Чрезмерная увлеченность ребенка компьютерными играми  
  
В современном мире трудно найти ребенка, не интересующегося компьютером. Наверное, так же трудно найти родителя, которого не беспокоила бы чрезмерная увлеченность ребенка компьютерными играми.   
  
Безусловно, компьютеры используются сейчас в самых разных отраслях науки, техники и даже искусства, поэтому умение с ним обращаться стало необходимым для того, чтобы ребенок в дальнейшем овладел какой-либо серьезной профессией. В то же время, просиживая часами за монитором, ребенок не только губит свое здоровье, но и упускает шансы пообщаться с друзьями, заняться спортом, просто побегать во дворе на свежем воздухе. Так что же должен делать грамотный и заботливый родитель: разрешать или запрещать общение с "металлическим другом"?

К сожалению, как нет лекарства от всех болезней, так нет универсальных ответов на вопросы, связанные с воспитанием детей. Поэтому давайте попробуем проанализировать все "плюсы" и "минусы" увлечения компьютером, а также учесть индивидуальные особенности ребенка и той ситуации, в которой он растет.   
Прежде всего, попробуйте ответить на вопрос: сколько времени проводит за компьютерными играми ваш сын или дочь? Можно ли говорить о "компьютеризации" всего свободного времени ребенка? Или помимо занятий у монитора ваш ребенок успевает пообщаться со сверстниками, выполнить все домашние задания по школьным предметам, да еще посетить какие-нибудь кружки и секции? В этом случае вам вряд ли стоит сильно беспокоиться о "пагубном влиянии" компьютера на его психику.

Если же, прочитав эти строки, вы с горечью подумали: "Если бы!" - то, вероятно, ваши опасения не беспочвенны. Часто современным детям компьютер заменяет и друзей, и книги, а победы над виртуальными монстрами или в продуманных стратегиях выступают заменой достижений в реальной жизни. Естественно, это не может оставлять спокойными любящих родителей, и порой им хочется избавиться от компьютера в доме как от источника всех бед. Однако не торопитесь! Сделать это вы всегда успеете, но ведь, как известно, свято место пусто не бывает. Чем заменит его ребенок? Будет ли эта замена более полезна для его развития? Те же, кто ожидает, что ребенок, проводивший едва ли не сутки за компьютером, станет посвящать это время учебе, общению со сверстниками и прогулкам в лесу, скорее всего, будут разочарованы. Ведь не случайно появилось столь сильное увлечение. Вполне возможно, что такая замена реального мира виртуальным произошла потому, что ребенок испытывает какие-то трудности в реальной жизни. Прежде чем перейти к известному вопросу "что делать?", давайте сначала попробуем проанализировать, **чем же так привлекательны для детей компьютерные игры.** Как говорится, врага надо знать в лицо!

- Прежде всего, действия, разворачивающиеся на экране монитора, привлекают детей по тем же причинам, что и сказки, - это придуманный мир, более яркий, простой и выразительный, чем на самом деле. Здесь немного полутонов, не нужно разбираться в хитросплетениях человеческих душ, предугадывать последствия своего поведения. Правила ясны: убивай плохих, забирай еду и оружие, а когда всех победишь и наберешь определенное количество баллов, перейдешь на следующий уровень.

- Допущенные игроком ошибки всегда можно исправить, нужно всего лишь перезагрузить игру или вернуться на предыдущий уровень. А в реальной жизни ошибки остаются ошибками и могут вести к падению самооценки, негативным отношениям с окружающими и т. п. То же касается и конечности нашего существования. С определенного возраста все нормально развивающиеся дети начинают бояться смерти. Но в игре им это не грозит. Щедрые создатели виртуальных забав предлагают пользователям даже в одной игре зачастую по нескольку жизней. Как приятно в очередной раз, когда тебя победил страшный враг, с оптимизмом спросить: "Ну, ничего. Сколько жизней у меня осталось?"

- Игры легко можно менять, когда те надоедят, или не доигрывать до конца, если что-то не получается, и взрослые не придадут этому никакого значения. Попробуй ребенок так же поступить, например, с занятиями в кружке (не говоря уже о школе), он сразу станет объектом внимания взрослых, внушающих своему воспитаннику представления о целенаправленности, силе воли и постоянстве.

- Компьютерные игры гораздо больше, чем фильмы или книги, позволяют детям отождествиться с главными героями - почувствовать себя невероятно сильными, отважными, умными и т. д. А чтобы так ощущать себя в реальном мире, требуется приложить много стараний, в чем-то "переделать" себя, а кроме этого, преодолеть чувство досады, что ты "не один такой умный"!

