

Računalniške igre, videoigre in mladi

✉ Damjana Pintarič

V zadnjih letih vstopajo elektronske igre z vso močjo v prosti čas mladih. Razmišljati, presojati in odločati se ter modro posredovati svoje mnenje v odprtem pogovoru in iskanju skupnih rešitev je zahtevno. Če to počnemo v ljubeči skrbi za človeka, pa smo najprej poklicani v ponižni drži pred Gospodom prečistiti samovoljno navezanost na lastni 'prav'.

Gotovo ni lahko o resničnosti videoiger razmišljati tisti generaciji staršev, ki jim je elektronski svet tuj ali so ga morali sprejeti kot delovno orodje in si njegove prisotnosti v družinskem življenju ne želijo, razen ko je računalnik neizogibna pomoč pri delu. Verjetno pa je enako težko objektivno razmišljati o videoigrah njihovim otrokom in mladostnikom, ki so z njimi že (napol) zasvojeni.

Zdrava igra

Igra je pomembna pri razvijanju intelektualnih, motoričnih, čustvenih in vseh drugih sposobnosti, ki so del celostnega razvoja. To se v igri odvija spontano in brez prisile.

Vsaka zdrava igra mora vsebovati cilj, smisel, pravila, orodja, izzive in spodbude glede tekmovalnosti, sodelovanje med različnimi udeleženci – igralci, možnosti za razvoj vsaj ene od človekovih sposobnosti. Izbirati moramo različne tipe iger, da se lahko otrok z njihovo pomočjo razvija na vseh področjih. Elementi zdrave igre so kriteriji tudi pri presojanju in od-

ločanju glede računalniških iger: kaj, koliko, kdaj itd.

Računalniške igre in videoigre

Nadzira jih računalnik, ki ustvarja za igro potrebna virtualna orodja, npr. karte, kocke, virtualno ustvarjene svetove itd. Igre so polne skrivnostnih poti in prostorov, po katerih se otroci in mladi vsak dan 'sprehajajo'. Čeprav se zdi ta virtualni svet staršem daleč od njihovega zanimanja in resničnosti, ga morajo spoznati in do njega zavzeti pravilno držo – v dobro otrok –, saj računalniške igre v zadnjih letih neustavljivo vstopajo v prosti čas otrok in v temelju spreminjajo tradicionalni način igre. Ne bi bilo prav, da bi odrasli pustili otroke same v tem svetu. Moramo jih spremljati, usmerjati ter jim predstaviti dobre in slabe strani teh iger, potem ko smo jih spoznali tudi sami.

Če smo se včasih igrali z doma izdelanimi avtomobilčki, omogočata danes računalniški zaslon in miška igralcu npr. pogled na cesto iz notranjosti vozila, kar igralca virtualno postavlja v kožo resničnega voznika; virtualnost je lahko podprta celo s fizičnimi občutki (volan, avtomobilski sedež s podobnimi tresljaji kot v resničnosti itd.). Tržišče kot temelj svoje ponudbe s pridom izkorišča to, kar človeku ugaja – biti glavni junak v dogajanju, obvladovati položaj, imeti moč in oblast, spuščati se v adrenalinske dogodivščine itd. Zato lahko človek postane suženj tržišča – v želji po vedno novem – in se pusti osiromašiti finančno, fizično, duševno in duhovno. Proizvajalci pa dosežejo svoj namen: zaslužek, čeprav za ceno človekovega dostojanstva. Človek se ne bi smel pustiti zaslužniti nobeni strasti

(ne le računalniškim igram), ki bi ga lahko pripeljala v globoko odvisnost.

Spontani odzivi staršev in vzgojiteljev

Najslabše je, če odrasli sploh ne vedo, kakšne so otrokove igre, ali če nimajo dovolj poguma, zanimanja oz. časa, da bi vstopili v njegov svet in ga spoznali. Manj težavno je, ko so računalniške igre vseč tudi odraslim in jih občasno igrajo celo sami, saj tako lažje prepoznajo njihove pasti in pozitivne strani, kar je zelo pomembno.

