

Никитенко Владимир Александрович

студент

Спирина Мария Леонидовна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный
педагогический университет»

г. Армавир, Краснодарский край

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКОВ

***Аннотация:** в статье проанализированы негативные и позитивные стороны влияния компьютерной игры на развитие психики подростка. Авторами рассмотрена классификация компьютерных игр.*

***Ключевые слова:** подростковый возраст, компьютерная игра.*

Особую значимость в России приобретает исследование проблемы компьютерной увлеченности у подростков. Исследования показывают, что компьютерные игры в большинстве случаев показывают негативные показатели. В компьютерные игры регулярно играют от 60 до 90% подростков по всему миру [3]. В России эти показатели отличаются. Согласно данным, которые проводит Фонд «Общественное мнение» (ФОМ), в РФ более одной трети подростков в возрасте 14–17 лет играют в компьютерные игры. Из них 75,5% подростков используют интернет для компьютерных игр, при этом их пользовательский опыт составляет примерно 2 года. Итак, 41% или 3,2 млн подростков в возрасте 14–17 лет пользуются интернетом, чтобы иметь возможность пристраститься к играм. Описано немало случаев убийства и попыток убийства, связанных с увлечением компьютерными играми [1, с. 132].

Стоит заметить, что не все компьютерные игры одинаково влияют на уровень агрессивного поведения подростка. Опасность для психики подростка представляют игры насильственного характера. Насильственная природа компьютерных игр и их влияние на психику и поведение подростка стали предметом вни-

мания многих ученых. Исследования представляют собой лабораторные эксперименты и непосредственные наблюдения. Согласно теории социального обучения (social learning theory) А. Бандуры, играющие перенимают характеры персонажей, задействованных в игре. Кроме того, они вознаграждаются за акты агрессии в игре различными преимуществами (дополнительная жизнь, новое оружие и т. п.) [2, с. 43].

Другие ученые, например, возрастной психолог Тимур Мурсалиев, объясняя позитивные стороны компьютерных игр, говорит, что большинство школьников, погружаясь в виртуальный мир, забывают о реальности. Азартно расстреливая 50 противников в минуту, подросток отдает себе отчет в том, что его враги – пиксели, они нарисованы. Невозможно научиться убивать человека, расстреливая пиксели. Подростку может быть интересно провести виртуальную операцию и посмотреть, что у человека внутри. Но также увлеченно он разбирал в детстве машинку, желая понять, как она сделана.

По-настоящему агрессивное поведение подростка в реальной жизни – это симптом его внутреннего неблагополучия, а «стрелялки» и прочие «экшны» привлекают его как раз тем, что позволяют расслабиться, выплеснуть агрессию социально приемлемым способом. Злые выходки – повод не выключить компьютер, а задуматься о том, что происходит у него в душе, в его отношениях со сверстниками и в вашей семейной жизни». Влияние компьютерных игр может быть вполне позитивным. Многие игры – если им посвящать ограниченное время – полезны для формирования разных умений. Так, ролевые игры (например, Baldur's Gate) развивают социальные навыки, игры-стратегии (Heroes 3 или Warcraft) тренируют способности к анализу, а «стрелялки» (Quake или Counter-Strike) отрабатывают навык работы в команде, тактические решения и реакцию. Игры-симуляторы (гонки, полеты на самолетах, как «Ил-2» или NFS) расширяют кругозор и помогают разобраться в технике, логические игры развивают пространственное мышление.

Тема, исследованная в нашей статье, в данный момент является очень актуальной в связи с распространением компьютеров, компьютерных игр, интернета.

Вследствие этого, всё больше современных подростков увлекаются компьютерными играми, а подавляющее большинство из них – играми, содержащими сцены насилия. Такие игры снижают у подростков нормальную реакцию на агрессию и конфликт, так как они привыкают к такому типу поведения и считают его приемлемым для общества.

В зависимости от вида игр у ребенка можно развить чувство эмпатии, логическое мышление, креативность. Так называемые полезные игры: предметно-манипулятивные – помогают получить азы вождения на машине, управление самолетом; квесты – развивают творческие способности, логическое и образное мышление при выполнении поставленных задач в игре, а также стандартные игры на компьютере – помогают отвлечься и расслабиться.

Исходя из выше сказанного можно заключить, что развитие когнитивных способностей и психическое развитие ребенка, с помощью компьютерной игры возможно лишь в том случае, если родители будут внимательны к своим детям и выбору игр для них.

Список литературы

1. Буркова В.Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков / В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская // Вопросы психологии. – 2012. – №1. – 186 с.
2. Бандура А. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений / А. Бандура, Р. Уолтерс. – М.: Эксмо пресс, 2000. – 512 с.
3. Journal of Education and Health Promotion. – 2013. – Vol. 2. – №20.