**Эти страшные компьютерные игры**

Итак, чего больше всего боятся родители, видя, что ребенок увлечен компьютером? Компьютерных игр. Что же в них страшного? Считается, что они могут сделать ребенка агрессивным, замкнутым, оторванным от реальности.

Поговорим об этом подробнее.

**Агрессивность**

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 тайны»: «Миссия десятая. Логово людоедов. Как несложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, 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 забивания 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...» (повторная ссылка: журнал «Няня» № 9,2002).

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

В западном обществе одной из центральных тем современных психологических исследований является проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений.

Есть люди, которые выступают против игр и обвиняют игровую индустрию во всех смертных грехах. Однако данные многочисленных работ на эту тему свидетельствуют о том, что игры с кровожадным содержанием способны стимулировать агрессивность только у детей младшего школьного возраста (6-9 лет). Впрочем, точно так же влияют на детей фильмы, телепрограммы и рекламные ролики с элементами насилия.

**Картинка из жизни.** Самая громкая трагедия, связанная с компьютерными играми. Два подростка расстреляли двенадцать одноклассников, учителя и ранили еще несколько человек, разбрасывая самодельные гранаты. После чего покончили жизнь самоубийством. Очевидно, что дети сошли с ума. Однако в любительском фильме, снятом перед последним походом в школу, один из приятелей говорит, что готовящееся действо будет «чем-то вроде гребаного Дума».

Именно эта фраза и сходство инцидента с сюжетом компьютерной игры послужили поводом для иска, который родители погибших детей предъявили к производителям компьютерных игр.

Конечно же, такие обвинения небезосновательны, но хочется разобраться: на самом ли деле в этом виноваты одни только компьютерные игры? Сколько их за год выходит и сколько людей в них играет? Разве можно сравнить то, что есть в играх, с изобилием ужасов и насилия в кинематографе. Причем там все показано гораздо нагляднее и красочнее, чем в любой даже самой технологически совершенной игре. Не так ли? В фильмах можно увидеть действительно страшные вещи: и то, как надо готовить преступления, и то, как легко и весело убивать людей. Компьютерным игрушкам пока до этого далеко. А кроме кино есть еще и телевидение, где любой криминальный репортаж наглядно демонстрирует способы лишения жизни себе подобных самыми разнообразными средствами.

Как же можно обвинить создателя агрессивной игры в том, что ваш 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, родители! Неустойчивую психику маленького ребенка постарайтесь максимально долго оберегать от действительно жестоких сцен в играх.**

Если в вашей семье старший сын или папа обожают попалить 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.

**Картинка из жизни.** Рассказывает мама 4-летнего Илюши: «Папина игра в «Parkan» стала для нашего сына началом бесед об астрономии, а кроме того, он резко начал выговаривать букву «Р», нарисовал несколько потрясающих космических пейзажей и раскрасил и вырезал бесчисленное множество роботов и космических кораблей, которые мама терпеливо срисовала с сопровождающей игру книжицы (Илюше было четыре года, и он быстро научился пользоваться ножницами).

**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 слетают 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 неблагополучия 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, родители! Раз ваш ребенок «уходит» в виртуальный мир, значит, вам необходимо разобраться, чего ему не хватает в окружающей действительности.**

По данным Интернета, психологами в течение 5 месяцев проводилось исследование влияния компьютерных игр на пользователей 9-16 лет. Оно показало, что «введение компьютерных игр в структуру увлечений изменяет предпочтения других видов досуговой активности и их интенсивность лишь на несколько недель; в течение трех месяцев у большинства пользователей восстанавливается прежняя структура хобби. Интересен и другой результат, который опровергает расхожее мнение: у игроков в компьютерные игры, по сравнению с их сверстниками, наблюдается более адаптивное социальное поведение. У подростков не обнаружили и серьезных нарушений психической деятельности или симптомов «компьютерной зависимости».

Таким образом, это исследование еще раз подтверждает, что «компьютерная зависимость» является не правилом, а скорее исключением. Ей подвержены в основном те дети, которые испытывают дискомфорт при встрече с реальностью.

Источник: <http://os39inf.ucoz.ru/index/roditeljam/0-47>