



Sursă foto: [earnest.com](https://www.earnest.com)

## CUM AJUTĂ JOCURILE VIDEO OAMENII SĂ SE CONECTEZE

Copiii trebuie să vorbească între ei, să poarte conversații și să iasă în lume. Pentru părinții bine intenționați, jocurile video arată adesea ca o pierdere de timp; o risipă de copilărie. Jocurile cu care au crescut nu aveau controlere, tastaturi, ecrane sau căști. În acest caz, setul cu cască este cheia. Deși jucătorii sunt izolați fizic, își petrec timpul cu prietenii în același mod în care fac oamenii când vorbesc între ei la telefon. 77% dintre copii joacă jocuri video online cu prietenii cel puțin o dată pe lună.

### Despre ce vorbesc jucătorii?

Un studiu realizat în 2006 a arătat că mesajele socio-emoționale sunt cele care i-au ajutat pe jucători să se conecteze unul cu altul, cum ar fi „Mulțumesc pentru ajutor”, „Da, sunt de acord cu tine” și „Wow, a fost amuzant”. Mesajele orientate spre sarcini sunt axate pe jocul în sine, cum ar fi „Cum deschideți această ușă?” sau „Exersează doar puțin”. În plus, aceste mesaje bazate pe emoții au avut de peste 2,6 ori mai multe șanse de a fi pozitive decât negative.

Aceasta înseamnă că, spre deosebire de temerile părinților, marea majoritate a mesajelor pe care le transmit oamenii în timp ce joacă jocuri video sunt folosite pentru a interacționa cu ceilalți într-un mod pozitiv.

## Jocurile Video ca locuri sigure

Există, de asemenea, dovezi care sugerează că jocurile video pot fi un loc sigur pentru a experimenta interacțiuni sociale pentru persoanele vulnerabile.

Acestea includ:

- persoanele cu tulburări din spectrul autismului
- persoanele cu stiluri de atașament nesigure (cei ale căror relații nesigure la începutul vieții au dus la un sentiment de neîncredere în majoritatea celorlalte relații)
- persoane timide
- persoane cu simptome depresive și persoane cu anxietate socială

Conversații de succes necesită o mare varietate de abilități, cum ar fi citirea limbajului corpului, înțelegerea tonului vocii și menținerea contactului vizual. Jocurile video online le pot permite jucătorilor să vorbească cu alții și să-și facă prieteni la nivelul lor actual, chiar și atunci când nu sunt capabili din punct de vedere emoțional sau fizic să-și părăsească casele. Acest lucru poate ajuta la construirea abilităților și a încrederii necesare pentru a o încerca în persoană.

De fapt, cercetările au arătat că mulți oameni care se întâlnesc în timp ce joacă jocuri online ajung să petreacă timp cu acești oameni. Acesta este un motiv de sărbătoare pentru părinții tinerilor care altfel sunt izolați social.

## Concluzie

Copiii și tinerii petrec din ce în ce mai mult timp jucând jocuri video online cu prietenii lor. Pentru majoritatea, aceasta este o experiență pozitivă, care le permite să comunice cu ceilalți la distanță. Acest lucru este valabil mai ales pentru persoanele cu dificultăți în a petrece timp cu alții în persoană, cum ar fi cei cu tulburare depresivă majoră, tulburare de spectru autist și tulburare de anxietate socială.

## Referințe

Finke, E., Hickerson, B., & McLaughlin, E. (2015). Parental intention to support video game play by children with autism spectrum disorder: An application of the theory of planned behavior.

[https://www.researchgate.net/publication/272080436\\_Parental\\_Intention\\_to\\_Support\\_Video\\_Game\\_Play\\_by\\_Children\\_With\\_Autism\\_Spectrum\\_Disorder\\_An\\_Application\\_of\\_the\\_Theory\\_of\\_Planned\\_Behavior](https://www.researchgate.net/publication/272080436_Parental_Intention_to_Support_Video_Game_Play_by_Children_With_Autism_Spectrum_Disorder_An_Application_of_the_Theory_of_Planned_Behavior)

Kowert, R. & Kaye, L.K. (2018). Video games are not socially isolating.

[https://www.researchgate.net/publication/327145306\\_Video\\_Games\\_Are\\_Not\\_Socially\\_Isolating](https://www.researchgate.net/publication/327145306_Video_Games_Are_Not_Socially_Isolating)

Andrew F. LCSW, (2019) Video Games Are Social Spaces

<https://www.psychologytoday.com/ie/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Andrew F., (2019) Video Games Are Social Spaces: How Video Games Help People

Connect <https://www.icfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect>

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu suportul Uniunii Europene. Conținutul și materialele sale reflectă doar perspectiva autorilor, iar Comisia nu poate fi responsabilă pentru orice tip de utilizare a informațiilor.

Codul Proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills