**Возможные психологические последствия**

**широкого применения компьютерных игр**

**(консультация для родителей)**

*Авторы-составители:*

*Давыдова С.И., Паршина И.Е., 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 быстроте 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. Основополагающим 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 обусловливают 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 лично­стью умения адаптироваться к ним с минимальными для себя и общества потерями. Данное положение обусловливает необходимость научно­концептуального 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 дальнейшегохода 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, гак и других интеллектуальных чувств ребенка (любознательности, 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. Войкунский//Психологический журнал, - 1998. -№ l.-C. 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**

1. <http://cyberpsychology.report.ru>.
2. <http://addict-s.nm.ru>.
3. <http://cyberpsychology.report.ru>.
4. <http://lib.active.by/psychology/activeby_readme.php?category=15>.
5. [http://psychcentral.eom/iMUddii:lion/](http://psychcentral.eom/iMUddii%3Alion/).
6. http ://www .psy factor. org/ly br9.htm.
7. <http://psynet.by.ru/texts>1.htm.