JOCURILE VIDEO – UN PRODUS AL DEZVOLTĂRII ȘTIINȚIFICE SAU UN RISC PENTRU ADOLESCENȚI

Mihaela OLEACU,
Facultatea de Psihologie, Științe ale Educției,
Sociologie și Asistență Socială

CZU: 159.922.8:004.738.5 *e-mail: mihaela1oleacu@gmail.com*

Jocurile video devin un subiect contemporan studiat pe larg de comunitatea științifică intrenațională. Acestea influențează în mod direct personalitatea adolescentului și fie îl fac mai empatic și mai atent, fie mai agresiv și mai singuratic. La nivel local vom observa că problema este puțin abordată de către cercetători. Astfel acest fapt subliniază necesitatea unei cercetări în direcția asta, pentru a constatat care sunt totuși efectele benefice și cele mai puțin benefice asupra comportamentului adolescenților.

Pentru a avea o imagine de ansamblu este necesar să înțelegem că există mai multe tipuri de jocuri video. În funcție de conținutul acestora avem jocuri de tipul: trăgător de la persoana I/III, acțiune/aventură, sport/șofat, strategie în timp real, jocuri fantastice de rol, jocuri muzicale și altele. Jocurile video din categoria trăgător de la persoana I sau a III-a, aventură/acțiune și strategie în timp real, sunt printre cele mai populare tipuri de jocuri și implică cele mai multe scene de violență[1].

Astfel, vom observa în cele ce urmează care este impactul acestora. Dacă analizăm literatura de specialitate vom afla că jocurile pot avea o listă întreagă de avantaje. În primul rând, jocurile video pot îmbunătăți nivelul de empatie. Asta arată o cercetare din Madison, unde adolescenții puteau comunica în joacă doar prin expresii faciale. După două săptămâni conexiunile din creier care răspundeau de empatie, erau mai puternice[2]. În al doilea rând, jocurile își pun amprenta în mod pozitiv asupra dezvoltării cognitive. Cercetătorii de la o universitate din China au studiat acest aspect pe câțiva tineri care jucau League of Legend. Cei care jucau de mai mult timp erau mai buni în a distribui resursele cognitive între țintelevizuale succesive[3]. În al treilea rând, jocurile influențează în mod pozitiv rezistența la stres.Acestea supun treptat jucătorul unor acțiuni de groază, ceea ce are un efect de sensibilizare. O echipă de cercetători din

Italia au efectuat o analiză a mai multor cercetări și au scos în evidență o lucrare care arată că antrenamentul cu un joc video îi ajută pe adolecenții cu trăsături anxioase să gestioneze răspunsurile emoționale și fiziologice la factorii de stres[4].

De asemenea, este necesar să analizăm și efectele mai puțin benefice ale jocurilor video. Acestea pot favoriza dezvoltarea unor mecanisme de coping nesănătoase.Un studiu efectuat de câțiva autori germani arată că utilizarea problematică a jocurilor video este asociată pozitiv cu autoînvinovățire, comportamente de negare, autodistrugere și consum de substanțe[5]. În mod periculos, jocurile video crează și dependență. Dependența este periculoasă pentru că poate genera performanță academică mai slabă, pierderea interesului către viața reală, sau chiar probleme de sănătate[6].Un alt efect nefavorabil este normalizarea agresivității ca și fenomen din viața reală.O cercetare efectuată în China pe 648 de adolescenți cu vârsta între 12 și 19 arată că gradul de expunere la jocurile video violente are legătură pozitivă semnificantă cu nivelul de agresivitate[7].

În concluzie, putem afirma că jocurile video pot fi o etapă utilă în dezvoltarea adolescenților, doar dacă sunt utilizate eficient. Acestea pot contribui la dezvoltarea emoțională și cognitivă, pot dezvolta empatia și mecanismul de atenție, dar și rezistența la stres. Atunci însă când utilizarea lor devine problematică în rândul adolescenților, ele pot cauza dependență, pot normaliza agresivitatea și pot favoriza către dezvoltarea unor mecanisme de coping nesănătoase.

Referințe:

1. JOCURI ONLINE: Principalele tipuri și caracteristici. mediacritica.md, 2019[citat 25 ianuarie 2022] Disponibil:https://bit.ly/3CE3KPu
2. KIELBURGER C., Opinion: Can video games build empathy?*we.org*., 2019[citat 25 ianuarie 2022]https://www.we.org/en-US/we-stories/opinion/craig-kielburger-using-video-games-as-empathy-machines
3. Playing video games benefit in cognitive development, study suggests, business-standart.com, 2020, [citat 25 ianuarie 2022], Disponibil: https://bit.ly/3KIS4OB

4. Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population, 2018, Frontiers Media S.A. [citat 25 ianuarie 2022] Disponibil: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02127
5. The association Between Video Gaming and Psychological Functioning, 2019, Frontiers Media S.A. [citat 25 ianuarie 2022] Disponibil:https://bit.ly/3MKlrl7
6. Video Game Addiction, psychguides, 2018, [citat 25 ianuarie 2022] Disponibil: https://bit.ly/3KxNVN8
7. The Relation of Violent Video Games to Adolescnet Aggresion: An Examination of Moderated Mediation Effect, 2019, Frontiers Media S.A. [citat 25 ianuarie 2022] Disponibil: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384

Recomandat:
Galina PRAVIȚCHI, dr. lector universitar