



KOMJUTERSKE IGRICE KAO GLOBALNI PROBLEM U VASPITANJU DECE

Goran Bilandžija¹

Rezime: *Koliko puta ste došli kući s posla i našli neko od svoje dece ili čak svu decu u zlokobnoj svađi oko kompjuterske igrice koja je bila predmet radosti za jedne, a suza za druge? Koliko puta Vam je došlo da kućni PC sa sve dopunskom opremom u vidu džojstika, volana, papučica i sl. u napadu besa smestite direktno u prvi kontejner za đubre? Kada je završeno vreme u kome su trenažeri u auto školi sa softverom za vožnju po gradu, bili jedina " igrica" koja je spašavala živote i materijalna dobra, pre nego bi ušli u pravi automobil i počeli da koristimo vozačke veštine? Gde je tanka linija u kojoj su roditelji izgubili bitku za vaspitanje svoje dece u odnosu na CD klubove, igraonice... Postoji li mogućnost kompromisa između "krvi do kolena" i igrice koje poštešuju razmišljanje i rasuđivanje?*

Ključne reči: *igrice, kompjuter, zadovoljstvo, vaspitanje*

COMPUTER GAMES AS A GLOBAL PROBLEM IN THE UPBRINGING OF CHILDREN

Summary: *How many times have you come home from work and found one of your children or even all your children in a bitter quarrel over a computer game which has been an object of joy for one and reason for tears for others? How many times have you had a wish to put your PC with all its additional equipment (joysticks, steering wheels, footboards, etc.) in the nearest garbage container? When did the training machines in driving schools with a software for driving around the city cease to be the only <game> which saved lives and property, before we actually got into the cars and started using our driving knowledge? Where is that thin line where parents lost their battle for the upbringing of their children against the CD clubs, game houses... Is there a possibility of compromise between <blood shed> and games which improve thinking and senses?*

Key words: *game, computer, pleasure, upbringing*

1. UVOD

Mnoge psihološke studije ukazuju na mogućnost da kompjuterske igrice, zbog svog "krvavog" sadržaja, podstiču mališane na nasilje i druge oblike problematičnog ponašanja.

¹Goran Bilandžija, profesor TO, OŠ "Gornja Varoš", Zemun, E-mail: bilandzija@gmail.com

Ali, izgleda da postoji još jedan razlog da roditelji ograniče vreme koje će dete provoditi u ovakvoj vrsti igre. Erik Šlajfer i Rebeka Kertis, stručnjaci s njujorškog Adelfi univerziteta, otkrili su da dugotrajna upotreba kompjuterskih igrica može dečake da učini nestrpljivim i vrlo podložnim frustraciji. Pilot istraživanje ovih psihologa, u kome su učestvovali dečaci stari od 11 do 14 godina, pokazalo je da od rešavanja teških zagonetki mnogo brže odustaju oni koji imaju više iskustva sa kompjuterskim igricama.

Šlajfer smatra da osećaj kontrole i instant nagrada koju pružaju takve igrice čine igrača impulsivnijim. Ali on dodaje da su mu za donošenje konačnih zaključaka neophodna podrobnija ispitivanja. Jer, kako kaže ovaj istraživač, moguće je i to da se, baš zbog osećaja kontrole, kompjuterskim igricama više okreću impulsivnija deca, ona koja lakše bivaju frustrirana kada im nešto ne ide od ruke.

2. KOMJUTERSKE IGRICE - GLOBALNI PROBLEM U VASPITANJU DECE

Uspeh u igri (sl.1) pozitivno deluje na samopouzdanje, a neke igre mogu da obogate vaš društveni život.



Slika 1: Igrice pružaju osećaj sreće

Igranje kompjuterskih igara nije samo puka zabava, već pruža osećaj sreće i slobode, pa čak i povezanosti s drugim igračima, zaključili su američki naučnici. Oni su sproveli studiju na 1.000 igrača pokušavajući da ustanove šta ih motiviše na igranje. *Otkrili su da:*

1. Refleksi se ubrzavaju igranjem igara. U proseku, brži su za 100 milisekundi, što može da bude od važnosti vozačima za izbegavanje nesreća.
2. Snalaženje u stvarnom prostoru poboljšava se igranjem trodimenzionalnih igara koje zahtevaju kretanje kroz različite lavirinte, hodnike i druge komplikovane prostore.
3. Igre koje zahtevaju rešavanje različitih problema i „mućkanje glavom“ podstiču jačanje mentalnih sposobnosti.

Igrači anketirani pre i posle igranja rekli su da se najbolje osećaju kad im igre pružaju

pozitivna iskustva i izazove koji su povezani s njihovim znanjem u stvarnom svetu.

Psihološka privlačnost igara leži u njihovoj sposobnosti da pobude osećaje autonomije, sposobnosti i povezanosti - kaže voditelj studije Ričard Rajan.

