THE EMERGENCE OF VIDEO GAMES AND THEIR IMPACT ON VERY YOUNG STUDENTS

Maria – Alexandra Dinu
PhD. Student, University of Bucharest

Abstract: From the subjective perspective, I chose this theme, starting from the importance that new technologies have on small schools, giving subjects the opportunity to participate with most senses, to control and even to intervene. The world of virtual games has turned into a real extension of the mind, the imagination, the wishes of the subject, and this world has become even more dangerous as the game is an important human activity at any age, but especially in children, creative act, providing a space protected from the social, civilization and socializing roles of the child, preparing for maturity.Research into the impact of computer games on its users has highlighted contradictory results. The Internet and video games challenge the question of confusion between what is real and what is virtual (in some cases, one is maintaining one another), between what is value and what is non-value, between what is moral and what is immoral .

Keywords: internet, computer, video games, education, school age.

Introducere

Internetul a devenit un termen generic, folosit foarte des și în diferite împrejurări, fiind greu de precizat la ce se referă: rețeaua globală sau orice rețea care se bazează pe protocolul TCP/IT, o facilitate anume, precum poșta electronică, conferințele electronice, World Wide Web, o combinație de facilități, sau altceva, sau toate la un loc.

Tehnologiile digitale sunt revoluționare datorită posibilității de a obține o infinitate de rezultate dintr-un set de intrare. Pentru a simplifica, se poate admite ca definiție generală că intenetul reprezintă o rețea digitală și se pot specifica formele care sunt luate în considerare într-un anumit studiu, de regulă pornind de la o listă standard de forme specifice cunoscute (poșta electronică, World Wide Web). De asemenea, internetul nu se poate defini fiind separat de familia de tehnologii ale informației și comunicațiilor (TIC). Încercarea de a înțelege influența internetului fără a lua în calcul și alte forme de comunicație care apar în relația cu aceleași nevoi și evenimente, constituie un punct de vedere îngust. Intersecția dintre această sferă de comunicație și spațiile de bază este reprezentată de universul de studiu.

Trăim într-o lume în care noile tehnologii încep să se dezvolte mai rapid decît evoluează înregistrarea impactului acestora asupra utilizatorilor săi. Acest fenomen este evident în ceea ce privește utilizarea calculatorului cu tot ceea ce presupune el: accesul la diverse surse de informare, existența internetului, existența bibliotecilor virtuale sau a muzeelor online, instrument de comunicare ori partener de pertecere a timpului liber prin intermediul jocurilor video. Jocurile online pe calculator reprezintă unul dintre domeniile cele mai populare și cu creșterea cea mai mare din divertismentul interactiv. Jucătorii sunt captivați cu ușurință și simt provocarea de a juca mai multe ore o dată, mai ales în jocurile de tip MMORPG (massively multiplayer online role playing games) – în care mii de jucători joacă și interacționează în lumi fantastice sau SF.

Dacă la început se considera că jocul pe calculator era legat de nevoia de divertisment, astăzi se consideră că el vizează mai mult decît acest aspect. Lumea jocurilor video este cu adevărat fascinantă, este un exercițiu de libertate, drept propulsare într-o lume în care totul este posibil.

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)

Apariția jocurilor video – scurt isoric

Un joc video este un joc electronic în care se interacționează cu o interfață grafică pentru a genera răspuns vizual pe un ecran. Jocurile video în general au un sistem de recompensare a utilizatorului, de obicei se ține scorul, acest sistem depinzînd de îndeplinirea unor anumite obiective în joc. În anul 2008, piața mondială de jocuri video a înregistrat o valoare de 41,9 miliarde de dolari, iar în 2011 a ajuns la 56 miliarde dolari. Pentru anul 2015, piața este estimată să crească la 82 miliarde dolari.

Primele jocuri video au fost realizate între anii 1950 și 1960 de Jon Snell și rulau pe platforme cum ar fi oscilocopul sau computere EDSAC (electronic delay storage automatic calculator). Cel mai vechi joc pe calculator, o simulare de rachete, a fost creat în 1947 de către Thomas T. Goldsmith Jr. și de Estle Ray Mann.

