

«Компьютерные игры:  
вред или польза?»



# Что наша жизнь? Игра...



**Начиная с раннего школьного возраста практически каждый из нас, неизбежно и обязательно погружается в калейдоскоп приключений и фантастических миров, создаваемый мастерами-разработчиками игр для компьютера. Компьютерные игры способствуют активизации поисковой функции мозга, развивают интерес к новым открытиям и постижению неизведанных тайн и просторов, придают мышлению динамичность, повышают скорость реакции человека на изменение внешних обстоятельств.**

**Актуальность компьютерных игр исключительно высока, так как многие виды современного промышленного, дистанционного, аэронавигационного, военного, космического оборудования ориентированы на опытного пользователя, имеющего высокий уровень компьютерных навыков.**

## **Гипотеза исследования:**

Дети и подростки в современном обществе подвержены компьютерной зависимости, в частности зависимости от компьютерных игр.

## **Цель работы:**

Изучить какое влияние оказывают компьютерные игры на детей и подростков.

### **Задачи:**

- Выявить основные подходы к классификации компьютерных игр.
- Описать симптомы и стадии формирования психологической зависимости от компьютерных игр.
- Охарактеризовать причины зависимости детей и подростков от компьютерных игр.

### **Объектом исследования:**

Компьютерные игры, как вид деятельности, средство формирования личности.

### **Предмет исследования:**

Влияние компьютерных игр на подростков.

### **Методика исследования**

- Изучение и анализ литературы по теме исследования.

## Экшен.

Экшен (Action (от англ. Действие)) - жанр компьютерных игр, основным элементом геймплея которых является применение грубой физической силы и особенно стрельба из различных видов оружия. Жанр как имеет множество поджанров, так и сам часто включается в игры в качестве дополнительного элемента. Зато польза от экшена явно есть. Ребенок развивает внимание, скорость реакции, быстроту мышления. Ведь в этих играх необходимо очень быстро принимать правильные решения. К тому же многие экшены уже стали спортивными играми. А виртуальный спорт - это тоже спорт. Жаль, что он не развивает тело, а от компьютера портится зрение, но все-таки это не наркотики.



## Симуляторы.

Симуляторы автомобилей и мотоциклов, самолётов, поездов, подлодок, различных видов спорта и т.п. Основным принципом симулятора является точное воспроизведение особенностей какой-то тематической области. Пожалуй, это один из самых популярных жанров компьютерных игр. Секрет его популярности - в разноплановости. Ведь симулировать можно все, что угодно. Можно оказаться и пилотом самолета, и богом. Отдельный вид симуляторов - спортивный. Любой вид спорта - футбол, волейбол, сноуборд, хоккей - все, что душе угодно. Плюс этого жанра в том, что все подобные игры в большей или меньшей степени являются обучающими. Некоторые обучающие программы построены именно на основе симуляторов.





## Стратегии.

Стратегия как способ действий становится необходимой в ситуации, когда для прямого достижения основной цели недостаточно наличных ресурсов. Задачей стратегии является эффективное использование наличных ресурсов для достижения основной цели. Тактика является инструментом реализации стратегии и подчинена основной цели стратегии. Стратегия достигает основной цели через решение промежуточных тактических задач по оси «ресурсы-цель». Отличный тренажер для выработки стратегического мышления.





## Ролевые игры.

Ролевая игра (англ. Role-playing game - RPG) - игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход.

Преимущество в том, что если выбрать путь зла, то игра существенно усложняется. Соответственно, делается вывод: добрым и хорошим быть проще, чем злым и очень плохим.



## *Квесты.*

Квест (английское «quest», поиск) - это разновидность игр, в которых ваш герой проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение. Для достижения этой главной цели герою необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий; выполнение этих подзадач может сводиться к под-подзадачам и т.д. Развивается логическое мышление, внимание, и тренируется память, усидчивость, а заодно и терпение.



## *Логические игры.*

Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить. Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В последнее время российские фирмы-производители выпускают много качественных разнообразных логических игр, рассчитанных на дошкольный возраст, с целью обучения детей счёту, чтению, письму и другим предметам.