Pasti računalniških iger

Elektronske igre lahko povzročijo:

- a) Negativne posledice za otrokov fizični razvoj (predvsem ob neupoštevanju omejitve časa, ki naj bi ga prebil pred računalnikom): poslabšanje vida, slaba drža, težave s sklepi zaradi pomanjkanja gibanja, slabša splošna kondicija itd.
- b) Negativne posledice za psihični razvoj (če je to otrokov edini tip igre, ki ne omogoča celostnega razvoja): osamitev, dolgotrajen zunanji in notranji 'odklop' od realnega življenja in okolja, pretirana uporaba računalniških iger lahko vodi v zasvojenost.
- c) Negativne posledice za etični razvoj: če so otroci izpostavljeni nasilnim vsebinam, spolnim vsebinam, različnim oblikam sovražnosti itd., torej svetu z nasprotnimi vrednotami od tistih, ki jih starši in vzgojitelji želijo za svoje otroke, zlo otroke globoko zaznamuje, saj ga sprejemajo brez vedenja o življenju in brez izkušanj, ki jih imajo odrasli.
- č) Nevarnosti, ki se jih slabo zavedamo: naraščajoče nadlegovanje po elektronskih medijih, spolno nadlego-



Foto: RR

vanje, ogroženost glede ohranjanja zasebnosti, finančna tveganja itd.

- d) Posebno nevarno je, če otroci nimajo ustreznega vodenja s strani odraslih, če neustrezne igre dobijo v dar celo iz rok odraslih, če dobijo igre od prijateljev in brez prave presoje tudi sami na spletu (tu je veliko zank, npr. 'klikanje' na različna okenca, ki ponujajo zanimiv oglas, nagrado, s čimer lahko otrok postane žrtev zlonamernih ciljev).

Ukrepanje staršev in vzgojiteljev

Ukrepanje gre lahko v več skrajnosti: od popolne prepovedi dostopa do spleta doma (kar problema ne reši do cela, saj otrok lahko do spleta dostopa v šoli, pri prijateljih itd.) do nemočnega skomiganja z rameni, češ da odrasli ne moremo storiti nič ob tem tako razširjenem problemu.

Nekateri starši omejijo otroku čas uporabe računalnika s pogojevanjem (»ko boš naredil vse naloge, greš lahko za trenutek za računalnik«, »po kosilu za kratek čas«); nekateri namestijo filtre in onemogočijo dostop do spornih vsebin; če otrok popusti v šoli (slabe ocene), v celoti prepovedo dostop do računalnika.

Bolje kot omejevati je poiskati način, kako skupaj z otrokom razmišljati o teh igrah, o njegovih željah, občutkih, motivaciji. Tako otroka spoznavamo, vzgajamo in notranje pripravimo, da bo znal sam odgovorno in svobodno presojati, kaj, kako in kdaj uporabljati. Odrasli mora svet iger spoznati, zbrati podatke o njem, prebrati npr. etični kodeks in sistem klasifikacije računalniških iger. Uporabljajo ga tisti proizvajalci, ki želijo pošteno svetovati, za katero starostno stopnjo otroka je igra primerna. S pomočjo ikon na ovitku označijo opis vsebine: »neprimeren

jezik in izražanje«; »povzroča strah«; »prikazuje nasilje«; »prikazuje vsebine s področja spolnosti«; »kot vrednoto postavlja uživanje droge«; »pospešuje različne tipe diskriminacije, rasizma, sovražnosti do tujcev« itd. Ko izbiramo videoigre za otroke, moramo te oznake upoštevati.

Pozitivne strani računalniških iger

- a) Priložnost za spoznavanje otroka: ko ga prosimo, naj nam razloži vsebino iger; naj nas nauči, kako se jih igra; naj nam predstavi svoje izkušnje in občutja ob igranju (mi pa mu povemo svoja): »Kako si se počutil, ko si se soočil s to in to situacijo ali ko si z ene stopnje igre prešel na drugo? V čem je problem, ki se tu zastavlja, drugačen od matematičnega problema ali naloge? Zakaj ob matematičnem problemu tako

hitro vržeš puško v koruzo, medtem ko imaš tu toliko potrpljenja z reševanjem problema in prehajanjem na višjo stopnjo?» Ko ga prosimo, naj nam razloži, katere postopke in strategije je uporabil, nam odpre vrata v svoj svet in nam da spoznati, kako rešuje probleme – to lahko uporabimo njemu v prid, ko mu pomagamo premagovati stiske, v katerih se znajde pred življenjskimi ali učnimi vprašanji.