Igre, barem kratkoročno, mogu da poboljšaju celokupno psihološko stanje osobe. One takođe, posebno masovne onlajn igre (MMO), podstiču društvenost i usvajanje novih pogleda na svet, pokazalo je istraživanje.

Takve igre ne izoluju ljude, već imaju funkciju virtuelnih kafića u kojima se srećemo s prijateljima i koji proširuju našu društvenu interakciju izvan granica kuće i kancelarije. Za popularnost MMO igara odgovoran je nedostatak mesta za druženje u stvarnom svetu, kažu naučnici.

Naravno, ne ispunjava svaka igra te potrebe. Samo 20 minuta igranja nasilnih igara otupljuje ljudski osećaj prema doživljaju stvarnog nasilja, pokazala je studija Univerziteta u Ajovi.



Slika 2: Igricom do novih pravih vojnika

Američka vojska ponovo kreće u akciju. Ovoga puta nije reč o iračkoj pustinji, nego o osvajanju tržišta video igara. U novoj verziji igrice "American Army"(sl.2), glavni likovi igre će biti lica osam stvarnih vojnika koji su domovini služili u Iraku i Avganistanu. U američkoj vojsci su saopštili da je reklamna kampanja pod sloganom "Pomeri se Dži Aj Džo" namenjena tinejdžerima. "Hteli smo da oživimo figure stavljajući na njih lica pravih vojnika od krvi i mesa koji klincima mogu da budu uzori. Teško da nekome uzor može da bude ogromna zelena mašina. Zato je ovo prava prilika da klinci upoznaju vojnike koji su se istakli u neverovatnim podvizima", izjavio je pukovnik Kejsi Vardinski direktor ovog projekta pri američkoj vojsci.Međutim, najmoćnija vojska sveta ne zaustavlja se samo na spomenutoj igrici koja je deo velikog projekta "Pravi junaci američke vojske". Novčanici roditelja će biti prazniji za najmanje deset dolara, s obzirom na to da će se u prodavnicama do Božića pojaviti lutkice s likovima pravih vojnika, po komadu.Opsežni program i kampanja su posledica činjenice da je interesovanje potencijalnih regruta za ulazak u američku vojsku prošle godine opalo, prvi put posle 1999. godine. Prevedeno na jezik brojeva to izgleda ovako: prošlog meseca se za aktivno služenje u vojsci prijavilo 72.997

vojnika što je za 3.000 ljudi manje od planiranog broja za ovu godinu. Ni u Nacionalnoj gardi stvari ne stoje mnogo bolje: nedostaje 200 ljudi da bi se popunio broj od 63.240. Nije ružičasto ni u rezervnom sastavu. Nedostaje 2.000 ljudi, a planirano je da ih bude 33.124. Koliko će ova kampanja imati uspeha videćemo. Ali, američka vojska samo na ulaganje u besplatnu PC igricu troši 2,5 miliona dolara, jer igrači mogu preko weba da vode trodimenzionalne bitke, pucaju 3D mecima, a ima još pogodnosti. Od 2002. do sada je distribuirano 27 miliona primeraka igre koja se finansira novcem poreskih obveznika. Na webu ima čak 7,5 miliona registrovanih korisnika. Igra se može dovući sa gejmerskih Web sajtova.

Čast da vojnicima u igri podare svoje "pravo" lice imali su vojnici odlikovani za posebne zasluge. U najnovijoj verziji "America's Army: Special Forces" između ostalih pojavljuje se i narednik dvadeset šestogodišnji Toni Rimen koji je odlikovan Srebrnom zvezdom jer je izvukao iz vatre konvoj američkih ranjenika u okršaju kod Bagdada u decembru pre tri godine. O tome da je podario lice nekom trodimenzionalnom vojniku kaže: " Osećaj je prosto neverovatan. Prava je čast da ostaneš besmrtan." Zvaničnici američke vojske ističu kako je misija igrice pre svega edukativna, jer u virtuelnom vojnom odseku igrači mogu da pitaju vojnike sve što su hteli da znaju o životu i iskustvu u vojsci, a nisu imali koga da pitaju.

3. ZAKLJUČAK

Prvi deo

Pitanja na koja su odgovarali korisnici jednog foruma gde govore o iskustvima i njihovom ličnom stavu po pitanju uticaja kompjuterskih igrica. Evo pitanja: /izvor: krstarica.com/

Koliko sati dnevno igrate igrice?

Koje vrste igrica najčešće igrate(strategije,sportske igre,FPS...)

Koja vam je omiljena igrica?

Šta mislite koje su korisne a koje negativne strane igrica?

Zašto igrate igrice-koji su razlozi da igrate igrice?

Da li ste iz neke igrice naučili nešto korisno(što vam je poslužilo u životu)?