- Маленькие дети, как правило, мало что могут изменить в окружающей их действительности, их образ жизни целиком зависит от взрослых. Но только не в игре! Там все происходит по желанию ребенка, там он может выбирать и менять роли, уровни, декорации, повелевать судьбами. Естественно, что роль властелина для детей очень привлекательна, так как пока они могут сказать намного больше предложений, начинающихся со слов "я хочу", чем со слов "я могу".

- И наконец, сам компьютер - замечательный партнер по общению: всегда понимает (если жмешь на те кнопки), не капризничает, не конфликтует, не читает нотаций. В общем, с ним легко договориться, не то что с живыми людьми. Поэтому дети, имеющие трудности в общении, так легко уходят в виртуальные миры.

Согласитесь, что все эти факторы бывают весьма привлекательны и для взрослых. И могут быть источником приятных впечатлений, которым можно пользоваться время от времени.

Теперь, когда мы рассмотрели основные причины виртуальных соблазнов, попробуйте ответить на вопросы: чего именно не хватает вашему ребенку в окружающей реальности? Что особенно привлекательно для него в компьютерных играх? Если вы смогли ответить на эти вопросы, то, значит, вы сформулировали трудности в развитии вашего ребенка или в вашем общении с ним.

Теперь наберитесь терпения и педагогического такта, чтобы постепенно начать решать эти реальные проблемы, которые лишь отражаются в увлечении виртуальным. Если вы склоняетесь к тому, что за зависимостью от компьютера стоит неумение ребенка общаться, то примите меры, чтобы помочь ему приобрести этот навык (чаще берите в гости, приглашайте других детей к себе, при этом позаботьтесь об их совместной деятельности, запишите в новые кружки, где, может быть, другие ученики больше схожи с вашим ребенком по интересам и т. п.). Если считаете, что главная причина - потребность чувствовать успех, помогите вашему сыну или дочери добиться реальных достижений, научите его видеть эти достижения, даже если они совсем маленькие (не как в игре, где за пятнадцать минут можно построить город!)

В общем, действуйте, исходя из выявленных причин чрезмерного увлечения компьютерными играми.

Допустим, что вы все хорошо обдумали и выбрали стратегию помощи ребенку. Но как же поступить с "железным другом" во время постепенного выполнения намеченных планов? Отвечая на данный вопрос, помните, что любые резкие перемены в нашей жизни приводят к стрессам. А если ребенок действительно стал компьютероманом, то, запретив ему привычные игры, вы сломаете весь образ жизни ребенка! Такое грубое воздействие, скорее всего, вызовет у ребенка протестные реакции, и все, что вы ему предлагаете взамен, будет отвергнуто. Поэтому самый верный путь - вносить постепенные изменения в окружающую действительность, давая ребенку возможность привыкнуть к ним и понять их преимущества. Таким образом, вы шаг за шагом восстановите свои детско-родительские отношения и возможность влиять на жизнь сына или дочери.

Кстати, для того чтобы компьютерная территория не осталась для вас заповедной, важно, чтобы вы оставили свой след и там. Поэтому необходимо понять, что есть польза и от сидения за монитором. Тогда вы с легким родительским сердцем станете вникать в виртуальные интересы вашего ребенка и даже покупать ему новые компьютерные игры, а также составлять компанию в играх, предполагающих партнерство.

Итак, **чем же могут быть полезны компьютерные игры?**

Во-первых, среди современных игровых программ очень много развивающих. Для малышей компьютерный рынок предлагает обучающие по сути игры, в которых они учатся считать, узнают формы и цвета, запоминают буквы и т. д. Детям постарше можно приобрести игровые программы обучения иностранным языкам, филологические игры (типа "Эрудит" или "Поле чудес"), компьютерные энциклопедии. Для старшеклассников подойдут разнообразные логические игры, развивающие способность прогнозировать и анализировать, особенно если для выигрыша требуется привлечь свои знания по каким-то предметам. Даже самый скептичный родитель вряд ли сможет отрицать положительное влияние такого рода игр на развитие ребенка.

Во-вторых, даже обычное занятие на компьютере воспринимается ребенком как игра. Поэтому то, что совершенно не интересует его на страницах учебника, может быть привлекательным на экране монитора. Этим можно воспользоваться в обучении детей, у которых не сформирована собственно познавательная мотивация, в отличие от игровой мотивации, присутствующей практически у всех. Причем для ребят со слабой памятью изучение материала с помощью компьютера может оказаться более эффективным. Объяснения этому просты. То, что выглядит ярким, динамичным, неожиданным, сразу привлекает внимание, и, чтобы удерживать свой взгляд на экране, ребенку не нужно прилагать никаких усилий, то есть его внимание в этот момент непроизвольное. При этом увиденное также легко запоминается, так как начинают непроизвольно функционировать эмоциональная и образная память, развитые у детей обычно лучше, чем механическая и логическая.

