

Сычёва Карина Айдархановна

бакалавр психол. наук, магистрант

Институт педагогики и психологии

ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный

педагогический университет»

г. Оренбург, Оренбургская область

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОВРЕМЕННОГО ПОДРОСТКА

Аннотация: в статье проанализирована актуальная проблема влияния компьютерных игр на современных детей. Автором рассмотрены различные аспекты данного вопроса.

Ключевые слова: компьютерные игры, современный подросток, компьютерные технологии, видеоигры.

В современном мире ускоряется темп всеобщего прогресса, и резкое развитие компьютерных технологий оказывает необратимое влияние на личностное развитие каждого современного подростка. Огромное количество новой информации, многообразие компьютерных технологий и популярность компьютерных игр накладывает определенный отпечаток на условия воспитания подрастающего поколения. А создание качественного воспитательного пространства – обязательное условие развития социализации личности.

Еще с конца двадцатого века индустрия компьютерных игр становится немалой частью развлечений современного человека, заинтересовав не только взрослых, но и подростков и даже детей.

Общественность встретила новшество неоднозначно – наряду с восхищением возможностями компьютерных технологий все чаще можно услышать настороженность, а где-то даже осуждение. В средствах массовой информации можно встретить мнения подавляющего числа людей, считающих влияние компьютерной индустрии пагубным для психики подростков. Очень часто встречаются высказывание о том, что компьютер может стать (или уже стал) своего рода

зависимостью наряду с алкоголем и наркоманией, вызывать такие симптомы, как чувство мнимого превосходства над окружающими, неумение и нежелание переключаться на другие формы досуга. Но самым большим риском, по мнению большинства, является провоцирование и поощрение компьютерными играми агрессивного поведения.

Также, в качестве негативных последствий влияния компьютерных игр на современное поколение указывают сужение круга интересов подростка, приводящее к социальной изоляции и трудностям в установке социального контакта. Учитывая, что общение со сверстниками для подростков является одним из основных факторов качественного развития, подобные последствия для растущего члена общества имеют весьма печальные последствия.

Ко всем приведенным выше аргументам добавляют возникновение физиологических нарушений (таких как снижение остроты зрения, нарушения осанки и т. д.), в которых современное общество так привыкло обвинять «компьютеризацию» современного мира.

Подобные мнения можно было встретить не только в средствах массовой информации, но и в научном сообществе. На тему возможного влияния компьютеризации общества на психику ребенка было проведено огромное количество исследований современными педагогами, психологами, социологами. Чаще всего в научном сообществе можно встретить исследования, посвященные влиянию индустрии компьютерных игр на познавательные интересы подростка, его возможности социальной адаптации, и, наконец, развитие личности в целом. Чаще всего, к последствиям увлечения компьютерными играми относят привыкание, вспышки агрессивного поведения и изменение в целом характера играющих.

Однако, в последнее время, ученым все чаще удается отследить данные, противоречащие всему вышесказанному. Появились работы, описывающие связь компьютерных игр и социальных навыков, успешности и самооценки подростков. В некоторых случаях игра становится поддерживающей сферой, где личность может достигать определенных результатов и утверждаться. Игра

может быть поводом для общения, темой обсуждения и объектом соперничества, а значит, может стать средством социализации.

На западе одним из значимых исследователей компьютерных игр считается А.Р. Гэллоувэй, сторонник гуманного подхода, изучающий проблему реализма виртуальных компьютерных игр. Американский психолог Сеттон Смит пишет, что американский ребенок в среднем тратит 35 часов в неделю на видеоигры. Причиной этого явления он считает слабое физическое развитие детей, живущих в больших городах, что мешает им проявить себя в играх со сверстниками.

Среди российских ученых, уделяющих внимание компьютерным играм, можно выделить М.Б. Игнатьева, изучающего взаимозависимость видеоигр с литературой и актерской игрой, О.А. Степанцову, уделившей внимание особенностям субкультур геймеров.

Начиная с середины девяностых годов в России интерес научного сообщества к игровой индустрии растёт. Так, в 1995 году в Санкт-Петербурге прошёл первый всероссийский симпозиум по проблемам виртуальной реальности под названием «Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры». По результатам данной конференции был выпущен сборник, содержащий десятки статей заинтересованных исследователей.

Раньше из-за недостатка практических знаний ученые занимались в основном теорией. На сегодняшний день исследователи все чаще обращаются к эмпирическому материалу – работы А.Р. Гэллоувея, Г.Г. Рябова, Л.П. Тимофеевой и других.

Одним из важнейших моментов, беспокоящих родителей и педагогов, на данный момент является само содержание видеоигр. Бытует мнение, что в компьютерные игры содержат в себе жестокость и агрессию, которая не может не повлиять на психическое здоровье ребенка

В то же время существуют данные, опровергающие вредоносное влияние агрессивных игр. Ученые из института психологии РАН исследовали геймеров-подростков в течение пяти месяцев и не выявили ни повышенной агрессивности, ни симптомов компьютерной зависимости и психических расстройств. Кроме

того, они установили, что данная группа подростков быстрее и легче адаптируются среди сверстников.

Индустрия компьютерных игр позволяет не только отдохнуть и развлечься. Многие игры являются обучающими и развивающими.

В современном мире подавляющее большинство подростков усваивают огромный поток информации, роли, правила поведения из компьютерных игр, фильмов и других средств массовой информации. Нельзя игнорировать возможности данной индустрии, эти развлечения необходимо использовать в правильном русле. Компьютер может стать как и врагом воспитания, так и главным помощником в этой сфере. Главное – научиться правильно пользоваться этим богатством современности.

Список литературы

1. Азаров Ю.П. Семейная педагогика. Воспитание ребенка в любви, свободе и творчестве / Ю.П. Азаров. – М.: Эксмо, 2015. – 496 с.
2. Голованова Н.Ф. Педагогика: Учебник и практикум для академического бакалавриата / Н.Ф. Голованова. – Люберцы: Юрайт, 2016. – 377 с.
3. Еремин В.А. Отчаянная педагогика: организация работы с подростками / В.А. Еремин. – М.: Владос, 2013. – 176 с.
4. Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для бакалавров / Л.Ф. Обухова. – М.: Юрайт, 2013. – 460 с.
5. Рыбалтович Д.Г. Интернет-зависимость: реальная патология или норма развития информационного человечества? / Д.Г. Рыбалтович, В.В. Зайцев // Вестн. психотерапии. – 2011. – №40. – С. 23–34.