Šta vam se u igricama bilo koje vrste dopada?

Da li ste nekada u stvarnom životu oponašali neki lik iz igrice(koji)?

Da li vam neki lik iz igrice predstavlja uzor? Zašto?

Da li ste kod sebe ili kod nekog drugog primetili neke od negativnih oblika ponašanja a da su uzrokovani preteranim igranjem igrica?

Ako ste roditelj, prijatelj, poznanik deteta koje kraće ili duže vreme igra igrice, navedite neke od negativnih pojava koje ono ispoljava u toku igranja igrica ili u svakodnevnom životu?

Da li ste upoznati koje igrice igra vaše dete?

Da li vas zanima koje su to igrice ili vam to nije važno?

Generalno - da li mislite da li igrice uticu pozitivno, negativno ili uopšte ne utiču na psihi i ponašanje deteta?

Drugi deo

Kao što se može zaključiti kompjuterske igrice se igraju i po nekoliko sati dnevno. Nekima, vreme koje će provesti za kompjuterom igrajući igrice zavisi od obaveza koje imaju, dok je kod nekih očigledno postala obaveza da igraju igrice više sati dnevno. Da li su neki postali

jednostavno zavisni od igrica? Svašta se može naći, ali lično ne poznajem nikog za koga bi se moglo reći da je postao zavistan. Mislim da je dosada glavni razlog prekomernog igranja kompjuterskih igara. Nedostatak obaveza dovodi do dosade koja se na najlakši način "ubija" igranjem igrica na kompjuteru, ali smatram da to nije jedini i najbolji način.



Slika 3: Counter strike – pucačka igrica

Kada uđete u bilo koju igraonicu možete videti da bar nekoliko igrača igra čuvenu igricu "counter strike" (sl.3). I sama pomisao na nekog ko to igra asocira na osobu koja ne shvata realnost, a ta igrica mu još više onemogućava da je shvati, mada je u većini slučajeva to potpuno normalna osoba koja želi da samo na kratko pobjegne iz sveta realnosti a potom kad završi sa igranjem postane u potpunosti svesna onoga što se oko nje dešava. Naravno, koliko će se uživeti u igricu zavisi od same osobe i njene zrelosti i sposobnosti da stavi granicu između dva sveta - stvarnosti i sveta kompjuterske igrice. Iako nijedna igrica nije dostigla pravu životnu realnost neke bar delimično oslikavaju realan život. Ako se nekoliko decenija unazad snimaju i gledaju filmovi koji nikako ne odgovaraju uslovima stvarnog života, zašto ne igrati i kompjuterske igrice.



Slika 4: Bratz / Barbie

U igrici (sl.4) prave se lutkama frizure, šminkaju se, oblače. Ova igrica razvija kreativnost. Pored lošeg uticaja postoje i korisni uticaji na onog ko igra igrice. Neke igrice kod igrača

razvija maštu i povećavaju moć opažanja. Jaka zainteresovanost može naterati nekog da polako uči i usavršava engleski jezik da bi lakše razumeo ono što se u igrici od njega traži. Takođe, u nekim igrama se može susresti sa istorijskim podacima i podacima iz drugih oblasti i tako ponešto i naučiti.

Negativni uticaji zavise od igre i osobe na koju će se ti uticaji izraziti i samo je pitanje kako će se i koliko izraziti što isključivo zavisi od same osobe. Neki od negativnih uticaja kod nekih igrica jesu povećana agresivnost, zatvaranje u sebe, odbacivanje stvarnosti, preterana opsesivnost...Najčešće deca oponašaju likove iz igrica koji mogu biti i pozitivni i negativni.

Do sada nisam sreo nikog ko je zbog kompjuterskih igrica promenio ponašanje na gore, a ni na bolje(bar koliko ja znam), tako da nisam imao do sada iskustva da vidim neku konkretnu promenu prouzrokovanu igranjem igrica, ali po svemu sudeći postoje osobe na kojima se može videti "trag" prekomernog igranja kompjuterskih igara.

Umerenost je u svemu dobra pa i u igranju kompjuterskih igrica. Nemam ništa protiv nijedne igrice dok god ne počne da izaziva negativne posledice na ljude i opasne probleme na psihi i normalan život ljudi. Da bi se to sprečilo, jedini lek je umerenost u igranju i shvatanje igrice samo za zabavu, kada nema nijednog boljeg sredstva.

4. LITERATURA

- [1]. <http://www.yahoo.com/>
- [2]. <http://www.microsoft.com/games/ageofmythology>
- [3]. <http://www.silkroadonline.net>
- [4]. <http://www.steamgames.com>
- [5]. <http://www.worms3.com/>
- [6]. <http://www.gamespot.com>
- [7]. <http://www.atari.com/crashday>
- [8]. <http://media.cube.gamespy.com>
- [9]. <http://www.gamestats.com/>