

КОМПЬЮТЕР – ЭТО ХОРОШО, ИЛИ ЭТО ПЛОХО?

Аннотация: в статье автор демонстрирует положительные и отрицательные стороны различных компьютерных игр, уделяя особое внимание группе риска – дошкольникам и подросткам, легко поддающимся виртуальной зависимости.

Представить наше время без компьютера уже невозможно, при этом, если еще 10 лет назад он был, в основном, только у взрослых, то сегодня, трудно встретить ребенка, не имеющего такую игрушку. Именно игрушку! И, к большому сожалению, родители покупают компьютер детям, не задумываясь о цели данного приобретения. «Чтобы был не хуже других», «чтобы был хоть чем-то занят», «ой, да пусть играет, лишь бы не мешал».

Компьютер – одно из самых полезных, но и самых опасных изобретений последнего столетия. Он собрал в себе и хорошее: нужные для работы и обучения программы, полезные коммуникации, и плохое: развлечения в виде компьютерных игр. Последнее, к сожалению, постепенно становится большой проблемой, которая как черная туча наползает на людей: и взрослых, и детей, заменяя реальный мир виртуальным.

Ежегодно индустрия развлечений преподносит игроманам новые аркады, симуляторы и приключенческие игры с захватывающими сюжетами и яркими иллюстрациями. Отказаться от такого виртуального удовольствия порой сложно и детям, и взрослым. Какой вред наносят компьютерные игры детям? Что знают о них родители? Ведь в основной группе риска оказываются именно дети! Родители, покупая ту или иную компьютерную игру, часто сами в нее не играют и даже не знают, что они, собственно, купили и дали своему ребенку.

Давайте обсудим плюсы и минусы разных компьютерных игр. Думаю, предложенное ниже исследование должно быть интересно и родителям, и учителям.

Самыми популярными и самыми неподходящими для ребенка играми являются «*Стрелялки*», суть которых – уничтожение виртуальных врагов. «Изначально эти игры были созданы как тренажеры. Солдат учили быстроте реакции и скорости переключения внимания» [3]. Это, конечно, неплохо, но ребенок, играя, длительное время находится в атмосфере боя, в результате: сильное эмоциональное напряжение, постоянный выброс адреналина, из-за которого возможен спазм сосудов. Возможна болезненная или равнодушная реакция на неудачи или гибель персонажа (и то, и другое нарушает, изменяет нормальную психику ребенка). И еще, состояние боя – это состояние стресса, которое вызывает раздражительность, устойчивые страхи и, конечно, агрессивность, которая неконтролируемо начинает проявляться в отношении всех окружающих.

Другой вид опасных компьютерных игр – «*Аркады*». «Герой должен быстро передвигаться по лабиринтам, реагируя на опасность и совершая разнообразные действия. В такой игре у ребенка сильна мотивация для победы: ему начисляются очки, взимаются штрафы, нарастает скорость и сложность игры» [3]. Плюсы: развитие быстроты реакции, скорость переключения внимания, улучшение памяти, увеличивается способность следить за множеством предметов одновременно, увеличивается скорость «принятия решения», развивается интуиция и способность к анализу ситуации. Есть, к сожалению, и минусы. «Эти игры способствуют развитию склонности к азартным играм, вырабатывают постоянное желание проверить себя на везение. У ребенка появляется желание выиграть любой ценой, возникает навязчивое желание все время продолжать играть» [2]. По статистике, игроманию чаще всего провоцируют именно «аркады».

Третий вид компьютерных игр: «*Симуляторы*», которые максимально правдоподобно отображают управление каким-либо транспортным средством. Эти игры улучшают мелкую моторику, развивают быстроту реакции, увеличивают скорость переключения внимания, усиливают концентрацию внимания. Не менее очевидны и минусы. Игрок может десять раз «погибнуть и вернуть себе жизнь», может развивать сумасшедшую скорость и выполнять смертельные трюки без реального риска для жизни, привыкая к этому ощущению, в результате чего у ребенка быстро притупляется инстинкт самосохранения.