В-третьих, самостоятельная работа за компьютером способствует развитию у ребенка мелких мышц руки и зрительно-моторной координации. Иными словами, нажимая на кнопки клавиатуры и подводя курсор мышкой к нужному месту на экране, ваш ребенок упражняет тонкую моторику, а также учится соотносить движения своей руки с теми результатами, которые он наблюдает на экране. И если вам это кажется несущественным, то вспомните, что зрительно-моторная координация является основой овладения письмом и рисованием.

В-четвертых, игры на компьютере вносят свой вклад в развитие абстрактного мышления детей. Даже самые маленькие игроки знают, что предметы на экране бесполезно пытаться взять - ведь это просто изображения. А более старшие дети привыкают и к тому, что иногда в играх вещи и существа изображены совсем непохожими на оригинал, а то и вовсе обозначены значками. Таким образом, во время подобных игр у человека постепенно формируется способность воспринимать знаки и символы, что лежит в основе абстрактного мышления. Этот вид мышления необходим для понимания схем, уравнений, написанных слов, то есть тогда, когда возникает необходимость мыслить отвлеченно, без опоры на конкретный образ предмета, о котором идет речь.

В-пятых, путешествия по виртуальным мирам могут выступать способом разрядки накопившейся в душе обиды, и агрессии, который не опасен для окружающих, а потому может быть приемлем.

Последний пункт многие сочтут очень сомнительным достоинством компьютерных игр. И частично будут правы. В последнее время тема агрессии и насилия на экранах телевизоров и мониторов совершенно оправданно беспокоит родителей, психологов и педагогов. Многие взрослые с содроганием взирают на то, как их чада кровожадно убивают разнообразных монстров в стрелялках и ходилках. Естественно, что возникает вопрос, не накладывают ли подобные игры отпечаток на поведение ребенка? Не станет ли он считать агрессию нормальным способом решения конфликтов? Такая опасность действительно есть, но только когда речь идет о детях моложе девяти-десяти лет. На их психику могут воздействовать роль тирана и злодея, принятая им в игре.

Начиная с младшего подросткового возраста ребята гораздо более чувствительны к границам роли и вряд ли будут переносить способы действия с компьютерными существами на реальных людей. А вот "выпустить пар", не щадя фантастических существ, может быть полезным в этот период. Ведь реальных эмоций (в том числе от общения со сверстниками) у ребят этого возраста предостаточно, а вот способами переработки своих чувств, их обсуждения и выражения владеют далеко не все. При этом если двенадцати-пятнадцатилетние дети будут выражать свои негативные эмоции кулаками, то последствия могут быть очень серьезными.

Что же касается влияния агрессивного героя на детскую психику, то здесь гораздо важнее ограничивать просмотр ребенком фильмов и телепередач, демонстрирующих во всех подробностях, как можно бить, унижать и даже уничтожать живых людей. Согласитесь, что изображение насилия в рисованном мультике и хорошо снятом фильме или хронике происшествий вызывает совершенно разные впечатления. Кроме того, в игре за убитого врага награда - лишние баллы, может быть, больше "здоровья" или "накинут" несколько "жизней" - в целом сиди и сам радуйся, какой ты герой. Другое дело в фильме. Там "хорошие парни", уничтожившие "плохих парней" (пара десятков случайных жертв обычно не в счет), в конце получают признание окружающих, любовь красивых женщин и прочие преимущества, с которыми так легко отождествиться!

Так что если ваш ребенок старше десяти лет, психически здоров и не относится к гиперактивным и легковозбудимым, то не будет большой беды в том, что иногда он поиграет в "стрелялки" и тому подобные игры агрессивного содержания.

Теперь, когда мы рассмотрели все основные плюсы и минусы виртуальных игр, наверное, будет проще найти свою "золотую середину" в общении с компьютером для каждого ребенка, исходя из его индивидуальных склонностей и потребностей и сделав, таким образом, из "механического противника" друга, помогающего решать различные задачи развития ребенка.

При этом, конечно, не стоит забывать о мерах предосторожности в работе детей за компьютером с целью профилактики проблем со здоровьем. Но на эту тему так много пишут медики, что останавливаться на ней в статье по психологии не имеет смысла. А кроме того, современные модели мониторов вовсе не так вредны для глаз ребенка, как это было раньше. Поэтому если вы не пожалеете средств на правильное оборудование компьютерного столика и проследите за тем, чтобы ваш сын или дочь выполняли несложные рекомендации докторов, то о здоровье своего ребенка можно будет не беспокоиться.