

ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν τους παίκτες βίαιους;

Γιατί ακούμε συνέχεια ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν τους ανθρώπους βίαιους;

Ένας από τους πιο συνηθισμένους μύθους για τα βιντεοπαιχνίδια είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν τους παίκτες βίαιους και επιθετικούς. Η έκθεση σε βίαια μέσα, γενικά, είναι ένας εύκολος αποδιοπομπαίος τράγος για τους ανθρώπους των μέσων ενημέρωσης, όταν διαπράττεται βία από εφήβους και νεαρούς ενήλικες. Το γεγονός ότι ένας δράστης έπαιζε βίαια βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζεται συχνά ως αιτία της δράσης τους στα μέσα ενημέρωσης λόγω του μύθου ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν τους ανθρώπους βίαιους, γεγονός που με τη σειρά του ενισχύει τον μύθο.

Η επιστήμη δεν έχει καταλήξει σε ασφαλές συμπέρασμα για ύπαρξη σχέσης μεταξύ του παιγνιδιού βίαιων παιχνιδιών και της διάπραξης βίας

Η λογική πίσω από τη σκέψη ότι παίζοντας βίαια βιντεοπαιχνίδια κάνει τους παίκτες βίαιους είναι ότι αν οι παίκτες περνούν χρόνο χτυπώντας και πυροβολώντας πράγματα στα παιχνίδια, αισθάνονται ότι ενθαρρύνονται να το κάνουν στην πραγματική ζωή. Πρώτον, αυτό θα αγνοούσε την καθαρτική επίδραση του πολιτισμού. Αλλά ίσως, το πιο σημαντικό, δεν υπάρχει καμία επιστημονική απόδειξη ότι τα (βίαια) βιντεοπαιχνίδια κάνουν τους παίκτες να διαπράττουν βία. Υπήρξε μια συζήτηση μέχρι τις αρχές της δεκαετία του 2000 ότι παίζοντας παιχνίδια μπορεί να αυξήσει την αδρεναλίνη κάποιου ή να προκαλέσει απογοήτευση (ειδικά όταν τα παιχνίδια είναι δύσκολα), γεγονός που μπορεί να κάνει τους παίκτες πιο παρορμητικούς στα λεπτά μετά το παιχνίδι. Τέτοια πειράματα σε εργαστήρια θεωρούνται πλέον δύσκολα να αναπαραχθούν στην πραγματική ζωή και ενδέχεται να πάσχουν από μια προκατάληψη επιβεβαίωσης (Jones et al., 2014).

Τούτου λεχθέντος, είναι σημαντικό να έχουμε κατά νου ότι οι μελέτες θα μπορούσαν ακόμα να αντικρούσουν η μία την άλλη. Ο ψυχολόγος Lalo υποστηρίζει ότι οι μελέτες τείνουν να είναι ασυνεπείς επειδή είναι δύσκολο να έχουμε τα σωστά δείγματα και τα σωστά παιχνίδια στις μελέτες. Στην ιδανική περίπτωση, για να μετρήσουμε την πραγματική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών, το καλύτερο θα ήταν μια παγκόσμια μελέτη για το ίδιο παιχνίδι που θα λάβουμε υπόψη όλους τους περιβαλλοντικούς παράγοντες του θέματος για τα προηγούμενα 10 χρόνια για να βεβαιωθούμε ότι θα ληφθούν υπόψη όλοι οι παράγοντες (Mourgues, 2019).

Γιατί οι άνθρωποι παίζουν βίαια παιχνίδια;

Για κάποιον που δεν παίζει κανένα είδος βιντεοπαιχνίδι ή οπουδήποτε παιχνίδι που απεικονίζουν κάποια μορφή βίας, μπορεί να είναι σοκαριστικό να βλέπεις νέους να διασκεδάζουν ενώ χτυπάνε τον χαρακτήρα του φίλου τους σε ένα παιχνίδι, να πυροβολούν ρεαλιστικούς χαρακτήρες ή να ενεργούν με ηθικά αμφισβητήσιμο τρόπο.

Πρώτον, δεν παίζουν όλοι οι παίκτες εξαιρετικά βίαια παιχνίδια και το τι είδους βία υπάρχει στα παιχνίδια μπορεί να γίνει αντιληπτή διαφορετικά από τον καθένα. Τεχνικά, το super Mario Bros κάνει τον παίκτη να συνθλίβει τους εχθρούς του πηδώντας πάνω τους ή ρίχνοντας σφαίρες φωτιάς σε αυτούς. Οι περισσότεροι παίκτες του The Sims διασκέδασαν βασανίζοντας τους χαρακτήρες τους μόνο και μόνο επειδή μπορούσαν. Ωστόσο, ο καθορισμός του τι είναι τα βίαια βιντεοπαιχνίδια μπορεί να μην είναι το πιο σημαντικό πράγμα.

