WPŁYW GIER VIDEO NA ROZWÓJ FUNKCJI POZNAWCZYCH

WWW.WSB-NLU.EDU.PL

GRY SĄ INTEGRALNĄ CZĘŚCIĄ WSZYSTKICH KULTUR I SĄ JEDNĄ Z NAJSTARSZYCH FORM INTERAKCJI SPOŁECZNYCH MIĘDZY LUDŹMI.

JOHAN HUIZINGA W SWOJEJ KSIĄŻCE „HOMO LUDENS” POSTRZEGAŁ GRY JAKO PUNKT WYJŚCIA DLA ZŁOŻONYCH LUDZKICH DZIAŁAŃ, TAKICH JAK JĘZYK, PRAWO, WOJNA, FILOZOFIA I SZTUKA.

2 500 GRA W KOŚCI OPISANA PRZEZ HERODOTA

DEFINICJA GRY

WYMIAR LUDZKIEJ DZIAŁALNOŚCI, ZWIĄZANY Z TYM WSZYSTKIM, CO WIĄŻE SIĘ Z ZABAWĄ, ODCZUWANIEM RADOŚCI I PRZYJEMNOŚCI, A NIE DOTYCZY OBOWIĄZKÓW ZAWODOWYCH

1958 ROGER CAILLOIS

REGUŁY GRY

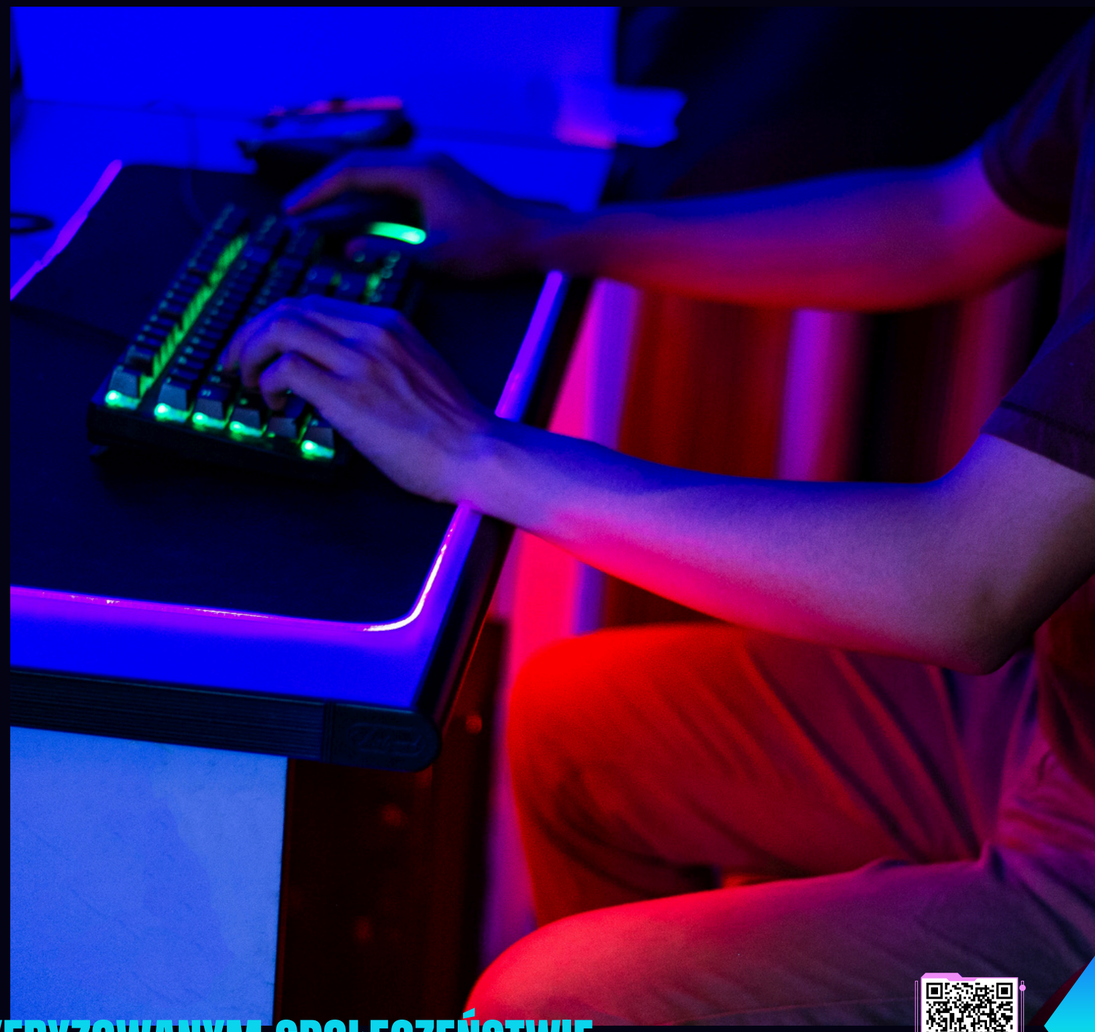
1. GRACZE SPOTYKAJĄ SIĘ DOBROWOLNIE; 2. ZABAWA JEST NIEPRODUKTYWNA; 3. JEST ONA „WYDARZENIEM” OGRANICZONYM MIEJSCEM I CZASEM; 4. STANOWI PROCES OKREŚLONY REGUŁAMI; 5. W JEJ TRAKCIE CZŁOWIEK ŻYJE W RZECZYWISTOŚCI FIKCYJNEJ; 6. JEST TO PROCES OTWARTY, A JEGO KONIEC JEST NIEPEWNY.

