

Adam Wierzbicki i Magdalena Wilczyńska

GRY WIDEO WZMACNIAJĄ TWÓJ MÓZG!

Opowiadania są dostępne na licencji [CC BY-ND 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)



Strona główna: <https://www.tajemnicasieci.com>

Ilustracje: Ewelina Garbula

Redakcja: Karolina Macios

Ćwiczenia: Magdalena Wilczyńska i Adam Wierzbicki

Gry wideo wzmacniają twój mózg!

- Co? - zapytał Kuba, patrząc na nią nieprzytomnym wzrokiem. Zosia parsknęła.
- Ty chyba ogłuchłeś! Trzeci raz do ciebie mówię. Co się z tobą dzieje?!
- Chce mi się spać - ziewnął Kuba.
- Znowu grałeś w nocy? Przecież wiesz, że dziś jest klasówka z matmy...
- Nic się nie bój, poradzę sobie - odparł pewnie. - Mój mózg pracuje na pełnych obrotach. I to właśnie dzięki graniu! - dodał z dumą.
- Ej, ty chyba naprawdę jesteś nieprzytomny, bo bredzisz...
- Czytałem, że gry wideo są dobre dla mózgu - wyjaśnił uspokajająco. - Im



więcej grasz, tym bardziej aktywny jest twój mózg. Potwierdzają to najnowsze wyniki badań naukowych.

Zosia przyglądała mu się przez chwilę z dziwną miną.

– Zwariowałeś? – rzuciła w końcu. – To jakaś totalna bzdura!

– Zobaczysz, na pewno dobrze mi pójdzie – uparł się Kuba.

Lubił matematykę, ale nie chciało mu się rozwiązywać wielu nudnych zadań, żeby się przygotować do klasówki. Dlatego bardzo się ucieszył, kiedy trafił w sieci na artykuł o wynikach badań nad grami. Mógł grać w swoją ulubioną grę, co w dodatku przygotowywało go do klasówki – przyjemne z pożytecznym! Może tylko trochę przeholował, bo za długo siedział przy komputerze i poszedł spać dopiero późno w nocy, no ale przecież sam przeczytał, że aby trening grami był skuteczny, trzeba grać po kilka godzin na dobę!

W tej chwili do sali weszła pani od matematyki. Zaczęła się klasówka...

Dwa dni później na lekcji pani rozdała ocenione klasówki.

– No, Kuba, po tobie spodziewałam się więcej – mruknęła, oddając mu jego pracę.

Na pierwszej stronie widoczna była ocena 1.

Zszokowany Kuba z niedowierzaniem wpatrywał się w kartkę. To była najgorsza ocena z matematyki, jaką dostał w tym roku! Właściwie, jaką dostał kiedykolwiek. Czuł ogromne rozczarowanie i zawód. Dlaczego tak źle mu poszło? Przecież tak długo trenował granie!

Zosia, która siedziała w ławce obok, nachyliła się i zerknęła na jego sprawdzian.

– A nie mówiłam? – szepnęła. – Nie trzeba było grać po nocach!

Posłał jej zrezygnowane spojrzenie. Wyglądał na załamane, dlatego zrobiło jej się go żal.

– Nie przejmuj się, poprawisz – dodała pocieszająco.

– Tym razem już nie będę trenował mózgu grami – wymamrotał zawstydzony i zły. – To pewnie jakiś fejk!

– A mówiłeś, że to badanie naukowe.

– Tak było napisane w artykule. Muszę to sprawdzić! Może coś zrobiłem źle? Może powinienem grać w jakąś inną grę? – zastanawiał się półgłosem, a Zosia tylko pokręciła głową.

Sama bardzo lubiła grać w Minecraft, ale mama nigdy nie pozwalała jej na to po godzinie dwudziestej pierwszej. Uważała, że nie należy korzystać z urządzeń elektronicznych co najmniej godzinę przed położeniem się spać. – No dobrze, kochani. – Pani klasnęła w dłonie, by uciszyć rozmowy. – Poprawa za tydzień. I przygotujcie się, proszę – dodała, zerkając znacząco na Kubę.

Po szkole Kuba wezwał przyjaciół na naradę.

– Musicie mi pomóc sprawdzić ten artykuł – poprosił. – Zobaczcie, tu podane jest źródło. To prawdziwy artykuł naukowy, opublikowany w czasopiśmie o neurologii! Zbadali mózgi graczy rezonansem magnetycznym i okazało się,



że granie im pomogło. Dlaczego na mnie to nie działa? To niesprawiedliwe!

– A sprawdziłeś inne źródła? – zapytał Aleks.

Nie sprawdził. Tak bardzo przekonał go tamten artykuł, że nie miał ochoty go weryfikować. Tak zazwyczaj bywa w sytuacjach, gdy czytamy o czymś, z czym w głębi ducha się zgadzamy, no a kto by się nie zgodził z tym, że gry komputerowe trenują mózg? Kuba posłusznie otworzył wyszukiwarkę i wpisał zapytanie.

