

Praktyczne zastosowanie gier w procesie terapeutycznym

Minecraft? Świetna gra dla autystyków

Dlaczego akurat Minecraft jest grą, w którą chętnie grają autystycy? Jakie mają specyficzne wymagania jako gracze? O tym rozmawiamy z Bogumiłą Matuszewską, CEO DrOmnibus.

Wojciech Bieroński: Czy mając autyzm można grać w gry komputerowe?

Bogumiła Matuszewska (DrOmnibus): Oczywiście, że tak! Powiedziałabym, że wręcz warto i trzeba. Wszystko jednak zależy od tego, z jaką grą mamy do czynienia. Gry komputerowe z założenia nastawione są bowiem na to, by jak najbardziej zaangażować użytkownika, niejednokrotnie bombardując go niewiarygodną liczbą bodźców – traktowanych w tym wypadku jako dodatkowe atraktory. Niestety to, co może przyciągnąć przeciętnego gracza, może wywołać również sporo zamieszania w przypadku gracza ze spektrum autyzmu.

Dlaczego?

Autystycy z reguły tego typu bodźce odbierają kilkakrotnie mocniej niż ich rówieśnicy, a – niestety dla nich – większość współczesnych gier jest przeładowana kolorami, animacjami, efektami dźwiękowymi, ogromną liczbą opcji, interakcji i dialogów. Taka kakofonia staje się źródłem bodźców prowadzących do fiksacji i niepożądanych stymulacji słuchowo-wzrokowych.

Czy to oznacza, że gracze z autyzmem mają świat swoich gier, a gracze bez autyzmu swój i nie ma tutaj punktów stykowych?

Są. Grą, która zawojowała świat autystyków w ostatnich latach jest... Minecraft. Internet jest pełen wypowiedzi autystycznych graczy lub ich opiekunów, którzy opowiadają o swoich doświadczeniach w tym względzie. Ba! Pojawiają się pierwsze głosy rodziców, którzy chcą, by Minecraft np. znalazł się na liście zajęć dodatkowych oferowanych w szkołach publicznych, do których uczęszczają również autystycy, jako jedna z tych przestrzeni, która łączyć może uczniów bez względu na to czy i jakie zaburzenia mają. I choć nie brak głosów

III Zagłębiowska Konferencja WOKÓŁ AUTYZMU

negatywnych, które punktuja dość celnie jego wady, Minecraft wydaje się być już na stałe obecny w życiu wielu autystyków.

Ale dlaczego akurat Minecraft? Co jest takiego w tej grze, że tak bardzo odpowiada ona graczom z autyzmem?

Największą zaletą tej gry jest otwarty świat, w którym można budować to, co tylko się zechce. Przy czym drogi wyobraźni są dość mocno i jasno ustrukturyzowane, działania zaś – logiczne. Jest to niebywale ułatwienie dla autystyków, którzy znakomicie odnajdują się w tym, co jasne i logiczne właśnie, mają natomiast problemy z abstrakcyjnym myśleniem. Taki mechanizm gry sprawia, że gracze czują się w przestrzeni Minecrafta dobrze i bezpiecznie, często lepiej niż w świecie rzeczywistym. Wszystko jest bowiem bardziej zrozumiałe, uporządkowanej przewidywalne.

Minecraft jest grą, w której pojawia się możliwość współdziałania z innymi graczami. Jak z tym społecznym aspektem tej gry radzą sobie autyści?

Najważniejszym zadaniem dla autystyków w całym ich życiu jest nauczenie się funkcjonowania w grupie – od najmniejszej grupy rodzinnej po społeczności szkolne czy zawodowe. Jest to ogromne wyzwanie, nieporównywalnie trudniejsze niż budowanie relacji międzyludzkich w grupie osób funkcjonujących w sposób prawidłowo. Minecraft pozwala na to, by najpierw nabrać pewności, budując swój własny świat, a potem (i to jest krok milowy dla autystyków) bezpiecznie i kontrolowanie wkroczyć w przestrzeń innych graczy, doprowadzając do tego, by wspólnie z nimi tworzyć np. nowe budowle, wchodzić w interakcje w trakcie gry i co najważniejsze, móc dzielić się wrażeniami z tych aktywności w świecie rzeczywistym.

Każda gra sieciowa pełna jest jednak trolli, grieferów i innych osobników, którzy, delikatnie mówiąc, potrafią działać na nerwy innym graczom. Czy to nie stanowi zagrożenia dla graczy tak delikatnie konstruujących swój świat społeczny jak autyści?

Niestety, wśród rodziców grających autystyków pojawiają się coraz częściej głosy, że ich dzieci są prześladowane w grze. Gracze dokuczają autystom, niszczą wytwory ich aktywności, obrażają słownie. Autystykom, którzy częściej niż inni są ofiarami tego typu

III Zagłębiowska Konferencja WOKÓŁ AUTYZMU

agresji, trudniej jest przeciwstawić się jej lub chociażby zrozumieć źródło. Często też dotkliwiej niż inni odbierają choćby niewinne żarty.

