

Компьютерные игры. Это хорошо или плохо?

В наше время высокоразвитых технологий, когда компьютер стал общедоступным и необходимым элементом повседневной жизни, возникает вопрос о его влиянии на человека. Является он полезным или негативным фактором? Особенно острый характер этот вопрос приобретает, когда речь заходит о влиянии компьютерных игр на детей, поскольку именно игры настойчиво вытесняют все другие виды деятельности из детского мира.

Ответ на этот вопрос не может быть однозначным, ведь даже полезные и жизненно необходимые вещи могут стать опасными... Подобное может произойти и с компьютерными технологиями, в частности с **компьютерными играми**.

Вспомним, сначала появились простые игры, созданные ради развлечения и отдыха. Они развивали внимание, быстроту реакции. Взрослея, ребенок начинал интересоваться более сложными – интеллектуальными играми. Так, прохождение лабиринтов может быть неплохой умственной тренировкой, развивающей логическое мышление. Им на смену пришли игры посложнее – стратегические (стратегии), они уже существенно отличались от предыдущих, поскольку моделировали реальность, в которой находился игрок. Вернее, они задавали путь следования, создавая эту реальность самостоятельно. Исходя из названия, можно сказать, что такие игры учат планированию, хорошо развивают аналитическое мышление.

Поэтому дети, играющие в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и он больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие «компьютерно-развитые» дети, обычно, опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях.

Однако есть и негативная сторона увлечения компьютерными играми. Это когда киберпространство становится для ребенка реальностью жизни. Особенно ярко это проявляется, когда ребенок переживает социально неудачные контакты и погружается в игровой мир, где чувствует себя хозяином положения. Именно в этом призрачном мире ощущение или предчувствие победы повышает самооужание, компенсирует заниженную самооценку и формирует поведение, когда единственным смыслом жизни становится удовольствие от игровых сеансов. Таким образом, вырабатывается «**КОМПЬЮ**

терная или игровая зависимость

».

Такую болезнь можно охарактеризовать как избыточное увлечение компьютерными играми ради ухода от реальности, что приводит к качественным изменениям личности – деформируются социальные, профессиональные, материальные и семейные ценности человека.

Особенно опасны в плане приобретения зависимости ролевые компьютерные игры (RPG – role playing games), где игрок (геймер) принимает роль компьютерного персонажа. Виртуальная реальность формирует нереальный мир компьютерной игры, вырабатывает эффект «присутствия». Происходит то, что можно назвать «Эго-распадом» на «Я виртуальное» и «Я реальное». Такие игры подрывают психическое состояние и способны кардинально изменить представление о себе и окружающем мире. Все это способствует нарастанию тревоги и дисгармонии.

Существует мнение, что некоторые компьютерные игры, в частности, военные стратегии и «стрелялки», которые первоначально были созданы ради развития специальных навыков у военных, формируют жестокость. По этому поводу было проведено много исследований, подтвердивших эту точку зрения. С одной стороны, они помогают выходу агрессии и негативных эмоций наружу, с другой же, напротив, формируют определенные негативные стереотипы поведения. И даже влияют на психику сильнее, чем боевики.

И если во время просмотра боевика ребенок только следит за событиями, происходящими на экране, переживает за персонажи, примеряет на себя их роли, то во время игры это происходит «интерактивно»: то есть игрок, принимая роль персонажа, погружается в его мир и на время становится этим персонажем. Думая или действуя от имени героя, он переносит этот опыт в реальную жизнь. Другая особенность игры в том, что герои «бессмертны»: каждый раз после того, как они были уничтожены, оживают снова и снова, и количество их жизней бесконечно. Этот факт неминуемо отражается на восприятии ценности жизни, снимает границу между жизнью и смертью и развивает склонность к жизнеопасному поведению.

Вот почему проблема компьютерной зависимости и влияния компьютерных игр является очень актуальной. Поэтому, покупая игровой диск своим детям, подумайте и, если все

Компьютерные игры

Автор: admin

22.01.2011 10:30 - Обновлено 30.10.2014 08:31

же решили сделать такой подарок, внимательно рассмотрите суть и цель данной игры.

Автор - **Игорь Полоз**

[Источник](#)