Еще один вид игр, ставших очень популярными в последнее время: «*Стратегии*». В них надо «управлять не просто одним персонажем, а предприятием, фермой, городом или целым виртуальным миром. В результате игрок должен контролировать множество моментов: ведение торговли, добывание продовольствия, возведение построек, рост поголовья скота или урожайность какой-либо культуры» [3]. Конечно, такая игра помогает развитию пространственного мышления, памяти, управленческих способностей, навыков принятия решения, осознанию и анализу принятых решений. Но, все хорошо в меру! Данные игры считаются «бесконечными». Они требуют слишком много времени, внимания и сил. Любых изменений детям приходится ждать очень долго. Чтобы «вырастить урожай» или «построить коровник», надо просидеть у компьютера не один час. Дети просто «тонут» в этом виртуальном мире, начинают жить там, и все остальное отходит на второй план, кажется неважным, а ведь это реальная жизнь: школа и уроки, живое общение с родителями и сверстниками, сон, наконец.

Главной опасностью, кроющейся в компьютерных играх, является именно зависимость. Как и любой наркотик или алкоголь, онлайн развлечения способны затмить человеческий разум. Игровая зависимость – серьезное психическое отклонение, поддающееся лишь ме-

дицинскому лечению. Добавить в этот «букет» можно еще и плохое зрение, искривленный позвоночник, лишний вес, проблемы с опорно-двигательным аппаратом, нервозность и бессонницу. Особую группу риска составляют, конечно, дети – дошкольники и подростки. И если взрослый человек в состоянии не поддаваться виртуальной зависимости, и то не всегда, как мы знаем, то «детские, еще не до конца развившиеся разум и психика, быстро попадают под негативное влияние компьютера» [2].

Чувствуя себя супергероем в жизни виртуальной, ребенку кажется, что и в реальности все должно быть также просто и безопасно. Но возвращаясь в настоящий мир, подросток быстро понимает, что успехи достигаются не по одному лишь нажатию клавиши. В результате, возрастает неуверенность в себе, злость к окружающим, непонимание и нежелание разобраться и навести порядок в своей реальной, а не виртуальной жизни. Ведь там все просто и понятно: умер, включил новую жизнь и начал ее без проблем с чистого листа.

Уважаемые коллеги, учителя информатики, нужно помочь родителям разобраться в этой проблеме. Сергей Михалков когда-то сказал: «Сегодня это наши дети, а завтра наш народ». Конечно, компьютер нужен ребенку! Есть очень много обучающих и полезных игр для детей. Но о них мало знают родители наших учеников. Даже «стратегии» можно сделать полезным семейным развлечением, если выбрать правильную игру. Необходимо знакомить родителей с информацией о том, что «существует ряд развивающих компьютерных игр для самых маленьких детей от 3 до 5 лет. Они научат малыша буквам и цифрам, познакомят с миром животных и растений, окажут благотворное влияние на развитие эмоциональной сферы, способствуют развитию моторики рук (манипуляции с джойстиком, мышкой и клавиатурой), зрительной памяти, музыкального слуха» [1].

Очевидна польза компьютерных игр и для младших школьников – для них разработано множество обучающих игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, способствуют формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности. С помощью компьютерных игр можно ненавязчиво обучить ребенка иностранным языкам, подтянуть его знания по тому или иному предмету.

Все это знаем мы, учителя, и совсем не знают родители наших учеников. Дети сегодня ушли в «компьютерный мир» намного дальше своих «не продвинутых предков», а это очень опасно! Наши дети в этом мире одни и они там «свои», а мы взрослые, в большинстве своем «чужие», «чайники». Большинство сегодня просто не задумывается об этой проблеме, но именно в этом «мире» нашим детям интереснее, они «прячутся» там от своих детских забот, и большинство родителей в этой недетской игре проигрывают. Давайте попробуем им помочь... ведь если не мы, то кто? Рука тянется к тому же «Гадкие лебеди» братьев Стругацких: «...и в этом дожде дети – которым не холодно, которые не простынут, ... которые уходят от нас...»

Список литературы

1. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. / Наука и жизнь. 2006 №9.
2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008, с. 81-91.
3. Полтева С. Около компьютера: ужасики и страшилки, правда и вымысел. / Здоровье. 2003 № 4., с. 14-15.