**Кромешный мир компьютерных игр**



 Компьютерные игры часто называют «Игрушками».

А мы беспомощно наблюдаем, как компьютерные «игрушки» вытесняют из жизни наших детей все другие: традиционных кукол, мягких зверушек, мячики, кубики и прочее.

Дети, у которых имеются компьютерные игрушки, проводят перед экранами мониторов очень много времени. Они погружаются в виртуальный мир с «головой». У ребенка, сидящего возле компьютера, можно наблюдать такое же злобное выражение лица, напряженную позу, судорожные движения, как и при игре с оружием. Ибо многие компьютерные игры построены по принципу «войнушки»- *чтобы выжить, надо убивать самому.* Ребенок привыкает убивать, и для него лишить жизни, пусть даже и виртуальное существо, постепенно становится легче легкого.

Более того, почти в каждой игре идет «счет жизни», и получить лишнее очко для себя – большая радость, а это значит, что «смерть», чья-то, хоть и «виртуальная», становится радостью. Давно замечено, что играющие в компьютер дети более агрессивны, нетерпеливы - этакие маленькие деспотики, пытающие подчинить себе все и вся, ведь в игре именно они и являются повелителями, распорядителями, и именно они решают, кого помиловать, а кому голову снести. Постепенно нетерпимость, раздражительность, вспыльчивость становятся чертами характера ребенка.



Психологам все чаще приходится сталкиваться с жалобами родителей и педагогов, основное содержание которых сводится к уходу ребенка из реального мира в мир виртуальный. Причем речь идет не обязательно о «клинических» случаях компьютерной зависимости, а об изменении психоэмоционального статуса ребенка, возросшей конфликтности, неуправляемости, агрессивности или страхах. 

Большинство же считают компьютерные игры не только безвредными, но даже и весьма полезными. Ведь, по их мнению игры развивают память, мышление, быстроту реакции, внимание, стратегические навыки, быстроту реакции, логику, воображение, развивают ум. Утверждения эти нуждаются в рассмотрении.

*Итак, развитие разума, памяти и мышления. Если быть точными-заполнение разума информацией, не имеющей приложения к реальной жизни, и вырабатывания умения жить в виртуальном мире. Ни о каком развитии мышления не может идти и речи.*

*У игрока развивается не мудрость-хотя и житейская-но лишь определяются заложенные программой игры алгоритмы поведения, и только*.

*Быстрота реакции и стратегические навыки, развиваемые компьютером, заключаются лишь в скорости нажатия на кнопку мыши джойстика.*

*«Стала внимательней» - утверждение более чем правдоподобное, однако несколько незаконченное. Внимательней к чему?*

*Конечно к тому, что происходит на экране монитора, а никак не к происходящему в реальной жизни.*

*Вот и все положительные стороны.* 

Компьютерные игры-это фактор агрессивного поведения и причина психических нарушений, неврозов и так называемой компьютерной аддикции-игровой и интернет зависимости. Сродни наркотической, а может быть и хуже, потому что непонятно, как ее лечить.

***Основные признаки виртуальной зависимости.***

1.Человек не может контролировать время, проводимое за компьютером.

2.Лжет относительно времени, которое он провел за компьютером.

3.Страдает от негативных последствий своей чрезмерной увлеченности играми (этими последствиями могут быть как несделанные важные дела в реальной жизни, так и головные боли).

4.Переоценивает роль компьютера в своей жизни.

5.Испытывает смешанное чувство эйфории, и вины за работу на компьютере-либо по причине потери времени, проведенного за «виртуальным» занятием,

Либо по причине ненормального (от простого раздраженного до психопатологического) поведения при общении с компьютером.

6.Ощущает депрессию или тревогу, когда что-то вмешивается в его планы играть (например, препятствует игре).

7.Погружен в виртуальную активность, будучи вне доступа к компьютеру

( например, думает о том, как пройти на следующий уровень компьютерной игры).

8.Использует компьютер, как отдушину в минуты грусти или подавленности, как способ скрыться от проблем или избежать чувства неадекватности в реальной жизни.

*Компьютерные игры - это пропаганда насилия!!!*

В период с 1976 по 1994 год в США показатель убийств, совершенных, например, в Арканзасе детьми в возрасте от 14 до 17 лет, повысился на 435%?!!

А в нашей стране-еще и другая беда или точнее сказать – эпидемия детских самоубийств, статистика которых за последние десятилетия возросла в 80 раз!

И родители не должны думать, что эта страшная беда их не касается, что кончают собой только психически больные люди. Анализ показывает, что сейчас самоубийства совершают дети и подростки из обычных, на первый взгляд, совершенно нормальных семей.

Специалисты считают, что причина этих трагедий кроется не в материальной, а в духовной сфере.

Как оградить ребенка от «компьютерной беды»?

**Ребенком надо заниматься, его надо любить - не в смысле обеспечения красивой одеждой, игрушками и развлечениями (в такой ситуации ребенок часто чувствует себя одиноким и, как ни странно нелюбимым!) Качество жизни зависит от духовных запросов, от того, насколько душевные проблемы ребенка интересуют его родителей, насколько они посвящены в них, насколько любят с ребенком разговаривать о том, что ему интересно, о том, что важно. И даже в ситуации, когда родители вынуждены день и ночь работать, чтобы обеспечить семью, всегда можно найти родных людей (бабушку, тетю, соседку), которые были бы рядом с ребенком и как бы утверждали его существование: ты мне нужен, ты мне интересен, и я тебя очень люблю.**

**

Подготовил педагог-психолог ГБДОУ д/с №6

Палей Олеся Яковлевна.

Источник: В. Абраменкова « Ребенок в заэкранье»