

A videojátékok kéességfejlesztő hatása (1.)

A digitális kultúra megállíthatatlanul tör be az életünkbe. Mindennapjaink fontos használati eszköze lett a számítógép. A helyes kérdésfeltevés ezért nem az, hogy miként védekezzünk a technológiai változásokkal és az elektronikai „túlfeszültséggel” szemben. Sokkal inkább az, hogy hogyan tudjuk a jelen és a közeljövő korszak digitális adottságait kihasználni az emberi és a társadalmi fejlődés szolgálatába állítva. Írásomban – ez utóbbi megközelítés nézőpontjából – egy aktuális, ám napjainkban kevésbé vizsgált témával foglalkozom a figyelemfelkeltés szándékával.

A videojátékok az elmúlt század '50-es éveitől kezdődően hatalmas technikai fejlődésen mentek keresztül. Tulajdonságaik az évek során sokat változtak és funkciójuk is bővült, amit a játékkutatás mai tudománya igyekszik feltérképezni, rámutatni a digitális játékokban rejlő pozitív hatásokra.

■ Hasznosak is lehetnek a digitális játékok?

Ezek a játékok nagymértékben befolyásolják a fiatal korosztály mindennapjait. A kisiskolás korú gyerekek például napi rendszerességgel ülnék a gép elé játszani. Sokan felemlik ez ellen a szavukat, mert csak negatív hatásokat tulajdonítanak e játékoknak, pedig egy részük alkalmas lehet a képességek fejlesztésére is. Bár külföldi kutatások igyekeznek bizonyítani a pozitív hatást, azonban azt kell látnunk, hogy ezen a téren sok még a találgatás. Az eddigi eredmények alapján mégis az látszik, hogy a kognitív és a motorikus képességek fejlesztők leginkább a digitális játéktevékenységek során, s a szociális képességek közül is javítható néhány, ha jól szelektálunk, és célirányosan választjuk ki ehhez a legmegfelelőbb játékfajtákat.

Az általam megismert tények saját tapasztalataimmal való összevetése arra ösztönzött, hogy mélyebben is vizsgáljam ezt a kérdést. Ezért a szakirodalom tanulmányozása mellett három célcsoport (gyerekek, szülők, pedagógusok) körében magam is végeztem egy tapasztalatszerző vizsgálgóást egy általános iskolában a videojátékok képességfejlesztő hatásáról. Ennek néhány érdekes tanulságát szeretném megosztani most a lap olvasóival.

■ Néhány tanulságos adat

A hipotézisem az volt, hogy a videojátékok egy része, tudatos kiválasztás esetén, jól felhasználható – a gyerekek szórakoztatásán túl – a képességek fejlesztéséhez is.

A legértékesebb adatokat a 9–13 éves gyerekek válaszaiból nyertem, de érdekes és hasznos információkkal szolgáltak a korosztályt tanító pedagógusok és a gyerekek szüleinek kiértékelt kérdőívei is.

A kérdések egyéni álláspontoktá és önismeretre épültek, a megkérdezettek eddigi tapasztalatairól érdeklődtek, bár a jövőbeli elképzeléseiknek is teret adtak. Céloom a tanulók válaszaiból a képességfejlesztés területeinek meghatározása volt, míg a szülők és pedagógusok feleleteiből a videojátékok hatásairól alkotott véleményüket és a játéktevékenységhez való viszonyulásukat igyekeztem megtudni.

A kérdőívekből gyűjtött adatokat összevetettem egymással, és ennek alapján feltételezhető fennálló relációkat építettem fel.

A 102 megkérdezett gyerek 88%-a minden nap játszik valamilyen videojátékkal, 53%-uk napi több órán át teszi ezt. A videojátékok fő motiváló ereje a szórakoztatásban rejlik, ami fő funkciója is. Emellett azonban potenciált találtam az esetleges fejlesztő hatásra is.

Három kérdéscsoportot vettem össze annak kiderítésére, hogy melyek lehetnek a játékok során fejlődő képességek. Ezt a megoldást mutatja be az alábbi ábra.

