

Ребенок и компьютерная игра



Некоторые сразу выскажутся "за", апеллируя к тому, что компьютерные игры способствуют развитию ребенка. Однако "развивающий характер" компьютерных игр — очередной миф. Что развивают эти игры? Скорость реакции, внимание? Да. А какое отношение это имеет к целям воспитания? Конечно, если мы сводим воспитание к развитию психических процессов, то компьютер вполне этому способствует.

Речь идет, конечно, не о вреде компьютера, который действительно необходим в нашей жизни. Нет, речь идет о злоупотреблении, о превращении инструмента, технического средства в предмет зависимости и пристрастия.

Нажимать на кнопки или совершать поступки?

В сюжетно-ролевой игре ребенок воображает ситуацию и разыгрывает ее. В роли разворачивается воплощение идеальных представлений ребенка. Так развивается идеальный, или внутренний, мир человека — способность ставить цели (цель — это идеальный образ будущего), планировать, представлять ход игры и сюжетных ситуаций. Но главное в игре — это то, что ребенок совершает действия по материальному воплощению задуманного. Это — акт творения! Описанные способности определяют последующее развитие ребенка,

не говоря уже о том, что именно в игре отрабатываются навыки человеческого общения, взаимопонимания, уступок, умения разрешать конфликтные ситуации и т.д.

Что собой представляет виртуальный мир? Чем он отличается от мира ролевой игры, где идеальные образы превращаются в материальные действия и поступки?

Виртуальный мир — это тоже мир образов. Однако виртуальные образы не создаются самим ребенком, а задаются (или навязываются) извне. Следовательно, их не надо задумывать, изображать, воплощать. В виртуальном мире этого нет — нет действий по материальному воплощению. Зато есть иллюзия всемогущества, когда достаточно нажать на кнопку — и можно "сделать", "совершить", "победить" и т.п.

Дело в том, что образы как продукты воображения возникают в результате самостоятельной активности, т.е. сами создаются: определил цель, задумал план действий, воплотил. Их воплощение осуществляется самостоятельно и требует усилий, стараний, творчества, умения соотносить свои действия с действиями других. Эти образы всегда соответствуют желаниям и возможностям ребенка.

В виртуальном мире образы не надо рождать, они уже готовы и могут не соответствовать ребенку, его особенностям, возрасту и т.д. Виртуальные образы не надо воплощать, ими можно только манипулировать! Кстати, манипулирование — характерное свойство того, кто хочет властвовать и подчинять своей воле волю других. И этому успешно учатся дети, играя в "безобидные" компьютерные игры.

Особенностью виртуальных образов является их притягательность — яркость и динамизм, которые возбуждают ребенка и порождают зависимость. Даже если это безобидные бытовые игры, где, нажимая на кнопки, можно приготовить обед: взять терку и морковь и "натереть" ее на экране. Все это, к сожалению, не развивает трудолюбие и моторику, не заменяет реальную помощь маме или игру в дочки-матери, где "мама" не просто готовит обед, но и заботится о "детях".

Ребенок приучается нажимать на кнопки, а не совершать поступки. Идет подмена живой реальности. Это может тормозить и даже подавлять

освоение ролевой игры. Ребенок, не освоивший ролевой игры, впоследствии может испытывать различные проблемы в общении.

Вред компьютерных игр для детей.

Безусловно, для современного цифрового поколения компьютерные видеоигры -это реальность. И сколько бы мы, взрослые, ни спорили о вреде компьютерных игр, компьютерная индустрия будет расти и развиваться.

Если подросток не будет знаком с популярными компьютерными играми, то его просто не поймут и не примут в коллективе сверстников.

Но одно дело, когда ребёнок нечасто играет в них, лишь эпизодически, и другое - когда он готов уделять компьютерным играм всё время, не только свободное.

Если ваших детей будут привлекать не "стрелялки" и жестокие игры, образовательные и развивающие, то такие игры можно только приветствовать.

