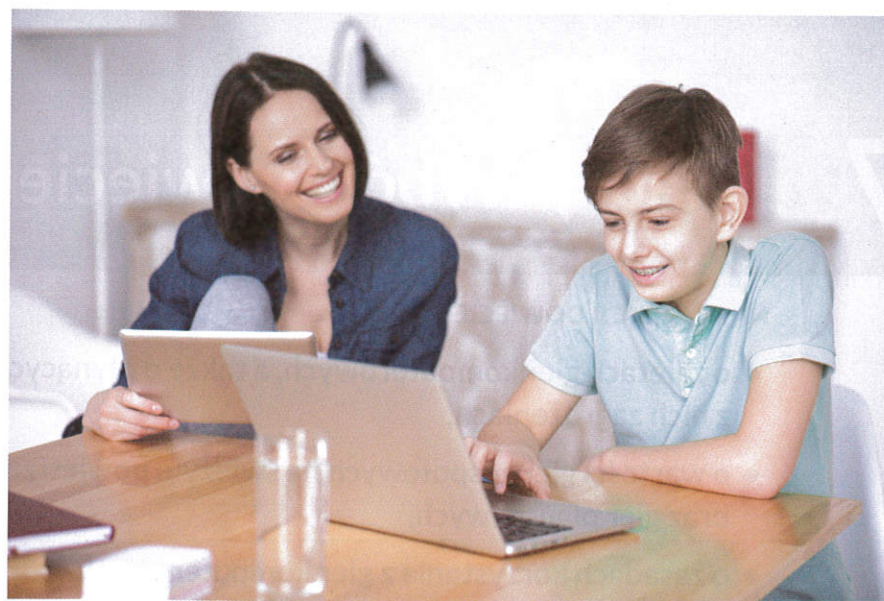


Wiele firm zatrudnia dzisiaj specjalistów od negocjacji. Negocjator to osoba, która stara się przekonać rozmówcę do swoich racji. Można na przykład negocjować cenę, czyli dążyć do tego, by korzystnie kupić lub sprzedać określoną rzecz. Dorośli mogą też negocjować warunki pracy, czyli ustalać z szefem wysokość wynagrodzenia oraz zakres obowiązków.

Wielu z was jest świetnymi negocjatorami. Codziennie dyskutujecie z rodzicami, próbując ich przekonać do swoich racji. Stałym polem rodzinnych negocjacji jest kwestia gier komputerowych. Bywa, że rodzice najpierw wyliczają ich wady i łączące się z nimi zagrożenia, a potem kategorycznie zabraniają grania na komputerze. Dzieci natomiast uważają gry za jedną z najlepszych rozrywek i prześcigają się w wymienianiu ich zalet. A gdyby spróbować znaleźć złoty środek?

Długa lista zalet

Pierwszy argument, po który sięgają młodzi ludzie, chcąc przekonać rodziców do gier komputerowych, to oczywiście ich walor edukacyjny. Gry rozwijają wyobraźnię, umożliwiają poznanie niezwykłych roślin i zwierząt, a także architektury czy zwyczajów panujących w innych krajach. To podróż dookoła świata bez



wychodzenia z domu. Niektóre mogą pomóc poprawić szkolne stopnie (na przykład gry matematyczne albo utrwalające angielskie słówka lub zasady ortografii).

Kolejną zaletą gier jest możliwość ćwiczenia przy ich pomocy koncentracji, spostrzegawczości, refleksu i analitycznego myślenia. Żeby osiągnąć satysfakcjonujące wyniki w grach strategicznych, trzeba się wykazać umiejętnością dobrego planowania, szybkiego podejmowania decyzji, przewidywania skutków konkretnych ruchów i błyskawicznego reagowania na kryzysy.

Gry komputerowe mogą też zbliżać dzieci i rodziców. Szczególnie te przeznaczone dla kilku graczy mogą stanowić świetną rozrywkę dla obydwu pokoleń. Mimo to rodzice często krytykują fascynujący świat gier. Dlaczego?

Uwaga na zagrożenia

Zagrożeniem płynącym z grania w gry komputerowe może być zubożenie wobec przemocy i akceptacja agresji. Gry, których celem jest zabijanie przeciwników, promują zachowania nieetyczne, zacierają granicę między dobrem a złem oraz podważają nienaruszalną wartość ludzkiego życia.

Niebezpieczeństwem związanym z korzystaniem z niektórych gier jest również łatwy dostęp do pornografii, a także treści okultystycznych* i ezoterycznych**, związanych z praktykami magicznymi.

Uzależnienie

Uzależnienie od gry to sytuacja, kiedy człowiek nie potrafi się bez niej obejść. Czas spędzony przy komputerze staje się wtedy ważniejszy od spędzanego z rodziną i kolegami, ponieważ świat gier wydaje się lepszy i ciekawszy niż ten rzeczywisty. Osoba uzależniona od gier komputerowych żyje w izolacji od rówieśników, zaniedbuje obowiązki szkolne i domowe, szkoda jej czasu nawet na sen.

* Okultyzm – teoria o istnieniu w przyrodzie i człowieku ukrytych sił tajemnych, które można wykorzystać dzięki odpowiednim praktykom.

** Ezoteryka – cecha wierzeń, zwanych wiedzą tajemną, przekazywana jedynie wybranym osobom.



Zwykle gra dłużej niż planowała, a po odejściu od komputera nadal przeżywa przygody fikcyjnych bohaterów.

Spędzanie przed komputerem długich godzin może też prowadzić do pogorszenia wzroku, wad postawy czy skrzywienia kręgosłupa.



Nieracjonalne korzystanie z gier komputerowych może doprowadzić do uzależnienia.

Dzielenie przez trzy

Warto pamiętać, że do grania służy nie tylko komputer. Mamy jeszcze do wyboru gry zespołowe na świeżym powietrzu (piłka nożna, siatkówka, badminton, podchody) oraz gry planszowe (strategiczne, zręcznościowe, przygodowe). Rozegrany z kolegami mecz albo rodzinna gra w kalambury mogą być ciekawsze niż najwspanialsza gra komputerowa. Planując czas, który możecie przeznaczyć na gry, poćwiczcie dzielenie – jedną trzecią tego czasu przeznaczcie na zabawę on-line, jedną trzecią na grę zespołową na boisku i jedną trzecią na planszówkę. Takie dzielenie z pewnością wyjdzie wam na zdrowie.



Graj świadomie

Jeśli chcecie, by gry komputerowe wam nie zaszkodziły, stwórzcie listę zasad korzystania z nich. Mogą się na niej znaleźć na przykład takie hasła:

1. Wybieraj wartościowe gry.
2. Nie graj w czasie przeznaczonym na sen, posiłki i naukę.
3. Nie zapominaj o rodzinie i przyjaciółach.
4. Pamiętaj, że gra to tylko fikcja.
5. Kiedy grasz, zadbaj o właściwą pozycję ciała i dobre oświetlenie.
6. Zastanów się, czy gra jest dla ciebie, czy ty dla niej.

POLECENIA I PYTANIA

1. Jak rozumiecie ostatni punkt regulaminu korzystania z gier: „Decyduj, czy gra jest dla ciebie, czy ty dla niej”?
2. Pracując w grupach, dopiszcie własne punkty do powyższego regulaminu korzystania z gier komputerowych.