Epoca de aur a jocurilor arcade a fost dezvoltată in anii `70. Tot în anii 1970 a avut loc lansarea primei console de jocuri. Patentul pentru Madnavox Odyssey creată de Baer a fost acordat în 1972 și a bătătorit calea pe care o vor urma consolele următoare. Pentru o vreme companiile cu produse similare (inclusiv Atari) au fost nevoite să plătească licență. Odată cu apariția versiunii de acasă a PONG (la început sub egida Sears Tele-Games), în preajma Crăciunului anului 1975, popularitatea jocurilor video a crescut. Succesul jocului *PONG* a făcut să apară sute de clone, printre care și Coleco Telstar.

Jocurile au fost întotdeauna mai ușor de clasificat după genul lor, din cauza constrîngerilor tehnice a diferitelor platforme. Odată cu trecerea anilor și creșterea banilor destinați producției jocurilor video, valoarea comercială a crescut, iar cererea de talent creativ a obligat companiile să aducă artiști din afara industrei de specialitate. Refolosirea unor anumite genuri este cel mai bine observată în încercarea de a stabili „francize", care de obicei folosesc aceleași caractere, situații, conflicte și teme de-a lungul continuărilor.

Drept urmare, deși multe jocuri sunt o combinație de mai multe genuri, există foarte puține cele care nu se încadrează în tiparele obișnuite, care atunci cînd au succes de obicei definesc un nou gen. Un joc care lansează un nou gen poate să nu fie primul de acel tip ci poate fi primul care are îndeajuns de mult succes comercial pentru ca alte companii să încerce să reproducă acel succes. Exemple ca Super Mario 64 care a lansat genul jocurilor video de platformă pentru console sau Doom care a lansat genul First-person shooter pentru PC.

Există și combinații de genuri cum ar fi jocurile de genul Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG).

Există mai multe tipuri de jocuri pe calculator:

- RTS (Real Time Strategy - Strategie în timp real);
- RTT (Real Time Tactics);
- RPG (Role Playing Game);
- TBS (Turn Based Strategy);
- Simulatoare;
- Action;
- Adventure (aventură);
- FPS (First Person Shooter);
- TPS (Third Person Shooter);
- MMO (Massive Multiplayer Online Game);
- Arcade;
- Board/Card Games (Joc de cărți sau *masă*);
- Flash/Online.

La unele tipuri de jocuri se poate adăuga prefixul „MMO“, care înseamnă „Massively Multiplayer Online“, reprezentînd un joc care se poate juca numai online, în care sute de mii

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)

de jucători joacă în același timp, în aceeași lume. Cele mai multe MMO-uri sunt MMORPG-uri:

- Railroad Tycoon II;
- Call of Duty;
- Cossaks - The art of war;
- Starcraft (http://ro.wikipedia.org/wiki/Joc_pentru_computer).

Jocurile video și educația

Unul dintre cele mai importante obiective ale educației este să dezvolte capacitatea de luare a unor decizii conștiente corecte. „Jocurile electronice se împotrivesc acestui obiectiv și produc o „animalizare" a omului; este contrar unuia din obiectivele supreme ale educației, să facă din copii și tineri ființe mai umane și mai puțin animale" (Gheorghe, V., Criveanu, N., 2007, p. 101).

Jucătorul jocurilor electronice învață cum să execute activități foarte specializate. Dar ceea ce învață nu poate fi aplicat decît la jocul respectiv, și nu poate fi utilizat în viața reală. Totuși, în situații de stres, de urgență sau de conștiința confuză, jucătorul s-ar putea să reacționeze ca în joc, dar manevrînd ceea ce este real drept ceva artificial.

Conform lui Akio Mori (apud Gheorghe, V., Criveanu, N., 2007, p. 102), profesor de neuropsihologie la Universitatea Nihon din Japonia, în anul 2000, a publicat rezultatele unui vast studiu în cadrul căruia a urmărit pe o perioadă de cîteva luni peste 250 de tineri cu vîrstele cuprinse între 6 și 29 de ani. Prin metoda electroencefalografică, el a determinat activitatea corticală a celor investigați, în diverse momente ale zilei, atît atunci cînd se jucau pe calculator, cît și pe parcursul altor activități. Tinerii au fost împărțiți în trei grupe: cei din prima grupă se jucau rar la calculator, cei din a doua petreceau între una și trei ore de două-trei ori pe săptamînă jucîndu-se jocuri video, iar cei din ultima grupa se ocupau zilnic între două și șapte ore cu jocurile pe calculator. Rezultatele au arătat că, proporțional cu timpul petrecut în fața ecranului, se micșorează intensitatea undelor beta din creier, concomitent cu scăderea puterii de concentrare, crește irascibilitatea, comportamentul agresiv și incapacitatea de socializare. La cei din a treia grupă, rezultatele sunt mult mai îngrijorătoare. La ei s-a constatat că nivelul undelor beta este apropiat de zero, indiferent de activitatea la care participă de-a lungul unei zile. Cu alte cuvinte, nu mai pot nicidecum să-și concentreze mintea. Sunt extrem de irascibili și incapabili să mai susțină o relație de prietenie. Activitatea corticală a celor din a treia grupă este identică cu aceea a celor suferinzi de demență gravă. Cel mai mult a fost găsit afectat cortexul prefrontal.

