

## **Возможные психологические последствия широкого применения компьютерных игр (консультация для родителей)**

*Паршина И.Е., Давыдова С.И., воспитатели  
МБДОУ ДС №62 «Золотой улей»  
г. Старый Оскол Белгородской обл.*

Исследования, касающиеся психологических последствий применения при работе с детьми компьютерных игр, появились относительно недавно в связи с повсеместным распространением компьютеров и игровых компьютерных систем.

Психологи отмечают следующие негативные явления, связанные с чрезмерным увлечением компьютерными играми:

➤ у детей быстро формируется психологическая зависимость от игры, если дети предоставлены сами себе;

➤ ребенок отчуждается от живого общения со сверстниками и со взрослыми. В результате появляются различные нарушения психического и речевого развития;

➤ из жизни вытесняется традиционная игра, которая необходима для нормального психического развития ребёнка и его личностного становления;

➤ для ребенка становится чужой культур своего народа, своей страны. Вся эстетика экрана построена на инокультурных образах, персонажах, интерьерах, ландшафтах;

➤ многие компьютерные игры способствуют пробуждению и разжиганию пагубных влечений и страстей: нездорового азарта, лжи, зависти, властолюбия, тщеславия, жажды наживы, гнева, гордости, агрессивности. Происходит перестройка сознания и совести ребёнка в худшую сторону;

➤ с помощью некоторых компьютерных игр ребёнок входит в виртуальное общение с демонами, монстрами, вампирами и другой нечистью. Ребёнок невольно уподобляется им и этим снимает защиту перед их нападениями, а значит, становится незащищённым перед лицом страхов и болезней;

➤ блуждая в компьютерных лабиринтах, ребёнок, пусть и виртуально, но участвует в убийствах не только монстров, но и сверстников-игроков. Ребёнок переступает и стирает запретную черту, которая разделяет понятия «нельзя» и «можно», «плохо» и «хорошо», «зло» и «добро». Он преступает моральные нормы пока виртуально, но, к сожалению, это может произойти и в реальности;

➤ психическое напряжение, возникающее в процессе компьютерной игры, вызывает стрессовые состояния у ребёнка.

Чтобы нивелировать отрицательные воздействия компьютерной игры на ребенка, прежде всего, следует контролировать, содержание игр, исключать игры с насилием, жестокостью, сатанинской тематикой, элементами культовых обрядов.

Необходимо также ограничить время игры, объяснить, что компьютерные игры основаны на скорости и точности, а не на продолжительности. Следует придерживаться правила не играть перед сном.

Однако психологи отмечают и положительное влияние использования компьютерных игр на личность ребенка. Основопологающим фактором является символический опыт, полученный в компьютерной игровой среде и отражающий всю суть взаимодействия противоположностей в рамках виртуальных систем. Понятие «символ» включает в себя огромный спектр философских и обыденных значений, но представляется важным изучение символических категорий компьютерной игры как базового культуроформирующего фактора.

Символический опыт находит отражение в любой деятельности человека, живущего многочисленными реальностями (реальности труда, науки, сна, искусства, фантазий и т. д.). Содержание и особенности компьютерных игр создают особое пространство игровой деятельности, характеризующееся рядом спецификаций - реализмом ситуации и одновременно ее условностью, активностью игрока и анонимностью его действий. Рискованность, повторяемость и многовариантность обуславливают формирование символического опыта в максимально эффективных условиях, редко достижимых в действительности.

Компьютерная игра позволяет, во-первых, удовлетворить потребности в познании; во-вторых, прожить в иной, привлекательной форме ситуации и события, которые человек не может осуществить в реальности; в-третьих, сформировать в себе необходимые состояния, переживания и навыки. Возможность анонимного принятия решения и многократное использование конкретной игровой ситуации характеризуют компьютерные игры как универсальное средство приобретения символического опыта, как своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности.

Вопрос о негативных факторах компьютерных игр в развитии культуры может считаться сегодня чисто академическим. Элементы насилия и зла пронизывают множество форм человеческой активности, вытекая из природной сущности человека. И проблема заключается не в уничтожении отрицательных категорий общественной жизни, а в формировании личности умения адаптироваться к ним с минимальными для себя и общества потерями. Данное положение обуславливает необходимость научно-концептуального рассмотрения и теоретической разработки феноменологии компьютерной игры в новых условиях человеческого бытия.

Первостепенным является изучение культурологических аспектов феномена, определение понятия символического опыта в рамках компьютерной игровой среды, параметров и факторов его приобретения, разработка понятия компьютерного игрока как субъекта символического опыта.

Виртуальная реальность в силу всех особенностей искусственного пространства формирует новый тип личности, наделяет его уникальными способностями и возможностями самореализации.

