

Wpływ gier na rozwój osobowości dziecka

The influence of games on the development of a child's personality

DOI 10.25951/11154

Kilka słów o grze

Gry towarzyszą ludzkości od zarania dziejów, ich głównym celem jest zapewnienie rozrywki osobie grającej. Po tę formę rozrywki sięgali i sięgają zarówno dzieci, jak i dorośli. Niektóre z nich mają charakter ponadczasowy i nie odchodzą w zapomnienie pomimo upływających lat, przykładem takiej gry są chociażby szachy. Jednak w dzisiejszych czasach, kiedy słyszymy słowo „gra” najczęściej nasze pierwsze skojarzenia wędrują ku różnego rodzaju grom komputerowym. Każde pokolenie rządzi się swoimi prawami i korzysta z możliwości, jakie oferuje mu świat, więc nikogo nie zdziwi fakt, że w świecie przepełnionym technologią, to właśnie gry komputerowe są najpopularniejsze i najchętniej wybierane przez dzieci i młodzież. Jednakże nie możemy zapominać o tym, że nie jest to jedyny rodzaj gier. Pojęcie „gra” jest bowiem niezwykle szerokie i kryje się za nim wiele znaczeń. Spłykanie go do gier komputerowych jest wręcz karygodne. Definicja gry podaje, że jest to czynność o ustalonych zasadach, w której bierze udział jedna lub więcej osób. Od innych rozrywek grę odróżnia istnienie ścisłego zbioru zasad, kodyfikujących czynności z nią związane (Bączek 2009). Taka definicja pozwala na szersze spojrzenie na gry i dostrzeżenie ich niezwykle dużego potencjału edukacyjnego. Dziecko najwięcej uczy się poprzez zabawę, a odpowiednio dobrane gry mogą wpływać pozytywnie na rozwój jego psychiki. Gry powinny być zatem punktem obowiązkowym w procesie edukacyjnym.

Dlaczego warto sięgać po gry w edukacji?

Jeśli mamy wątpliwości, czy warto sięgać po gry w edukacji, powinniśmy przeanalizować, w jaki sposób dzieci uczą się najefektywniej. Stella

Vosniadou (2001) w swojej publikacji *How children learn* opisuje proces uczenia się przy pomocy 12 zasad, które dopełniają się nawzajem. Pierwsza z nich mówi o tym, że uczenie się wymaga aktywnego i konstruktywnego zaangażowania. Druga zwraca uwagę na to, że uczenie się jest przede wszystkim czynnością społeczną, a uczestnictwo w życiu społecznym szkoły jest niezwykle ważne dla zaistnienia procesu uczenia się. Według trzeciej zasady najefektywniej uczymy się wtedy, gdy wykonujemy czynności, które postrzegamy jako przydatne w życiu i właściwe dla naszego kręgu kulturowego. Czwarta porusza kwestię odnoszenia nowej wiedzy do już nabytej – to, co zostało już wcześniej zrozumiane i przyswojone, jest podstawą do budowania nowej wiedzy. Piąta zasada mówi o byciu strategiem; zakłada, że uczymy się, stosując skuteczne i łatwe do zaadaptowania strategie, które pomagają nam rozumieć, wyciągać wnioski, zapamiętywać i rozwiązywać problemy. Szósta zwraca uwagę na istotność samokontroli i autorefleksji w procesie uczenia się. Uczniowie muszą umieć planować i kontrolować swoją naukę, wyznaczać sobie jej cele i wiedzieć, jak poprawiać błędy. Zasada siódma przypomina o konieczności uporządkowania uprzednio zdobytej wiedzy, ponieważ zdarza się tak, że wiedza już posiadana może utrudnić nauczanie się czegoś nowego. Zasada ósma mówi o tym, żeby starać się raczej zrozumieć niż zapamiętać. Proces uczenia się będzie efektywniejszy, jeśli materiał przedstawimy z podaniem ogólnych zasad i wyjaśnień, a nie będziemy kłaść nacisku na zapamiętywanie poszczególnych faktów i procedur. O tym, jak ważne jest wykorzystywanie szkolnej wiedzy w praktyce, mówi zasada dziewiąta, w myśl której uczenie się staje się istotne, gdy widzimy jego związek z rzeczywistymi sytuacjami występującymi w życiu. Zasada dziesiąta przypomina o tym, że nabycie wprawy wymaga czasu i wielu ćwiczeń. Uczenie się to skomplikowana czynność poznawcza, której nie wolno przyspieszać. Przedostatnia, jedenasta, zasada odnosi się do bardzo ważnej kwestii, a mianowicie do różnic indywidualnych i rozwojowych. Gdy w nauczaniu dzieci bierzemy pod uwagę ich indywidualność, wtedy uczą się one najlepiej. Dwunasta zasada nawiązuje do tworzenia motywacji. Proces uczenia się w znaczącym stopniu zależy od motywacji uczącego się. Nauczyciel swoim zachowaniem i wypowiedziami może pomóc uczniom w wytworzeniu silnej motywacji.