Zatem jeśli gram w Minecrafta i nie wiem, że po drugiej stronie ekranu jest autystyk, to jeśli pozwolę sobie na taki niewinny żart, może się to źle skończyć?

Autystycy odbierają świat w trochę inny sposób niż my. Bardzo dużą wagę przywiązują do tego, by utrzymać wszystko to, co ich otacza w stałym, nadanym przez siebie porządku. Naruszenie tej przestrzeni może doprowadzić do nerwowego wybuchu z ich strony i problemów w opanowaniu emocji. Nie każdy przypadek oczywiście jest taki sam, ale praktycznie zawsze jednak zniszczenie efektów ich pracy i zaburzenie porządku stworzonego przez nich świata spotyka się ze zdecydowanie trudniejszą reakcją do opanowania i zrozumienia przez samego autystę, niż bywa to w przypadku innych użytkowników. Tu więc przy okazji apeluję do wszystkich fanów Minecrafta – szanujmy innych i ich aktywności, nie niszczymy siebie słownie i nie niszczymy efektów działań innych.

Autystyk może grać w gry bez innych graczy wprawdzie, ale np. zawierające silnie emocjonalną fabułę, w której zżywamy się z bohaterami i przeżywamy dramatyczne wydarzenia z nimi związane. Czy autystyka należy od takich gier odsuwać?

Jeśli autystyk zaczyna zżywać się z kimś, choćby wirtualnym tworem, czyli de facto zaczyna odczuwać emocje innych, możemy to już poczytywać jako sukces. Ale ta sytuacja dotyczy raczej wyżej funkcjonujących autystów. Jeśli jednak mówimy o bardziej standardowej sytuacji, gdy gracz wciąga gra i coraz bardziej zaczyna wchodzić w jej świat, wiąże się to zarówno z szansami, jak i zagrożeniami dla niego. Dziecko pozostawione samo sobie (niezależnie od tego, czy lat ma kilka czy kilkanaście) może albo zamknąć się jeszcze bardziej na świat poza grą albo mechanizmy poznane w świecie wirtualnym przekładać na świat realny. Czyli problemy w świecie rzeczywistym próbować rozwiązywać w sposób, jaki jest mu znany z gry.

Czy na gruncie rodziny z graczem autystycznym te problemy można jakoś obejść, czy jedynym rozwiązaniem jest zabronienie mu grania?

III Zagłębiowska Konferencja WOKÓŁ AUTYZMU

Gra może przynieść naprawdę wiele korzyści, choćby wynikających z samej przyjemności grania, ale pod warunkiem, że z dzieckiem przepracujemy sobie grę. Będziemy przy nim przynajmniej na początku i pokażemy, co jest prawdziwe, a co charakterystyczne dla gry i nie mające odzwierciedlenia w rzeczywistości. To może być naprawdę ciekawa lekcja na temat świata.

A jak autystycy odbierają te treści w grach, które nie są do końca realne? Np. kot, który mówi, albo żyjący samochodzik. Wspominałaś, że z abstrakcyjnym myśleniem mają problemy.

Oczywiście, może zdarzyć się autystyk, który zrozumie, że to jest fikcja, ale tak naprawdę możemy założyć, że blisko 100% osób ze spektrum autyzmu, mówiącego kota odbierze jako coś rzeczywistego. Osoby te mają bowiem problem często z rozumieniem prostego języka. Wprowadzenie do świata elementów odrealnionych wymaga od nich dodatkowej interpretacji, która niejednokrotnie wykracza poza ich możliwości. Zatem wszystko to, co otrzymują oni od świata – czy to realnego, czy to świata gier – odbierają jako coś, co istnieje naprawdę. Dotyczy to zarówno osób, zwierząt, rzeczy, jak i mechanizmów. Dlatego przygotowując gry z myślą o autystykach, trzeba mocno przemyśleć to, w jaki sposób mają one wyglądać. Począwszy od fabuły, zadań poprzez kształt bohaterów na grafice skończywszy.

Dziękuję za rozmowę 😊

UPDATE: Minecraft musiał doczekać się swojego odpowiednika dla autystyków. Powstała bowiem wersja specjalnie dedykowana autystykom – pozbawiona negatywnych interakcji i uwzględniająca możliwości i potrzeby tych specyficznych graczy, [Autcraft](#). W pełni tworzona przez wysoko funkcjonującego autystę z myślą o innych wielbicielach tego typu rozrywki.

Wywiad pochodzi z bloga [Outland \(www.otlnd.pl\)](http://www.otlnd.pl). O graczach. Nie tylko dla graczy.

Opracowanie: mgr Agnieszka Kolbiarz - Juszczak