**Wpływ gier video na rozwój dziecka**

Jeśli ktoś jest rodzicem w erze informacji i technologii, istnieją ogromne szanse, że dziecko tej osoby gra w gry video. Gry elektroniczne to błyskawicznie rozwijający się rynek, którego wartość rynkowa wzrosła od 100 milionów dolarów w roku 1985 do aż 4 miliardów dolarów w roku 1990. Intrygujące pozostanie to, w jaki sposób omawiane branża zyskała tak solidne zaplecze. Przed latami osiemdziesiątymi istniały jedynie bardzo podstawowe komercyjne produkcje, gry na automaty i konsole do gier. Rok 1983 był kluczowym momentem dla historii całego sektora. Z jednej strony rok ten zapisał się do historii jako moment zapaści rynku gier video w USA i Kanadzie, jednakże z drugiej strony to właśnie w tym roku zadebiutowała na rynku konsola domowa Nintendo Entertainment System. Od tego wydarzenia obserwujemy stały trend wzrostowy w wartości rynku gier video, co przekłada się na coraz większe oddziaływanie tej branży na kulturę. W oficjalnym nazewnictwie, określenie “gra video“ odnosi się przede wszystkim do gier, których rozgrywka toczy się na ekranie telewizora, natomiast gry komputerowe to te rozgrywane na ekranie komputera, jednakże z uwagi na to, że obie kategorie rozwijały się niemal jednocześnie, a ich wpływ na psychikę gracza jest tożsamy, pozwolę sobie użyć tych terminów zamiennie.

Zalety i wady gier komputerowych od zawsze pozostawały tematem zagorzałych dyskusji. Warto na samym początku podkreślić fakt, że oddziaływanie tego medium na psychikę i zachowanie dziecka zależy od konkretnego typu gry, w której bierze udział gracz. Oczywistym faktem jest to, że inny wpływ na zachowanie dziecka mają gry logiczne, edukacyjne czy casualowe, inny natomiast gry akcji lub strzelaniny. Jednakże wyniki badań przeprowadzonych w 1998 dobitnie pokazują, że gry video epatujące przemocą są bardziej popularne zarówno u dziewcząt, jak i chłopców we wszystkich przedziałach wiekowych. Jedynie nieliczna grupa dziewcząt bardziej preferowała gry edukacyjne od pozostałych gatunków.

Do negatywnych aspektów gier video zalicza się przede wszystkim ekspozycję psychiki dziecka na przemoc. Badania wykazały, że osoby aktywnie grające w tego typu gry miały wyższy puls, częstsze zawroty głowy oraz przejawiały więcej agresywnych myśli od osób, które jedynie patrzyły na grę tego typu. Ponadto, przesycone przemocą gry video powodują, że dziecko spędza więcej czasu same w domu niż na zewnątrz z kolegami. Odbija się to na ich kompetencjach na płaszczyźnie interpersonalnej akademickiej. Kolejnym mankamentem wydłużonego kontaktu z grami komputerowymi wśród dzieci jest zwiększona tendencja do otyłości.

Aby uniknąć jednostronnego spojrzenia na zagadnienie, przyjrzyjmy się teraz zaletom płynącym z eksplorowania świata elektronicznej rozrywki przez dziecko. Badania wykazały, że granie w gry video może rozwijać funkcje kognitywne oraz zdolności społeczne. Gracz zatopiony w świecie gry musi zdać sobie sprawę, że stosowanie się do instrukcji i ich właściwe wykorzystanie. Podczas podejmowania nowych wyzwań w grze, gracz rozwija swoją umiejętność rozwiązywania problemów. Walorem tym odznaczają się przede wszystkim gry logiczne, strategiczne oraz pozycje z gatunku role-playing. Kolejnym atutem gier video jest ich zbawienny wpływ na kształtowanie motywacji. Poprzez umieszczenie gracza w świecie pełnym przeszkód i ukierunkowaniu go na określone cele gry video budują poczucie własnej wartości i uczą doceniać wagę uporu. Dzięki dostarczeniu natychmiastowej informacji zwrotnej przez interfejs gry, dziecko może odkryć w sobie nowe kompetencje i określone rodzaje inteligencji, których nie miałoby okazji poznać w innych sytuacjach. Warto także zaakcentować fakt, że współczesne gry sieciowe takie jak Farmville czy World of Warcraft, wymagają interakcji z przyjaciółmi w formie współdziałania w zespole lub bezpośredniej rywalizacji. Rzeczona właściwość implikuje rozwój kompetencji społecznych gracza.

Zagadnienia związane z grami video pozostają nadal kontrowersyjne. To, jaki wpływ wywierają one na dziecko, zależy także od rodzica, który powinien stosownie dawkować ilość czasu, jaką dziecko poświęca tej rozrywce oraz rodzaj gry, w której uczestniczy dana osoba.

Bibliografia:

Dai D., Fry A. : Effect on Video Games on Child Development, <https://my.vanderbilt.edu/developmentalpsychologyblog/2014/04/effect-of-video-games-on-child-development/>, dostęp 2 marca 2016

Kuipers E.-J. : Lokalizacja gier komputerowych. Czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych, “Homo Ludens”, 2010, 1(2), s. 78

Vitelli R. : Are There Benefits in Playing Video Games? , <https://www.psychologytoday.com/blog/media-spotlight/201402/are-there-benefits-in-playing-video-games>, dostęp 2 marca 2016