Самое страшное, когда ваш ребёнок заикливается на играх с насилием, покушаясь на жизнь людей. Пусть это происходит пока в виртуальном мире.

Но жестокие игры - это провоцирующий фактор "дремлющей" в ребёнке агрессивности. Зачем её будить!?

Надо помнить, что маленькие дети склонны к *подражанию*. Если им понравилась жестокая компьютерная игра, они могут начать осуществлять её в реальности. Если вы поощряете в своём ребёнке тягу к жестоким играм, то знайте: вы пробуждаете в своём ребёнке маленького "зверька" с завтрашними последствиями.

Психологи на основе данных проведённых экспериментов утверждают, что любая компьютерная игра с элементами насилия формирует в подсознании условный рефлекс стопроцентной *агрессивной реакции* человека в конфликтных ситуациях. Я думаю, что ни один родитель не желает вырастить агрессивного ребёнка.

Пристрастие к компьютерным играм и уход от реальности обедняет *эмоциональную сферу* ребёнка. Реальный мир живёт по другим законам и правилам, но ребёнок не знает, как преодолеть настоящие трудности.

Большинство популярных в нашей стране компьютерных игр учат детей убивать. Монстров и людей, земных животных и инопланетян, рожденных фантазией разработчиков. При этом ручьем льется кровь, слышатся душераздирающие стоны, иногда даже души убитых на наших глазах отлетают к небесам.

Неудивительно, что, наигравшись в такие игры, дети начинают во сне вскрикивать и скрежетать зубами.

Вот как описывает компьютерный журнал игру "Аллоды: печать таны": "Миссия десятая. Логово людоедов. Как несложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неоправданно правда, в простонародье именуемых людоедами. Опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу... По пути вам встретится парочка людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивая ими крупной дичи... Перед мостом зарежьте еще одного несчастного толстяка, заберите свои скромные сбережения и продолжайте путь... Разные хрюшки - зверюшки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-желтых гоблинов не составит никакого труда..."

Подобные ужасы не только пугают детей, но и притягивают. В азарте игры ребенок становится кровожадным, ему нравится быть сильным, убивать и мучить.

Как же можно обвинить создателя агрессивной игры в том, что наш ребенок стал кровожадным? Разве не вы сами купили ему эту игру или дали денег на ее покупку? Не вы ли радовались, что ребенок часами играет за компьютером и дает вам наконец возможность спокойно поговорить по телефону, почитать газету, посмотреть футбол? Разве не вы виноваты в том, что ему с компьютерными монстрами интереснее проводить время, чем с вами?

ВНИМАНИЕ! Неустойчивую психику маленького ребенка постарайтесь максимально долго оберегать от действительно жестоких сцен в играх.

Если в вашей семье старший сын или папа обожают пострелять по монстрам, на экране дым столбом, кровь фонтанами, а из динамиков несутся душераздирающие стоны и непрерывная стрельба - не позволяйте малышу находиться рядом с компьютером. Но от отца или

брата, занимающегося "постройкой нового города" или сидящего за "штурвалом космического корабля", возможно, отгонять ребенка и не стоит. Из всего можно извлечь пользу.

Замкнутость

Компьютер дает ребенку возможность перенестись в другой мир, который можно увидеть, с которым можно поиграть. В то же время ребенок все больше отвергает реальный мир, где ему грозят ошибки, неуспех, негативные оценки и необходимость что-то менять в себе. В "реале", столкнувшись с препятствиями, ему вряд ли удастся преодолеть их теми же способами, что и в играх. Уход в виртуальную "действительность" может сформировать у ребенка психологическую зависимость от компьютера. Особенно это опасно для застенчивых детей. Общение с окружающими требует от них слишком сильного психоэмоционального напряжения, ставит их в ситуацию дистресса, и тогда на смену реальному общению приходит псевдообщение - с компьютером.

Ребенок, играющий в компьютерную игру, имеет прекрасную возможность почувствовать себя сильнее, смелее, красивее. Словно по волшебству, он становится настоящим героем! Игры открывают для него новый мир. Там ребенок чувствует себя великим полководцем, космическим воином; он учится хитрости, ловкости, смелости и мудрости, но не реальной.