- b) Priložnost za odstranjevanje pregrad med nami: ko pokažemo zanimanje za igro, ki je sestavni del otrokovega prostega časa, se mu približamo. V šoli zanimanje za videoigre s strani učitelja lahko omogoči začetek pogovora in pomaga vzpostaviti most med generacijami ter ustvarjati ozračje večje bližine.
- c) Priložnost za utrjevanje otrokove samopodobe: ko spregovorimo o igrah, ki so všeč otroku, ko nas on uči, kako jih je treba igrati, ko se z njim igramo, raste v njem samospoštovanje, pa tudi sposobnost preseganja samega sebe (ko nas mora učiti tistih spretnosti, za katere je sam potreboval veliko vaje), kar je zelo osrečujoča izkušnja, ki ga bogati.
- č) Priložnost za otrokovo samospoznavanje: ko se z njim igramo in nam razlaga potek igre, nam sproščeno in brez strahu spregovori tudi o svojih napakah, saj je pri igri dovoljeno 'ne vedeti'; s tem sam spoznava in ozavešča svoje napake.
- d) Spodbuda odraslim za permanentno izpopolnjevanje: odrasli se moramo učiti na tem področju, iskati primerno strokovno literaturo in jo predelovati, se udeleževati predavanj in seminarjev o tem, da se bomo lahko pravilno odločali in delovali otrokom v prid.

Sadovi dobrega pristopa staršev in vzgojiteljev

Odrasli spoznamo – in po nas otroci – različne vidike iger (pasti, tveganja, priložnosti) ter razvijemo kritičen odnos do sporočil in vsebin, ki jih vsebujejo: prikrita komercialna sporočila, stereotipi, rasistična ali politično obremenjena sporočila itd.

« Pri izbiri iger je pomembno upoštevati ikone na ovitku, kot so: »neprimeren jezik in izražanje«; »povzroča strah«; »prikazuje nasilje«; »prikazuje vsebine s področja spolnosti«; »kot vrednoto postavlja uživanje droge«; »pospešuje različne tipe diskriminacije, rasizma, sovražnosti do tujcev« itd. »

Z otrokom vstopimo v pogovor o igri, ki ga zanima, razkrijemo mu resničnost, ki se skriva v ozadju, svoje razloge podkrepimo s podatki, ki smo jih poiskali pri strokovnjakih, ki jim zaupamo, spregovorimo o cilju, smislu in namenu določene igre; otroka vpeljemo v odločanje za tiste igre, ki imajo jasen in pozitiven cilj.

Razširimo otrokovo zanimanje, ko mu predlagamo dobro alternativno videoigro (s pozitivnimi vrednotami:

tem odločijo za morebiten nakup. Izziv za odrasle je, da igre tudi sami kdaj igrajo, izkusijo veselje ob zmagi ali frustracijo ob porazu, se soočajo z izzivi, ki jih igra ponuja, predvsem pa, da si vzamejo čas in se igrajo skupaj z otroki, preživljajo čas z njimi, jih sprašujejo, poslušajo, jim predlagajo ... Videoigre ponujajo veliko možnosti in priložnosti: ne bojmo se jih raziskati in iz njih potegniti najvišjo mero dobrega za otroke in mladostnike.

Ko bi se božja beseda ne učlovečila v naše meso in se ne sklonila v naš grob, ko bi ne bil Gospod prisoten v vsakem trenutku naše zgodovine – saj v Njem živimo, se gibljemo in smo –, bi bili za večno pogubljeni. Naj otroci in mladostniki v preživljanju svojega prostega časa ob sebi čutijo ljubečo skrb in prisotnost vseh nas, ki kakor koli prihajamo v stik z njimi, in naj v



igralec npr. rešuje življenja, namesto da bi jih uničeval; igra zahteva načrtovanje strategije in logično postopanje; spodbuja sočutje do drugih itd.), ki ga morda na začetku ne pritegne, ko pa se skupaj z njim poglobimo vanjo, jo sprejme.

Modro postopanje odraslih je, da si igre najprej ogledajo in se šele po-

tej naši drži posredno spoznavajo in doživljajo ljubečo skrb Boga za vse nas in za svet. ■

Literatura

Videojuegos? ... Sí! Pero ... en compañía. V: *Diálogo, Familia – Colegio* (Fundación Loyola Andalucía-Canarias, Jesuitas Sevilla), Sevilla 2012, št. 293.