

Секция: Педагогические науки

ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ ПРЕПАРАТА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НА ПРОЯВЛЕНИЕ НАСИЛИЯ СРЕДИ ДЕТЕЙ

Христова Т.М.

Студент в Пловдив университет "Пловдив"

Педагогический институт

Пловдив, Болгария

ESTIMATION OF INFLUENCE THE COMPUTER GAMES ON DISPLAY VIOLENCE AMONG CHILDREN

Hristova T.M.

Student in the Plovdiv University " Paisii Hilendarski "

pedagogical faculty

Plovdiv, Bulgaria

В последние несколько лет воздействие телевидения и компьютеров на подрастающее поколение бесспорно. Оно является третьим воздействующим фактором после семьи и школы.

В настоящее время со всех сторон нас заливают информация о событиях и случаях, в которых агрессия неотменная часть. Она в какой – то мере превратилась в наше ежедневие. Даже не производит впечатления на людей. А те, которые замечают ее, начинают принимать агрессию, как нечто нормальное, и она становится неотменной частью человеческой жизни, к которой нужно адаптироваться.

В последние несколько лет замечаются особенно выраженные поведенческие акты агрессии и среди подростков. А разве могло быть иначе? Ребенок рождается без какого – либо представления о мире взрослых и, попав в трудно объяснимые для него социальные взаимоотношения, он, так сказать, поглощает все, что увидел, услышал и почувствовал. На основании всего, что ребенок наблюдает, он формирует свой индивидуальный способ общения с окружающей социальной средой. Как отмечают некоторые психологи, изучающие проблему, агрессивное поведение детей всегда подражательно.

Когда ребенок ведет себя агрессивно, обычно взрослые осуждают его поведение – критикуют, наказывают его, а если подросток не исправит свои ошибки, они теряют контроль над собой и усложняют и без того непростую ситуацию. Иногда агрессивность носит защитный характер в момент опасности, а иногда проявляется как свойство личности,

которое выражается в целенаправленном разрушительном поведении с деструктивными тенденциями. Дети черпают модели поведения из трех источников:

- из семьи, где можно одновременно демонстрировать и укреплять агрессивное поведение
- при взаимодействии со сверстниками, например во время игр, построенной на принципе : „Я самый сильный – и мне все можно”
- из анимационных фильмов и компьютерных игр, в которых ребенок стремится подражать виртуальным героям.

Причины для агрессивного поведения разнообразны и зависят от многих факторов, которые в своем основании коренятся в семейном воспитании.

Самые распространенные среди них это:

- неправильная реакция родителей при определенном поведении ребенка,
- дисгармония в семейных отношениях в целом, отношения между родителями, между родителями и детьми, между братьями и сестрами, наказание и степень контроля со стороны родителей.

В разработке мы рассматриваем негативное влияние компьютерных игр на поведение подростков и повышение его агрессивности по отношению к окружающим.

Существуют две явления в связи с агрессией и масс-медией. Это упорное насилие на экранах телевизора /агрессивные эпизоды наблюдаются уже не только чаще, но и становятся более жестокими/ и продолжительное время, которое дети проводят перед экраном с самого раннего детства.

Насилие на экране влияет и еще одним способом – компьютерными играми.

В последние несколько лет компьютерные игры занимают значительное место в жизни подростка. Время, посвященное компьютерным играм семь – восемь часов в неделю.

Совсем недавно было проведено исследование, цитированное в Журнале по детской психологии по поводу влияния компьютерных игр на сознание детей и взрослых. Оказывается, что мозг начинает влияться только после недели интенсивной игры. Это было установлено учеными в Indiana University School of Medicine. Они подвергнули добровольцев исследованиям и установили, что подростки, которые играют в компьютерные игры с элементами насилия, наблюдаются изменения в мозге в областях, связанных с когнитивной функцией и с эмоциональным контролем.

Проблема „компьютерные игры” довольно сложная, чем ее обычно воспринимают. Во – первых, нужно отметить, что за названием „компьютерные игры” стоит большое разнообразие форм и содержания. По одной из самых распространенных классификации существуют несколько типов компьютерных игр:

- Аркадные игры /лабиринты и экшаны/, отличающиеся быстрым ритмом, минимальным временем для реакции и полностью направленным вниманием к игре. Стратегический компонент, который всегда присутствует, обычно сравнительно простой.
- Симуляторы, которые инструментальны /развивают некое умение, как например управление самолетом, ситуативные и спортивные/. Предоставляют участнику в игре возможность экспериментировать разные ощущения. При этом типе игр важно планирование. Перед опытным игроком могут появляться все новые и новые ситуации, для разрешения которых необходим компонент стратегии. Не придает особого значения времени реакции. Требуют специфических познаний, поэтому предоставлены указания для коммуникации с компьютером и информация для симуляции. Игра длится долгое время и можете ее продолжить.

- Стратегии / графические приключения, ролевые и военные игры/, предполагающие достижение определенной конечной цели, что включает планирование и анализ игровой ситуации. Участник в игре приобретает специфическую идентичность, обычно героя в фантастическом вестерне.
- Другие игры как доска, шахматы, карты, зары, онлайн казино, забавные и обучающие игры.

