DOI: 10.17117/na.2016.03.04.196

<http://ucom.ru/doc/na.2016.03.04.196.pdf>

Поступила (Received): 24.03.2016

Беляева Е.Р. Положительное влияние компьютерных игр на развитие мозга человека

Belyaeva E.R.
The positive impact of computer games on
the development of the human brain

В статье предоставляются данные исследований отечественных и зарубежных ученых в сфере компьютерных игр, доказывающих их пользу в развитии некоторых функций головного мозга и предотвращении его старения, а также в социальной адаптации детей и подростков

Ключевые слова: компьютерные игры, развитие мозга человека

The article provides data from studies of domestic and foreign scientists in the field of computer games to prove their use in the development of certain brain functions and preventing its aging, as well as social adaptation of children and adolescents

Key words: computer games, development of human brain

Беляева Елизавета Романовна

Студент

Уфимский государственный университет
экономики и сервиса

г. Уфа, ул. Чернышевского, 145

Belyaeva Elizaveta Romanovna

Student

Ufa state university of economics and service
Ufa, Chernyshevskogo st., 145

Компьютерная игра (видеоигра) – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. Хотя количество людей, толерантно относящихся к компьютерным играм, растёт, большинство все еще испытывает глубокие сомнения по отношению к играм или отрицает их пользу. Часто такая позиция обусловлена их боязнью возрастания уровня насилия в культуре из-за компьютерных игр. Однако во время дебатов в Сенате США многие эксперты признали, что доказательствам прямой связи между видеоиграми и их негативными эффектами не хватает научной основы.

Главная проблема критики видеоигр – возраст культуры, которая их окружает. Мировая аудитория видеоигр в основном включает в себя молодых людей в возрасте 35 лет и младше [5]. Таким образом, общественное время по большей части формируется людьми, никогда не игравшими в видеоигры.

Тем не менее, компьютерные игры имеют массу полезных качеств. Игры – это источник информации, находящиеся в одном ряду с книгами, телевидением и т.д. Они стимулируют освоение новых компьютерных технологий, изучение

иностранных языков (многие из них не переведены на русский язык) [3]. Видеоигры могут быть также очень полезны в том смысле, что они создают эффект симуляции действия, но при этом не несут какой-либо очевидной опасности. К примеру, начинающие пилоты в американских воздушных войсках учатся управлять самолетом на симуляторе вождения. Эти виртуальные симуляторы предназначены для тренировок и подготовки к работе в реальном мире, при этом они предупреждают получение любого урона или потери жизни в процессе обучения. Пилот может разбиться в симуляторе, сделать выводы из своих ошибок и перезапустить программу [5]. Этот процесс приводит к достижению высокого уровня мастерства в управлении настоящим самолетом.

Многие отечественные и зарубежные ученые провели массу исследований в сфере компьютерных игр и доказали, что они могут иметь пользу для развития мозговой активности, социальной адаптации и многого другого, вопреки устоявшемуся в обществе стереотипу. Например, старший научный сотрудник Института психологии РАН Шапкин С.А. считает, что мнения о том, как опасны игры для психики ребенка, преувеличены. Он пишет, что введение компьютерных игр в структуру увлечений подростка лишь на несколько недель отвлекает его от других видов досуга, а затем большинство детей возвращаются к своим прежним хобби. Не было обнаружено среди "игроков" ни серьезных нарушений психики, ни симптомов "компьютерной" зависимости, хотя и среди них, как и среди любителей других видов досуга, есть фанаты, число которых, однако, не превышает 10 – 12 %. В основном надуманной оказалась и проблема возрастания агрессивности [4, с.63]. В эксперименте, определяющем социальное поведение подростков-геймеров, Шапкин также получил противоположные общественному мнению результаты. Оказалось, что игроки в компьютерные игры легче адаптируются в компании сверстников, чем контрольная группа. Кроме этого Шапкин подчеркивает факт, что подростки, играющие в компьютерные игры, более целеустремлены, сообразительны и лучше оценивают свои возможности и способности.

Ученые Великобритании провели исследования, в результате которых удалось выявить положительное влияние компьютерных игр на мозг людей пожилого возраста. В исследованиях, организованных профессором Фредом Волински взяли участие 700 человек, возраст которых был свыше 50 лет. Добровольцам медики предложили играть в компьютерную головоломку «Road Tour», целью которой является запоминание разных символов и предметов. В результате эксперты пришли ко мнению, что игра в компьютерные игры омолаживает мозг человека в среднем на три года. Показатели скорости обработки получаемой информации и внимательности могут от регулярных игр «помолодеть» на семь лет, а результат этого сохранится. Причина такого успеха в том, что видеоигра способна совершенствовать некоторые функции головного мозга и оказывать положительное влияние на память и внимательность [1].

Еще одно доказательство пользы компьютерных игр предоставили ученые из Сингапурского технологического университета Майкл Дональд Паттерсон и Адам Чи-Минг Ой. Они провели эксперимент, в ходе которого пятерым добровольцам было предложено каждый день играть в Angry Birds, The Sims,

Battlefield 3, Hidden Expedition и другие игры. Через месяц при прохождении испытуемыми специальных тестов ученые заметили, что все они стали лучше запоминать информацию, научились концентрировать внимание и мыслить тактически и стратегически, принимая соответствующие решения [2].

Зарубежные специалисты считают, что разумная игровая практика способствует развитию познавательных способностей детей, повышает коэффициент невербального интеллекта. Однако никто не сомневается, что успешная игра невозможна без усидчивости, терпения, анализа ошибок, поиска решений. Есть еще одна задача развития, которую может помочь сформировать видеоигра – это задача адекватного реагирования на неопределенность. Позитивный эффект компьютерных игр французский детский психиатр Серж Тиссерон видит в формировании способности быстро приспосабливаться к меняющимся условиям окружающей среды, требованиям общества, правилам. Многие стратегические игры также позволяют получить навыки управления ресурсами в стрессовых ситуациях [3]. Современные онлайн-игры, а это в основном "стрелялки", очень часто воспитывают командный дух, позволяя "притереться" друг к другу в условиях, "приближенных к боевым».

Таким образом, развивающие компьютерные игры оказывают положительное влияние на целый ряд психических процессов человека. К тому же, современная педагогика использует новые компьютерные технологии для обучения детей уже в дошкольном возрасте. Компьютерные игры позволяют человеку мыслить логически, запоминать большие объемы информации, развивать мелкую моторику рук и глаз, образное и пространственное мышление, быть собранным и внимательным в стрессовой ситуации и легче адаптироваться в социуме.

Список используемых источников:

1. Компьютерные игры предотвращают старение.

URL: http://joinfo.ua/news/view/545565_Kompyuternie-igri-predotvrashchayut-starenie.html

2. Пономарева С. Ученые выяснили, в чем польза компьютерных игр.

URL: <http://www.russkayaaispania.com/ученые-выяснили-в-чем-польза-компьюте/>

3. Степанцева О. Компьютерные игры. Плюсы и минусы.

URL: http://www.uim5.ru/files/docs/komp_igry.pdf

4. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. №1. 1999. С. 47-67.

5. Aguilera M., Mendiz A. Video games and education: (Education in the Face of a 'Parallel School') // Computers in Entertainment (CIE) 1. №1. 2003.

© 2016, Беляева Е.Р.

Положительное влияние компьютерных игр на развитие мозга человека

© 2016, Belyaeva E.R.

The positive impact of computer games on the development of the human brain