(cc) BY

Автор:

Малахатка Артур Анатольевич

студент

Институт образования и социальных наук

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

г. Ставрополь, Ставропольский край

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЗНАНИЕ УЧАЩИХСЯ В ВОЗРАСТЕ 11–14 ЛЕТ

Аннотация*: статья посвящена наиболее актуальной проблеме XXI века – зависимости подростков от компьютерных игр, так как именно этот возрастной период наиболее подвержен влияниям со стороны, в частности, и влиянию компьютерных игр. Уничтожив и подчинив мысли подростка, можно без тяжелых усилий воспитать последующие поколения так, как будет выгодно определенным лицам, навязывая им ценности и жизненные установки, само существование которых неприемлемо.*

Ключевые слова*: компьютерные игры, подростки, влияние компьютерных игр, зависимость, негативное влияние.*

Компьютерные игры – это программы, написанные с целью развлечения людей. Виртуальный мир придуманный для порабощения и разрушения человеческого сознания. Человек не способный думать и анализировать информацию, превращается в бездушную машину, руководствующуюся в жизни только своими инстинктами и желаниями, отключая при этом свои умственные процессы. Зависимость, возникающая вследствие игры в компьютерные игры одна из актуальных проблем данного времени. В связи с этим подростки возрасте 11–14 лет наиболее подвержены такому роду зависимости. Появление зависимости ознаменовывает возникновение у подростков озабоченности и одержимости, связанное с осуществлением своей игровой деятельности за компьютером. Играя в разные жанры компьютерных игр, подросток становится рабом виртуальной жизни.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Все происходящее вокруг него, перестает мало его интересовать, жизнь проходит мимо и отведенное подростку время тратиться в пустую. Ухудшаются взаимоотношения в семье, со сверстниками, происходит процесс замены реальных друзей, на друзей виртуального типа. Снижается учебно-познавательная деятельность, возникают конфликты с преподавательским составом, с родителями или лицами, осуществляющими опекунство или попечительство над ребенком.

Подросток не в силах понять, почему окружающие его люди, так настроены против него, что плохого, в том, что он проводит так много времени за игрой в компьютерные игры. В частности, именно этот эффект недопонимания и является основным источником обращения подростка в мир, полного возможностей и свободы действий, которые так сильно отравляют сознание юного учащегося.

Многообразие компьютерных игр не может никого оставить равнодушным, в том числе и ребят, созревающих как личность, для которых именно многопользовательские онлайн игры становится наиболее опасными.

Подросток, увлеченный такими компьютерными играми, характеризуется следующим поведением: большую часть внеучебного времени проводит за компьютером, играя в игры; засыпает на уроках; не слушается старших; ухудшается успеваемость; лжет относительно того, что связано с компьютером или играми; предпочитает компьютер общению с реальными друзьями; уходит из прочих социальных групп (клубов, спортивных секций и т. д.); раздражается, когда не находится за компьютером и не играет в игры, все имеющиеся деньги тратит на покупку компьютерных игр или вносит на свой виртуальных счет в игре, не контролирует времяпровождения за компьютером [1, с. 118].

Впоследствии чего, ребенок теряет свою индивидуальность, желания жить и саморазвиваться. Все, что волнует подростка, это то, как поскорее бы окунуться в этот чудесный и фантастический мир приключений, где ты один из величайших героев «Азерота», способного одолеть всю надвигающуюся тьму и скверну на его прекрасный мир. Подросток, теряя грань между реальностью и виртуальным, вымышленным миром, теряет и самого себя. Он не способен разделить эти два понятия и прочертить четкую границу между ними, вследствие

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

чего, все мысли и стремления достичь большего в жизни, связаны только с видеоигрой. Причин, кроющихся в уходе подростка в другой мир, много, например, одни из них: недопонимания со стороны сверстников, дефицит родительского внимания и контроля, неудовлетворенность собственной жизнью или первая неудачная любовь, предвзятое отношение преподавательского состава, постоянно гнетущие его душу события, а также унижения или оскорбления со стороны старшеклассников или сверстников, и не способностью постоять за своё достоинство и свои чувства заставляют подростка уйти, убежать, забыться, заглушить всю полученную им боль в другом, жизнерадостном, увлекательном мире.

Но также бывает, когда подросток довольно из благополучной семьи, успешный в учебной деятельности, имея авторитет среди сверстников отворачивается от всего этого ради виртуального мира. И этот мир кажется ему совершеннее и лучше, чем тот в котором на данный момент пребывает его бренное тело. Подросток также с лёгкостью находит новых виртуальных друзей, с кем игровой процесс будет ещё более увлекательней, чем странствования по просторам игровой вселенной в одиночку. Тем самым, он закрепляется в той новой для себя сфере существования, и выйти из которой уже не так просто. Подросток становится зависим не только от самой игры, но и также от людей, играющих вместе с ним. Создаются гильдии и кланы, так сказать объединения игроков. Назначаются специальные люди ответственные за тот или иной аспект игровой деятельности. Например, кто-то занимает пост «мастера гильдии», кого-то определяют «рейд-лидером», другой отвечает за добычу ресурсов и сбор налогов внутри сформированного коллектива, с целью развития своей общины. На первый взгляд это выглядит глупо, но все создающиеся общественные структуры, полностью отражают реальный мир. Получается для подростков и других людей, играющих в данную игру, действительный мир становится ничем и все планы реализации себя и достижения каких-либо успехов в реальной жизни, переносятся в виртуальный мир. Только там они видят своё существование. Подростки, находящиеся под влиянием данной зависимостью, перестают отождествлять

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

себя с реальностью и мозг перестаёт функционировать на должном уровне. Подросток становится все глупее и глупее, останавливаясь на определенном уровне развития, руководствуясь только животными инстинктами, когда напротив в этот период он должен был развиваться, поглощать информацию, учиться её анализировать, в конце делая выводы о полезности и эффективности использования полученных данных. Но вместо этого разрушает самого себя, своё сознание выбирая путь деградации умственного развития. Также происходят нарушения в организме ребенка, искривляется позвоночник, ухудшается зрение, появляется избыточный вес, мышцы становится все менее эластичными и упругими, что не может не сказать на дальнейшем состоянии его здоровья.

Таким образом, влияние компьютерных игр на формирования сознания подростка играет огромную роль. Не предупредив и не отгородив вовремя ребенка от негативного влияния видеоигр, у него сформируется ложное мировоззрение и не правильные взгляды на жизнь, сопровождающиеся аддиктивным поведением.

Список литературы

1. Попова Л.Г. О плюсах и минусах увлеченности компьютерными играми / Л.Г. Попова, Г.С. Глудин // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – №4. – Екатеринбург: Издательство Уральского федеральный университет им. первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2010. – С. 114–123.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)