

Современные компьютерные игры: Бабка Грэнни и Кальмары

Granny

Возраст: 12+

Игра. Несмотря на то, что игра имеет четкие возрастные ограничения, с момента появления в 2017 году в нее успели сыграть дети всех возрастов, включая самых маленьких.

Если вы наблюдали картину во дворе, когда компания детишек увлеченно склонилась над телефоном, периодически то затихая, то громко вскрикивая, скорее всего, они играли в "Грэнни".

Игровой процесс Аркада в жанре хоррор предлагает обмануть злую бабулю и сбежать из ее дома, собрав все подсказки, которые помогут отыскать заветный ключ от входной двери.

Главный герой просыпается на кровати в незнакомой комнате с минимальным количеством предметов. Вскоре он понимает, что находится в доме не один. Криповая бабушка, вооруженная битой, пресекает любые попытки героя найти выход из дома. К тому же, сам дом напоминает лабиринт с большим количеством капканов, скрипучих дверей, ловушек и кровавых следов.

Первая часть "Грэнни" была настолько успешной, что разработчики не стали затягивать с выпуском второй. В "Granny: Chapter II" на помощь бабушке подросли дедушка и их внучка Слендерина.

Плюсы: Бродящая где-то рядом старушка-убийца и ограниченное количество попыток бегства (всего 5 дней, чтобы покинуть злое место, т.е. 5 попыток возродиться после смерти и продолжить игру) заставляют мозг усиленно работать: находить необычные места для укрытия, тщательно искать подсказки, продумывать каждый свой следующий ход и, конечно, сделать все для того, чтобы не получить удар битой в голову. Подростки и взрослые, которые фанатеют от хорроров, по достоинству оценят еще одну возможность "пощекотать нервы".

Перечисленные плюсы очень сомнительны. Однозначно, игра несёт в себе агрессию.

Минусы: Игра не предназначена для детей младше 12-ти лет и особенно для впечатлительных и чувствительных ребят. В ней много крови, жуткая анимация, резкие моменты, музыка, которая переносит в атмосферу фильма ужасов, и устрашающий голос бабушки, которая так и норовит тебя найти и убить. Негативное влияние игры на неокрепшую детскую психику неоднократно отмечалось психологами и учителями. Некоторые из ребят начинают всерьез бояться, другие становятся более агрессивными, у третьих "Грэнни" может вызвать депрессию и нервный срыв.

Читайте подробнее на: <https://miridei.com/idei-dlya-doma/semya-i-deti/v-kakie-igry-v-telefone-igrayut-nashi-deti/>

© miridei.com

Игра в "кальмара": мнение психолога-игропрактика



"Что это за игра такая, про кальмаров?", — всё чаще в последнее время стали спрашивать обеспокоенные родители и педагоги. Пора бить тревогу или покупать "кальмаров"?

Давайте разбираться вместе, есть ли повод волноваться, и как реагировать, если твой ребёнок активно интересуется модной игрой, которая вдруг стала популярной (хотя всё самоубийственное давно лидирует, и это не случилось "вдруг").

В этой статье мы поделимся своим пониманием, с позиций педагога, психолога, игропрактика, менеджера и родителя, поскольку жизненный опыт включает все эти роли и позволяет увидеть ситуацию с этой игрой с разных позиций.

Итак, что мы имеем **(факты)**:

1. *Есть популярный сериал на Netflix, в котором обыгрывается сюжет: люди, попавшие в сложную финансовую ситуацию, едут на остров, чтобы либо выиграть большую сумму денег либо умереть. Для получения крупной суммы им нужно победить в игре, чтобы умереть — проиграть в ней. По словам самого автора сериала, он хотел показать метафору современного капиталистического мира, что и сделал, закрепив метафору "человек человеку волк" на уровне мировоззрения в умах многих. Можно ли с этим что-то сделать, у сериала ответов нет. Просто так мир устроен, смиритесь (позитивный выход не предполагается).*

2. *Правила смертельной игры построены на основе популярной в 20 веке корейской подвижной командной игры "Кальмар", где смерть проигравших виртуальна, как и положено игре. Правда, опять таки, по словам автора сериала, это игра довольно травмоопасная, как он помнит из своего детства. Также используются ещё несколько известных и простых игр типа перетягивания каната.*