Spojrzenie na proces uczenia się dzieci przez pryzmat zasad opisanych przez Stellę Vosniadou wskazuje na konieczność tworzenia przez nauczyciela takich warunków nauki, które skierowane będą na aktywność własną dzieci. Idealnym wspomaganie dla nauczyciela w tej sytuacji będą właśnie wszelkiego rodzaju gry, zawierające w sobie niemal wszystkie elementy, o których była mowa w powyższych zasadach. Gry stwarzają uczniom okazję do konstruktywnego, spo-

lęcznego działania, w którym rozwiną umiejętności przydatne w codziennym życiu. Gracze na podstawie posiadanej wiedzy zdobywają i konstruują nową, muszą być strategami, kontrolować swoje działania, by osiągać zamierzone cele, próbują zrozumieć zasady gier i uczą się ich zastosowania. Podczas rozgrywki napotykają różne trudności, które trzeba przepracować i uporządkować, co niekiedy wymaga czasu, ale w końcu nabywają wprawy. Gry umożliwiają wszystkim uczniom rozwijanie indywidualnych umiejętności. Zastosowanie gier i elementów grywalizacji w edukacji może być również pomocne, jeśli chcemy zbudować motywację u uczniów, wykorzystanie bowiem mechanizmów znanych z gier (jak punkty, poziomy, kolekcje czy wyzwania) poza kontekstem gry, może ułatwić modyfikacje zachowań uczniów i zachęcić ich do poszerzania swojej wiedzy. Uczniowie są bardziej zmotywowani, kiedy mają postawiony cel i wiedzą, że ich praca może zostać odpowiednio nagrodzona, doceniona. Wymienione wyżej argumenty jednoznacznie wskazują, że gry mogą mieć szerokie zastosowanie w edukacji i przynosić pozytywne rezultaty.

Rodzaje gier i ich wpływ na rozwój psychiki dziecka

Gry planszowe posiadają wiele aspektów edukacyjnych. Łącząc zabawę z nauką, stanowią dla dzieci nie tylko rozrywkę i sposób na spędzenie czasu z innymi osobami, ale też okazję do poszerzania i pogłębiania wiedzy, rozwoju wielu umiejętności, wyobraźni i kreatywności oraz doskonalenia sprawności (motoryki dużej i małej).

Gry planszowe kategoryzujemy, dzieląc je ze względu na typ rozgrywki lub jej tematykę. Należą one do kategorii:

- gry strategiczne (np. Blokus, 7 cudów świata, Grzybobranie),
- gry ekonomiczne (np. Monopoli, Milionerzy, Eurobusiness),
- gry wojenne (np. World of Tanks, Valhalla, Stronghold),
- gry logiczne (np. chińczyk, memory, szachy),
- gry przygodowe (np. Runebound, Jumanji, Zaginiony Łód),
- gry słowne (np. Scrabble, Scriba),
- gry rodzinne (np. Wsiąść do pociągu, Pan tu nie stał!, Domek),
- gry karciane (np. UNO, Czółko, Piotruś).

Gry komputerowe dzielimy – ze względu na cel rozgrywki – na osiem głównych kategorii: symulacyjne, strategiczne, zręcznościowe, przygodowe, fabularne, logiczne, edukacyjne oraz sportowe:

- gry symulacyjne są odzwierciedleniem rzeczywistych zdarzeń w wirtualnym świecie,
- gry strategiczne wymagają od gracza odpowiedniego myślenia i planowania, by odnieść zwycięstwo,
- gry zręcznościowe (np. bijatyki, strzelanki, składanki, gry platformowe i muzyczne) polegają na zmierzeniu się w pojedynku z wirtualnym przeciwnikiem, strzelaniu do celu, wykonywaniu określonych ruchów w rytm muzyki itp.,
- gry przygodowe polegają na kierowaniu poczynaniami bohatera przeżywającego daną historię; rozwiązanie wszystkich trudności zapewnia pomyślne ukończenie gry,
- gry fabularne opierają się na narracji, gracz wciela się w rolę fikcyjnego bohatera, kierując jego losem,
- gry logiczne wymagają od gracza rozwiązywania zadań logicznych,
- gry edukacyjne służą poszerzeniu wiedzy gracza i są wykorzystywane w praktyce edukacyjnej,
- gry sportowe nawiązują tematyką do różnorodnych dyscyplin sportowych związanych z aktywnością fizyczną.

Gry internetowe to gry komputerowe, które wymagają dostępu do internetu. Można je podzielić na kilka podstawowych kategorii:

- gry przeglądarkowe – proste i darmowe gry, które zazwyczaj są internetowym odzwierciedleniem klasycznych gier komputerowych,
- gry sieciowe – w których gracze wcielają się w konkretne postacie, współpracując ze sobą lub rywalizując, dążą do osiągnięcia zamierzonego celu,
- gry typu massively multiplayer online (MMO) – w których gracze podczas rozgrywki nawiązują interakcje pomiędzy sobą, budują relacje.

Jakie gry mają największy wpływ na rozwój psychiki dziecka?

Gry wpływają na samopoczucie osoby grającej, edukują, rozwijają zainteresowania, pozwalają oderwać się od świata rzeczywistego. Jak czytamy w artykule *Zabawa w poznawczym rozwoju dziecka* Bożeny Muchackiej (2014): „Zabawa jako jedna z form poznawania świata przez dziecko odgrywa istotną rolę w jego rozwoju”. Znamy różne rodzaje gier i zabaw, w tym gry podwórkowe, planszowe i komputerowe. Angażują one nasze zmysły, pozwalają wykonywać wiele czynności i przyciągają swoim charakterem, zasadami i możliwościami. Wszystkie mają również wpływ na rozwój psychiki dziecka.

