

Компьютерные игры. Плюсы и минусы.

Мир, создаваемый компьютером, называется виртуальной реальностью (ВР). По определению словаря: "виртуальный - значит пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявится, случится, возможный". Учитывая, что наша нервная система не в состоянии отличить подлинную реальную ситуацию от воображаемой для невротиков ВР компьютера это замена настоящей реальности на новую реальность, которая лучше настоящей. Она позволяет развиваться субъективно приятным эмоциональным состояниям искусственно меняя "настроение духа".

Есть мнения, что в на иболее технологическом своём воплощении ВР можно сравнить с сильнодействующим на ркотиком, поскольку конечным объектом воздействия этой системы является мозг человека. Неспособный адаптироваться и жить в реальном мире невротик уходит в мир ВР. К социальным факторам способствующим развитию виртуальной аддикции прежде всего отнесём общественное одобрение.

Из типов акцентуации на иболее подвержены риску развития виртуальной а ддикции не устойчивый и шизоидный.

К психологическим факторам способствующим развитию виртуальной аддикции следует отнести также привлекательность переживаний, выработку **гедонистической установки** (получение удовольствия любой ценой), реакции имитации, компенсации, группирования (например, при пользовании чатов Интернета), хобби - реакция. Особенно следует отметить информативно - коммуникативное хобби - "жажда постоянного получения новой лёгкой информации, не требующей никакой критической интеллектуальной обработки, а также потребность во множестве поверхностных контактов, позволяющих этой информацией обмениваться".

Аддиктивное поведение у виртуальных аддиктов становится стилем жизни, в процессе которого человек оказывается в ловушке постоянного ухода от реальной действительности в состояние изменённого сознания. Возникла и крепнет с каждым годом субкультура компьютерных пользователей со своим языком (жаргоном), непонятным для непосвящённых, со своими ритуалами, символами, юмором и пр., а на логичная субкультурам криминального мира, наркоманов. Отношения с компьютером у аддиктов становятся всё более интимными, эмоциональными, создавая иллюзию

ста бильности и комфорта, являясь на самом деле патологическим стереотипом. С течением времени нарастает диссоциация - суживается круг интересов, падает учебная и производственная работоспособность, в ещё большей степени нарастают трудности коммуникации, аддикты снижаются этически и эстетически, перестают следить за собой. Потребность в занятиях на компьютере или игровых приставках становится всё сильнее, вступая в конкуренцию с голодом, жаждой, потребностью в живом общении, отдыхе.

По сравнению компьтероне зависимыми подростками у подростков с компьютерной зависимостью уровень а грессивности и тревожности несколько выше. Для них характерны «узкий» круг контактов, замкнутость, уход от социальных контактов.

Корни игровой компьютерной за висимости лежат в индивидуа льно-психологических особенностях детей и подростков, проблемах межличностных отношений.

Несмотря на то, что компьютер может служить источником опасности психологическому и физическому здоровью, компьютер является величайшим достижением человечества, благодаря которому стали возможны многие открытия, представился важный источник информации и общения.

Но самое главное — помочь любителям компьютерных игр преодолеть свои личностные проблемы: проблемы межличностных и любовных отношений, повышать уверенность в себе и своих силах, формировать позитивное мышление и оптимистический взгляд в будущее.

Тогда компьютерные игры станут для них лишь развлечением, средством развития каких-либо навыков, а не способом бегства от себя и от реальности.

3. Плюсы.

Компьютер может стать помощником взрослого, помочь в развитии ребенка, даже лечить. Самая простая видеоигра, соответствующая возрасту, формирует внимание, организацию деятельности, саморегуляцию, усидчивость, настойчивость. Игра за компьютером - это сложнейшая координация движений рук, зрительного восприятия и зрительной памяти, это анализ ситуации и процесс принятия решения. Хорошая игра может помочь ребенку преодолеть робость, сформировать коммуникативные навыки.

Зарубежные специалисты считают, что разумная игровая практика способствует развитию познавательных способностей детей, повышает коэффициент невербального интеллекта. Однако никто не сомневается, что успешная игра невозможна без усидчивости, терпения, анализа ошибок, поиска решений. Есть еще одна задача развития, которую может помочь сформировать видеоигра - это задача адекватного реагирования на

неопределенность. Именно высокая неопределенность, на пример на экза менах, при тестировании, при вызове к доске, за ставляет многих детей волноваться, за быва я да же то, что хорошо зна комо и известно.

Позитивный эффект компьютерных игр французский детский психиатр Серж Тиссерон видит в формировании способности быстро приспосабливаться к меняющимся условиям окружающей среды, требованиям общества, правилам: "Раньше люди рождались и умирали в собственной деревне, в одной и той же обстановке, занимались одним и тем же ремеслом всю жизнь. Сегодня прежние ориентиры исчезли, от людей требуется большая профессиональная географическая и интеллектуальная лабильность". К сожалению, в процессе традиционного школьного обучения все эти задачи практически не решаются.

В то же время следует признать, что компьютерные игры более активны, чем телефильмы: ведь играя, дети действуют, а не наблюдают, они идентифицируют себя с героем.

