**«Тише едешь – дальше будешь»**

В век информатизации и общего прогресса каждый маленький ребенок вылезая из пеленок, умеет пользоваться всеми дарами человечества, включая сенсорный телефон, планшет, компьютер и еще много чего… зачастую родители доверяют своим детям пользоваться самостоятельно телефоном. И вот чем это может обернуться для детской психики?

Ребенок для каждого из нас это любимый сладкий кусочек счастья! Родители испытывают любовь и нежность к своим детям, а дети в свою очередь испытывают все те же эмоции по отношению к родителям. А бывает ребенок замыкается и становится зависимым от телефона. Это происходит, потому что детей интересует все яркое, музыкальное, подвижное и веселое. Существует великое разнообразие все возможных игр дидактических, настольных, подвижных, разнообразных конструкторов, а детей все чаще привлекают бродилки, да страшилки.

Проведем обзор, наиболее популярных среди детей старшего дошкольного возраста:

Гренни – онлайн – страшилка. Сюжет: бабушка, дом. Все бы хорошо, но бабушка злая, а дом мрачный и угрюмый. Хождение по такому дому может обернуться ударом по голове деревянным снарядом.

Таких впечатлений вы желаете своему ребенку?

Школа Балди. Замечательное название, а так ли это? Все дети бегут в школу с удовольствием, но не в школу учителя Балди. Эта игра занимательный квест, идея как в первом варианте, выбраться живым. (Стоит признать дети просто в восторге от музыкального сопровождения).

Момо. Легенда образования данного существа: «женщина –птица», произведение японской компании создающей спецэффекты, изготовлена для выставки в 2016 г. Образ китайской и японской мифологии женщины умершей во время беременности, которая теперь в новом обличье оберегает чужих детей.

Привожу статью из интернета:

В иностранных, а теперь уже и в русскоязычных соцсетях несколько недель обсуждают новую легенду — Момо, демоническую девочку, с которой можно переписываться в WhatsApp. Она якобы способна мистическим образом узнавать любую информацию о собеседнике. Пока в некоторых странах Момо признают серьёзной хакерской угрозой и пытаются найти способы борьбы с ней, в России над ней в основном смеются и пробуют запугивать самого монстра.

Легенда о Момо появилась в испаноязычном сегменте интернета. Суть её в следующем: обладательницу жуткого лица можно найти в WhatsApp и написать ей, и тогда она обратится к человеку на его родном языке и будет всячески запугивать. Мифы про Момо стали активно распространяться в англоязычном интернете в середине июля, после того как пользователь Reddit AlmightySosa00 опубликовал на форуме [/r/creepy](https://www.reddit.com/r/creepy/comments/8xq0ap/_/) никак не озаглавленную пугающую картинку девочки с очень сильно искажённым лицом.

Вскоре стали появляться тревожные новости из испаноязычных стран. В Аргентине местные власти связывали смерть 12-летней девочки с тем, что незадолго до этого она переписывалась в WhatsApp с аккаунтом с аватаркой Момо, сообщало издание [News.com.au](https://www.news.com.au/technology/online/social/momo-is-the-latest-terrifying-game-to-sweep-the-web/news-story/619a8c4c7b93a273f4e2ab4481aacbed" \t "_blank). Полиция взломала аккаунт погибшей и допросила её 18-летнюю знакомую, с которой они общались в интернете, но другие подробности этой истории в прессе не появлялись.

К моменту, когда Момо стали обсуждать англоязычные пользователи, её легенда уже обросла подробностями и неким подобием канона. По этой легенде, если написать на один из номеров Момо, она сначала расскажет, что знает о пользователе всё (в основном где он живёт) и начнёт запугивать, обещая сделать с ним нечто страшное или присылая шок-контент (чаще всего фото расчленённых человеческих тел).

