klasie.

Prawdą jest bowiem że w większości gry zawierają akty przemocy, okrucieństwa, eskalację zła pod każdą postacią. Co gorsze przedstawiane są one w otoczce humoru i niekiedy pięknych sylwetek w obrazie, wywołując rozbawienie i pozytywne skojarzenia. Zaangażowanie gracza i adrenalina prowadzą do poszukiwań jeszcze silniejszych emocji. Idąc tym tropem producenci prześcigają się w wynajdywaniu coraz bardziej drastycznych scen ujawniających psychopatyczne zachowania, akty terroru lub postępowania seryjnych morderców.

W takim świecie następuje przewartościowanie pojęć i kanonów etyki. Ściganie ofiary zakończone jej zabiciem jest czymś pożądanym. Dobrym, bo pozwalającym uzyskać dodatkowe punkty, osiągnąć sukces. Sam proces przebiegu takiej gry powoduje maksymalne napięcie, eskaluje agresywność zachowania, wywołuje poczucie wrogości.

Badania pokazały, że zaangażowanie w wirtualny świat powoduje w świecie realnym osłabienie progu wrażliwości, a nawet zobojętnienie na akty przemocy i niewłaściwe zachowania społeczne.

Ponadto przeżywana podczas gry chęć zwyciężenia przenosi się w życiu realnym na postawy roszczeniowe typu „mieć”. Zanika bezinteresowność, rodzi się poczucie sięgania wyłącznie po doraźnie korzystne rozwiązania.

W wirtualnym świecie gier komputerowych nie istnieją kryteria moralne, etyczne i granice prawa. Stąd często przenoszone do własnego życia przekonania, że w nim ma być tak samo.

Wszystko to brzmi jak najczarniejszy scenariusz przeobrażania świata ludzi żyjących na naszym globie w niewłaściwym kierunku. Zrozumiałe jest więc, że krytyka bije na alarm.

Jednak nie każdy użytkownik i niekoniecznie z kompletem opisanych ujemnych cech musi wejść w świat dorosłych. Zdecydowaną przeciwwagę stanowią przedstawione wyżej pożytki czerpane z tego samego „produktu”. Ponadto dziecko ze swoim komputerem nie żyje w próżni. Z realnego świata przecież równie silnie i emocjonalnie czerpie wszystko co go otacza.

Dlatego tak ważną rolą rodziców i pedagogów jest umiejętne rozgraniczenie pojęć i zasad, jakie przenikają do umysłu dziecka. Podstawą jest rzetelna wiedza o ich wartościach i znaczeniu. Trzeba o tym mówić!