Gry i zabawy dydaktyczne doskonałą sprawności umysłowe, takie jak spostrzegawczość, pamięć, koncentrację, logiczne myślenie. Ponadto motywują dzieci do działania, odprężają, wyzwalają różnorodne emocje, a także uczą nowych umiejętności i pozwalają utrwalić wcześniej zdobytą wiedzę.

Ciekawą formą gier podwórkowych są zabawy tropiące. Dzieci podczas tego typu zabaw są zaangażowane emocjonalnie. Zabawy tropiące w różnym stopniu organizują sferę fizyczną i społeczno-moralną, ale również sferę intelektualną i emocjonalną, co przekłada się na ich wartość wychowawczą.

Podobny wpływ na psychikę dziecka mają gry planszowe, które pozwalają mu zintegrować się z rówieśnikami, przez co je uspołeczniają. Pobudzają rozwój sprawności umysłowych oraz pełnią funkcję edukacyjną, ponieważ dostarczają różnych wiadomości.

Mimo że we współczesnych czasach producenci proponują dzieciom wiele gier o różnorodnej tematyce i w atrakcyjnej formie, to jednak największy wpływ, zarówno pozytywny, jak i negatywny na rozwój psychiki dziecka mają gry komputerowe. Powszechność i dostępność wielu rodzajów gier sprawia, że komputer w domu często jest wykorzystywany jedynie w celach rozrywkowych, czyli do grania.

Gry komputerowe jako forma rozrywki wpływają na psychikę dziecka, wywołując pozytywne emocje. Odpowiednio dostosowane do poziomu rozwojowego dzieci dostarczają wiedzy, uczą, jak radzić sobie w sytuacjach porażki, kształtują wytrwałość i umiejętność uczciwej rywalizacji. Wykorzystywane są jako narzędzie wspomagające terapię (Kumor 2018). Podsycają emocjonalne zaangażowanie gracza i jego ciekawość, skłaniając do podejmowania samodzielnych wysiłków bez presji wywieranej z zewnątrz (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska 2002). Gry komputerowe korzystnie wpływają na dziecko, poprawiają refleks, koncentrację i rozwijają wyobraźnię. Dają możliwość wyboru poziomu trudności, dzięki czemu regulują stopień pobudzenia emocjonalnego. Gry komputerowe (dydaktyczne), które mogą być wykorzystywane podczas zajęć w szkole, cechują się tym samym, co ich tradycyjne odpowiedniki. Angażują emocjonalnie i wprowadzają element, który umożliwia współzawodnictwo. Takie gry dydaktyczne mogą stanowić uzupełnienie podręczników i wpłynąć na atrakcyjność lekcji oraz pracy nauczyciela i uczniów w domu. Gry komputerowe mają także duży wpływ na rozwój psychiki dziecka, a ich wykorzystanie w nauczaniu może przyczynić się do eliminacji stresu związanego z nauką i ocenianiem przez nauczyciela oraz pozwala na dostosowanie w indywidualnym tempie uczenia się (Gruba 2002). Jak czytamy w artykule *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia* Adrianny Kacprzyk (2019):

„W roku 1991 James E. Gardner po raz pierwszy wykorzystał gry komputerowe w psychoterapii dzieci, a najnowsze badania wskazują na ich szczególną przydatność w leczeniu fobii”. Osoby, które walczą z różnego rodzaju fobiami – korzystając z gier, w których mają do czynienia z charakterystycznymi dla ich fobii bodźcami – podczas grania przyzwyczajają się do danego bodźca, dzięki czemu następuje zmniejszenie reakcji lękowej (Robillard i in. 2003). Ponadto gry zaspokajają takie potrzeby, jak samodzielność i niezależność, potrzeba sukcesu i władzy. W sytuacji, gdy użytkownik gry doświadczy porażki, nie ma ona na niego ogromnego wpływu, przeżywana jest w sposób nieraniący. Wpływa to na poczucie sprawczości i kontroli u gracza, a także podnosi jego poczucie własnej wartości. W grach komputerowych mamy do czynienia z bohaterami, którzy „mówią do dzieci, zachęcają je do zabawy i chwalą za prawidłowe wykonanie zadania”. Jest to czynnik, który budzi wiarę dziecka we własne siły oraz możliwości, a także motywuje do uczenia się. Dziecko chętniej podchodzi do zadania, ponieważ po jego wykonaniu odczuwa satysfakcję.