Большинство из этих компьютерных игр содержат много насилия. Оно отличается реалистичностью и открытостью. Пересоздано в замедленном эмоциональном контексте и с нарастающей силой – переход к следующим уровням игры не только форма награды, но и усиление насилия. В процессе игры ребенок уже не в пассивной, а в активной позиции в агрессивных действиях, которые он совершает- это успешное выполнение принятой роли в игре. Навязчивое желание нарастает со временем и издает нарастающую зависимость от компьютера.

В целом, экранное насилие:

- усиливает возбуждение, что повышает риск от агрессивных столкновений,
- усиливает агрессивные мысли, наблюдаемое насилие позволяет ребенку обратиться к собственным агрессивным мыслям и чувствам легче.
- усиливает агрессивные чувства после того, как смотрели агрессивные эпизоды, подсознательная враждебность у детей усиливается,
- снижает чувствительность к чужой боли, к страданиям жертв – многократное наблюдение за насилием ограничивает чувствительность ребенка к испытываемой боли и к страданиям, что ведет к толерантности к агрессии и эмпатии.
- насилие на экране показывает жертву в дегуманизированной форме – жертва унижена и раздавлена, что редуцирует эмпатию.

Ученые убеждены, что влияние компьютерных игр на психику долгосрочно, но они не установили, приводят ли ментальные изменения к реальному физическому насилию. Это состояние известно им как „ патологическое использование компьютера”, вследствие того дети и взрослые проявляют чрезмерную увлеченность компьютерными играми и видео играми. Эта интернет -зависимость уже определяется как ментальное расстройство.

Ученые пришли к выводу, что все психические расстройства могут повлиять на детей, когда они подрастут и станут взрослыми. С восходом технологии тримерная графика становится все ближе к действительности, а звук в играх уже давно похож на настоящий, поэтому можно дойти до момента, когда аддикты не могут различить реальность от виртуального мира игры.

Второй интересный вывод. Дети, предпочитающие игры, в которых есть элементы насилия, но нет „оправдательной линии”/”добрые” против „плохих”/ стали меньше агрессивными. К этому роду игр относятся, например „военные” игры, в которых нужно выжить на боевом поле, или игры, в которых уничтожаются чудовища, напоминающие людей.

Ученые объясняют эти эффекты так: агрессивность в поведении нарастает, потому что дети подсознательно отождествляют себя с добрыми героями, потому что всегда находят оправдание их действий. Это дает им право, подобно виртуальным героям, искать решений своих проблем, даже при помощи насилия, что морально оправдано, потому что, как уже сказали, они добрые герои, а ведь добрых героев не судяти круг замыкается.

По исследованиям самые распространенные игры это игры с элементами агрессии. Анализ содержания 278 основных игр на рынке позволяет выявить, что 57 % из них содержат

насилие, жестокость, сражения и войны. Остальные 43 % преимущественно спортивные симуляторы с машинами и мотоциклетами, футбол и баскетбол. Незначительная часть это развлекательные, забавные и образовательные игры. Особенно значительный факт, что 80 % участников - дети и юноши предпочитают игры с насилием. В них мир в целом является более опасным, чем есть на самом деле, большинство людей враждебно настроены, есть только насилие, расизм, сексизм, военная структура, эгоизм и т.д.

Установлено тоже, что многие из тех, кто совершил убийства в школах в США не имеют опыта с ружьем, но проявляют патологическое влечение к компьютерным играм с насилием. Подчеркивается значение выполняемой от первого лица роли в игре для усваивания агрессивных поведенческих моделей. Обращается специальное внимание на отношение к женщине.

Подростки в Болгарии, по подобию своих сверстников в Западной Европе и США, имеют возможность забавляться компьютерными играми среди всех видов и жанров. В этой связи все больше утверждается необходимость в углубленном изучении отношения детей к компьютерным играм, рост их зависимости и соответственно эффект игры на развитие детей, на расширение диапазона поведенческого репертуара, на ценности, на представления о человеческих взаимоотношениях и др. Поиски специфических путей для превенции негативных влияний компьютерных игр приобретают особое значение.

В заключении хочу сказать, что я не против компьютерных игр, но все должно быть в точной мере и предназначено для точно определенного возраста.

Литература:

1. Balerdi, F.E. Videojuegos y educación. Universidad de Salamanca, 1999.
2. Grossman, D. On Killing & The psychological cost of learning to kill in war and society. N.Y., Little, Brown. 1996.
3. Díez, E. J., Estudio-Los videojuegos reproducen todos los estereotipos sexistas de la mujer y la cultura del "macho". Madrid, 15.12.2004.
4. Е-вестник „Днес+”
5. Estallo, J. A. Los videojuegos: Juicios y prejuicios. Barcelona, Planeta, 1995.
6. Журнал за детска психология, „Детската агресия и средствата за масова информация”, 2010.
7. Hanson, G.M. The violent world of video games. June 28, 1999.
8. Marqués-Graells, P. Los videojuegos. Departamento de Pedagogía aplicada, UAB. 2004

9. Strasburger V., Donnerstain, E. Children, adollesents, and the media in the 21 st centure. Adolescent Medicine, 11, 51-87.) 2000.
10. Тодоров,Т. „Агресията сред децата”, СОУЕЕ Русе, 2009.
11. Цанов, К. Привлекателност на компютърните игри и влиянието им върху поведението в юношеска възраст. Психологични изследвания, кн. 3/2005.