

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://stuservis.ru/nauchnaya-statya/274138>

**Тип работы:** Научная статья

**Предмет:** Общая психология

-

Если продолжать сравнивать видеоигры с чем-то более традиционным, на ум приходят шахматы. В 1061 году кардинал-епископ Остии Пётр Дамиани в письме к папе Александру II осуждал флорентийского епископа, игравшего в шахматы, поскольку, с его точки зрения, не было разницы между шахматами и азартной игрой в кости. Ну а игра в кости для епископа была запрещена «Правилами святых апостолов». Известный немецкий шахматист Эмануэль Ласкер писал: «Когда какой-нибудь юный талантливый игрок возносится до небес, не удивительно, что он отдается игре и видит в том свое призвание. Это очень нравится шахматному миру» ... «Но позже, когда он становится зависимым от шахмат, некуда уже обращаться, и быстро наступают нищета и разочарование. И это лежит на совести шахматного мира» [6, с 57].

Зависимыми люди становятся не только от всяких игр, но и от самых разных и порой неожиданных причин: чтения, отбеливания зубов или даже жевания льда (я серьезно). Да, существуют вещи, с высокой долей вероятности вызывающие пагубную зависимость, и такие важно и нужно отслеживать. Однако не менее важно уметь понять, что один случай зависимости на миллион нормальных игровых опытов – это печальная, но нормальная статистика.

Однако зависимость – это только верхушка айсберга. Основная претензия противников видеоигр не в этом, а в самом страшном для всего человечества – во влиянии игр на умы детей.

Традиционное восприятие игры – моделирование какой-то рядовой ситуации детьми с целью отработки тех или иных навыков. При оценке влияния видеоигр на развитие личности подрастающего поколения, многие прямо переносят эффект от игр обучающих на игры компьютерные.

Вот, к примеру, отрывок статьи из журнала «Здоровье школьника»: «Если часто и подолгу используются игры, сюжеты которых включают только погони и убийства, а в роли жертв выступают люди, то постепенно закладывается и закрепляется на бессознательном уровне информация о том, что можно убить и не понести за это наказания. Такое бессознательное отношение к насилию может резко снизить психологический барьер на подобные поступки в реальной жизни». Подобные заявления довольно часты, но имеют ли они под собой какое-то научное обоснование?

И да, и нет. Если говорить о нейробиологическом воздействии, то многочисленные исследования достоверно могут установить только одно – в мозге человека, играющего в видеоигру, что-то происходит. Это и не удивительно, поскольку видеоигры, с одной стороны, требуют постоянного анализа информации и принятия решений, а с другой – вызывают обычно яркие эмоции. Соответственно, мозгу приходится поработать.

1. Баранова С.В. Вредные привычки. Избавление от зависимостей. Ростов н/Д: Феникс, 2019. 186с.
2. Батенёва, Т. Зависли в Сети : Интернет становится зоной риска для наших детей // Российская газета. 2019.- 11 окт. С. 13.
3. Грамолин В.В. Обучающие компьютерные игры. Информатика и образование. 2017. №4. С. 63-65.
4. Лучшие компьютерные игры. М.: Игромания, 2020. 384 с.
5. Николаева, О. Эпидемия XXI века: телевидение, Интернет и компьютерные игры / Ольга Николаева. - Ростов-на-Дону : Феникс. 2018. 253.
6. Палфри, Д. Дети цифровой эры / Джон Палфри, Урс Гассер. Москва : Эксмо, 2019. 364. с.
7. Сидорова, А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков / А. Сидорова // Воспитание школьников. 2017. N 7. С. 61-62.
8. Сидорова, С. Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность / С. Н. Сидорова, В. С. Ельчанинов, Н. К. Габдулхакова. Текст : непосредственный // Молодой ученый. 2014. № 7 (66). С. 294-296.
9. Шаталина, И. А. Интернешка / И. А. Шаталина // Игровая библиотека. 2019. № 3. С. 24-31.
10. Шишова. Т. Изменит ли поколение геймеров нашу жизненную среду? / Татьяна Шишова //Дитя человеческое. 2018. № 6. С. 28-32.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchnaya-statya/274138>