

Комп'ютерні ігри: плюс і мінус

Жанри комп'ютерних ігор

1. **Action:** FPS(First-Person Shooter) TPS (Third-Person Shooter)
2. **Strategy**
3. **RPG** (Role-Playing Game)
4. **Simulators**
5. **Puzzle**

Розповсюджені думки щодо ігор

Розвивають :

- **координацію та зосередженість**
- **кмітливість, логічне мислення**
- **швидкість прийняття рішень**

Підвищують агресивність

Знижують поріг чутливості до вбивства

Формують залежність

Сприяють відстороненню від суспільного життя

Викликають депресію і відчуття самотності

Знижують здатність до співпереживання

Призводять до погіршення комунікативних навичок

Консервують розвиток мови

Причини популярності комп'ютерних ігор

- Спосіб реалізації інфантильної поведінки (позачовість, залежність від іншої думки).
- Небажання ставати дорослим, довга соціалізація, прагнення безпеки.
- Схожість комп'ютерних ігор з уявою, що відіграють роль дитячої гри.
- Можливість задовольнити творчі здібності та спілкування. Відсутність можливості дітьми керувати своєю реальним життям.
- Потреба в нових знаннях, нових зразках поведінки.
- Відсутність досвіду управління своїм власним життям.

Підлітки, що **не грають** в ігри відчувають себе

- повільнішими у прийнятті рішень
- невпевненими і залежними
- не настільки сміливими у минулому
- менш раціональними
- більш егоїстичними

Підлітки, що **грають** в ігри

- – прагнуть бути сильними і розумними (автогонкі)
- прагнуть стати фізично сильними і вважають себе більш самостійними (стратегії)
- Прагнуть приймати самостійні рішення, боротися зі злом, критично ставитись до себе (ролеві ігри)

Деякі висновки

- 40% учнів грають в ігри 1-2 рази на тиждень
- 11% учнів грають щодня
- Комп'ютерні ігри не мають безпосередньо негативного впливу на когнітивні установки підлітків.
- Ігри впливають на розсудливість, більший інтерес до себе, гнучкістю установок, покращення логічного мислення, соціальну адаптацію.
- Підвищення агресивності підлітків не завжди залежить від комп'ютерних ігор , а швидше залежать від психічних якостей та схильності підлітків.
- Ігри з агресивним змістом здатні стимулювати агресивність у дітей, але тільки молодшого шкільного віку (6-9 років).

Pulse Opinion Research за підтримки центру Rasmussen Reports опитування в США у 2010 р.

- 54% жителів США впевнені, що жорстокі ігри провокують жорстокість в реальному світі.
- 32% вважають, що прямої залежності немає.
- 14% ще не визначилися з цим.
- 69% стурбовані сценами насильства в іграх.
- 65% вважають, що у влади має бути механізм контролю за змістом ігор.
- 71% упевнені, що питати треба з батьків за доступ дітей до таких ігор.

Як розпізнати залежність?

1. поява почуття радості, ейфорії при контакті з комп'ютером або ігровою приставкою, а також в передчутті контакту;
2. відсутність контролю за часом взаємодії з комп'ютером або ігровою приставкою, втрата відчуття часу;
3. бажання збільшувати час взаємодії з комп'ютером або ігровою приставкою;
4. поява почуття роздратування, гнівливості або пригнічення, порожнечі, депресії при відсутності контакту з комп'ютером чи ігровою приставкою;
5. використання комп'ютера, ігрової приставки для зняття внутрішньої напруги, тривоги, депресії, тобто взагалі для поліпшення настрою;
6. поява проблем у взаєминах з батьками, в школі або на роботі.
7. зміни в інших видах поведінки (поява байдужості до того, що раніше хвилювало, недбалість у виконанні справ і т. п.).

Якщо 3 фактори разом то це значить існує залежність

- Захоплення комп'ютерними іграми дійсно заважає вашій дитині спілкуватися і вчитися;
- Відірваний від гри, дитина тривожиться, не знаходить собі місця, не знає чим зайнятися;
- Захоплення триває довго, набагато довше, ніж час проходження однієї-двох улюблених ігор.