

Татарканова Э.Г.,

студент

2 курс, институт правоохранительной деятельности

Россия, г. Саратов

Лескина Э.И., кандидат юридических наук, доцент

доцент кафедры «Информационного права и цифровых технологий»

Саратовская государственная юридическая академия

Россия, г. Саратов

ИГРОВОЙ КОНТЕНТ: ЗАЩИТА ДЕТЕЙ И «ЖЕСТОКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»

***Аннотация:** с тех пор, как началось массовое увлечение компьютерными играми, а Интернет стал доступен каждому второму пользователю в научных кругах стали разгораться споры о степени влияния медиaprостранства на проявление агрессивности у подростков, так как подавляющая часть современных компьютерных игр содержит такие элементы деструктивного содержания, как: сцены насилия и жестокости, пропаганду наркотиков, расовую и религиозную дискриминацию и т.д.*

***Ключевые слова:** компьютерные игры, агрессия, механизм психологического воздействия компьютерных игр.*

***Annotation:** since the massive fascination with computer games began, and the Internet became available to every second user in scientific circles, disputes about the degree of influence of the media space on the manifestation of aggression in adolescents began to flare up, since the overwhelming majority of modern computer games contain elements of destructive content such as : scenes of violence and cruelty, drug propaganda, racial and religious discrimination, etc.*

***Key words:** computer games, aggression, the mechanism of the psychological impact of computer games.*

Игра – сопровождает людей всю жизнь. В древние времена игры выполняли чрезвычайно важные функции. Они использовались для социализации подрастающего поколения, для подготовки к коллективной охоте, для тренировки. Но эти функции были не главными в древней игровой деятельности; главное поле игры — это праздники, ритуалы, первобытное искусство (танцы, музыка, мифы). Все эти занятия представляют собой творческую и коммуникативную деятельность.

Человечество развивается и вместе с ней появляются новые технологии. Начиная с 1941 года создаются компьютеры, каждый раз совершенствуя их. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря о крупных компаниях. Современный человек взаимодействует с компьютером постоянно: на работе и во время досуга. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании. Сегодня нельзя представить не одну семью без этой чудо-техники. Каждый родитель стремится приобрести компьютер, на вопрос «зачем» отвечает, что это нужно его ребенку для его развития, чтобы он шел в ногу со временем и был с техникой на «ты». Но они не догадываются, какая таится угроза.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Несомненно, в компьютерных играх есть такие плюсы, как развитие интеллекта, мышления и воображения человека. Но есть и минусы - замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры.

90 % игр составляют 3D-шутеры¹. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника «шутер от первого лица» - при этом изображение на экране монитора компьютера имитирует вид из глаз игрока. Например, Counter-strike.

¹ Название произошло от понятия 3D – 3 dimensions (три измерения) и shooter (англ. «стрелок»).

Если понаблюдать за ребенком во время игры, будет видно, что он, нажав кнопку стреляет в людей, а для победы убивает их тысячами, то есть, победа ассоциируется с убийством.

Такие игры порождают агрессивную реакцию на практически любую конфликтную ситуацию. Формируется подсознательный условный рефлекс, подсказывающий, как вести себя в случае возникновения той или иной проблемы. Причём, чем больше времени человек проводит за компьютером (играя в жестокие игры), тем выше вероятность того, что любая, даже просто неоднозначная ситуация, требующая анализа и размышлений, будет воспринята им как конфликтная, которую он будет решать единственным доступным ему способом, а именно — силой.

Самое ужасное то, что военизированные игры делают насилие привлекательным и обыденным.

Продавцы «развивающих» игрушек уверяют, что игры с насилием могут подействовать на тех детей, у которых уже есть склонность к агрессии. Даже если это так, разве жестокие игры её не усугубляют?

Защитники игр сравнивают их с детскими сказками, якобы в них также присутствуют элементы насилия. Но они умалчивают о том, что в плане воздействия на мозг человека жестокие компьютерные игры не могут сравниться ни с каким литературным произведением или фильмом.

Играя на компьютере, человек сам принимает решения (идентифицируя себя с персонажем игры), тогда как при просмотре видеоряда он лишь пассивный наблюдатель.