– Zobaczcie, tu jest jeszcze jeden artykuł, który to potwierdza! I ma tytuł „Daj dziecku pograć” – uśmiechnął się z triumfem.

– Nie tak szybko – ostrzegł go kolega. – Musisz przeczytać co najmniej kilka źródeł. Niech każdy znajdzie coś na własną rękę – zarządził, wyjmując z kieszeni telefon.

Dziewczyny pochyliły się swoimi komórkami i wpisały to samo wyszukiwanie, co Kuba.

– Jeszcze jeden artykuł o zaletach grania – zdziwiła się Zosia.

– Ale ja mam taki, w którym piszą, że to bez sensu – odparła Natalia. – I to z 2021 roku, a nowsze źródła są lepsze.

Zosia zmarszczyła czoło i przygryzła dolną wargę. Często tak robiła, kiedy się zamyślała.

– Wydaje mi się, że źle szukamy – powiedziała po chwili. – Powinniśmy zapytać, czy gry szkodzą, a nie czy trenują mózg.

– Dlaczego zaraz szkodzą? – westchnął Kuba. Ten kierunek szukania podobał mu się zdecydowanie mniej.

– Bo dzięki temu poznamy przeciwny punkt widzenia – odparła zdecydowanie i wpisała: „Czy granie w gry może szkodzić?”. – Zobaczcie, jest



mnóstwo wyników! – wykrzyknęła. – Według jednego z artykułów można się od tego uzależnić! I ma to wiele szkodliwych skutków... Kuba – dodała, patrząc na niego z niepokojem – musisz ograniczyć granie! A jeśli już się uzależniłeś?

– No coś ty... przecież ja wcale tyle nie gram... – bronił się zawstydzony Kuba.

– A kto grał całą noc przed klasówką z matmy?

Natalia i Aleks wbili w niego zdziwione spojrzenia. Całą noc?!

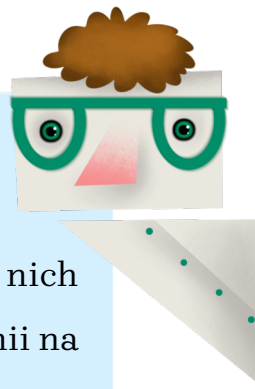
– Przecież wiesz, że to przez ten głupi artykuł – wymamrotał Kuba. – Sama widziałaś, ile w sieci piszą o trenowaniu mózgu za pomocą gier... Zresztą to chyba musi trochę działać... – dodał bez przekonania, chociaż w głębi ducha bardzo na to liczył.

– Może i tak, ale te artykuły powinny przynajmniej wspomnieć o negatywnych skutkach grania. O, na przykład jak ten: „Pozytywne i negatywne skutki gier komputerowych” – przeczytała Zosia. – Jeśli artykuł przedstawia tylko jeden punkt widzenia, łatwo można się dać przekonać. To chyba jest jakiś rodzaj manipulacji.

– Zapytajmy profesora – zaproponował Kuba, żeby w końcu skończyć już temat uzależnienia od gier.

Przecież nie jestem uzależniony – pomyślał, wchodząc na stronę wirtualnego profesora.

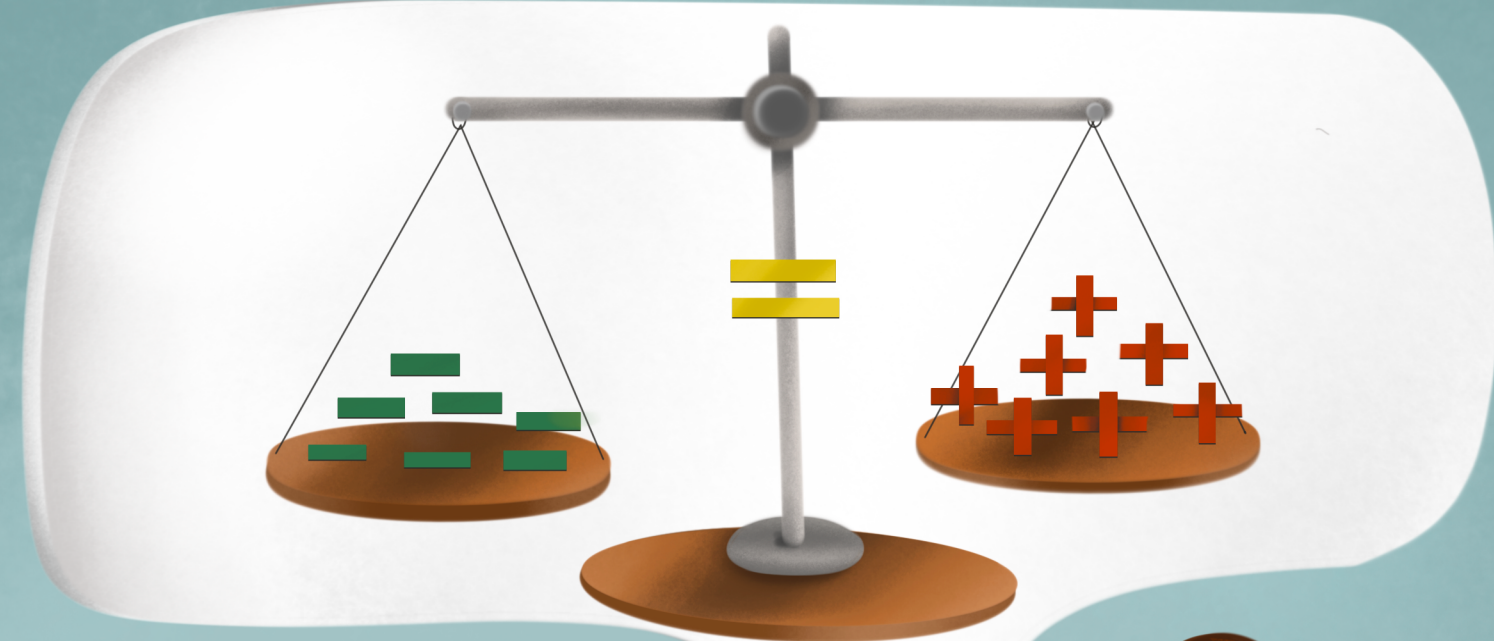
Czy artykuły w sieci mogą przedstawiać tylko jeden punkt widzenia?



W sieci publikowane są różne rodzaje artykułów. Niektóre z nich przedstawiają opinie ich autorów. Każdy z nas ma prawo do swojej opinii na jakiś temat, choć nie zawsze powinniśmy ją wyrażać publicznie – może to być na przykład niegrzeczne. Korzystając z sieci, powinniśmy umieć odróżnić opinie od treści, które informują o faktach. Jeśli artykuł (lub film) nie przedstawia czyjś subiektywnego wrażenia na dany temat, powinien prezentować informacje w sposób kompletny i bezstronny. Wyobraźmy sobie, że informujemy w sieci o działaniu szczepionki przeciwko grypie. Powinniśmy przedstawić zarówno pozytywne działanie szczepionki (czyli uodpornienie na grypę), jak i możliwe skutki uboczne (na przykład przejściowy ból głowy i złe samopoczucie). Jeśli tego nie zrobimy, nasz artykuł nie będzie bezstronny.

Kiedy ktoś pisze na dany temat, ale pomija ważne fakty, które nie potwierdzają jego tezy, stosuje rodzaj manipulacji. Taką technikę manipulacyjną nazywamy selekcją, polega bowiem na selekcji informacji w celu jednostronnego przedstawienia tematu. Artykuły lub filmy, które stworzono, stosując tę technikę, są dezinformacją, i nie powinniście im wierzyć.

– Wiedziałem, że ten artykuł to jakiś fejk – mruknął zdenerwowany Kuba. – Szkada tylko, że wcześniej go nie zweryfikowałem.



– Bo chciałeś w to wierzyć – skwitowała uszczypliwie Zosia. – Wszyscy wiemy, jak lubisz grać.

– A teraz muszę poprawiać trójcę z matmy...

Dwa tygodnie później Kuba z dumą pokazał kartkę, którą pani od matematyki wręczyła mu na poprzedniej lekcji.

– Dostałem szóstkę!

– Musiałeś się niezłe obkuć – odparł Aleks. Bez względu na to, ile by się uczył, w życiu nie dostałby szóstki z matmy. Próbował tyle razy, że już dawno dał sobie z tym spokój, ale i tak czuł zazdrość, patrząc na duże czerwone 6 przy nazwisku kumpla.

– Wcale nie, zrobiłem tylko więcej zadań – zapewnił Kuba. – Ale się cieszę!

– Nie przesadzaj – mruknął jego przyjaciel. – To przecież tylko ocena...

– Za to najwyższa – pochwaliła Kubę Zosia.

– Nic nie rozumiecie. – Kuba uśmiechnął się szeroko. – Tata tak się zmartwił, gdy zobaczył tę trójcę, że obiecał mi nową grę, jeśli poprawię!

Zosia wywróciła oczami, a Aleks roześmiał się głośno.

– Jak tylko ją zainstaluję, zaproszę was na wspólne granie! – obiecał przyjacielom Kuba, po czym nagle się zasępił. – Ale nie będziemy przesadzać. Po dwóch godzinach zrobimy sobie krótką przerwę, żeby się nie uzależnić... – dodał z niepokojem.