Kolejnym czynnikiem świadczącym o wpływie gier komputerowych na rozwój psychiki dziecka jest to, że mogą one kształtować system wartości ze względu na występowanie w nich elementów dobra i zła. Należy również wspomnieć o trzech mechanizmach psychologicznych, na których opiera się niemal każda gra komputerowa. Pierwszy mechanizm to pozytywne wzmocnienia. Gracz za wykonanie zadania jest nagradzany w postaci punktów lub bonusów, które zwiększają jego możliwości w grze. Drugi mechanizm to samodoskonalenie, które dotyczy obszarów takich jak rozwój umiejętności postaci, zdobycie wyposażenia czy osiągnięcie następnych poziomów. Trzecim mechanizmem psychologicznym jest afiliacja, która wykorzystuje potrzebę kontaktu z drugim człowiekiem. Kontakt ten może być realizowany w formie czatu, forum, komunikacji głosowej czy łączenia się w gildie i teamy. Umożliwia to poznawanie nowych ludzi i wchodzenia z nimi w interakcje.

Gry mogą jednak wpływać również negatywnie na rozwój psychiki dziecka. Umożliwiany poprzez gry komputerowe kontakt z drugim człowiekiem nie zawsze wpływa na dziecko pozytywnie. Gdy nawiązuje ono znajomości tylko w świecie wirtualnym, może przestać kontaktować się z ludźmi w świecie rzeczywistym (Zapała-Wiecheć 2011). W przypadku niepowodzeń w świecie wirtualnym, wystarczy, że dziecko wyłączy komputer i problem nagle znika.

Wszystkie gry i zabawy zapewniają rozrywkę dzieciom oraz są elementem wspierającym ich edukację. Dostarczają nowej wiedzy i – odpowiednio wykorzystywane – wspomagają rozwój psychiki dzieci. Ze względu na nowoczesny charakter, łatwą dostępność i atrakcyjność największy wpływ na rozwój psychi-

ki dziecka mają gry komputerowe. Należy jednak pamiętać o tym, że ten wpływ może być zarówno pozytywny, jak i negatywny.

Wady i zalety gier komputerowych

W dzisiejszych czasach gry komputerowe stanowią często nieodzowny element stylu życia dzieci i młodzieży. Funkcjonują jako takie samo zjawisko kulturowe, jak literatura czy film – szczególnie cenne w okresie pandemii, gdy dzieci, „zamknięte” w domach, miały więcej czasu na rozrywkę. Warto zastanowić się nad tym, jakie korzyści bądź negatywne skutki niesie ze sobą gra komputerowa.

Główną zaletą gier komputerowych jest to, że stanowią one dobre przygotowanie do działania w szybko rozwijającej się technologii elektronicznej (Poznaniak 2003). Pozwalają one oswoić się z komputerem, przybliżając zasady działania oprogramowania i wszelkich narzędzi elektronicznych. Młodzi gracze wielokrotnie podkreślają, że dzięki grom rozwijają swoje kompetencje w pracy z komputerem, uczą się sprawnej obsługi klawiatury i szybkiego pisania, a także operowania myszką (Laszkowska 2000). Gra na komputerze pozytywnie wpływa na skupienie uwagi, poprawia refleks, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, a także widzenie i wyobraźnię przestrzenną (Bielecki 2015; Franckiewicz i in. 2016). Właściwości te wykorzystywane są w terapii zaburzeń percepcyjno-motorycznych, a także terapii zaburzeń percepcji słuchowej i dotykowej. Gry komputerowe o charakterze terapeutycznym służą również jako narzędzie wspomagające fizykoterapię, stosuje się je w rehabilitacji rozwojowej niezdolności dotykowej u dzieci (Laszkowska 2000).

Obecnie pojawia się coraz więcej gier o charakterze edukacyjnym i szkoleniowym, które mają na celu uczyć przez zabawę. Takie gry służą usprawnianiu umiejętności rozwiązywania problemów, poprzez generowanie różnych możliwości rozwiązań oraz rozwijanie myślenia innowacyjnego. Zalet gier jest znacznie więcej, m.in. ćwiczą koncentrację, sprzyjają rozwojowi zdolności poznawczych, trenują pamięć, uczą różnicowania dźwięków, usprawniają procesy decyzyjne. Analizując literaturę przedmiotu, możemy stwierdzić, że wiele gier komputerowych stanowi źródło wiedzy, opierają się bowiem na faktach historycznych (np. wykorzystują motywy konfliktów zbrojnych) czy na wątkach z literatury, co z kolei może zachęcać ucznia do dalszego poszukiwania wiedzy w tym zakresie i sprzyjać rozwijaniu zainteresowań.

Często słyszy się o zagrożeniach oraz niebezpieczeństwach związanych z grami komputerowymi. Na rynku pojawiło się wiele gier zawierających

negatywne i demoralizujące treści. Ich uczestnicy, wcielając się w role mrocznych bohaterów, utożsamiają się z nimi i przekładają zachowania z gier na realne życie. Często granica między fikcją a rzeczywistością jest zacierana. Symulowane obrazy przemocy prowokują dzieci do powtarzania okrutnych zachowań. Większość gier ogólnodostępnych angażuje gracza w różnego rodzaju akty przemocy, okrucieństwa i zniszczenia. Zdarza się także, że w grach przeznaczonych dla najmłodszych przemoc obrazowana jest w kolorowej i humorystycznej oprawie, wywołując rozbawienie oraz pozytywne skojarzenia.