Τα παραπάνω παραδείγματα μπορεί να μην εκληφθούν ως βίαια από τους παίκτες, επειδή στρέφονται εναντίον εικονικών avatars και μπορούν να χαλαρώσουν τους παίκτες, καθώς τους επιτρέπουν να δαπανήσουν επιπλέον ένταση ή ενέργεια σε ένα εικονικό περιβάλλον χωρίς δεσμεύσεις. Όσον αφορά τους παίκτες που απολαμβάνουν παιχνίδια, η βία δεν φαίνεται να είναι σημαντικός παράγοντας σε σύγκριση με τις προκλήσεις και την ελευθερία δράσης στα παιχνίδια (Przybylski et al., 2009).

Πώς μπορώ να διαχειριστώ τον θυμό και τον ενθουσιασμό των μαθητών όταν παίζω στην τάξη;

Το πιο πρακτικό ζήτημα για τους εκπαιδευτικούς θα ήταν η διαχείριση των συναισθημάτων των μαθητών όταν παίζουν στην τάξη. Ο ενθουσιασμός ή η απογοήτευση που μπορούν να αισθανθούν οι παίκτες μπορεί να κάνει τους μαθητές σας να ξεσπάσουν στην τάξη ή ο ένας στον άλλο. Ας ελέγξουμε μερικά παραδείγματα και να δούμε πώς μπορείτε να μετατρέψετε αυτές τις συμπεριφορές σε θετική ομαδική ενέργεια:



Πηγή: Διανυσματική δημιουργία ανθρώπων από freepik - www.freepik.com

Τι μπορώ να κάνω αν οι μαθητές μου αρχίσουν να φωνάζουν ή να προσβάλλουν ο ένας τον άλλον;

Καθήστε τους/τις μαθητές/τριες σας κάτω και ζητήστε τους να σας πουν τι συνέβη. Στη συνέχεια, ρωτήστε τους αν έχουν αισθανθεί ποτέ το ίδιο (όπως στο παιχνίδι) και πώς κατάφεραν να ξεπεράσουν την απογοήτευσή τους. Λάβετε υπόψη ότι ορισμένα παιχνίδια μπορεί να έχουν σχεδιαστικά ελαττώματα και μπορεί να είναι απογοητευτικά κατά καιρούς.

Τι θα κάνω αν θυμώσουν οι μαθητές/τριές μου επειδή έχασαν ένα παιχνίδι; Τι

μπορώ να κάνω αν κάποιοι/ες μαθητές/τριες δεν καταφέρουν να παίξουν ή να κερδίσουν ένα παιχνίδι;

Αφήστε τον/την μαθητή/τρια να ηρεμήσει και, στη συνέχεια, ρωτήστε τους/τις μαθητές/τριες που είναι πιο συνηθισμένοι στο παιχνίδι να τους/τις διδάξουν πώς να παίξουν όσο το δυνατόν πιο ήρεμα. Ενημερώστε τους για τη σημασία της δοκιμής και του σφάλματος στη διαδικασία μάθησης, όπως ισχύει και για τα βιντεοπαιχνίδια. Να είστε σαφείς ότι δεν αναγκάζετε τον/την μαθητή/τρια να απολαύσει το παιχνίδι, αλλά να σκεφτεί κριτικά για την εμπειρία παιχνιδιού του/της.

Αναφορές

Draper, K. (2019, August 5th) 'Video Games Aren't Why Shootings Happen. Politicians Still Blame Them.', The New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2019/08/05/sports/trump-violent-video-games-studies.html>

Electronic Arts (2000) The Sims [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Ferguson, C. et al. (2017, June 12th) 'News Media, Public Education and Public Policy Committee', The Amplifier Magazine. Available at: <https://div46amplifier.com/2017/06/12/news-media-public-education-and-public-policy-committee/>

Hern, A. (2020, July 22nd) 'Playing video games doesn't lead to violent behaviour, study shows', The Guardian. Available at: <https://www.theguardian.com/games/2020/jul/22/playing-video-games-doesnt-lead-to-violent-behaviour-study-shows>

Jones, Christian & Scholes, Laura & Johnson, Daniel & Katsikitis, Mary & Colder Carras, Michelle. (2014). "Videogames: Dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad". 52-61. 10.14236/ewic/hci2014.6. Available at: https://www.researchgate.net/publication/301442700_Videogames_Dispelling_myths_and_tabloid_headlines_that_videogames_are_bad

Mourgues, E. (2019 November 11th) 'Les jeux vidéo rendent-ils violent', France Culture. Available at: <https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent>

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). 'The motivating role of violence in video games'. Personality and Social Psychology Bulletin, 35(2), 243–259.

RTBF (2019, November 8th) 'Les preuves pour affirmer que les jeux vidéos incitent à la violence ne sont pas suffisantes, clame une étude',

RTBF.be. Available at: https://www.rtf.be/tendance/bien-etre/psycho/detail_les-preuves-pour-affirmer-que-les-jeux-videos-incitent-a-la-violence-ne-sont-pas-suffisantes-clame-une-etude?id=10360768

Το έργο #Gaming4skills χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>