Akio Mori mai constată că, prin intermediul sistemului nervos central, jocurile video produc modificări semnificative în consumul de oxigen, conduc la creșterea ritmului cardiac și a tensiunii.

Un rol important îl joacă și stresul la care sunt supuși părinții în societatea de astăzi, cînd nu mai au timpul necesar pentru a-și educa copii. Este mai facil să cumperi un calculator și să-l lași pe copil să-și petreacă timpul în fața acestuia, mai cu seamă cînd există și prezumția că astfel va deveni mai deștept și mai competitiv în societate.

Atîta timp cît copiii sunt captivați hipnotic în fața ecranului, iar instinctul de conservare este complet anulat pe perioada vizualizării, calculatorul și jocurile video tind să devină agresorii ideali.

„Deși strică mintea, împiedică gîndirea liberă, îi inhibă dezvoltarea, slăbește creativitatea și distruge rețelele neuronale, stresează și obosește pînă la epuizare, ecranul este căutat și iubit de copii și adulți" (Gheorghe, V., Criveanu, N., 2007, p. 103). Copiii sunt mai puțin vinovați. Ei nu știu încă să se apere, încă nu sunt conștienți de ce li se întîmplă, nu au perspectivă a ceea ce înseamnă o infirmitate mentală, o viață marcată de suferința neîmplinirii. De aceea, rămîne ca părinții și profesorii să încerce, pe cît posibil, să îi ferească de tentația evadării în spațiul realității virtuale.

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)

Pe lîngă toate aceste aspecte negative menționate ale jocurilor video, există și puncte favorabile ale acestora. În niciun moment, părinții nu se gîndesc că jocurile video pot fi niște aliați în educarea copilului lor, adică niște surse de cunoaștere, de bogăție, de învățăminte. Pentru mulți dintre părinți, cunoașterea nu poate veni decît de la sursa tradițională: școala, profesorii și cărțile. Astfel, ei fac o distincție pretențioasă între școală și rest, între util și inutil. Evident, jocurile video sunt etichetate ca fiind inutile, la fel ca orele petrecute cu colegii. Cu toate acestea, jocurile video sunt astăzi o filieră profesională ca oricare alta. Conform lui Tisseron la Universitatea Paul – Valery de la Montpellier există o specializare care formează creatori de jocuri video.

Dar părintii foarte implicații în viața școlară și care supraveghează cu vigilență carnetul de note al copilului lor, în general, nu sunt interesați de jocurile video. Pentru ei este doar un moment de odihnă, un domeniu care nu îi privește, iar din această cauză poate să apară o adevarată confuzie. Jucătorul vede foarte bine că învață multe lucruri din aceste jocuri video, că ele nu sunt atît de inutile, că pot fi folositoare la ceva. Cum este cazul unui baiețel de zece ani, care, ,,spre mirarea învățătoarei, a fost în stare să explice funcționarea unei catapulte și a unei aruncătoare de sulițe. Jocul lui preferat se petrecea în Evul Mediu, iar el trebuia să le construiască" (Tisseron, S., 2010, p. 29).

Jocuri de fete, jocuri de băieți

Mulți părinți cred fără îndoială că jocurile video se împart, la fel ca jocurile tradiționale, în jocuri de fete și jocuri de băieți. De exemplu, băieții ar prefera jocurile de război, în timp ce fetele ar juca mai mult Nintendogs – unde trebuie să se ocupe de un cîine virtual, sau The Sims – unde trebuie să decoreze o casă și să se ocupe de viața unei familii. Tisseron consideră că ,,această distincție caricaturală nu e întotdeauna falsă, dar și în domeniul diferențelor dintre sexe jocurile video schimbă multe lucruri" (2010, p. 50). În Statele Unite, mai mult de jumătate din jucătorii online sunt jucătoare. Ca o tendință generală, jocurile video tind să steargă distincția tradițională între jocuri de fete și jocuri de băieți.

