

*Фоменко Виктория Сергеевна,*

*учитель английского языка,*

*МБОУ «Гимназия № 7»,*

*г. Батайск, Ростовская область*

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

**Аннотация.** Исследование проблемы Интернет – зависимости детей и подростков в России приобретает особую значимость. В последние годы компьютерные игры и неумелое использование социальных сетей оказывают негативное воздействие на развитие личности современного подростка и ребенка. Огромный поток информации (и не всегда нужной и важной), распространение компьютерных игр и социальных сетей оказывает большое влияние на воспитание и развитие современных детей и подростков, зомбируя наших детей, которые перестают мыслить творчески, а думают по шаблону. И поэтому для развития гармоничной, мыслящей не по шаблону личности наших детей необходимо рассмотрение и преобразование такого воспитательного пространства (внутри школы, за ее пределами), в котором отсутствует потребность взаимодействия только с компьютером.

**Ключевые слова:** Интернет-безопасность, компьютерные игры, социальные сети, компьютерная зависимость.

В последние годы компьютерные игры и социальные сети негативно влияют на развитие и становление личности современного ребенка. Количество и форма подачи новой информации, компьютерные технологии, в частности распространение компьютерных игр, постоянно увеличивающееся количество всевозможных соцсетей оказывают большое негативное влияние на развитие современных детей и подростков.

## СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

В настоящее время увеличивается количество детей и подростков, умеющих работать с компьютерными программами, в том числе и играть в сетевые игры. Уже давно не секрет, что увлечение компьютерными играми начинается с самого раннего возраста. В компьютерные игры любят играть не только взрослые, но и дети, начиная с 3,5 лет и старше. Мальчишки играют в различные «стрелялки», в которых присутствует обязательно "экшн", сцены убийств, драки, сопровождающиеся звуковыми эффектами (криками, ужасными возгласами). Многие ученые полагают, что компьютерные игры оказывают влияние на социально-психологическое здоровье детей и подростков, блокируют процесс позитивного и когнитивного личностного развития, делают ребенка жестоким и эгоистичным, безнравственным, чёрствым. [3, с.10] А психологи утверждают, что компьютерные игры вызывают у людей, особенно детей и подростков, психологическую или компьютерную зависимость. И выражается это в необходимости испытывать различные эмоции, которые и дает игра. Согласно Д.Б. Эльконину, игра – это важнейший источник развития сознания, произвольности поведения, особая форма моделирования отношений [5, с.6]. Но, к сожалению, не всякая компьютерная игра "может этим похвастаться".

Компьютерная зависимость – патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером [1, с.53]. Изучали зависимость зарубежные психологи М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т. Больбот. Исследования этих авторов указывают на то, что появление компьютерной зависимости наблюдается у людей, склонных уйти от реальности, испытывающих потребность в идентификации себя с персонажем компьютерной игры, а также индивидуальные особенности человека и личные проблемы.

Причины возникновения компьютерной зависимости могут быть следующими: [7, с. 18]

## СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

- отсутствие навыков самоконтроля, рефлексии своего поведения;
- неумение организовывать и провести свое свободное время;
- нехватка общения с родителями, сверстниками;
- незнание правил, норм пребывания за компьютером;
- стремление заменить реальный мир на воображаемый (виртуальный);
- низкая самооценка и неуверенность в своих силах, зависимость от мнения окружающих;
- подражание, копирование поведения своих друзей.

Посредством компьютерных игр дети абстрагируются от множества проблем в их реальной жизни и скрываются от них в виртуальной, проводя в ней все больше и больше времени. Для них перестают существовать общечеловеческие ценности. Такому влиянию, в большинстве случаев, подвергаются дети, имеющие тонкую и ранимую психику, имеющие проблемы в общении со сверстниками. Во многом они переживают из-за проблем в семье (развод родителей) или непонимания, нежелания выслушать ребенка со стороны родителей. Потребность в компьютерных и сетевых играх становится настолько сильной, что обычная игра становится уже скучной и неактуальной. А ведь, что может быть полезнее чтения книг, журналов, которые помогают нам найти смысл жизни или заботятся о привитии нравственности своим читателям. Подвижные игры на свежем воздухе с друзьями, просмотр добрых поучающих мультфильмов и многое другое – вот те составляющие воспитательного пространства, необходимого для современного ребенка и подростка.

Компьютерные игры, если и развивают ребенка, то только наделяя его способностью технического мышления. Ребенок, увлекающийся компьютерными играми, может стать более циничным и эгоистичным по отношению к окружающим.

## СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Безусловно различные игровые жанры способны развивать и логическое мышление у детей, и координацию, творчество и смекалку. Некоторые психологи все же рекомендуют родителям покупать развивающие компьютерные игры. При этом нужно четко установить время, которое ребенок будет ежедневно проводить за компьютером.

