(cc) BY

Волобуева Татьяна Павловна
методист, педагог дополнительного образования
Савинов Владислав Александрович
педагог дополнительного образования

МАУ ДО «ЦДО «Успех»
п. Дубовое, Белгородская область

ВОЗДЕЙСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЖИЗНЬ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация*: статья посвящена актуальной проблеме влияния компьютерных игр на психическое здоровье школьников. Авторы отмечают, что дети, играющие в развивающие компьютерные игры, отличаются широтой кругозора, у них развито представление об окружающем мире, они опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал. Также в статье перечисляются признаки зависимости от компьютерных игр.*

Ключевые слова*: компьютерные игры, игровая зависимость, родительский контроль, школьники.*

Практически в каждой семье есть компьютер, ноутбук или планшет с доступом в интернет. Еще не так давно было редкостью увидеть какой-нибудь персональный компьютер – они были, но были очень дорогие. Компьютеры дают широкий спектр возможностей: позволяют хранить огромный объем информации, работать, учиться, смотреть кино, слушать музыку или читать книгу. Так же дети проводят за компьютерами немало времени, пользуясь ими не только для обучения, но и для развлечений.

Дети, играющие в развивающие компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, обычно, они опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях. Работа за компьютером способствует развитию у ребенка мелкой моторики пальцев рук и зрительно-моторной координации. Дошкольник учится соотносить движения своих рук с

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

результатами, которые он наблюдает на экране. Зрительно-моторная координация служит основой для овладения письмом и рисования. Изучение материала с помощью компьютера может оказаться более эффективным, так как ребенок не прилагает при этом особых усилий, у него начинает функционировать эмоциональная и образная память. Вместе с тем дети проводят за компьютерами немало времени, пользуясь ими не только для обучения, но и для организации детского отдыха. Например: игры – стратегии развивают мышление, память, воображение, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации.

Гаджетами пользуется широкий круг людей без всяких возрастных ограничений. Это приводит к резкому снижению возраста геймеров. В компьютерные игры любят играть дети, уже начиная с 4–5 лет и очень тесно связываются с виртуальной реальностью, которая таит для школьников серьезную опасность.

Зависимость.

Психические признаки: появление чувства радости, эйфории при контакте с компьютером или даже при ожидании, «предвкушении» контакта; отсутствие контроля за временем взаимодействия с компьютером; желание увеличить время взаимодействия с компьютером («дозу»); появление чувства раздражения, либо угнетения, пустоты, депрессии при отсутствии контакта с компьютером; использование компьютера для снятия внутреннего напряжения, тревоги, депрессии; эмоциональная неустойчивость; навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту, снижение самооценки и т. д.

Социальные признаки: возникновение проблем во взаимоотношениях с родителями, в школе; проблемы экономические, т.к. много денег приходится платить за такое удовольствие; пренебрежение личной гигиеной, неряшливость.

Духовные признаки: потеря смысла реальной жизни, жизнь становится ненужной, пустой, лишенной всякого смысла, что приводит к духовному обнищанию, духовной смерти.

Ребенок в виртуальном мире может вести себя как бесстрашный герой, которому все по плечу. Он сам все решает, сам всего добивается и чувствует себя

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

при этом сильным, умным и взрослым, а в реальности, не все так легко дается. И ребенок замыкается в себе, стремится к виртуальному миру, где ему наиболее комфортно. Игра заменяет реальное общение со сверстниками и с родителями. Все это подрывает психическое состояние ребенка.

По исследованиям психологов отрицательное влияние на психику геймеров оказывают игры с элементами насилия, жестокости, сцены убийств, кровь. В основном принцип их таков, что нужно дойти до финала, уничтожив соперников. Отсюда возникает агрессия у детей, жестокость в отношениях со сверстниками, педагогами.

При этом не стоит думать, что ребенок, не играющий в кровопролитные игры, а скажем увлечен жанром «симулятора жизни», в полной психологической безопасности. Игры убивают способность трудиться, прилагать усилия для достижения результата. Дети привыкают, что пара кликов мышкой решает любую проблему. Эту неправильную модель поведения они переносят потом и на реальную жизнь – отсюда депрессии, стрессы и потеря смысла жизни.

Формирование вредной привычки.

Полностью ограничить ребенка школьного возраста от взаимодействия с компьютером в наше время достаточно сложно, и очень часто родители сами способствуют ее возникновению. Мы сажаем детей за просмотр видеороликов или компьютерных игр, чтобы они нам не мешали заниматься домашними делами, отдыхать. Или, придя с работы, включаем любимые сериалы или постоянно заняты в мобильном телефоном, тем самым, показывая детям дурной пример.

Поведение родителей – это образец, на основании которого дети строят свое поведение, стиль общения с окружающими и свое времяпрепровождение. Если в опыте ребенка отсутствуют такие простые, но очень важные дела, как рисование, лепка из пластилина, подвижные игры, и т.д., то постепенно их может заменить компьютер или телевизор.

Список литературы

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

1. Алтухов Н.И. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности / Н.И. Алтухов, К.Ю. Галкин // Независимый психиатрический журнал. – 2007. – №3. – С. 285–289.

2. Бадмаев С.А. Психологическая коррекция отклоняющегося поведения школьников / С.А. Бадмаев. – М.: Магистр, 1998. – 113 с.

3. Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры / Е.Л. Болескина // Социологические исследования. – 2002. – №9. – С. 80–87.

4. Боришевский М.И. Развитие саморегуляции поведения школьников / М.И. Боришевский. – Казань: ГПИ, 1994. – 277 с.

5. Пенкина Е.В. Влияние компьютерных игр на развитие дошкольника [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2021/06/12/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-razvitie-doshkolnika(дата обращения: 21.08.2023)

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