Femeile rămîn minoritare în domennii tradițional masculine precum armata, poliția sau afacerile, dar succesul cîtorva dintre ele deschide porțile imaginarului ludic. Această caracteristică este legată și de jocuri. Crearea personajelor permite fabricarea unor creaturi fragile dotate cu puteri supraomenești sau invers, a unor personaje masculine care afisează caracteristici musculare impresionante, dar ale căror puteri principale sunt abilitatea verbală și seducția. Aceste jocuri ale aparențelor devin astfel un teren de schimburi și de întîlniri între sexe.

Familia, micul școlar și jocurile video

Familia reprezintă ,,o formă de comunitate umană alcătuită din doi sau mai mulţi indivizi, uniţi prin legături de căsătorie şi/sau paterne, realizînd, mai mult sau mai puţin latura biologică şi/sau cea psihosocială" (Mitrofan, I., Ciupercă, C., 1998, p.17).De familie depinde dirijarea judicioasă a maturizării psihice a copilului. Primele impresii despre lume și viață, despre fenomene din natură și societate, copilul le primește din familie. Familia deține un rol esențial în formarea și dezvoltarea unei personalități exemplare a copilului. Membrii familiei îl întreabă și îl apreciază în legatură cu activitatea lui de la școală, se mîndresc cu el, învățătorul îl încurajează, iar colegii îl apreciază. În acest caz, copilul este fericit, în sufletul său toate acestea contribuie pentru a căpată încredere în sine. ,,Stima/respectul de sine reprezintă o nevoie umană profundă și puternică, esențială pentru o adaptabilitate sănătoasă a individului, adică pentru funcționarea lui optimă și împlinirea de sine, pentru autoactualizare" (Albu, G., 2002, p.77).

Comunicarea este relaţia prin care interlocutorii se pot înţelege şi influenţa reciproc prin intermediul schimbului continuu de informaţii, divers codificate. ,,A comunica, ca formă de interacţiune, presupune cîştigarea şi activarea competenţei comunicative, care este şi aptitudine şi capacitate dobîndită" (Cosmovici, A., Iacob, L., 2005, p.80). Este foarte

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)

important ca părinţii să comunice cu cel mic, să-i explice şi să-l îndrume în ceea ce priveşte utilizarea calculatorului şi a jocurilor video. De asemenea, esenţial este ca părinţii să cunoască atît aspectele pozitive, cît şi pe cele negative ale jocurilo video, pentru a avea rezultatele aşteptate în raport utilizarea acestora.

Vîrsta şcolară mică vizează perioada cuprinsă între 6/7 – 10/11 ani, adică de la intrarea copilului în şcoală şi pînă la terminarea ciclului elementar. Totodată, este denumită şi a treia copilărie. Această perioadă ,,reprezintă cîntecul de lebădă al copilariei, cînd miturile care au populat acest univers mirific (inclusiv cel al lui Moş Crăciun) se destramă treptat" (Munteanu, A., 1998, p. 207).

Părinţii vorbesc şi transmit enorm copilului în perioada micii copilării, ei învaţă efectiv să vorbească, să participe la dialog. Copiii pun întrebări la care părinţii încearcă să răspundă, iar aceştia ar trebui să ofere răspunsuri cît mai adecvate dezvoltării psihice a copilului. Mai tarziu, centrul de greutate al comunicării se deplasează de la nivelul exclusiv al familiei la nivelul grupului de colegi şi prieteni. ,,În perioada, frumoasă şi tumultuoasă, plina de mari inegalităţi psihosociale, tînărul devine un veritabil participant la dialog, de multe ori fără să comunice nimic adultului şi cel mai adesea părinţilor" (Rascanu, R., 2001, pag.12).