Podczas aktywnego uczestnictwa w brutalnej grze dochodzi do znieczulenia na przemoc – jest to wynik wielokrotnego powtarzania aktów agresji. Zachowania agresywne, które dzieci symulują podczas gry, zostają skojarzone z nagrodą i przyjemnością. Stosowanie przemocy w grach jest nagradzane. W konsekwencji negatywne zachowania mogą być przenoszone do świata realnego (Andrzejewska 2007). Ponadto ta forma rozrywki wiąże się z ryzykiem uzależnienia. Gra, która początkowo wypełnia czas wolny, w zależności od stopnia zaangażowania gracza, zaczyna pochłaniać czas przeznaczany wcześniej na inne aktywności, co w konsekwencji negatywnie wpływa na relacje z otoczeniem i rozwój społeczny. Kolejnym negatywnym aspektem jest fakt, iż długotrwały i intensywny kontakt z grami komputerowymi może spowodować rezygnację ze sportu i innych form aktywnego wypoczynku, co jest szczególnie niebezpieczne dla dzieci i młodzieży w fazie wzrostu i rozwoju fizycznego (Raczkowska 2000). Może doprowadzić do skrzywień kręgosłupa oraz nadwagi. Dzieci skarżą się na różne dolegliwości: bóle karku i kręgosłupa, bóle i zawroty głowy, jak i ogólne zmęczenie.

Podkreśla się, iż kierowanie się zdrowym rozsądkiem i umiarem nie będzie niosło za sobą tak wielu negatywnych skutków, dlatego ważna jest edukacja i profilaktyka ze strony pedagogów, rodziców czy opiekunów.

Jak wykorzystywać gry komputerowe, aby przyczyniały się do rozwoju dziecka?

Umiejętne wykorzystywanie gier komputerowych może przyczynić się do rozwoju dziecka. Na co zatem zwracać szczególną uwagę i jakie zasady zastosować, aby granie w gry komputerowe przynosiło optymalne korzyści dla rozwoju, a tym samym minimalizowało lub całkowicie eliminowało zagrożenia płynące z nieodpowiedniego ich wykorzystywania?

Kluczowy w tej kwestii wydaje się być wiek dziecka, a w szczególności zależność między wiekiem a momentem pierwszego zetknięcia się z grami kompu-

terowymi. Im wcześniej dzieci zaczynają korzystać z gier komputerowych, tym bardziej narażone są na działanie czynników, które mogą prowadzić do uzależnienia. Kilkuletnie dzieci bardzo szybko spostrzegają, że granie na komputerze to niezwykle atrakcyjna forma spędzania czasu. Co więcej, o wiele szybciej niż dzieci starsze przyzwyczajają się do gier komputerowych, a w związku z tym stopniowo tracą zainteresowanie innymi zabawami, aktywnościami czy grami planszowymi, które wydają im się nudne w porównaniu z grami komputerowymi, oferującymi fascynujący świat i intensywne wrażenia. Warto pamiętać również o tym, że małe dzieci nie mają jeszcze wyraźnie określonych granic realnego świata. Bardzo często fikcja miesza im się z rzeczywistością, a przejawem tego jest fakt, że zazwyczaj silnie identyfikują się z fikcyjnymi bohaterami, również tymi z gier, którzy stanowią dla nich atrakcyjny model zachowań. Zbyt wczesne zetknięcie się dziecka z grami komputerowymi może prowadzić do problemów z odróżnianiem tego, gdzie kończy się świat wirtualny, a gdzie zaczyna realny. Oprócz tego dzieci są bardziej skłonne do przenoszenia zachowań z wirtualnej rzeczywistości do prawdziwego życia. Dzieje się tak, ponieważ nie są jedynie biernymi odbiorcami, tak jak w przypadku bajek czy filmów animowanych, ale poprzez interaktywność gier mogą osobiście zaangażować się w wydarzenia, wpływać na ich przebieg oraz pokonywać stawiane przed nimi wyzwania. Psychologowie uważają, że dzieci do trzeciego roku życia w ogóle nie powinny grać w gry komputerowe. Dopiero sześć-, siedmiolatki są na to gotowe, ale nawet w przypadku starszych dzieci należy zachować zdrowy rozsądek i dbać o to, by gry komputerowe nie stanowiły jedynej lub głównej rozrywki dziecka oraz nie zajmowały zbyt dużo czasu.

Jak zostało wspomniane, równie ważnym aspektem grania w gry komputerowe jest częstotliwość – ile godzin w ciągu dnia ta czynność zajmuje oraz jak często w ciągu tygodnia dziecko może sięgać po gry komputerowe. Szkoccy badacze określili normy bezpiecznego posługiwania się komputerem przez dzieci. Apelują, by do 12. roku życia nie używały one komputera dłużej niż jedną godzinę dziennie, natomiast między 12. a 16. rokiem życia korzystały z komputera najwyżej dwie godziny dziennie. Kolejnym aspektem, o który należy zadbać, są przerwy w graniu. Owszem, dziecko może jednego dnia spędzić przy komputerze nie więcej niż dwie godziny, ale nie oznacza to, że wolno mu grać ciągle przez ten czas. Powinno się odrywać je od komputera jak najczęściej, najlepiej po upływie maksymalnie trzydziestu minut użytkowania. Należy również dopilnować, by dziecko nie grało każdego dnia. Z tym jednak również wiąże się istotna kwestia – nie należy robić zwyczaju, a nawet obrzędu z tej formy spędzania czasu. Jeśli ustalimy, że w naszym domu gra się