## Аркадные игры.

(Arcade-галерея игровых автоматов). Эта разновидность компьютерных игр переключалась в наши персональные компьютеры с игровых автоматов и различных приставок. Характерной особенностью аркадных игр является поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу. Также для данных игр характерна система набора очков и бонусов, предоставляемых за быстроту прохождения, победу над соперником либо нахождение секретных дверей или предметов. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции, но для детей дошкольного возраста рекомендуются ограничения по времени игры



## Факторы, способствующие привыканию ребенка к компьютерной игре:

- наличие собственного мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;
- отсутствие ответственности;
- реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;
- возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток;
- возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости от того, к чему они могут привести.



## Симптомы психологической зависимости от компьютерных игр:

- хорошее самочувствие или эйфория за игрой;
- нежелание отвлечься от игры за компьютером;
- раздражение при вынужденном отвлечении;
- неспособность спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером;
- расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления программного обеспечения (в т.ч. игр) и модернизацию компьютера;
- забывание о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе игры на компьютере;
- пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- человек предпочитает, есть перед монитором, играя в игру;
- обсуждение компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми.



## Причины зависимости детей и подростков от компьютерных игр:

- отсутствие или недостаток общения и тёплых эмоциональных отношений в семье. Когда родители не уделяют ребёнку времени, необходимого для ежедневного выражения искреннего участия в жизни ребёнка, мало спрашивают о том, что действительно волнует и тревожит его.
- отсутствие у ребёнка серьёзных увлечений, интересов, хобби, привязанностей, не связанных с компьютером.
- неумение ребёнка налаживать желательные контакты с окружающими, отсутствие друзей. Допустим, ребёнок (подросток) слишком застенчив и не может свою застенчивость побороть. Или наличие видимого физического недостатка, внешняя некрасивость отталкивает сверстников от общения с ним, или у ребёнка развились черты характера, препятствующие установлению дружеских привязанностей: замкнутость, злобность, чрезмерная жадность, мстительность, обидчивость, агрессивность.
- общая неудачливость ребёнка. Эта причина схожа с предыдущей. Например, ребёнок и в школе учится неважно, и в компании ребят не заводит, и с родителями отношения не блестящие. Если такое положение вещей не устраивает ребёнка, он вполне может впасть в зависимость от компьютерных игр, где он - главный герой, он на вершине успеха, он победитель, властитель, первый разрушитель.

*Зависимым от компьютерных игр, в принципе, может стать любой ребёнок и подросток, но шансы уменьшаются, если:*

- *в семье присутствует атмосфера дружелюбия, покоя, комфорта и доверия;*
- *у ребёнка разносторонние интересы и увлечения;*
- *ребёнок умеет налаживать позитивные отношения с окружающими;*
- *ребёнок умеет ставить перед собой хотя бы самые маленькие цели.*

## Стадия легкой увлеченности.

После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли.

## *Стадия увлеченности.*

Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости является появление в иерархии потребностей новой потребности - игра в компьютерные игры. На самом деле новая потребность лишь обобщенно обозначается нами как потребность в компьютерной игре. На самом деле структура потребности гораздо более сложная, ее истинная природа зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности.

## *Стадия зависимости.*

По данным исследователей, всего 10-14% игроков являются «заядлыми», т.е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями - в ценностно-смысловой сфере личности.

## Стадия привязанности.

Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с не плотно, но крепко пришитой пуговицей.



### **Заключение:**

Компьютерные игры могут приносить вред, если ребенок сидит за ними целыми днями, не отрываясь ни на что другое, портя свою осанку, зрение и нервную систему. При разумном же подходе, польза от детских компьютерных игр может быть явной: ведь одни игры - это лучший способ расслабиться, другие развивают у детей скорость реакции и логическое мышление, третьи - дают возможность выплеснуть накопившуюся энергию. А совместные игры детей, посредством Интернета или локальной сети, развивают навыки общения.



*Если перейдешь меру, то самое  
приятное станет самым  
неприятным...*

**Демокрит**

*Спасибо  
за  
внимание*