

Wpływ doświadczeń w rzeczywistości wirtualnej na życie gracza

PATRYK KULPA

Streszczenie:

Tekst poświęcono różnym sposobom spędzania czasu wolnego. Rozpatrzone są dwa sposoby: aktywny wśród ludzi i znajomymi oraz drugi, bierny przed komputerem lub konsoli. Autor próbuje udowodnić, że czas spędzony na graniu również rozwija człowieka tak samo jak spędzanie czasu aktywnie poza domem. Poruszony jest temat sfery doświadczeń i cech, które mogą być wykorzystane w życiu codziennym. Artykuł jest próbą przełamania stereotypu na temat gier, że niczego nie uczą, zabierają czas, oglupiają człowieka.

Słowa kluczowe:

emocje, doświadczenie, życie, rozwój człowieka, gry, umiejętności

Key words:

emotions, experience, life, human development, games, abilities
