

FIȘĂ INFORMATIVĂ

Cum poate contribui jocul video la dezvoltarea abilităților de comunicare și empatie?

Cea mai obișnuită imagine a unui jucător este aceea a unui adolescent singuratic care petrece ore întregi singur pe consola sau pe computerul său pentru a evada într-o lume virtuală. Acest lucru provine, în general, din lipsa de experiență sau perspectivă asupra jocurilor video.

Restricțiile legate de COVID-19 și alte măsuri oferă un exemplu recent ce arată modul în care oamenii de toate vârstele pot utiliza jocuri video pentru a se conecta cu ceilalți. Tinerii și adulții folosesc jocuri sau versiuni virtuale ale celor de societate, pentru a continua să socializeze cu prietenii lor (Tassi, 2021).

Printre cele mai interesante cazuri de utilizare în educație este modul în care MinecraftEdu a permis claselor să finalizeze activități de grup, în special în rândul elevilor mai tineri și modul în care au recreat un sentiment de comunitate în unele cazuri, recreându-și campusul (Anderson, 2020; Favis, 2020; Webster, 2020). Practic orice joc de colaborare ar putea permite profesorilor să desfășoare proiecte de grup și activități cu elevii.



Sursa: Technology vector created by pikisuperstar - www.freepik.com

Dar în ce moduri jocurile video pot permite oamenilor să se conecteze, să își dezvolte abilitățile de comunicare și empatia?

În primul rând, oamenii comunică adesea atunci când joacă. În 2017 în Europa, 36% și 31% dintre jucători au folosit rețelele sociale și serviciile de chat online pe consolele lor (ISFE, 2018). Acest lucru nu ține cont de jocurile multiplayer cu alte persoane din aceeași cameră, de exemplu, iar aceste cifre ar fi crescut în 2020 fără îndoială.

Jocurile multiplayer online necesită organizarea și coordonarea acțiunilor cu echipele pentru a îndeplini provocări. Trebuie luate în considerare abilitățile tuturor, dar și ale personajelor lor virtuale. Cei mai experimentați pot lua, de asemenea, noii veniți sub aripa lor și le pot explica cum să joace mai bine. În caz de victorie sau înfrângere, este întotdeauna mai bine ca echipele să descrie și să-și analizeze performanța pentru a se îmbunătăți.

Empatia poate fi dezvoltată comunicând cu ceilalți într-o anumită măsură, dar și luând rolul unui personaj. Unele jocuri sunt chiar concepute pentru a-l face pe jucător să înțeleagă sănătatea mintală sau alte probleme personale.

REFERINȚE

Anderson, P. (2020, March 31st) 'Campus is closed, so college students are rebuilding their schools in Minecraft', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/2020/3/31/21200972/college-students-graduation-minecraft-coronavirus-school-closures>

BBC (2020). "Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost" [Online]. Available at: <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

ISFE (2018) Video Gamers In Europe 2018. Interactive Software Federation of Europe. Available at: https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/isfe_final_combined.pdf

Favis, E. (2020, April 15th) 'With coronavirus closing schools, here's how video games are helping teachers', The Washington post. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/15/teachers-video-games-coronavirus-education-remote-learning/>

Tassi, P. (2021, January 17th) 'Video Games Are Not A Pandemic Scourge, They're Keeping Both Children And Adults Sane', Forbes. Available at: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/01/17/video-games-are-not-a-pandemic-scourge-theyre-keeping-both-children-and-adults-sane/>

Webster, Ad. (2020, August 21st) 'Minecraft Education is perfectly suited for this surreal back-to-school moment', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/21377192/minecraft-education-edition-back-to-school-pandemic>

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