Sarcina fundamentală a educaţiei este aceea de a forma oameni capabili să se integreze social, să-şi asume responsabilităţi în cadrul diferitelor grupuri din care fac parte. De aceea copilului trebuie să-i dăm viziunea lumii pentru care îl pregătim, spre ai permite să se orienteze în funcţie de viitor. Fiecare copil trebuie să înveţe viaţa în comun, „să înveţe egalitatea modului în care este tratat de adult, să înveţe să coopereze, să dobîndească o relativă armonie şi să se raporteze la altul" (Şchiopu, U., Verza, E., 1997, p.92). Familia are misiunea de a realiza o dezvoltare armonioasă a tuturor capacitatilor fizice, mentale si afective ale copilului, trebuie sa canalizeze interesul si inclinaţiile şi să-l ajute să-şi formeze încetul cu încetul adevarata lui personalitate.Factorii care influentează azi mediul educativ sunt: noua concepţie care se cristalizează asupra educaţiei ca serviciul social şi extinderea mass-media (T.V.), de asemenea internetul (calculatorul şi jocurile video). Parinţii trebuie să-şi întărească fundamentarea relaţiilor pe baza dragostei lor fată de proprii copii şi pe dorinţa lor ca aceştia să aibă performanţe şi succes în viaţă. Aceasta nu se poate realiza dacă părinţii nu cunosc personalitatea propriului copil. Educaţia copilului este factorul principal care dezvoltă personalitatea lui. În educaţia copiilor trebuie să existe între parinţi inţelegere şi acord în diferite probleme şi de aici decurg normal şi celelalte.

,,Mediul familial reprezintă cadrul în care se desfaşoară acţiunea educativă a familiei. Mediul influenţează, iar educaţia acţionează, nu însă independent, ci concomitent. Nicăieri în lume familia nu este o unitate independentă de societatea în care există" (Florian, E., 2006, p.13).

Concluzii

,,Internetul e o mare vastă pe care e pasionant să navighezi, dar e o mare pe care, după cîteva zile de mic cabotaj, e de preferat s-o priveşti fără să te mai mişti din port" (Lepri, S., 1996, apud Sartori, G., 2005, p. 41).

Civilizaţia viitorului se anunţă a fi o civilizaţie tehnică. ,,Cultura tehnologică presupune cunoştinţe şi deprinderi tehnologice, absolut necesare omului pentru a beneficia de progresul tehnic, dar şi atitudini raţionale în raport cu aplicarea progresului tehnic în diverse domenii ale vieţii" (Momanu, M., 2002, p. 127)

Cele mai mari speranţe de viitor se leagă, firesţe, de utilizarea calculatorului şi a internetului, considerate a fi unele dintre cele mai reprezentative instrumente tehnologice realizate în ultima vreme, de utilitate universală. Răspîndirea nelimitată a acestora reprezintă, în opinia reputatului viitorolog Alvin Toffler, ,,cea mai importantă, unică, schimbare în sistemul de cunoaştere, de la invenţia tiparului mobil în secolul al XV-lea sau chiar de la inventarea scrisului" (1995, p. 424).

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)

BIBLIOGRAPHY

Albu, G., (2002), *În căutarea educației autentice,* Editura Polirom, Iași;
Cosmovici, A., Iacob, L., (coord), (2005), *Psihologie şcolară*, Editura Polirom, Iași;
Florian, E., (2006), *Dreptul familiei,* Editura C.H. Beck, București;
Gheorghe, V., Criveanu, N., (2007), *Efectele micului ecran asupra minții copilului*, Editura Prodromos, București;
Mitrofan, I., Ciupercă, C., (1998), *Introducere în psihosociologia și psihosexologia familiei,* Editura Alternative, București;
Momanu, M., (2002), *Introducere în teoria educației,* Editura Polirom, Iași;
Munteanu, A., (1998), *Psihologia copilului și a adolescentului,* Editura Augusta, Timișoara;
Răşcanu, R., (2001), *Psihologie și comunicare,* Editura Universității, București;
Sartoi, G., (2005), *Homo videns – Imbecilizarea prin televiziune și post-gîndirea*, Editura Humanitas, București;
Șchiopu, U., Verza, E., (1997), *Psihologia vîrstelor. Ciclurile vieții,* Editura Didactică și Pedagogică, București;
Tisseron, S., (2010), *Psihologia jocurilor video,* Editura Trei, București;
Toffer, A., (1995), *Puterea în mișcare,* Editura Antet, București;

Webografie:
http://ro.wikipedia.org/wiki/Joc_pentru_computer;

BDD-A27979 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 04:56:34 UTC)