Многие стратегические игры позволяют получить навыки управления ресурсами в стрессовых ситуациях. Современные онлайновые игры, а это в основном "стрелялки", очень часто воспитывают командный дух, позволяя "притереться" друг к другу в условиях, "приближенных в боевым. Участники одной такой команды, как правило, хорошо знают друг друга, общаясь не только в виртуальном пространстве. Выяснение отношений между командами происходит лишь внутри компьютерных сетей, а совсем не на темных улицах.

Мне ния специалистов, изучающих влияние компьютеров на развитие детей, разделились. Одни выделяют минусы: отрывает от окружающего мира, способствует уходу в виртуальный квазимир, нарушает формирование абстрактного мышления, снижает или исключает потребность в чтении, формирует "клиповое сознание". При этом никто не исключает возможность получения большой и более разнообразной информации, но считают, что дается она в более структурированном, "упакованном" виде, не требующем развития творчества, воображения и даже отвращающая ребенка от других видов игр, от чтения, требующих активного воображения.

Чрезмерная увлеченность компьютерными играми приводит к за висимости и негативным последствиям, связанным с психологическим состоянием человека (а грессивный настрой, потеря ориентации во времени и пространстве, моза ичность восприятия и т.д.).

Сторонники положительного влияния развивающих компьютерных игр отстаивают позитивные эффекты. За метим, речь идет не о любых играх, не о свободном блуждании ребенка по Интернету, а о действии развивающих игр при разумном ограничении времени. В то же время основные опасения родителей, педагогов, медиков относятся к

не контролируе мому время пре провождению, неконтролируе мому доступу к любым сайтам Интернета. Эти опа сения не бе зосновательны. Значительная часть компьютерных игр - это же стокость, издева тельства, убийства.

4. из автореферата с-п Степанцева О.А.. 2007г

Рассмотрев негативные и позитивные последствия развития игровой компьютерной культуры, автор выдвигает концепцию целостного подхода к оценке социальных последствий возникновения и распространения игровой компьютерной культуры,

Более того, автор полагает, что сам характер игр — постоянное преодоление препятствий, «прокачка» и др., все это делает геймера более **целеустремленным и** жизнестойким. Он решает проблемы реальной жизни с не меньшим упорством, с каким преодолевает очередной этап игры.

Большинство геймеров — реформаторы, они **способны к быстрому восприятию новых идей и перемен,** эта способность наиболее выражена у активных игроков (73 %). Быстрое восприятие новизны, во многом, объясняется самой индустрией компьютерных технологий, которая приучает к быстрой смене событий, развитию техники. Все это заставляет постоянно осваивать новый опыт, новые знания и технологии, что неотделимо от стремления ко всему новому, открытости новым знаниям, открытости своего внутреннего мира.

Игровая культура утверждает на бор ценностей близких массовой культуре. Ценности — цели носят как эгоцентрический (богатство, власть), так и альтруистический характер (свобода, развитие, жизнь). Особую роль играют инструментальные ценности (опыт, мужество). Они внушаются в подсознание через систему ролевых идентификаций. Очень часто игрок, физически слабо развитый выбирает героя — атлета и его успехи на виртуальном поле боя придают больше уверенности в себя игроку в реальной жизни или же сделаютего еще более неуверенным в себе.

Отношение к насилию может измениться у психически неуравновешенного человека. Многие игры призывают к жестокости во имя идеальной цели. В некоторых играх по факту уничтожения человека зачисляются очки, и в реальной жизни люди могут восприниматься, как препятствие на пути к цели. **Для адекватного человека, игра — способ снять напряжение.** 91 % респондентов (по моим данным) полностью согласны с

тем, что игра снимает напряжение, которое не «выльется» в реальную жизнь. Вместе с тем, 41 % респондентов (по моим данным) считают, что игра приучает к жестокости.

Для компьютерных игр характерно особое понимание человеческой жизни. Тиражирование жизней и бессмертие, или «режим бога», у некоторых людей вызывает чувство всесильности и безопасности, что приводит к снижению инстинкта самосохранения в реальности.

Компьютерные игры — многогранный феномен, который, кроме негативной имеет и позитивную сторону. Игры — это источник информации, наряду с книгами, кино и т.д. Компьютерные игры стимулируют освоение новых компьютерных технологий, изучение иностранных языков (многие «игрушки» не переведены на русский язык). Современные исследования доказали, что игра способствует приобретению полезных навыков (развитие логики, тренировка реакции и т.д.).

Недавние результаты исследования врачей, изучавших влияние компьютерных игр на человека, показали, что игра не только позволяет снять эмоциональное напряжение, что особенно полезно для детской психики (способствует, в том числе, снижению проявлений девиантного поведения), но и может оказаться полезной для обучения.

Вывод: Компьютерные игры имеют двойственный характер: и позитивный и негативный.

С одной стороны, геймеры в большинстве своем отмечают релаксирующее воздействие игры на психологическое состояние человека (игра отвлекает от проблем), компьютерные игровые программы тренируют реакцию (симуляторы гонок), вырабатывают стратегическое мышление (жанр стратегии) и т.д. С другой стороны, происходит изменения психики человека под воздействием игры (потеря ориентации во времени и пространстве, отказ от реального мира и уход в мир виртуальный, формирование агрессивных наклонностей и т.д.)