

## FIȘĂ INFORMATIVĂ

### Jocurile video îi fac pe jucători violenți?

#### De ce continuăm să auzim că jocurile video îi fac pe oameni violenți?

Unul dintre cele mai comune mituri despre jocurile video este că îi fac pe jucători violenți și agresivi. Expunerea la mijloace media violente, în general, este un țap ispășitor ușor de învinovățit atunci când violența este comisă de adolescenți și tineri. Faptul că un individ a jucat jocuri video violente este adesea prezentat ca o cauză a acțiunii lor în mass-media din cauza mitului conform căruia ele îi fac pe oameni violenți, ceea ce la rândul său întărește mitul.

#### Știința nu a stabilit o legătură între jocurile video și comiterea violenței

Logica din spatele gândirii că jocurile video violente îi fac pe utilizatori agresivi este că, dacă acestia își petrec timpul lovind și tragând lucruri în jocuri, se simt încurajați să o facă și în viața reală. În primul rând, acest lucru ar fi ignorarea efectului cathartic al culturii. Dar poate, mai important, nu există dovezi științifice că jocurile video (violente) îi determină pe jucători să comită violență. Până la începutul anilor 2000 a existat o dezbatere despre faptul că acestea pot crește adrenalina sau pot provoca frustrări (mai ales atunci când jocurile sunt dificile), ceea ce poate face utilizatorii mai impulsivi în minutele de după joc. Astfel de experimente în laboratoare sunt acum considerate a fi greu de replicat în viața reală și ar putea suferi de o prejudecată de confirmare (Jones et al., 2014).

Acestea fiind spuse, este important să rețineți că studiile ar putea încă să se contrazică reciproc. Psihologul Lalo susține că studiile tind să fie inconsistente, deoarece este dificil să ai probele potrivite și jocurile potrivite în ele. În mod ideal,

pentru a măsura adevăratul efect al jocurilor video, cel mai bun ar fi un studiu la nivel mondial asupra aceluiași joc care să ia în considerare toți factorii de mediu ai subiectului din ultimii 10 ani pentru a se asigura că toți factorii vor fi luați în considerare (Mourgues, 2019).

## De ce oamenii joacă jocuri violente?

Pentru cineva care nu joacă nicio formă de jocuri video sau jocuri care descriu o formă de violență, poate fi șocant să vezi tinerii care se distrează în timp ce lovesc personajul prietenului lor într-un joc, împușcă personaje realiste sau acționează într-un mod îndoielnic din punct de vedere moral.

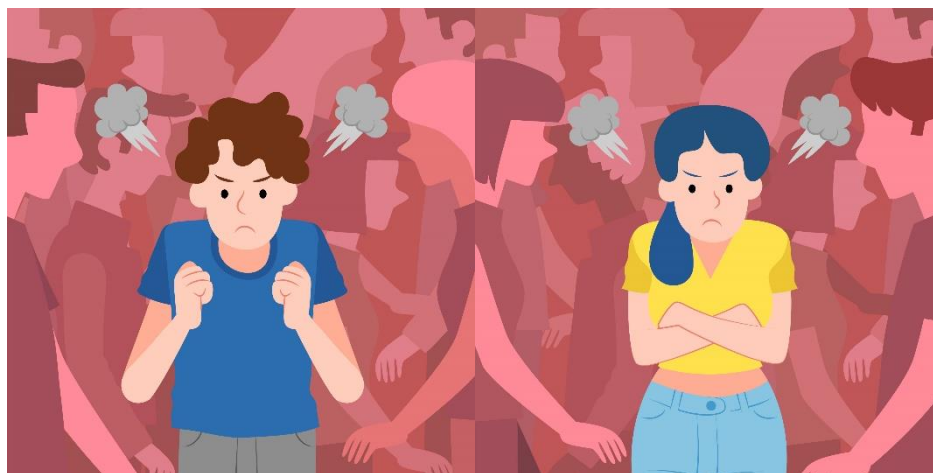
În primul rând, nu toți joacă jocuri extrem de violente și ceea ce este violență în jocuri poate fi perceput diferit. Din punct de vedere tehnic, Super Mario Bros îl face pe jucător să-și zdrobească dușmanii sărind pe cei auziți sau aruncând mingi de foc asupra lor. Majoritatea jucătorilor de The Sims s-au distrat torturându-și personajele doar pentru că au putut. Cu toate acestea, definirea a ceea ce sunt jocurile video violente s-ar putea să nu fie cel mai important lucru.

Exemplele de mai sus s-ar putea să nu fie percepute ca violente de către jucători, deoarece sunt direcționați împotriva avatarurilor virtuale și îi pot relaxa, deoarece le permit să consume mai multă tensiune sau energie într-un mediu virtual fără niciun fel de obligații atașate. În ceea ce îi privește pe cei care se bucură de jocuri, violența nu pare să fie un factor semnificativ în comparație cu provocările și libertatea de acțiune din ele (Przybylski et al., 2009).

## Cum pot gestiona furia și emoția elevilor atunci când se joacă în clasă?

Cea mai practică problemă pentru educatori ar fi gestionarea emoțiilor elevilor atunci când se joacă în clasă. Entuziasmul sau frustrarea pe care o pot simți ar putea face ca elevii dvs. să izbucnescă în sala de clasă sau unul la celălalt. Să verificăm câteva

exemple și să vedem cum puteți transforma aceste comportamente în energie pozitivă de grup:



Source: People vector created by freepik - [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

### **Ce fac dacă elevii mei încep să strige sau să se insulte reciproc?**

Așezați elevii și rugați-i să vă spună ce s-a întâmplat. Apoi, întrebați clasa dacă au simțit vreodată același lucru în legătură cu jocul și cum au reușit să-și depășească frustrarea. Rețineți că unele jocuri pot avea defecte de design și uneori pot fi frustrante.

### **Ce fac dacă elevii mei se enervează pentru că au pierdut un joc? Ce pot face dacă unii nu reușesc să joace sau să câștige?**

Permiteți elevilor să se calmeze, apoi rugați-i pe aceia care sunt mai obișnuiți cu jocul să-i învețe cum să fie cât mai calmi. Spuneți-le despre importanța încercării și erorilor în procesul de învățare, și cum se aplică și jocurilor video. Fii clar, să nu forțezi elevii să se bucure de joc, ci să gândească critic despre experiența lor.

## REFERINȚE

Draper, K. (2019, August 5<sup>th</sup>) '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 12<sup>th</sup>) '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 22<sup>nd</sup>) '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](https://www.researchgate.net/publication/301442700_Videogames_Dispelling_myths_and_tabloid_headlines_that_videogames_are_bad)

Mourgues, E. (2019 November 11<sup>th</sup>) '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 8<sup>th</sup>) '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](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)

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu suportul Comisiei Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills