УВАГА!!!

НЕБЕЗПЕКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ ПСИХІЧНОГО СТАНУ ДІТЕЙ

Зараз ігрова комп’ютерна технологія пішла настільки вперед, що кіберполіція, психологи та соціальні служби б’ють на сполох і почали боротьбу, адже діти все більше підпадають під вплив насильства небезпечних комп’ютерних ігор.

Під час гри на комп'ютері відбувається, загалом, те ж, що при перегляді теле чи відеофільмів. Однак є одна принципова різниця. Специфіка комп'ютерної гри робить дитину не пасивним глядачем, а активно діючою особою. І живе, діє вона уже не в нашому, а іншому, ілюзорному світі. Світ же цей існує за примітивними і жорсткими законами, яким гравець змушений підкорятися. Він приймає рішення, вже передбачені для нього. Так у свідомості дитини відбувається програмування певних навичок і моральних стереотипів.

Що ж саме відбувається?

По-перше, формується позитивне (чи не панібратське) ставлення до світу злих духів - світу, населеному "інопланетними" монстрами, вампірами, роботами-вбивцями і відвертої бісовщиною. Деякі ігри (наприклад, "Quake" та ін) носять яскраво виражений демонічний характер.

По-друге, ігри вчать жити за законами цього демонів світу, де "Перемагає" сильніший, найхитріший, безжальний. Людська особистість у цьому світі перестає щось значити, вона сприймається не як ближній, не як образ Божий, а як "умовний противник" чи "будівельний матеріал". Вони поміщають дитину в сильно спрощений світ, регульований кількома чітко сформульованими правилами, тоді як і в науці, і в будь-який "живій" людській діяльності потрібно не набір алгоритмів, а творча інтуїція.

Діти, які часто стикаються з жорстокістю в іграх, з великою часткою ймовірності будуть розглядати насильство як ефективний

спосіб вирішення конфліктів, а агресивна поведінка вважати прийнятною.

Перегляд сцен насильства веде до зниження емоційної чутливості до жорстокості взагалі, внаслідок чого зменшується ймовірність того, що буде надана допомога постраждалим в реальних ситуаціях.

Насильство в іграх посилює сприйняття світу як місця, де панує зло і жорстокість. Крім того, посилюється страх стати жертвою насильства та в результаті затверджується психологія самозахисту і недовіри до оточуючих.
Перегляд сцен насильства може вести до насильства в реальному житті. Діти, які стикаються з жорстокими комп'ютерними іграми, мають велику схильність до насильницьких і жорстоких дій, ніж ті, які не мають доступу до них.

У зв’язку з цим батькам рекомендується:

– приділяти більшу увагу психологічному стану дитини;

– перевіряти облікові записи (акаунти) дитини в соціальних мережах та групи, до яких входить акаунт. Перевіряти вміст спілкування у приватних чатах;

– звертати увагу на коло спілкування дитини;

– намагатися зайняти вільний час дитини спортивними або культурними секціями;

– обов’язково контролювати те, які фото- та відеофайли знаходяться в гаджетах дитини;

– встановлювати функцію «батьківський контроль» на всіх гаджетах дитини.

Якщо батьки помітять щось підозріле, працівники департаменту кіберполіції просять відразу звертатися за номером 102 чи писати електронні листи.

Та перш за все, аби попередити нещасний випадок, потрібно більше проводити часу з дітьми, мотивувати їх до занять спортом, музикою тощо. Якщо підліток відчуває нерозуміння з боку батьків та однолітків – це завжди може негативно відбитися на його поведінці.

Батькам та дітям радять звертатися на національну дитячу гарячу лінію 0 800 500 225. Там працюють психологи, які допоможуть вирішити проблеми в сім’ї чи з ровесниками.