KLASYFIKACJA GIER

WSPÓŁZAWODNICTWO (NP. SPORT), LOS (NP. LOTERIA, RULETKA), NAŚLADOWNICTWO (NP. TEATR, ZABAWY DZIECI), OSZOŁOMIENIE (NP. KARUZELA, TANIEC). W RAMACH TYCH GRUP PRÓBOWAŁ UCHWYCIĆ RÓŻNICĘ MIĘDZY ZABAWĄ (PAIDIA) A GRĄ (LUDUS)

1947 PROTOTYP GRY ELEKTORNICZEJ

1972 PIERWSZA GRA KOMPUTEROWA WYDANA PRZEZ ATARI



P. Z KONTRA S. 5.0

POKOLENIE Z JEST TO PIERWSZA GRUPA, DORASTAJĄCA W PEŁNI SCYFRYZOWANYM SPOŁECZEŃSTWIE

SPOŁECZEŃSTWO 5.0 JEST TO SPOŁECZEŃSTWO, KTÓRE POLEGA NA ROZWIĄZANIACH W CHMURZE DANYCH

GAMEDEV WSB-NLU

Z PUNKTU WIDZENIA ANALIZY ZABAWY JAKO FENOMEN KULTURY POTRZEBY GRANIA W GRY NIE ZMIENIŁY SIĘ, ZMIENIA SIĘ JEDYNIE ICH FORMA I TREŚCI

TERESA ROMANTOWSKA

01 KULTUROLOGICZNE UJĘCIE

AKCENTUJE SIĘ TWORZENIE WSPÓLNOT, OPARTYCH NA WIĘZIACH BEZPOŚREDNICH. GRA JEST POWTARZALNYM, WSPÓLNOTOWYM, AUOTELICZNYM ZACHOWANIEM SIĘ LUDZI W KONWENCJONALNEJ PRZESTRZENI I UMOWNYM CZASIE

ENCYKLOPEDIA PWN

02 ISTOTA I FORMA

JEST NATURALNĄ POTRZEBĄ CZŁOWIEKA, WPROWADZA NOWE WARTOŚCI I JEST DOPEŁNIENIEM NASZEGO ISTNIENIA, RODZAJEM ŚWIĘTOWANIA. CECHUJE JĄ WIELOŚĆ FORM. PODEJMUJE SIĘ JĄ Z WŁASNEJ WOLI I DLA PRZYJEMNOŚCI. JEST CZYNNOŚCIĄ WYKONYWANĄ ZE WZGLĘDU NA INDYWIDUALNE UPODOBANIA

JUSTYNA TRUSKOLASKA

03 EDUKACJA I RELACJE

APLIKACJA GIER W INTEGRACJI MIĘDZYKULTUROWEJ WG KONCEPCJI BOJANOWSKIEGO, STANOWI SPOŁECZNO - KULTUROWY WALOR. GRA KTÓRA JEST UZNAWANA ZA OSNOWĘ KULTURY, WYPŁYWAJĄCA Z SAMEJ ISTOTY SPOŁECZEŃSTWA, MOŻE STAĆ SIĘ WAŻNYM DYNAMIZMEM INTEGRALNEGO ROZWOJU CZŁOWIEKA I CYWIZLIZACJI

