

Кромешный мир компьютерных игр.

Хотелось бы задать вопрос родителям: **Отдаете ли себе отчет в характере компьютерных игр и их последствий для вашего ребенка?**

Современным родителям необходимо иметь полную информацию об этом новом массовом увлечении детей всех возрастов — от дошкольников до студентов. За последние годы возникла целая субкультура приверженцев компьютерных игр: издаются специальные газеты и журналы, действуют клубы, в которых игроманы общаются на своем языке, имеют свою символику, клички, собираются в «кланы».

Сегодня производство компьютерных игр стало очень прибыльным делом, чем производство других программ, а сами компьютерные игры становятся настолько сильнодействующим средством на человека, что уже идет речь о компьютерных психотехнологиях как новом оружии массового поражения. В настоящее время компьютерные игры повально распространены повсюду.

Несмотря на то, что обучающие компьютерные игры могут быть весьма полезны, подавляющее большинство (а это логические, спортивные, стратегические, приключенческие, азартные и др.) представляет собой крайне негативное для физического, психического и духовного здоровья явление.

Во-первых, электромагнитное излучение оказывает вредное воздействие на организм человека, тем более ребенка, грозя как минимум мозговыми нарушениями, эндокринными нарушениями, снижением иммунитета и т.д.

Во-вторых, психическое напряжение, возникающее в процессе игры, вызывает стрессовые состояния у ребенка. Достаточно взглянуть на играющего ребенка: напряженная поза, красное лицо, подергивание конечностей, крики, порой слезы. Даже наблюдающие за игрой дети переживают сильнейшее эмоциональное напряжение. Вот, что написала одна молодая мама в журнал «Навигатор игрового мира»: «Я мать двоих сыновей, и я тихо шалею, глядя на то, как на глазах у сына (2.5 года) отец расстреливает очередное живое существо, пусть виртуальное. Но сын в это верит! Виртуальная смерть на экране — он же в нее верит, кричит: «Папа, не надо!»...».

Сам по себе компьютер, конечно, ни хорош и ни плох, он лишь инструмент, и весьма полезный, но его содержание таково, каким его наполнили взрослые разработчики. Основной вред, связанный с компьютерными играми. - это вред духовный — та перестройка сознания и совести ребенка в сторону зла, что пробуждает и насаждает в детской душе гнев, зависть, желание наживы, гордости...

Уже сегодня компьютерная игра становится своего рода компьютерной социализацией современного ребенка.

Что несут с собой компьютерные игры?

Дети часами, а иногда и сутками нажимают клавиши, чтобы убить, уничтожить, поразить. Родители довольны: дети приобщаются к «интеллектуальному достоянию» человечества, не болтаются по улицам, не сидят по подворотням — играют. Чего же стоит это времяпровождение? Кроме физического вреда есть и нравственно-духовный. Блуждая в лабиринте, ваш

ребенок пусть и виртуально, но соучаствует в убийстве, т.е. воображает действие, которое в христианской традиции может быть выражено не только делом и словом, но и помышлением.

Взрослые сторонники этих игр уверяют, что насилие в игре отсутствует, поскольку его нет в реальности. Не нравится — не играй. Но ведь ребенок, в силу своего возрастного свойства, как правило, не может противостоять желанию и не играть. Следовательно, он или убывает или становится жертвой. Какая перспектива вам больше нравится?

В играх-единоборствах игрок участвует в битвах, нанося увечья и повреждения противнику. Кто кого? И летят оторванные головы, руки и ноги, брызжет кровь, содрогаются в агонии тела. Графика сравнима только с видеоизображением и все воспринимается довольно реально.

Ролевые игры (в среде игроков называются «бродилки» или «ходилки») - это игры-приключения, часто по мотивам известных произведений и фильмов. Сюжеты могут быть самые разнообразные. Например, игра с названием «Дьяболо» (ясно, как переводится?): суть ее — игрок охотится за князем мира сего, проходит все круги ада, настигает его, сражается, и если побеждает, то.. оказывается на его месте. Если нет — становится его рабом.

Есть среди игр чрезвычайно умные — такие, как «Цивилизация», по сути дела, это создание собственной версии развития истории: от маленького племени до современного государства. Чувствует себя ребенок при этом властелином мира, заставляя людей жить по его законам. Как-то совсем невозможно после выигрыша выносить мусорное ведро и садиться учить уроки.

Каковы последствия этих игр? Быстро формирующаяся у ребенка психологическая зависимость от игры, сродни наркотической, отчуждает его от общения со взрослыми, сужает сферу совместной деятельности ребенка и взрослого в семье. Компьютер вытесняет традиционную игру, в том числе коллективную игру со сверстниками, столь необходимую для его развития и личностного становления.

Компьютерные игры становятся более привлекательным занятием, чем чтение книг, отвращают от нравственных ценностей, прерывают связь с родными истоками, воспитывают презрение к традициям. Дети оказываются отчуждены от культурного наследия. Компьютерные игры способствуют развитию дурных влечений в ребенке: властолюбию, высокому самомнению, наживе, нездоровому азарту, лжи и плохим помыслам. Ребенок становится открытым перед лицом болезней, страхов, нервных нарушений.

В связи с этим хочется дать совет.

Дорогие родители! Если вы, уступая просьбам своего ребенка хотите приобрести очередную компьютерную игру, будьте готовы к тому, что между вами и вашим ребенком встанет стена — компьютерная игра, поглощающая время, здоровье, добрые отношения. Не сделанные уроки и невыполненное поручение — это самые маленькие огорчения, с которыми вы столкнетесь.

У вас наверняка есть уже компьютер и постарайтесь сделать следующее.

1. Ограничьте время игры: для 6-7-леток 10 минут, для 8-11-леток 15-20 минут, для старшеклассников 30 минут. Затем ребенку надо отвлечься и сменить

род деятельности. Это минимальные санитарные нормы. Объясните ребенку, что все игры на компьютере основаны на быстроте и точности, а не на продолжительности. Помимо вреда для нервной системы подобное «упорство» ослабит зрение.

2. Установите закон расстояния — 30-40 сантиметров. Комнатные растения, свежий воздух помогут ослабить вредное воздействие.

3. Установите временной закон: не играть перед сном, после еды, при не сделанных уроках. Установите код для включения компьютера и автоматический прерыватель сеанса игры.

4. Контролируйте содержание игр, исключая насилие, агрессию и жестокость.

А самое главное — больше играйте с вашим ребенком в игры вашего детства, простые и добрые, чтобы компьютерная игра была вытеснена полноценным общением с вами.