3. *Поскольку сериал сейчас популярен, то и идеи его бередают души впечатлительных подростков. А всё, что заряжено эмоционально, часто воспринимается нами некритично (когда бушуют эмоции, разум молчит).*

4. *Здоровые игры практически не рекламируются в обществе, а потому многие дети не умеют в них играть и даже порой не знают об их существовании. По словам учителей физкультуры дети стали "хрупкими", большинство из них не знают игр, в которые тридцать-сорок лет назад играли в каждом дворе.*

5. *"Игра в кальмара" встречается нам всё чаще и чаще. В результате возникает некий ажиотаж, активизируются нездоровые тенденции по вовлечению детей в деструктивные игры, которые негативно влияют на психическое и физическое здоровье наших детей и подростков.*

То есть поводы для беспокойства действительно есть, и важно понять, что конкретно привлекает ребёнка: просто игрушки типа вырежи фигурку из сахара и не сломай её или волнует кровь опасность (кто не справится, тот умрёт).

На наш взгляд, каждому родителю, который желает добра своему ребёнку, сегодня критически важно знать и уметь донести до своих детей следующую информацию:

1. *Нужно отличать игру от манипуляции.*

2. *Нужно уметь вычислять деструктивные игры, которые разрушают (настоящая игра развивает).*

3. *Важно понимать опасность участия в деструктивных играх и манипуляциях и уметь вовремя отказаться от участия в них.*

Как отличить игру от манипуляции:

1. *Вход в игру и выход из неё всегда добровольны.* Игрок всегда может сказать "стоп, я больше не играю", и выйти из игры. В манипуляции это непозволительно и грозит выбывающему негативными последствиями, за ним устанавливается жёсткий контроль и давление. Человек не может сказать "я в это больше не играю, я пошёл домой", — "играешь", никуда не денешься!
2. *Риски в игре всегда незначительны для реальной жизни.* Подбитый корабль в игре "Морской бой" идёт на дно только в воображении игроков. В манипуляции, как правило, есть риск здоровью и жизни.
3. *Главный результат игры — это удовольствие от процесса игры.* Результатом манипуляции, как правило, становится чьё-то удовольствие от унижения, увечья или даже смерти другого.

Обращайте на это внимание своих детей! Не всё, что называют игрой, ею является.

Как вычислить деструктивную игру

1. *В деструктивной игре возникает реальная угроза жизни и здоровью, которая и составляет интригу игры.* То есть увлекает мысль, что кто-то может умереть и надежда, что это будешь не ты. Риски при этом предпочитают не анализировать и вообще не думать о них. Происходит обесценивание своей жизни и жизни других людей. Это игра воспалённого мозга с жертвой, ради ощущения власти над ней.
2. *Игра стимулирует попрание нравственных норм для достижения своих целей (расчеловечивание).* В этом контексте игра "в кальмара" из сериала изначально формирует позицию: "убей или заработай", "спаси себя, подставив другого". Куда уж ещё расчеловечивать!
3. *Игра тренирует антисоциальные действия.* Всё, что тренируется, развивается.
4. *Игра провоцирует разрушение культуuroобразующих традиций общества.* В нашей культуре никогда не было нормой убийство ради денег. Это всегда было за гранью нормы.

Есть ещё два параметра, которые неочевидны в игре "в кальмара", но как факторы я их тоже оставляю, потому что они важны для многих других деструктивных игр.

- *Игра внешне отталкивает своим дизайном.* Игровые материалы не отвечают этико-эстетическим требованиям (игрушки с порнографическими, агрессивными и другими запрещёнными для детей моментами), формирующие антиканоны красоты. К сожалению, по этому параметру у нас все полки магазинов заполнили именно деструктивные игрушки. Вместо формирования высокой культуры так формируется низкая культура: агрессивная и жестокая, которая, став сильной, быстро убивает высокую культуру.
- *Игра содержит ложные исторические сведения, формируя «ложную память» поколений.* Сплошь и рядом в игры включают факты, которых не было в истории, но, поскольку, в игре это проживалось, мозг легко путает реальность с вымыслом. Поэтому у многих людей сформировались ложные исторические представления о том, кто выиграл во Второй мировой войне, кто на кого напал и т.п.