Dziewczyny spojrzały na siebie i zachichotały.



Ćwiczenia:

1. Zdarza się, że autorzy artykułów specjalnie przedstawiają odbiorcom tylko część informacji, by wprowadzić ich w błąd. Czasem robią to specjalnie, czasem nieumyślnie, zawsze jednak warto wiedzieć, jaki jest cały obraz danej sytuacji. Sprawdźmy to na przykładzie debaty: czy tablety powinny zastąpić podręczniki?

- zastanówcie się, jakie jest wasze zdanie w tej kwestii – czy lepiej byłoby się uczyć z tabletu czy z podręcznika? Czy jesteście w stanie wymyślić argumenty za i przeciw każdemu rozwiązaniu?

- przeczytajcie zestaw argumentów ZA wykorzystywaniem tabletów zamiast podręczników. Czy wasze zdanie się zmieniło lub umocniło?

- Tablety pomagają uczniom szybciej opanować więcej materiału. Według Departamentu Edukacji USA nauczanie oparte na technologii może skrócić czas potrzebny uczniom na osiągnięcie celu nauczania o 30–80%.

- Tablety mogą pomieścić setki podręczników na jednym urządzeniu, plus prace domowe, quizy i inne pliki. Nie musimy więc nosić wielu książek.

- E-podręczniki na tabletach kosztują mniej niż podręczniki drukowane.

- Tablety dają użytkownikom możliwość podkreślania i edytowania tekstu oraz pisania notatek bez rujnowania podręcznika dla następnego użytkownika. Tablety mają funkcję wyszukiwania, opcję podświetlenia, aby czytać w słabym świetle, a także wbudowany słownik.

Interaktywne diagramy i filmy zwiększają kreatywność uczniów, motywację, uważność i zaangażowanie w materiały lekcyjne.

- Podręczniki drukowane są ciężkie i mogą powodować urazy, podczas gdy tablet waży niewiele. Lekarze zalecają, aby uczniowie nosili w plecaku mniej niż 15% masy ciała, ale łączna średnia waga podręczników do historii, matematyki, nauk ścisłych i czytania/języka przekracza ten procent. Według amerykańskiej Komisji Bezpieczeństwa Produktów Konsumenckich, w roku szkolnym 2011–12 ponad 13 700 dzieci w wieku od 5 do 18 lat było leczonych z powodu urazów związanych z plecakiem. Wskaźnik ten spadł do 6 300 w 2016 roku (spadek o 54%) – między innymi dzięki coraz częstszemu używaniu tabletów.

- Tablety obniżają ilość papieru, który nauczyciele muszą drukować, co pomaga chronić środowisko i oszczędzać pieniądze.

- a teraz przeczytajcie zestaw argumentów PRZECIWIW wykorzystywaniu tabletów zamiast podręczników. Czy wasze zdanie się zmieniło lub umocniło?

- Długie używanie tabletów może negatywnie wpłynąć na zdrowie uczniów, np. pogorszyć wzrok i postawę.

- Zakup tabletów i e-podręczników i oprogramowania jest dużo droższy niż zakup zwykłych podręczników.

- Tablety w klasie mogą powodować rozproszenie uwagi uczniów, którzy będą chcieli używać innych aplikacji, a nie czytać e-podręczniki.

- Ludzie, którzy czytają tekst drukowany, rozumieją więcej, pamiętają więcej i uczą się więcej niż ci, którzy czytają tekst cyfrowy. Mózg interpretuje tekst drukowany i cyfrowy w różny sposób, a ludzie zazwyczaj

czytają tekst cyfrowy o 20–30% wolniej niż drukowany.

- Wielu studentów nie ma wystarczającej przepustowości domowego internetu, aby korzystać z tabletów.

- Produkcja tabletów jest wyniszczająca dla środowiska i niebezpieczna dla zdrowia ludzi. Według „New York Timesa” negatywny wpływ na zdrowie związany z produkcją jednego e-czytnika szacuje się na 70 razy większy niż ten związany z produkcją jednej książki.

- Zepsuty tablet wymaga doświadczonego technika do naprawy, co może być kosztowne i czasochłonne. Podręczniki mogą być zazwyczaj naprawione przy użyciu podstawowych materiałów, takich jak klej lub taśma.

- Podręczniki drukowane nie mogą ulec awarii, nie zawieszają się i nie mogą zostać zhakowane.

- Średni czas pracy baterii w tablecie wynosi 7,26 godziny, czyli jest krótszy niż długość dnia szkolnego. Tablety wymagają ciągłego ładowania, co zwiększa zapotrzebowanie na energię elektryczną w szkołach i potrzebę nowych gniazdek elektrycznych.

- Tablety są bardziej narażone na zgubienie lub kradzież niż podręczniki drukowane.

- zastanówcie się nad tym, jaki jest pełny obraz sytuacji.