MARIA OPIELA

RAPORT ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION 2023

CZYLI, CO MÓWIĄ GRACZE O GRACH VIDEO

86% PRZYNOSI RADOŚĆ

76% POMAGA W ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

83% REDUKCJA STRESU

88% POSZERZA GRONO ZNAJOMYCH

81% POPRAWA UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZYCH

84% POBUDZA UMYSŁOWO

PROCESY POZNAWCZE

01 **ZAPAMIĘTYWANIE**
PERCEPCJA, UWAGA

02 **HAMOWANIE**
DYSTRAKTORY, MULTITASKING

03 **MYŚLENIE**
JĘZYK, PLANOWANIE

WIĘKSZOŚĆ LUDZI W POLSCE UWAŻA, ŻE GRY NIE DAJĄ NIC WIĘCEJ NIŻ TYLKO ROZRYWKA

JEDNAK GRY SĄ BARDZO DOBRYM ŚRODOWISKIEM DO NAUKI

01 GRY POPRAWIAJĄ DZIAŁANIE UWAGI W ODNIESIENIU DO POSZERZANIA POLA UWAGOWEGO, NATOMIAST PRZYNOSZĄ ODWROTNE EFEKTY W WYMIARZE ODPORNOŚCI NA DYSTRAKCJE

02 JAK NAJSZYBSZE NACISKANIE KLAWISZY NA KLAWIATURZE LUB PADZIE PROMUJE ROZHAMOWANIE POZNAWCZE, TAK ABY SIĘ NIE POWSTRZYMYWAĆ, A CZAS GRY WZMACNIA TĄ FUNKCJE

03 IM TRUDNOŚĆ Z WYKORZYSTANIEM UWAGI SELEKTYWNEJ BYŁA TRUDNIEJSZA TYM LEPIEJ ZADANIA WYKONYWAŁY OSOBY, KTÓRE GRAJĄ W GRY KOMPUTEROWE OD TYCH, NIE GRAJĄCYCH

BIO_KOMPLEMENTARNOŚĆ PROCESÓW POZNAWCZYCH

01

KORA MÓZGOWA

STANOWI 80% OBIĘTOŚCI MÓZGU
ODPOWIADA ZA PRECEPCJE

ISTOTA BIAŁA

KOMUNIKACJA MIĘDZY POSZCZEGÓLNYMI OBSZARAMI MÓZGU

02

O_UKŁAD NERWOWY

CENTRUM ZARZĄDZANIA CAŁYM ORGANIZMEM

ISTOTA SZARA

PAMIĘĆ, INTELIGENCJA, CZYTANIE, PISANIE, MYŚLENIE ABSTRAKCYJNE

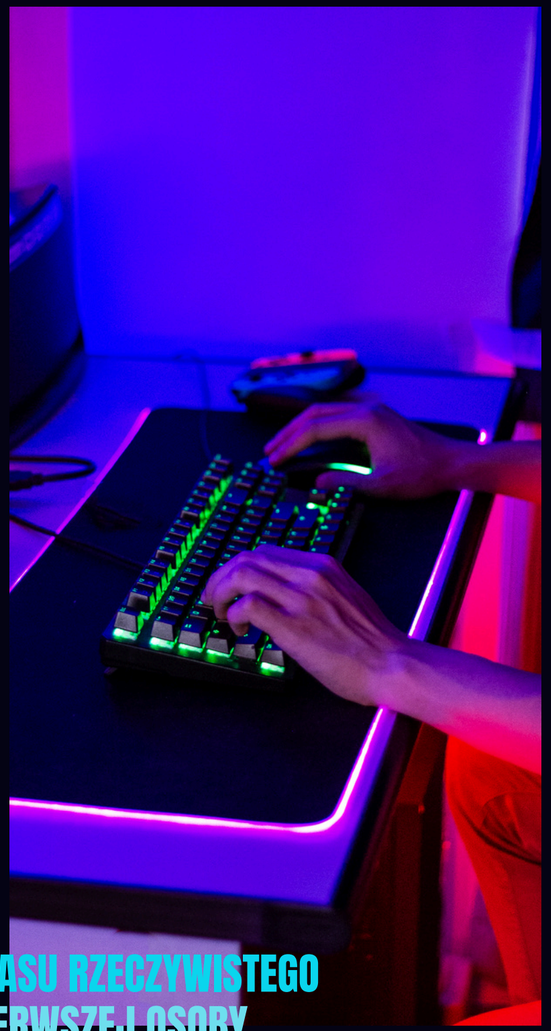
CZY DA SIĘ PRZEWIDZIEĆ SUKCES W GRZE PATRZĄC NA MÓZG ?