К тому же фильм длится пару часов, а за одной видеоигрой ребёнок в среднем может провести целый день.

Жестокие игры, в которых человек "убивает" объект своей неприязни, стирает психологический барьер на пути убийства в реальной жизни.

На это указывает и американский военный психолог Дейв Гроссман, проводя аналогию между тренажёрами для стрельбы в виде человеческих фигур, которые приучают профессиональных военных к убийству, и жестокими

компьютерными играми, способствующими преодолению у подростков свойственного здоровым людям биологического барьера к совершению убийств. Д. Гроссман считает, что компьютерные игры прививают подросткам "вкус и навык к убийству". В качестве доказательства он приводит примеры из еженедельных новостей США, где школьники с устрашающим постоянством хладнокровно расстреливают своих одноклассников, учителей и просто людей, которые когда-то их рассердили².

Также японские психологи провели опрос среди школьников, которые большую часть своего свободного времени посвящают играм, содержащим сцены насилия. На вопросы: «Становишься ли ты раздражительным после игры?» и «Не возникает ли у тебя иногда неожиданного желания убить человека?» почти все ребята ответили утвердительно.

Японец Акио Мори, профессор колледжа гуманитарных и естественных наук Нихонского университета, провел эксперимент, проанализировав активность мозга двухсот сорока человек в возрасте от 6 до 29 лет³. «Подопытных» он разделил на группы. К нормальным Мори отнес тех, кто совсем не играл в компьютерные игры или играл, но крайне редко. Вторую группу людей он условно назвал «полувидеоигровой» и третью - «видеоигровой». Профессора заинтересовало влияние виртуальных игр на активность предлобных долей мозга, которые отвечают за эмоциональность и творческие способности человека. Мори изучал соотношение альфа- и бета-ритмов (первые указывают на бездействие, вторые отвечают за активную работу предлобных долей). В результате он установил, что у людей, не интересующихся компьютерными играми, бета-ритмы всегда преобладают над альфа-ритмами. И даже если «нормальные» чуть-чуть поиграют, ничего не изменится. У исследуемых второй группы во время игры бета-ритмы становятся слабее. А у

² «Их можно научить убивать». URL: <https://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/14/9?page=&print=1> (дата обращения 28.09.2020).

³ О проблеме жестоких компьютерных игр. URL: <https://narusputye.ru/archives/2507> (дата обращения 28.09.2020).

обладателей «видеоигровых» мозгов они вообще не работают, даже если игроки находятся далеко от компьютера⁴.

Ученые университета Тохоку в Японии обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, но не способствуют развитию других важных его участков. Игры останавливают развитие лобных долей мозга, которые отвечают за поведение человека, тренировку памяти, эмоции и обучение. То есть, параллельно с прививкой жестокости у компьютерного поколения происходит падение умственных способностей.

Тем не менее, компьютерные игры захватывают все новые и новые слои аудитории.

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда компьютерных игр. Однако самое смешное кроется в том, что сами они не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать лимон, а можно и убить человека. И почему-то еще никому не пришло в голову запретить ножи. Дело не в предметах, а в том как, кем и с какой целью они используются.

Безусловно, родителям надо более внимательно относиться к тому, чем занимается их ребенок вообще, и к тому, в какие игры он играет, в частности. Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно: все хорошо в меру, и каждый человек должен нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно и губительно, а что идет на пользу.

Список использованной литературы:

1. Влияние компьютерных игр на агрессивное поведение подростков. URL: <https://zen.yandex.ru/media/progressive/vliianie-kompiuternyh-igr-na-agressivnoe-povedenie-podrostkov-5edc230a8563f03a50210ac3> (дата обращения: 09.09.2020).

⁴ Практические исследования влияния игра на агрессию. URL: <https://studopedya.ru/1-69207.html> (дата обращения 30.09.2020).

2. О проблеме жестоких компьютерных игр. URL: <http://sd-company.su/article/games/violence-game> (дата обращения: 09.09.2020).
3. Бурлаков, И.В. «Психология компьютерных игр»: учебник/И.В. Бурлаков.-М: Независимая фирма Класс,2002.-757с.
4. Родионов, А. «Своя игра»/ А. Родионов.-Текст: электронный// журнал "Мир ПК".-1993.-№6.-С.17-21.