Некоторые родители считают, что участие ребенка в играх агрессивного типа дает ему возможность освободиться от отрицательных эмоций, которые привычно сдерживаются, и воспитать в чувство отвращения к насилию, агрессии и жестокости. Но эти дети в сюжетно-ролевых или подвижных играх со сверстниками очень часто имитируют насилие, примеры которого они видели во время компьютерной игры. Как правило, агрессивные реакции наиболее выражены у подростков, но закладываются и закрепляются они в раннем детстве. Даже младшие школьники склонны к подражанию так называемых асоциальных героев из кинофильмов, телепередач, компьютерных героев, чье агрессивное поведение, как правило, вознаграждается и предстает в выигрышном варианте. Кроме того, ребенок теряет чувствительность к грубости и жестокости после просмотра огромного количества сцен, содержащих насилие. [2, с.13] Среди родителей существует негласное правило, что пусть лучше ребенок находится дома за компьютером у них на глазах, чем общается с дурной компанией. Таким образом, ребенок получает свободный и неограниченный доступ к компьютерным играм и всевозможным социальным сетям. Сами дети могут и не искать опасностей нарочно, но могут случайно найти нежелательный контент.

Ссылки на азартные игры, услуги, требующие оплату, попадают детям в ходе обычного интернет-серфинга. Различные неуставленные личности в соц.сетях могут предлагать и «легальные» легкие наркотики (с подробной инструкцией, где и как их купить), и узнать личные данные, вступить с детьми в интимную переписку, устроить травлю (кибер-

буллинг) или даже завербовать и заманить в экстремистские группировки.[4, с. 59]

Психологи обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь определенную часть детского мозга, поэтому дети должны больше читать, писать и заниматься математикой. Детям полезно играть на улице, общаться с другими детьми. Порой сами взрослые предпочитают живому общению, в том числе и со своими детьми, общение в таких популярных на сегодняшний день соц.сетях, как ВКонтакте, «Одноклассники», Instagram, «Твиттер» и т.д. Дети и подростки также увлечены общением в соц.сетях, многие из которых полностью поработают личность ребенка, заставляя совершать суицидальные поступки, да еще и с подтверждением этого (снять на камеру и разместить в Интернете, например). И эта проблема не секрет ни для кого. Несколько лет назад Интернет пестрил названиями "Синие киты", "Тихий дом" и т.д. Мы, как классные руководители, в своих классных коллективах постоянно проводим работу по Интернет- безопасности среди детей и подростков. Это и классные часы, беседы, инструктажи, презентации самих учащихся, круглые столы, флеш-мобы и т.д. А родителям необходимо периодически проверять страницы своих детей в соцсетях. Но, к сожалению, компьютер продолжает вовлекать в виртуальный мир всё больше и больше людей, искусственно прививая им зависимость.

Поскольку определенного и действенного лечения Интернет-зависимости еще нет, то в нашем случае, как учителей, так и родителей, лучше предупредить ее появление, проводя с детьми и подростками следующие виды педагогической работы:

- контролировать длительность пребывания детей за компьютером (для учащихся 8 - 9 классов - 25 мин, 6 -7 классов - 20 мин, 2 -5 классов - 16 мин, 1 классов (6 лет) - 10 мин);

## СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

- обеспечить длительность работы учащихся 10-11 классов за ПК не более 50 мин с перерывом 20 мин, с выходом из класса и обязательным проветриванием; [6, с. 15]

- проведение комплекса упражнений для глаз для учащихся 8-11 классов через 16 - 20 мин. работы на ПК, для остальных классов - после установленной длительности работы;

- в течение урока использовать несколько динамических пауз целенаправленного действия;

- дисплей должен находиться на расстоянии не меньше 50 - 75 см от глаз пользователя;

- необходимо постоянно следить за положением рук, ног, позы тела во время пребывания за компьютером (использование здоровьесберегающих технологий).

Изучая и просматривая литературу по вопросу влияния компьютера и соцсетей на развитие детей и подростков, их психологическое здоровье, мы понимаем, что компьютер облегчает во многом жизнь человеку, но также вызывает серьезную психологическую и физическую зависимость (у детей особенно) и серьезные заболевания. Уходя от проблем реального мира в воображаемый, человек как бы отстраняется от реальности, перестает интересоваться тем, что происходит вокруг него. И первыми под это влияние попадают дети и подростки, которые легко поддаются чужому влиянию и полностью не сформировались как личности. Многие компьютерные и сетевые игры, соцсети вызывают агрессивный настрой, но есть и такие, которые развивают положительные качества. Поэтому намного лучше научить наших детей использовать компьютер целенаправленно как инструмент обучения. И открыть им мир живого общения, подвижных игр, прогулок, познания нового, интересного через реального, а не виртуального собеседника.

## СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агабабян Н.В., Любимова С.В. Использование здоровьесберегающих технологий при проведении занятий по информатике с детьми. – Тамбов, 2008. – 184 с.
2. Безопасность детей в Интернете. Nachalka.com 2008 [Электронный ресурс]. - URL: <http://www.nachalka.com/bezopasnost>
3. Евтеев Л. Безопасность ребёнка в интернете. Инновационная образовательная сеть «Эврика». – Пермь, 2009. [Электронный ресурс]. - URL: <http://www.diaghilev.perm.ru/class/sobr4-2.htm>
4. Здоровье и безопасность детей в мире компьютерных технологий и Интернет. Учебно-методический комплект. – М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2010.
5. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / под. Ред. Е. А. Ливановой – СПб.: Питер, 2006. – 208 с.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. – М., 2007.
7. Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков // Воспитание школьников. – 2007. – №7.