w określone dni, dziecko przez cały tydzień będzie żyło w oczekiwaniu na możliwość skorzystania z komputera. Istotne zatem jest samodzielne tworzenie reguł dotyczących czasu i częstotliwości grania w gry komputerowe, mając na uwadze powyższe informacje oraz dostosowując je do wieku i potrzeb rozwojowych dziecka. Co więcej, można zaangażować dziecko w tworzenie owych reguł, dzięki czemu będzie miało poczucie realnego wpływu na kwestie, które je dotyczą oraz decydowania o sobie samym, a w związku z tym będzie to dobra okazja do rozwijania samodzielności. Wykorzystywanie gier powinno wiązać się z kontrolą ze strony osoby dorosłej, nie tylko w aspekcie czasu poświęcanego przez dziecko na granie. Kontrola ta, na ile to możliwe, powinna polegać nie na zakazach i nakazach, ale na zainteresowaniu i uważnej obserwacji. Wydawać się może, że osoby dorosłe mają wpływ na to, po jakie gry sięgają dzieci, ponieważ przeważnie to dorośli są odpowiedzialni za wybór i zakup, jednak nie zapominajmy, że często dzieci, szczególnie te starsze, do grania wykorzystują internet czy też wymieniają się grami z rówieśnikami. Dlatego tak ważna jest kwestia dokładnego sprawdzania przez dorosłych, z jakich gier korzysta ich dziecko. Najlepszym sposobem jest wykazanie zainteresowania i rozmowa z dzieckiem. Jeśli zostanie ona odpowiednio przeprowadzona, dziecko poczuje się zauważone przez dorosłego, dostanie również sygnał, że jego pasje są ważne. Natomiast rodzic/nauczyciel, wykazując postawę zrozumienia i akceptacji, będzie mógł dowiedzieć się, jakie gry są dla dziecka najbardziej atrakcyjne, co konkretnie w tych grach mu się podoba, czy dane gry zawierają jakieś elementy edukacyjne, szczególnie wartościowe. Osoby dorosłe powinny również sprawdzać, czy w preferowanych przez dziecko grach nie zostały zawarte treści nieprzeznaczone dla dzieci oraz takie, które mogłyby wpłynąć negatywnie na ich rozwój, tj. agresja, przemoc, wulgaryzmy, używki, odniesienia do treści erotycznych itp. Istotne jest, by niezwłocznie interweniować, jeśli dorosły uzna, że dana gra jest niebezpieczna lub nieodpowiednia dla dziecka oraz w momencie, gdy zauważy u dziecka oznaki uzależnienia w postaci niepokojących zachowań lub zaniedbywania obowiązków domowych. Oprócz kontrolowania, czy dana gra jest odpowiednia dla dziecka, należy wyjść z inicjatywą i samemu zaproponować dziecku różnego rodzaju gry edukacyjne, które dorosły uważa za atrakcyjne oraz mogące pozytywnie wpłynąć na rozwój dziecka, np. strategiczne, logiczne.

Z graniem w gry komputerowe wiąże się również możliwość współdziałania i kontaktowania się z innymi graczami. Jest to niezwykle okazja do rozwijania przez dziecko kompetencji językowych oraz umiejętności współpracy, ale też do zdrowej rywalizacji. Jednak i w tym przypadku należy zachować ostrożność

i przestrzec dziecko przed podawaniem swoich danych osobowych, a także ustalić z dzieckiem pewne zasady, np. dotyczące tego, że trzeba zgłaszać nieodpowiednie, agresywne zachowania w sieci, informować o zaproszeniach na spotkania poza grą.

Granie w gry komputerowe to nie tylko atrakcyjna forma spędzania czasu i rozrywka dla dzieci, ale przede wszystkim okazja do rozwoju na wielu różnych płaszczyznach, jeśli tylko owe gry zostaną wykorzystane w odpowiedni sposób.

Jak dobierać gry, aby ich wykorzystanie przynosiło pozytywne efekty?

Można stwierdzić, że nie wymyślono dotychczas lepszego od gier wynalazku, który w tak zachęcający i skuteczny sposób łączy naukę z zabawą. Zatem gry, wybierane dla naszego dziecka przede wszystkim powinny stanowić dla niego rozrywkę oraz nawiązywać do jego zainteresowań. Pozytywne emocje, które będzie odczuwać względem danej gry sprawią, że będzie grał w nią dobrowolnie, co w dalszym etapie pozwoli na wprowadzenie do niej elementów wspomagających jego rozwój. Oprócz ogólnej atrakcyjności gry dla dziecka i tego, by odpowiadała jego oczekiwaniom istotne również jest to, by uświadomić sobie, czego dana gra może nauczyć dziecko oraz jakie jego potrzeby może zaspokoić. Roger Caillois, analizując motywatory, które skłaniają graczy do sięgania po różne typy gier, wymienił cztery kategorie potrzeb użytkowników:

- poczucie rywalizacji i współzawodnictwa, perspektywę osiągnięcia przez gracza korzyści materialnej,
- zaspokojenie potrzeby akceptacji i poczucia bycia docenionym poprzez wcielenie się w inną postać,
- przewyżczanie swoich słabości, dążenie do bycia coraz lepszym,
- doprowadzanie siebie do skrajnych stanów emocjonalnych, takich jak szok i odrealnienie.

