Гребенщикова Е.Н.

 **Влияние компьютерных игр на личность человека**

Ускоренная компьютеризация всех сфер общественной жизни наряду с пользой порождает и ряд проблем, одна из которых – изучение позитивных и негативных последствий взаимодействия человека с компьютером. Много вопросов возникает в связи с таким явлением, как компьютерная игра. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество детей, которых называют компьютерными фанатами или гемерами . Психологи –практики во многом способствовали популяризации компьютерных игр как средства развития сенсомоторных ,перцептивных, и высших когнитивных функций. Популярность компьютерных игр в области прикладной психологии ,была во многом предопределена возможностью быстрого и эффективного тренинга сенсомоторных функций. Многие авторы говорят о сильном развивающем эффекте компьютерных игр ,которые они оказывают на пространственные функции, такие как преследующие и компенсаторное слежение, получение информации от многочисленных обьектов , распределенных в пространстве, мысленное вращение. Кордес показал ,что психомоторные навыки, выработанные в ходе компьютерных игр, сохраняются длительное время .У детей игравших 6 месяцев назад компьютерные игры ,были обнаружены более развитые сенсомоторные навыки и более эффективное восприятие пространственных отношений по сравнению с детьми, которые никогда не играли с компьютером. У всех детей улучшилось восприятие пространства ,что позволило высказать идею о возможности использования этих игр для коррекции динамического представления о пространстве у детей и компенсации недостаточного развития пространственных способностей. Компьютерные игры широко применяются для исследования мыслительных процессов, способствуют быстрому накоплению знаний о технических устройствах ,что дает благоприятную почву для развития конструкторских навыков у юных пользователе. Использование компьютерных игр как средство обучения стало сегодня реальностью. Игры- путешествия дают пользователю возможность без особого труда выучить минимум иностранных слов и выражений ,необходимых для общения . Ещё одной привлекательной стороной этих игр является возможность эффективного запоминания учеником названий городов ,рек ,рельефа местности ,что очень важно для усвоения знаний по географии. Компьютерные игры используются также для обучения математике и даже в подготовке к занятиям по физкультуре. например для подготовки стратегических аспектов игры в настольный тенис. Исследование показали ,что важным индикатором психологической готовности к школе служит устойчивость внимания ,которую можно успешно диагностировать и развивать с помощью специальных компьютерных игр. Игровые методы могут оказать большую помощь учителю в обучении чтению. Использование компьютерных игр не требует больших денежных затрат и позволяет моделировать реальную ситуацию ,которая характеризуется ограничением времени на принятие решение. На сегодняшний день учёных остаются опасению по поводу того ,что компьютерные игры приводят к формированию зависимости ,уводя человека(прежде всего-ребёнка и подростка ) от решения его внутренних и тем самым ,обостряя их .Подобные мнения складываются под влиянием средств массовой информации ,законы, развития которых сильно отличаются от логики научных изделий.Исследования показывают , что в группе ,занимающейся компьютером ,не обнаружено серьёзных нарушений психической деятельности или симптомов компьютерной зависимости .Имеются лишь данные о переутомление ,боли в кистях рук ,рези в глазах ,общей возбужденности ,трудности с засыпанием .Медитация возле голубого экрана с утра до вечера может стать привычным способом бодрствования .Некоторые люди говорят ,что испытывают мистическое переживание, играя в компьютерные игры .Сюрреалистичность вымышленных мультимедийных миров ,где люди точны в движениях ,проходят сквозь стены и играючи создают предметы из чистого воздуха ,вызывает похожее на состояние сна ощущения .возможно ,такой взгляд на альтернативные сонные состояние сознание ,продуцируемые виртуальным миром ,в некоторой степени обьясняет притягательность нереальности .И в некоторой степени проясняет новоявленные феномены компьютерной –зависимостей .Опубликовало большее число работ о влиянии компьютерных игр на формирование агрессивности у детей и подростков ,анализ которых позволяет констатировать сильную поляризацию мнений .Если же анализировать их с учетом возраста испытуемых ,то данные окажутся более консистентными :Действительно ,игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей ,но только младшего школьного возраста. И все же данные которые имеются на сегодня ,не позволяют говорить об однозначно негативных влияний игр на психику ребенка.