

Компьютерные игры для детей: польза или вред?

Компьютерная зависимость. Нажимать на кнопки или совершать поступки?

Что собой представляет виртуальный мир? Каковы последствия увлечения ребенка компьютерной игрой? Компьютерные игры с играми сюжетно-ролевыми сравнивает практикующий психолог-педагог.



Ребенок и компьютерная игра

Некоторые сразу выскажутся "за", апеллируя к тому, что компьютерные игры способствуют развитию ребенка. Однако "развивающий характер" компьютерных игр — очередной миф. Что развивают эти игры? Скорость реакции, внимание? Да. А какое отношение это имеет к целям воспитания? Конечно, если мы сводим воспитание к развитию психических процессов, то компьютер вполне этому способствует. Тогда не ропщите, если на выходе получите соответствующий "продукт" с развитой скоростью реакции. Если же цель воспитания понимается как возвращение душевной зрелости, то при чем здесь скорость реакции?

Речь идет, конечно, не о вреде компьютера, который действительно необходим в нашей жизни. Нет, речь идет о злоупотреблении, о превращении инструмента, технического средства в предмет зависимости и пристрастия.

Зависимость от какого-либо предмета страсти (в частности от компьютера) называется аддитивным синдромом. Не буду останавливаться на клинических случаях компьютерной зависимости (ухудшении зрения, общего физического развития, вегетососудистой дистонии). Кстати, известен случай инсульта и смерти 12-летнего мальчика, переигравшего в компьютер, а в Китае даже создана клиника для лечения компьютерной зависимости. Поговорим о психологических особенностях данного явления. Для этого сравним компьютерные игры с сюжетно-ролевыми играми детей.

Нажимать на кнопки или совершать поступки?

В сюжетно-ролевой игре ребенок воображает ситуацию и разыгрывает ее. В роли разворачивается воплощение идеальных представлений ребенка. Так развивается

идеальный, или внутренний, мир человека — способность ставить цели (цель — это идеальный образ будущего), планировать, представлять ход игры и сюжетных ситуаций. Но главное в игре — это то, что ребенок совершает действия по материальному воплощению задуманного. Это — акт творения! Описанные способности определяют последующее развитие ребенка, не говоря уже о том, что именно в игре отрабатываются навыки человеческого общения, взаимопонимания, уступок, умения разрешать конфликтные ситуации и т.д.



Что собой представляет виртуальный мир? Чем он отличается от мира ролевой игры, где идеальные образы превращаются в материальные действия и поступки?

Виртуальный мир — это тоже мир образов. Однако виртуальные образы не создаются самим ребенком, а задаются (или навязываются) извне. Следовательно, их не надо задумывать, изображать, воплощать. В виртуальном мире этого нет — нет действий по материальному воплощению. Зато есть иллюзия всемогущества, когда достаточно нажать на кнопку — и можно "сделать", "совершить", "победить" и т.п.

Дело в том, что образы как продукты воображения возникают в результате самостоятельной активности, т.е. сами создаются: определил цель, задумал план действий, воплотил. Их воплощение осуществляется самостоятельно и требует усилий, стараний, творчества, умения соотносить свои действия с действиями других. Эти образы всегда соответствуют желаниям и возможностям ребенка.

В виртуальном мире образы не надо рождать, они уже готовы и могут не соответствовать ребенку, его особенностям, возрасту и т.д. Виртуальные образы не надо воплощать, ими можно только манипулировать! Кстати, манипулирование — характерное свойство того, кто хочет властвовать и подчинять своей воле волю других. И этому успешно учатся дети, играя в "безобидные" компьютерные игры.

Особенностью виртуальных образов является их притягательность — яркость и динамизм, которые возбуждают ребенка и порождают зависимость. Даже если это безобидные бытовые игры, где, нажимая на кнопки, можно приготовить обед: взять терку и морковь и "натереть" ее на экране. Все это, к сожалению, не развивает трудолюбие и моторику, не заменяет реальную помощь маме или игру в дочки-матери, где "мама" не просто готовит обед, но и заботится о "детях".

Ребенок приучается нажимать на кнопки, а не совершать поступки. Идет подмена живой реальности. Это может тормозить и даже подавлять освоение ролевой игры. Ребенок, не освоивший ролевой игры, впоследствии может испытывать различные проблемы в общении.

Как уберечь ребенка от компьютера?

Отчаявшийся читатель может сказать, что мы живем в такое время, когда трудно уберечь ребенка от компьютера. Трудно, но можно — при некоторых условиях.

1. Если родители единодушно понимают последствия этого увлечения.
2. Если есть понимание того, что компьютер — вещь, конечно, очень удобная, но все-таки лучше, чтобы он служил нам, а не мы ему.

3. Если существует альтернатива в виде полноценной, здоровой, активной жизни семьи, где стараются жить в атмосфере тепла, взаимопонимания и духовного единения.

Не усаживайте вашего ребенка за компьютерные игры, какими бы "хорошими" они ни были, как бы ни просил вас ребенок об этом. Компьютер может вытеснить ролевую игру, в которой формируются навыки общения, взаимопонимания и многое другое, чего он сам дать не может.



Одними из самых естественных, органичных природе детей являются игры с природным материалом, простые продуктивные виды деятельности: лепка, рисование, аппликация, рукоделие, изготовление поделок. Сколько радости может получить ребенок от этого! И эта радость творчества, созидания делает его творцом. Соединяясь с природой через палочки, сучки, шишки, песок, глину, ребенок получает силу и энергию самой жизни — то, чего он не получает от взаимодействия с мертвыми компьютерными образами.

Недавно я побывала в гостях у одной молодой пары, воспитывающей сына трех с половиной лет. Картина типична: родители заняты работой, делами по дому, другими житейскими проблемами. Ребенка нужно занять или "нейтрализовать". Ему включают телевизор, где мелькают рисованные фигуры, откуда доносятся крики, музыка. Родителям удобно, так как они знают наверняка, что ребенок надежно "прикован": он не будет им мешать вопросами, возней — да и убирать потом не надо (от природного материала столько мусора!).

Проходит минут 40, ребенку надоедает телевизор, он вытаскивает из ящика игрушечный паровозик с вагончиком и машинистом и начинает катать. Однако телевизионное действо не умолкает и требует к себе внимания. Ребенок перед выбором: он еще не отпустил паровоз, но телевизор "выхватывает" дитя из игровой ситуации и заставляет тупо смотреть на движущиеся картинки.

Родители совершенно не понимают смысла этой будничной, привычной ситуации, не понимают, что плохого в том, что ребенок в "лошадиных" дозах принимает неизвестно какого содержания продукцию, которая становится частью его внутреннего мира и вытесняет многое из того, чем он должен был бы заниматься.

Я думаю, что если бы мама не включала телевизор, а положила бы перед ребенком карандаши, альбом или книжку-раскраску, либо пластилин, либо набор неопределенных предметов, либо конструктор, либо игрушки для сюжетной игры (список можете дополнить сами), то тем самым она невольно создала бы условия для возникновения игры или продуктивных видов деятельности. Тем самым был бы дан толчок развитию моторики, изобретательности, познавательного интереса, воли, умения ставить цели и планировать — т.е. развитию всех навыков и способностей, необходимых для полноценной жизни.

Прежде чем усаживать ребенка за компьютер или телевизор, подумайте: не вытеснит ли он игру и не породит ли зависимость? Воспитывает все, что окружает ребенка: люди, игрушки, образ жизни, поведение и поступки. Процесс этот невидимый и длительный, зато результат — зримый и серьезный.