Почему детей и подростков так легко вовлечь в манипуляции и деструктивные игры

1. *Дети любопытны по природе.* Их притягивает всё необычное, а жизненного опыта, нравственной и культурной базы у них нет. Современным детям сложно отличать добро от зла, увы, это уже факт.
2. *Они очень одиноки и боятся остаться одни, вне общества, которое их может отвергнуть.* Поэтому готовы на всё, чтобы быть для кого-то "своими". Когда у них есть "своя стая", их так просто с толку не сбить, свои поддержат.
3. *Агрессивная информационная война на расчеловечивание* делает своё чёрное дело, и у них складывается ощущение, что "все такие". Работает мировая индустрия в

этом направлении.

4. *У них очень мало возможности заменить деструктивные игры на конструктивные.* Где и с кем они могут играть в нормальные игры, они не знают. А вы знаете?
5. *Наши дети и подростки живут в соцсетях,* они подключены к ним фактически 24 часа. Влияние сетей сродни наркотику (по сути, так и есть, поскольку контент, который они потребляют, непрерывно поставляет им эндорфины и дофамины вместе с кортизолом). Наше родительское влияние на детей давно ниже, чем влияние сетей.

Что делать родителям, чтобы уберечь своих детей и подростков от опасных игр?

1. *Реально, по-настоящему, заботьтесь о том, что составляет эмоциональную жизнь ваших детей.* Помогайте им находить по-настоящему ценные фильмы, мультфильмы, игры. Например, фильмы, созданные Netflix опасны для психики и развития подростков, так как из них сознательно вынесены модели здоровых отношений, здорового мировоззрения. При этом они цепко держат внимание зрителей, вовлекают, но не формируют ничего полезного, — не для того созданы.
2. *Помогайте детям сформировать свою нравственную позицию.* Если с ними не говорить о том, что хорошо, а что плохо, не показывать своим примером границы нравственных норм, их и не будет. Последствия этого мы видим ежедневно.
3. *Помогайте своим детям в поиске такого сообщества, где царят здоровые нравы.* Это может быть спортивная секция, клуб по интересам, но само содержание занятий не делает его здоровым. И в танцевальном коллективе может быть нездоровая, разрушающая атмосфера. Не отмахивайтесь, если идут сигналы об этом. Важно, кто окружает вашего ребёнка.
4. *Смотрите, играйте, обсуждайте вместе и с удовольствием.* Так вы наполните жизнь детей приятным опытом взаимодействия с вами, как родителями, у вас будет возможность легко доносить свои взгляды и учиться слушать, что волнует ваших детей, и как они понимают происходящее.
5. *Повышайте самооценку своих детей.* Транслируйте им свою веру в них, это окрыляет и даёт силу сопротивляться манипуляциям.
6. *Рассказывайте о своём опыте ухода из-под чьего-то негативного влияния,* это важно, так как ребёнку легко растеряться и не знать, как ответить на приглашение в опасные игры. Учите их фразам, которые они могли бы использовать, например: "Нет, я в таких играх не участвую", "Это жестокая игра, мне она не нравится". Кто предупреждён, тот вооружён.
7. *Объясняйте детям разницу между игрой и манипуляцией, конструктивными и деструктивными играми,* развенчивая иллюзию привлекательности таких игр, — за ними стоят жестокость и бесчеловечность.
8. *Развивайте критическое мышление детей,* чтобы они сами умели подвергать сомнению информацию и не доверять слепо любым предложениям "повеселиться".

И напоследок вернёмся к игре в "Кальмара".

Нам очень понравился опыт некоторых педагогов и родителей, которые, увидев интерес к игре "в кальмара", организовали её в изначальном варианте: две команды, поле определённой формы, правила взаимодействия на поле. В результате дети приобрели опыт настоящей подвижной игры, у них снизился интерес к деструктивному варианту, получили удовольствие от игрового взаимодействия.

Также и все другие испытания в игре сериала, избавленные от жестокости, становятся просто самой обыкновенной игрой. Вырезать фигурку из сахара можно и без риска для

жизни, замереть, когда к тебе поворачивается водящий — это игра!

Но раз жестокие игры появляются, значит это кому-то нужно (но это вряд ли вы и ваши дети).

Помните, что для расчеловечивания сейчас используются все методы, в том числе и любые безбидные изначально игры, — достаточно привести в них что-то из описанных выше деструктивных признаков, — на войне все средства хороши.

Противостоять расчеловечиванию можно и нужно, отстаивая свои ценности. Другого пути нет. Уже нет. Берегите своих детей!