01

RÓŻNICE W NIESTANDARDOWEJ OBJĘTOŚCI ISTOTY SZAREJ I BIAŁEJ W MÓZGU GRACZA, WYPRACOWALI SOBIE TE WŁÓKNA SAMI GRACZE, GRAJĄC W GRY STRATEGICZNE

02

OSOBY, KTÓRE POSIADAJĄ NIESTANDARDOWĄ OBJĘTOŚĆ ISTOTY SZAREJ W MÓZGU, POSIADAJĄ PREDYSPOZYCJE MÓZGOWE, KTÓRE SPRAWIAJĄ, ŻE LEPIEJ GRAJĄ W GRY STRATEGICZNE



RTS KONTRA FPS

REAL TIME STRATEGY STRATEGICZNA GRA CZASU RZECZYWISTEGO
FIRST PERSON SHOOTER "STRZELANKA" Z PIERWSZEJ OSOBY

RTS LEPSZY OD FPS

GRACZE GRAJĄCY W RTS CZYLI GRY STRATEGICZNE CZASU RZECZYWISTEGO, OKAZALI SIĘ ZNACZNIE LEPSI W WYKONYWANIU ZADAŃ WYMAGAJĄCYCH PRZEŁĄCZANIA ORAZ UWAGI WZROKOWEJ W PORÓWNANIU DO GRACZY FPS CZYLI GIER “STRZELANKI” Z PIERWSZEJ OSOBY

FPS LEPSZY OD NIE GRANIA

OSOBY GRAJĄCE W GRĘ CS 2 CZYLI GRĘ FPS POPRAWIŁY SIĘ W ZAKRESIE UWAGI WZROKOWEJ, ZDOLNOŚCI DO ŚLEDZENIA WIELU OBIEKTÓW RÓWNOCZEŚNIE, PERYFERYJNEGO WIDZENIA I MULTITASKING W PORÓWNANIU DO OSÓB NIE GRAJĄCYCH

DOCHODZI DO POGORSZENIA SIĘ POD WZGLĘDEM ZDOLNOŚCI HAMOWANIA NIEADEKWATNEJ REAKCJI (STOP SIGNAL TASK) ZARÓWNO U GRACZY GIER RTS I FPS

BEZPIECZNE GRANICE GRANIA

PRZECIEŻ NIKT NIE GRAŁBY W GRĘ, W KTÓREJ SUKCES JEST NATYCHMIASTOWY I CAŁKOWITY, ANI TEŻ W TAKĄ, W KTÓREJ SUKCES JEST WIECZNIE NIEOSIĄGALNY...

01

W CO GRAĆ ?

JEŻELI GRASZ W GRY PROSPOŁECZNE, PÓŹNIEJ ZACHOWUJESZ SIĘ PROSPOŁECZNIE

02

ILE GRAĆ ?

OSOBA GRAJĄCA 6 H TYG. OKREŚLANA JEST JAKO GRACZ, GRAJĄCA 40 H TYG. KOLLAPS

03

OD KIEDY GRAĆ ?

SWOBODNIE BEZ NADZORU, PO WYKSZTAŁCENIU KONTROLI POZNAWCZYCH OK 11 - 13 ROK ŻYCIA

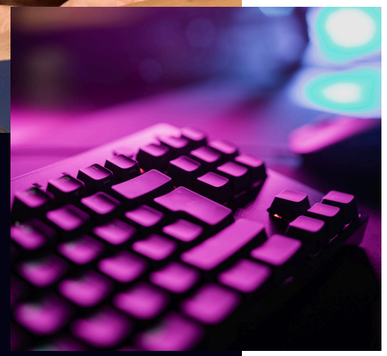
04

KIEDY PRZESTAĆ GRAĆ ?

W MOMENCIE KIEDY GRANIE ZACZYNA ZABURZAĆ INNE FORMY AKTYWNOŚCI ŻYCIOWEJ

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

ŁUKASZ PROCHNIJ, WSB-NLU



ODNIESIENIA

W PRZEGLĄDZIE SYSTEMATYCZNYM UWZGLĘDNIONO ODNIESIENIA, WYSTĘPUJĄCE W TEJ PREZENTACJI

ESA, *2023 ESSENTIAL FACTS ABOUT THE U.S. VIDEO GAME INDUSTRY* REPORT

PUTTING BRAIN TRAINING TO THE TEST ADRIAN M OWEN ET AL. NATURE

ACTION VIDEO GAME MODIFIES VISUAL SELECTIVE ATTENTION C SHAWN GREEN

COGNITIVE ENHANCEMENT IN VIDEO GAME PLAYERS. P DOBROWOLSKI

LENTICULAR NUCLEUS VOLUME PREDICTS PERFORMANCE IN RTS GAME N GRĘBSKA

EFFECTS OF RELAXING VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE AND PROSOCIAL BEHAVIOR

PSYCHOLOGIA CYBERPRZESTRZENI