Это все в его мыслях и мечтах: повелитель галактик, самый быстрый гонщик, самый бесстрашный летчик, строитель, исследователь, первооткрыватель, архитектор и т. д. и т. п. Если в виртуальном мире все происходит так, как хочет он, зачем оттуда выходить?

Чтобы избежать замкнутости ребенка, больше разговаривайте с ним, интересуйтесь его чувствами и впечатлениями и акцентируйте его внимание на положительных эмоциях, связанных с событиями реальной жизни. Позже он сам поймет, что мир вокруг него более красочный и интересный, чем компьютерная реальность.

Если действительность, окружающая вашего ребенка, достаточно эмоционально окрашена, если у вас с ним теплые, доверительные отношения, ему не захочется сбежать в виртуальные миры.

Уход от реальных законов

Еще одна опасность кроется в условности "жизни и смерти" компьютерного героя, того, с кем ребенок по ходу игры невольно начинает себя отождествлять. Пять жизней израсходовано, но есть еще шестая и можно выиграть седьмую, восьмую и т. д. Смерти не существует: умерев, ты можешь "воскреснуть" и все начать сначала.

Отсутствие логической связи, причинно - следственных отношений, ощущения необратимости смерти, в конце концов, тоже влияет на сознание и подсознание ребенка. Не в этом ли причина роста детского суицида?

Почему дети, вполне вроде бы благополучные, не из-за замечания в дневнике, и даже не из-за несчастной любви, в одиночку и компаниями летают с крыш многоэтажек... Просто так... Может быть, они думают, что не разобьются, а встанут и пойдут дальше, или им кажется, что у них в запасе еще пять-шесть жизней... По крайней мере, такую гипотезу неоднократно высказывали психологи, комментируя случаи "беспричинного" самоубийства детей.

В уходе ребенка в виртуальную реальность таится определенная опасность для его психического здоровья, это очевидно.

Но и сам уход, в свою очередь, может быть сигналом неблагополучного отношения ребенка с реальным миром. Если в реальной жизни он имеет достойную альтернативу виртуальным мирам - понимающих, любящих родителей, друзей, разнообразные интересы, - то вряд ли в одночасье бросит все это ради компьютера.

ВНИМАНИЕ! Если ваш ребенок "уходит" в виртуальный мир, значит, вам необходимо разобраться, чего ему не хватает в окружающей действительности.

Некоторые советы родителям, как вести себя с ребёнком, увлекающимся компьютерными играми.

1. Если ребёнок дошкольного возраста, компьютерные игры покупайте не раньше, чем перед школой.
2. Разрешайте играть только в развивающие игры и соответствующие возрасту.

3.С новой игрой поиграйте сначала сами, проверьте, будет ли она полезна ребёнку.

4.Ограничьте время игры до 30 минут, для школьника не более 60-ти минут без длительного перерыва.

5.У ребёнка всегда должна быть альтернатива компьютерным играм. Одними из самых естественных, органичных природе детей являются игры с природным материалом, простые продуктивные виды деятельности: лепка, рисование, аппликация, рукоделие, изготовление поделок. Сколько радости может получить ребенок от этого! И эта радость творчества, созидания делает его творцом. Соединяясь с природой через палочки, сучки, шишки, песок, глину, ребенок получает силу и энергию самой жизни — то, чего он не получает от взаимодействия с мертвыми компьютерными образами. Предлагая детям такую альтернативу, мы даем толчок развитию моторики, изобретательности, познавательного интереса, воли, умения ставить цели и планировать — т.е. развитию всех навыков и способностей, необходимых для полноценной жизни.

6.Если ваш ребёнок уходит от жизни в игру, нет смысла ругать его, ищите истоки в себе, в своей семье.

Воспитывает все, что окружает ребенка: люди, игрушки, образ жизни, поведение и поступки. Процесс этот невидимый и длительный, зато результат — зримый и серьезный.

