

Вплив комп'ютерних ігор на психіку дитини

XXI століття – час глобальної комп'ютеризації всіх сфер життя людини. Комп'ютерні технології настільки міцно заснувалися в нашій повсякденності, що ми навіть уявити собі не можемо свого існування без них. І якщо для дорослих людей такий бік модернізованого суспільства може бути ще не настільки звичним та комфортним, то для дітей сучасності комп'ютер – це одна із необхідних буденних речей, яка повинна бути в наявності 100%-во.

Разом із використанням новітніх технологій в сфері праці та навчання, з'являється все більше і більше, пов'язаних із ними, способів розваг, які підштовхують людину до необхідності не лише працювати за комп'ютером, а і відпочивати з його допомогою. Вже на сьогоднішній день існує така велика кількість комп'ютерних ігор, що навряд чи хтось зможе їх перелічити. І якщо для дорослої людини, психіка якої вже сформувалася, гра виступає способом відпочинку та релаксації, то як же вона впливає на свідомість дитини, яка лише тільки починає формуватися фізично та психічно?

Не дуже добрим є факт поширення комп'ютерних ігор агресивного характеру. Відомо, що діти зовсім по-іншому сприймають реальність. Дослідження питань медіа-освіти в США привели до висновку, що ігри з агресивним змістом можуть стимулювати агресивність у дітей 6-10 років [2]. У такому віці ігри, які містять навіть неявну агресію, впливають на формування стійкої психофізіологічної моделі поведінки. Якщо малюк у процесі певної діяльності (наприклад заправся) зробив щось не так, то він неодмінно отримає нарікання від батьків або вихователів, які пояснять йому, що такого робити неможна і чому саме. У віртуальному ж світі такого роду відповіді не відбувається. Таким чином, під час комп'ютерних ігор, дитина отримує можливість залишатися непокараною за певні дії (особливо під час агресивних ігор) і вона автоматично прищеплює собі такі якості, як безкарність, вседозволеність, у неї починають з'являтися моральні орієнтири. А справа в тому, що малюк починає ідентифікувати себе з героєм на екрані,

він починає хвалитися, як віртуозно вмiє вбивати, стрiляти i вiдривати голови. Iснує думка, що деякi комп'ютернi iгри, зокрема вiйськовi стратегii i «стрiлялки», якi були створенi для розвитку спецiальних навичок у вiйськових, можуть формувати у дитини жорстокiсть. Було проведено багато дослiджень, що пiдтвердили цю точку зору. З одного боку, iгри допомагають виходу агресii i негативних емоцiй назовнi, з iншого ж, навпаки, формують певнi негативнi стереотипи поведiнки. I навiть впливають на психiку сильнiше, нiж боевики.

Ще одним негативним боком вiртуальних iгор є комп'ютерна залежнiсть. Першими показниками цього явища є: роздратованiсть i неможливість зайняти себе чимось iншим, якщо комп'ютер не працює; хоча б один прогул школи через сидiння за комп'ютером; нiч бiля комп'ютера; бажання будь-яку дiяльнiсть виконувати бiля комп'ютера; агресiя у вiдповiдь на заборону сидiти бiля комп'ютера.

Саме в такi моменти кiберпростiр для дитини починає межувати iз реальнiстю. Переживаючи якiсь невдалi соцiальнi контакти вона починає потребувати заглибитися у нереальний свiт, де вiдчуває себе господарем ситуацii i може втекти вiд реалii зовнiшнього свiту. За допомогою комп'ютерної гри можливий варiант пiдвищення самооцiнки, доведення власної значимостi та самореалiзацii – з часом вiд цього i починає з'являтися психiчна залежнiсть. В наслiдок такої хвороби вiдбувається деформування соцiальних, професiйних, матерiальних та сiмейних цiнностей людини.

Непомiрне застосування комп'ютера може приводити до психопатологiчних симптомiв [1].

Таким чином, на сьогоднiшнiй день отримано вiрогiдну iнформацiю про те, що в перiод, коли кора головного мозоку остаточно не сформована (до 12 рокiв), дитина проявляє найбільшу сприйнятливiсть до негативних впливiв використання комп'ютерiв на психофiзiологiчний стан. Вiдбувається це тому, що механiзми захисту психiки ще остаточно не сформованi. Наслiдками використання комп'ютерiв у навчаннi молодших

школярів є підвищення ментального віку (МА), підвищення тривожності, прискорення та однобокий розвиток способів пізнання, поява невротичних станів, пригнoblення розвитку емоційної сфери.

Література:

1. С.А.Шапкин «Компьютерная игра : новая область психологических исследований» // Психологический журнал т 20 №1, 1999
2. А.А.Новикова «Медиаобразование в США: проблемы и тенденции» //Педагогика №3, 2000