

Funkcje gier komputerowych w życiu adolescentów w fazie pokwitania właściwego

30 października 2024

Gry komputerowe odgrywają złożoną rolę w życiu adolescentów, szczególnie w fazie pokwitania właściwego, która przypada na wiek około 14-16 lat. Jest to okres intensywnych zmian biologicznych, emocjonalnych i społecznych, w którym młodzi ludzie szukają sposobów na zrozumienie siebie, swojej tożsamości oraz nawiązywanie relacji z innymi. Gry komputerowe stają się jednym z ważnych elementów tego procesu, oferując różnorodne funkcje, które wpływają na rozwój psychiczny, emocjonalny i społeczny młodzieży.

Ucieczka od rzeczywistości i radzenie sobie ze stresem

Jedną z najważniejszych funkcji gier komputerowych w życiu adolescentów jest możliwość ucieczki od codziennych problemów i stresu związanego z dorastaniem. Młodzież często doświadcza presji w szkole, problemów w relacjach rówieśniczych czy wyzwań związanych z akceptacją własnego ciała i tożsamości. Gry komputerowe oferują wirtualne światy, w których młodzi ludzie mogą na chwilę zapomnieć o rzeczywistości, angażując się w emocjonujące przygody, rozwiązywanie zadań czy współpracę z innymi graczami.

Przykład: Janek, 15-latek, który często zmaga się z problemami w szkole, znajduje ukojenie w grach komputerowych. Codzienna sesja gry w strategię pozwala mu na chwilę oderwać się od szkolnych obowiązków i poczuć kontrolę nad wirtualnym światem, co redukuje jego poziom stresu.

Budowanie tożsamości i rozwój kompetencji społecznych

Adolescencja to czas poszukiwania i kształtowania własnej

tożsamości. Gry komputerowe umożliwiają młodzieży eksplorację różnych ról, co pomaga w rozwoju ich poczucia "ja". Dzięki grom wieloosobowym, w których gracze przyjmują różne role, takie jak przywódcy, stratedzy czy negocjatorzy, adolescent może eksperymentować z różnymi aspektami swojej osobowości i sprawdzać, które z nich najlepiej do niego pasują.

W grach multiplayer, takich jak gry MMO (Massively Multiplayer Online), młodzież ma również okazję rozwijać swoje kompetencje społeczne. Interakcje z innymi graczami wymagają komunikacji, współpracy i umiejętności rozwiązywania konfliktów, co wpływa na rozwój umiejętności interpersonalnych.

Przykład: Ola, 16-latka, która niepewnie czuje się w interakcjach rówieśniczych w szkole, w grach MMORPG odgrywa rolę liderki zespołu graczy. Ta pozycja pozwala jej na rozwijanie umiejętności przywódczych, których dotychczas nie miała okazji wypróbować w rzeczywistym świecie.

Rozwój umiejętności poznawczych i refleksyjnych

Gry komputerowe, szczególnie te wymagające planowania, myślenia strategicznego i szybkiej reakcji, mogą wpływać na rozwój zdolności poznawczych adolescentów. Współczesne gry często zawierają złożone fabuły, wymagają od graczy rozwiązywania problemów, a także podejmowania decyzji w krótkim czasie. W efekcie młodzi ludzie rozwijają umiejętności refleksyjne, uczą się analizować sytuacje i przewidywać konsekwencje swoich działań.

Przykład: Kacper, 14-letni miłośnik gier strategicznych, dzięki graniu w gry tego typu rozwija swoje umiejętności logicznego myślenia i planowania. Musi przewidywać ruchy przeciwników i dostosowywać swoje działania, co rozwija jego zdolności analityczne.

Wzmacnianie relacji rówieśniczych

W fazie pokwitania relacje z rówieśnikami stają się niezwykle

ważne, a gry komputerowe pełnią istotną rolę w budowaniu więzi między młodzieżą. Gry multiplayer umożliwiają adolescentom wspólne przeżywanie przygód, rywalizowanie w zespole czy wspólne planowanie strategii. Wspólne granie staje się przestrzenią, w której młodzi ludzie mogą wzmacniać więzi przyjacielskie, rozwijać umiejętności współpracy oraz dzielić się swoimi sukcesami.

Przykład: Grupa przyjaciół, którzy regularnie spotykają się po szkole, by wspólnie grać w gry online, zauważyła, że ich relacje stały się silniejsze. Dzięki graniu razem uczą się lepszej komunikacji i współpracy, co przekłada się na ich codzienne interakcje.

Uczenie się zasad i norm społecznych

Gry komputerowe, zwłaszcza te, które mają elementy społecznościowe, mogą pomagać w nauce zasad i norm społecznych. W grach multiplayer młodzież często musi przestrzegać określonych zasad, takich jak etyka w grze, współpraca w grupie czy szanowanie przeciwników. Gry, w których gracze muszą podejmować decyzje moralne, mogą także kształtować ich rozumienie dobra i zła, a także wpływać na rozwój ich wartości etycznych.

Przykład: Bartek, 15-latek, który spędza czas na grze w tzw. symulatory życia, uczy się, jakie decyzje przynoszą pozytywne rezultaty, a jakie prowadzą do negatywnych konsekwencji. Tego typu gry wpływają na jego rozumienie konsekwencji moralnych działań w świecie rzeczywistym.

Potencjalne zagrożenia wynikające z nadmiernego grania

Mimo wielu pozytywnych funkcji gier komputerowych w życiu adolescentów, istnieją również pewne zagrożenia. Nadmierne zaangażowanie w gry może prowadzić do izolacji społecznej, zaniedbywania obowiązków szkolnych czy problemów zdrowotnych, takich jak brak aktywności fizycznej. Ważne jest, aby młodzież była świadoma tych zagrożeń i aby rodzice oraz nauczyciele

wspierali młodych ludzi w zachowaniu umiaru w korzystaniu z gier komputerowych.

Przykład: Tomek, który spędza wiele godzin dziennie na graniu w gry komputerowe, zaczął mieć problemy w szkole i trudności w utrzymaniu relacji z rówieśnikami. Jego rodzice zwrócili się o pomoc do pedagoga, aby znaleźć sposoby na zrównoważenie jego czasu spędzanego na grach i innych aktywnościach.

Wnioski

Gry komputerowe pełnią ważną rolę w życiu adolescentów w fazie pokwitania właściwego, wpływając na ich rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny. Mogą stanowić wsparcie w radzeniu sobie ze stresem, pomagać w budowaniu tożsamości, rozwijaniu umiejętności społecznych i wzmacnianiu relacji z rówieśnikami. Jednocześnie, ze względu na potencjalne zagrożenia wynikające z nadmiernego grania, kluczowe jest, aby młodzież była wspierana w zrównoważonym korzystaniu z nowych technologii. Właściwie zarządzane, gry komputerowe mogą stanowić wartościowe narzędzie wspomagające socjalizację oraz rozwój młodych ludzi w okresie intensywnych zmian.

Jeśli potrzebujesz pomocy w pisaniu nowej pracy z pedagogiki, to polecamy serwis [pisanie prac z pedagogiki](#) - fachowa pomoc w pisaniu prac.