Według niego im więcej z wymienionych motywatorów znajduje się w danej grze, tym bardziej atrakcyjna staje się ona dla gracza, a co za tym idzie, tym bardziej na niego oddziałuje.

Dobierając grę dla naszego dziecka, warto skorzystać z podpowiedzi i rekomendacji Ogólnoeuropejskiego Systemu Klasyfikacji Gier – PEGI (ang. Pan-European Game Information), czyli zestawu pomocnych znaków, które znajdują się na opakowaniu każdej gry komputerowej. System ten został stworzony, by chronić odbiorców przed treściami niewłaściwymi dla ich kategorii

wiekowej. Składa się z szeregu symboli obrazowo przedstawiających elementy i treści, jakie zawiera dana gra komputerowa, a także oznaczeń dotyczących zalecanego wieku potencjalnych odbiorców danej treści. Znajomość tego systemu jest szczególnie ważna i przydatna podczas dokonywania selekcji treści pośród ogromu gier na rynku komputerowym. Co ważne, korzystając z systemu PEGI opiekunowie powinni skupić się przede wszystkim na etapie rozwojowym i stopniu funkcjonowania emocjonalnego ich dziecka. Muszą również mieć na uwadze to, że gry oznaczone jako przeznaczone dla danej kategorii wiekowej niekoniecznie będą odpowiednie dla dziecka w tym wieku. Brak tej świadomości może prowadzić do przykrych konsekwencji, ponieważ kontakt z nieodpowiednimi treściami może, w perspektywie dłuższego użytkowania, wywierać niepożądany wpływ na dziecko.

W świecie edukacji gry mogą być odpowiednim medium do przekazywania treści nawet z zakresu ekonomii, matematyki, logiki czy zarządzania już od najmłodszych lat. Zatem kryje się w nich ogromny potencjał i to od nas zależy, jakiego doboru treści dokonamy. Szczególnie polecane przez psychologów są różnego rodzaju gry logiczne, ponieważ wspomagają koncentrację uwagi oraz rozwiązywanie zadań. Inną, równie popularną i polecaną kategorią gier dla dzieci są gry strategiczne, które rozwijają zdolności myślenia, planowania, wykonywania kilku zadań równocześnie, analizowania i interpretowania zdarzeń, rozwiązywania problemów. Ciekawą podgrupą w grach strategicznych są gry strategiczno-ekonomiczne oraz popularne „sieciówki”, w których szczególnie starsze dzieci mogą uczyć się podejmowania decyzji oraz rozwiązywania sytuacji problemowych. Rozgrywka w tego typu grach polega na tworzeniu internetowych drużyn, w których omawiana jest strategia działania, tworzone są wspólne plany i przewidywane konsekwencje podejmowanych decyzji. Takie interakcje rozwijają zarówno zdolności interpersonalne, jak i wrodzone cechy charakteru. Następnym rekomendowanym typem gier dla dzieci są gry przygodowe, w których gracz odgrywa rolę bohatera realizującego określoną misję. Zazwyczaj gry tego rodzaju wymagają rozwiązywania zagadek oraz zadań koncentrujących się na trenowaniu spostrzegawczości. Ostatnią kategorią gier, których sama nazwa zachęca do wykorzystania w placówkach oświaty oraz w ramach edukacji pod okiem rodzica, są gry edukacyjne. Najczęściej można spotkać programy do nauki czytania i liczenia, do nauki języków obcych, matematyki oraz innych przedmiotów szkolnych. Są one wykorzystywane również w treningu pamięci i koncentracji uwagi, a także w rozwijaniu myślenia innowacyjnego. Głównym zamysłem ich twórców była poprawa lub nabycie nowych umiejętności przez gracza, a tak-

że poszerzenie zasobów posiadanych informacji. Gry tego typu są cenione w środowisku edukatorskim za to, że przy ich pomocy proces nauczania staje się atrakcyjniejszy, co przekłada się na jego większą skuteczność.

Podsumowanie

Wszystkie gry, bez względu na swój rodzaj i charakter, wpływają na rozwój psychiczny dziecka. Są one nie tylko formą rozrywki i odpoczynku, ale również narzędziem, które w odpowiedni sposób wykorzystywane może wspomóc rozwój i edukację dzieci, ponieważ dzieci uczą się poprzez zabawę, czyli również poprzez granie. Mimo dostępności wielu rodzajów gier, dzieci najchętniej sięgają po różnego rodzaju gry komputerowe, których wpływ na funkcjonowanie i psychikę jest niepodważalny. Popularność tego rodzaju gier wzrosła w czasie pandemii COVID-19, kiedy to szkoły wprowadziły nauczanie zdalne, a uczniowie niemal cały wolny czas spędzali w domu, bez realnego uczestnictwa w życiu społecznym. Należy pamiętać, że gry komputerowe mają wady i zalety. Ze względu na swój charakter stwarzają szansę kształtowania różnych umiejętności, poprawiają zdolności poznawcze, dostarczają nowej wiedzy oraz motywują dzieci do działania i podejmowania wyzwań. Nie zapominajmy jednak, że wpływ gier komputerowych może być również negatywny. Na rynku znajduje się wiele gier z demoralizującymi i nieodpowiednimi treściami, uczących niewłaściwych postaw i zachowań, które mogą zostać przeniesione przez użytkowników do świata rzeczywistego. Z graniem w gry komputerowe wiąże się również wysokie ryzyko uzależnienia.

