

## Современная игровая цивилизация взрослых



Компьютерные игры, часто называют «Игрушками». А мы беспомощно наблюдаем, как компьютерные «игрушки» вытесняют из жизни наших детей все другие: традиционных кукол, мягких зверушек, мячики, кубики и так далее. Хорошо известно, что дети, у которых имеются компьютерные игрушки, проводят перед экранами мониторов очень много времени. Они погружаются в виртуальный мир, что называется «с головой». Порой кажется, что в реальности существует лишь «оболочка» маленького игрока, а сам он находится где – то очень далеко: бродит по лабиринту с очередным «спасителем мира», таранит машины на гонках, проникает в тыл противника, чтобы сорвать его очередной план.

У ребёнка, сидящего возле компьютера, можно наблюдать такое же злобное выражение лица, напряжённую позу, судорожные движения, как и при игре с оружием. Ибо многие компьютерные игры построены по принципу «войнушки» - чтобы выжить, надо убивать самому. Ребёнок привыкает убивать, и для него лишиться жизни, пусть даже и виртуальное существо, постепенно становится легче лёгкого. Более того, почти в каждой игре идёт «счёт жизни», и получить лишнее очко для себя – большая радость, а это значит, что «смерть», чья – то, хоть и «виртуальная», гибель становится радостью. Давно замечено, что играющие в компьютер дети более агрессивны, нетерпеливы – этикие маленькие деспотики, пытающиеся подчинить себе всё и вся, ведь в игре именно они и являются повелителями,



распорядителями, и именно они решают, кого помиловать, а кому голову снести. Постепенно нетерпимость, раздражительность, вспыльчивость становятся чертами характера ребёнка.

Можно ли через компьютерную игру решить свои внутренние проблемы? Нет, и это иллюзия, если кто – то думает наоборот. Компьютерная игрушка задаёт нам сценарий развития, которому мы должны следовать. А это значит, решать задачи, только поставленные её условиям, её законам. Она способна подчинить себе наш ум. Это – для взрослого человека. Ум же ребёнка более податлив, зависим, значит, тут и риск больше.

Виртуальные игрушки имеют способность переписывать культурные коды сознания, «вымывая» за долгие годы накопленную информацию. Какая же перспектива ожидает нас, если не будем решать эту проблему? В романе «Путь Кассандры, или Приключения с макаронами» (М., 2002. С.117) писательницы Юлии Вознесенской, блестяще показана перспектива игровой «компьютеризации всей страны».

- «О, человек неразумный! Как часто он творит монстров, думая, что создаёт свои игрушки для своей забавы, а потом удивляется, что игрушки выходят из повиновения и грозят ему гибелью. То, что вы называете Реальностью (виртуальной), реально гораздо более, чем вы предполагаете. Эта Реальность тайно, постепенно, но неуклонно выходит из – под вашей власти. Впрочем, так оно и было задумано. Не человек управляет Реальностью, а она управляет им».



Неужели и вправду таково наше будущее и будущее наших детей?

Если ещё 10 – 12 лет назад родители, беззаботно уступая просьбам своих чад, приобретали игровые приставки, кто имел возможность компьютеры и наивно полагали, что приобщают ребёнка к благам цивилизации, развивают его интеллектуальные способности, то сегодня многие жалобы в психологических консультациях связаны с чрезмерным увлечением детей компьютером. Игрушка стала больше, чем игрушка. И даже необходимость в компьютере, как в инструменте отвергается многими родителями.

И всё – таки компьютер – это электронная машина, созданная взрослыми для решения своих задач и прежде всего, для работы. Игрушкой, к тому же небезопасной, он стал потом.

Был проведён анализ существующих компьютерных игр с точки зрения наличия в них определённых игровых ролей. Оказалось, что ни один из существующих типов компьютерных игр не создаёт настоящей игровой ситуации. Это значит, компьютерная игрушка в собственном смысле этого слова, и критерии, применимые к игрушкам, к ней не подходят.

Несмотря на то, что обучающие компьютерные игры, рассчитанные на детей от 3 – х лет до 15 – ти и старше, могут быть весьма полезными и эффективными при обучении, а игры – имитаторы при освоении вождения автомобиля, самолёта и других сложных двигательных реакций, подавляющее большинство игр (логические, спортивные, военные, стратегические, единоборства, приключенческие, азартные и так далее)



представляют собой крайне негативное для физического, психического и духовного здоровья явление.

Сам по себе компьютер, конечно, ни хорош и не плох, он лишь инструмент и весьма полезный, но его содержание, «начинка» таковы, какими их сделали взрослые разработчики. И основной вред, связанный с компьютерными играми – это вред духовный. Та перестройка сознания и совести ребёнка, в результате которой пробуждается и насаждается в детской душе всевозможные страсти и пороки.

Производители компьютерных игр убеждают нас, потребителей этой продукции, в том, что игры имеют гуманную основу, что всегда, в конце концов, силы добра побеждают. Вот только силы добра ведут себя несколько негуманно в борьбе со злом, проявляя такую неоправданную ярость и кровавую жестокость в отношении врагов, что не всегда понимаешь, где же Герой, а где Злодей.

Одна мудрая мама сказала так:

«Конечно, можно не покупать всю эту сложную технику, но невозможно уйти от прогресса. И мне бы хотелось, чтобы наш сын вырос умным, приспособленным к новому техническому миру человеком. Но пусть в пять лет он наиграется в песочнице, запустит вместе с отцом, дедом в небо крылатого бумажного змея, сделанного своими руками, покатается на деревянной лошадке, велосипеде, представляя себя рыцарем или богатырём из старой доброй сказки, пожалеет бездомного пса и научится уступать в автобусе место женщинам и старикам – из того же чувства сострадания». Итак, давайте помнить, что компьютерные игры для детей всех возрастов сегодня оказываются более привлекательным занятием, чем чтение книг и даже поглащение кино-, теле-, и видеопродукции. Они отвращают от традиционных ценностей, воспитывают презрение к национально культуре.

Дети оказываются отчуждены от литературы и от национального культурного наследия, поскольку практически вся эстетика экрана построена на инокультурной (преимущественно американской) содержательной графике образов, персонажей, интерьеров, ландшафтов и так далее.

*Берегите своих детей!*

**Литература:** издательство Лепта Книги 2009, автор В.Абраменкова «Ребёнок в «заэкранье» - кромешный мир компьютерных игр.