Мышление и поведение компьютерного игрока в реальности заметно выделяют его среди обычных людей. Актуальным преимуществом следует считать символический опыт, полученный в игровом пространстве и характеризующийся расширением кругозора, формированием новых понятий, развитием лексики, приобретением специальных навыков и повышенной результативностью их использования в реальной жизнедеятельности. Успешное пребывание в игровой среде, получение продуктивных результатов повышает самооценку личности, ее способность к решению сложных и разнообразных задач человеческого бытия.

Компьютерный игрок быстрее и эффективнее реагирует на изменение текущей ситуации, обладает способностью прогнозирования и предвидения дальнейшего хода развития событий, активнее включается в общественные процессы, успешнее осваивает достижения науки, техники и культуры. Для него характерно – как в условиях игровой среды, так и вне ее улучшенное восприятие пространства, экономичное распределение внимания, гибкость мышления, эмоциональное спокойствие, коммуникационная активность, что позволяет ему решать поставленные задачи с минимальными ошибками и максимальной результативностью, избегая негативных психологических состояний. Данный тип личности представляет собой полноценного субъекта общественных, производственных и межличностных отношений.

Все это свидетельствует о необходимости ознакомления студентов с феноменом «компьютерный игрок» и особенностями его деятельности для получения ими определенного опыта, который, несомненно, будет востребован в условиях компьютеризации обучения дошкольников.

Прежде всего, следует выделить типы компьютерного игрока с позиции эффективности игровой деятельности: 1) стандартный тип, включающий в себя умеренные показатели игровой деятельности при неограниченном доступе к игровому пространству; 2) жанровый тип, специализирующийся в конкретном жанре компьютерной игры и развивающий качественные показатели своей деятельности; 3) начинающий тип игрока с неоформившимися игровыми потребностями, но с ярко выраженным стремлением к познанию игрового пространства; 4) спорадический тип, предпочитающий спонтанное взаимодействие с развлекательными типами компьютерных игр; 5) тотальный тип, характеризующийся максимальной включенностью в виртуальное пространство.

Все выделенные типы проанализированы по двум параметрам - это включенность в игровое пространство (активное и пассивное поведение игрока и его психическое состояние) и цель игровой деятельности (развлечение, релаксация, познание, опыт).

Таким образом, можно сделать вывод, что психологические последствия компьютеризации как научная проблема впервые заявили о себе тогда, когда возникла новая информационная технология в трудовой, научной деятельности, в обучении.

В условиях компьютеризации игровой деятельности существенные изменения, отражающие закономерности овладения таким средством

деятельности, как компьютер, происходят прежде всего в познавательной сфере обучаемых.

С одной стороны, компьютер является сложным объектом познания, овладение которым предъявляет более высокие требования к организации деятельности и ее структурированности, то есть определенной зрелости интеллектуальных структур. С другой стороны, становясь средством, компьютер позволяет реализовать такие потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут проявиться.

На этапе овладения компьютером со всей очевидностью проявляются те недостатки педагогического воспитания и обучения, которые были совершены на стадии овладения способом действия с реальным предметом или предметом-заместителем.

Таким образом, с одной стороны, компьютерные игры требуют наличия определенного уровня познавательной активности и ее интенсивности, а с другой стороны - сам компьютер является мощнейшим источником развития как познавательной активности, как и других интеллектуальных чувств ребенка (любопытности, удовлетворенности результатом своей деятельности), а также волевых качеств, позволяющих сохранить и удержать процесс игры в определенных рамках, исключающих привыкание.

### **Литература**

1. Бабаева, Ю. Д., Войскунский, А. Е. Психологические последствия информатизации [Текст] /Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский//Психологический журнал, - 1998. -№ 1.-С. 32-34.
2. Белавина, И. Г. Психологические последствия компьютеризации детской игры [Текст] /И. Г. Белавина//ИНФО. - 1991. -№ 3.
3. Могилева, В. Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет и работе с компьютером [Текст] /В. Н. Могилева. - М., 2007.
4. Тимофеева, Л. П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Дисс. ... канд. философ, наук [Текст] /Л. П. Тимофеева. - М., 2003.-167 с.

### **Электронные ресурсы**

5. <http://cyberpsychology.report.ru>.
6. <http://addict-s.nm.ru>.
7. <http://cyberpsychology.report.ru>.
8. [http://lib.active.by/psychology/activeby\\_readme.php?category=15](http://lib.active.by/psychology/activeby_readme.php?category=15).
9. <http://psychcentral.com/iMUddii:lion/>.
10. <http://www.psyfactor.org/lybr9.htm>.
11. <http://psynet.by.ru/texts1.htm>.