Tylko umiejętne wykorzystanie gier komputerowych może przyczynić się do prawidłowego rozwoju dziecka. Istotne jest zadbanie o to, aby dziecko osiągnęło odpowiedni wiek, zanim zacznie grać, a także, aby ilość czasu przeznaczona na tę formę rozrywki była dostosowana do etapu rozwojowego dziecka. Musimy również pamiętać o konieczności kontrolowania przez osobę dorosłą – zainteresowaniu rodzajem gry oraz ilością czasu, jaki dziecko na nią poświęca. Kluczowa jest również rozmowa z dzieckiem i okazywanie mu zainteresowania jego pasjami, aby poczuło się zauważane. Ponadto rozmowa pozwala zdobyć informacje o atrakcyjności gry, elementach edukacyjnych i potencjalnym zagrożeniu w postaci niewłaściwych treści. Dobierając gry, należy wziąć pod uwagę, aby były one atrakcyjne dla dziecka, odpowiadały jego oczekiwaniom, potrzebom oraz zawierały odpowiednie treści, które w sposób pozytywny będą wpływać na jego rozwój psychiczny.

BIBLIOGRAFIA

- Andrzejewska A. (2007), *Uzależnienie od mediów cyfrowych*, w: T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI w.*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie ŻAK.
- Bączek J. (2009), *Animacja czasu wolnego*, Warszawa: Stageman Polska.
- Bielecki M. (2015), *Przyjemne z pożytecznym? Badania nad wpływem gier komputerowych na procesy poznawcze*, „Wszechświat”, 1–3 (116).
- Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I. (2002), *Zabawa w zabijanie*, Lublin: Wydawnictwo Gaudium.
- Franckiewicz M. i in. (2016), *Jak gry komputerowe wpływają na funkcje kognitywne?*, „Medycyna Rodzinna”, 19 (3).
- Gruba J. (2002), *Opinie logopedów na temat wykorzystywania komputera w terapii*, w: W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań: Wydawnictwo eMPI2.
- Kacprzyk A. (2019), *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Pareja. Czasopismo Forum Młodych Pedagogów przy Komitecie Nauk Pedagogicznych PAN”, 2 (12).
- Kumor K. (2018), *Gry rehabilitacyjne – nowoczesne narzędzie w terapii*, <https://fizjoplaner.pl/gry-rehabilitacyjne-nowoczesne-narzedzie-w-terapii.html> (dostęp: 14.01.2022).
- Laszkowska J. (2000), *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 7.
- Muchacka B. (2014), *Zabawa w poznawczym rozwoju dziecka*, „Pedagogika Przed-szkolna i Wczesnoszkolna”, 1 (3).
- Poznaniak W. (2003), *Przemoc w grach elektronicznych*, w: M. Binczycka-Anholcer (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, Warszawa: Polskie Towarzystwo Higieny Psychiczej.
- Raczkowska J. (2000), *Znane i nowe problemy czasu wolnego*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 6.
- Robillard G., Bouchard S., Fournier T., Renaud P. (2003), *Anxiety and presence during VR immersion: A comparative study of the reactions of phobic and non-phobic participants in therapeutic virtual environments derived from computer games*, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/14583122/> (dostęp: 10.01.2022).
- Vosniadou S. (2001), *How children learn. Educational practices series*, nr 7, Geneva: International Bureau of Education.
- Zapała-Wiecheć A. (2011), *Dziecko w świecie multimedialnym*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce”, 1.

STRESZCZENIE

Tekst ma charakter praktyczny i podkreśla istotny wpływ gier na rozwój osobowości dziecka. Autorka, analizując wady i zalety gier, stara się wyjaśnić czytelnikowi, dlaczego w trakcie edukacji należy z nich korzystać. Ponadto dokonuje szczegółowej charakterystyki gier obecnych na rynku edukacyjnym, wskazując na te, które mają największy wpływ na rozwój ucznia. Udziela także rad, w jaki sposób dobierać gry, również komputerowe, aby przynosiły korzyści i nauka w oparciu o nie była przyjemna i efektywna.

SŁOWA KLUCZOWE: edukacja, gra, osobowość, rozwój, uczeń

SUMMARY

The text is practical and emphasizes the important role of the influence of games on the development of a child's personality. The author try to explain to the reader why games should be used during education, analysing their advantages and disadvantages. In addition, she makes a detailed description of the games available on the educational market, pointing to those that have the greatest impact on the student's development. She also gives advice on how to choose games, including computer games, so that they bring benefits and learning based on them is pleasant and effective.

KEYWORDS: education, game, personality, development, pupil

JUSTYNA SALA-SUSZYŃSKA – Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Pedagogika / Pedagogy

Przysłano do redakcji / Received: 5.09.2022

Daty recenzji / Revised: 3.04.2023; 6.07.2023

Data akceptacji do publikacji / Accepted: 31.10.2023