

Зубаков А.Э.

*Научный руководитель доцент, к.ф.н. А.С. Зинцова
Муромский институт (филиал) федерального государственного образовательного
учреждения высшего образования «Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
602264, г. Муром, Владимирская обл., ул. Орловская, 23
Denford.az@mail.ru.*

Влияние компьютерных игр на развитие подростка

Исследование проблем компьютерной увлечённости подростков стало очень актуальным в связи с быстрым развитием информационного пространства и общедоступностью гаджетов. В среднем около 75% тинейджеров по всему миру играют в компьютерные игры. По данным фонда «Общественное мнение», В Российской Федерации почти половина всех подростков от 14 до 17 лет играют в компьютерные игры, а также Online игры. Неконтролируемая увлечённость играми во многом является причиной самоубийств подростков. [1, с 132.].

Однако не все компьютерные игры воздействуют на возникновение у ребёнка агрессии. В основном игры с элементами насилия представляют угрозу для психики подростка. Этот факт исследовали многие учёные. Согласно теории социального обучения А. Бандуры, играющие перенимают характеры персонажей, задействованных в игре. А также вознаграждаются за акты агрессии в игре бонусами, в виде улучшения оружия, брони или временного положительного эффекта.

Также существуют и противоположные мнения. Возрастной психолог Тимур Мурсалиев, говоря о положительных сторонах компьютерных игр, отмечает, что, попадая в виртуальный мир, многие дети забывают о реальности. Расстреливая по несколько десятков врагов в минуту, подросток отдаёт себе отчёт, что они не настоящие. Школьнику может быть любопытно провести виртуальную операцию и посмотреть, как устроен человеческий организм. Он с таким же интересом в детстве разбирал разные игрушки, чтобы исследовать, как они устроены.

Агрессивное поведение школьника – это отголоски его внутреннего неблагополучия, проблем в отношениях с семьёй и друзьями, а «Шутеры» являются одним из способов, позволяющим выплеснуть свою агрессию. Влияние компьютерных игр может быть положительным. Многие из них, при уделённом им, в разумных количествах, времени, могут формировать и развивать полезные умения и навыки. Так стратегии развивают анализирующие возможности, Online шутеры и такой жанр, как МОБА – отрабатывают реакцию, навыки командной работы, тактическое мышление, ролевые – социальные навыки, симуляторы – расширяют кругозор и помогают разобраться в технике, а логические игры – развивают пространственное мышление.

Делая вывод из всего вышесказанного, можно отметить, что компьютерные игры имеют как отрицательное, так и положительное влияние на подростка. Причинами девиантного и делинквентного поведения подростков являются проблемы, связанные с отношениями друзей, родителей. На наш взгляд, многие компьютерные игры даже помогают детям открыть в себе какие-то новые умения, способности, навыки, и научиться применять их в жизни. Но, конечно же, необходимо контролировать время, проведённое в игре, ведь всё в жизни хорошо в меру.

Литература

1. Буркова В.Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков / В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская // Вопросы психологии. – 2012. – №1. – 186 с.
2. Бандура А. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений / А. Бандура, Р. Уолтерс. – М.: Эксмо пресс, 2000. – 512 с.
3. Journal of Education and Health Promotion. – 2013. – Vol. 2. – №20.
4. Гиренок Ф. И. Клиповое сознание – М.: Проспект, 2015. – 254 с.