Некоторые СМИ утверждают, что Момо даёт своим собеседникам пугающие задания (спуститься в тёмный подвал, поднести к горлу нож), из-за чего её периодически сравнивают с игрой «Синий кит», напугавшей россиян в 2016 году. Но точных подтверждений этому нет. Однако именно эту версию эксплуатировал американский видеоблогер [ImJayStation](https://www.youtube.com/watch?v=06Ugwdo42EQ" \t "_blank), выпустивший видео, которое начинается как довольно пугающая история, а заканчивается как вирусная крипипаста времён зари соцсетей. Сначала ImJayStation показывал зрителям скриншоты сообщений якобы из его переписки с Момо.

|  |
| --- |
| *— Здравствуй. — Зачем ты мне пишешь, ImJayStation? Я не то создание, с которым будет весело. Моё присутствие тебе не понравится. Не пиши мне снова, ImJayStation. Это твоё единственное предупреждение. — ОМГ, Момо?! Это по-настоящему? Кто ты? Момо, ответь мне! Откуда ты знаешь моё имя? — Я знаю всё, что только можно знать. Я знаю, где ты живёшь. Я знаю, как ты спишь. Я знаю, как ты разговариваешь. Я знаю, как ты ходишь. Я знаю, что ты сейчас записываешь видео, и мне это не нравится. Если ты хочешь, чтобы это хорошо закончилось, больше не отвечай мне. — Прости.* |

А в конце Момо угрожает убить и ютубера, и всех его зрителей, но этого можно избежать, если зрители подпишутся на его канал, поставят лайк и отправят видео троим друзьям. Словом, либо ImJayStation переписывался со своим приятелем, либо у Момо есть ещё одна сверхъестественная способность — возвращать вам ваш 2007-й. Подобные видео позже стали выпускать и российские блогеры (CoreshAndShkolotaVEV, Алиса Лисова и другие).

В западных СМИ (The Sun, Daily Mail и других) стали появляться сообщения о том, что власти «по всему миру» предупреждают об опасности Момо и о реальной угрозе подростковых суицидов. Однако в самих материалах речь идёт только о подозрениях аргентинской полиции, что с Момо (а точнее, с некоей перепиской в интернете) может быть связана смерть уже упомянутой 12-летней девочки. Официальной информации от руководства какой-либо страны нет.

Вот такими статьями богат интернет. Выводы сделайте сами.

## Я только напомню о влияние компьютерных игр на детей: здоровье физическое

Разные стрелялки, симуляторы, сюжетные игры – обычный вид досуга детей в возрасте от 6 лет и старше (если родители регулярно занимают компьютерными играми ребенка еще меньшего возраста, то все проблемы, о которых пойдет речь далее, возрастают в геометрической прогрессии).

Понаблюдайте, как ваш ребенок играет за компьютером: наверняка подолгу сидит в одной позе, с перекошенной спиной, уставившись в экран и не моргая… Вот то-то и оно.

Педиатры и офтальмологи в унисон твердят о пагубном влиянии компьютерных игр на здоровье детей. Длительное сидение в неправильной позе дает нагрузку на позвоночник и неокрепший еще мышечный корсет, ускоряет развитие [сколиоза](https://www.sympaty.net/20120707/lechenie-skolioza-u-detej/).

Постоянное использование мышки может привести к тому, что у ребенка могут начать неметь и болеть пальцы правой руки (или левой, если он левша и держит мышку левой рукой). Это так называемый туннельный синдром – однообразная нагрузка на кисть приводит к сдавливанию нервов.

Детские глазки, неотрывно, не моргая, следящие за происходящем на экране, получают колоссальную нагрузку. Вспомните – ведь даже у вас после целого дня сидения за монитором в глаза будто песку насыпали.

Что же говорить про ребенка? Утомляемость глаз, их покраснение, «сухой глаз» — все эти признаки компьютерного зрительного синдрома окулисты наблюдают сегодня у многих детей.

В результате — прогрессирующая близорукость, головные боли…

А прибавьте к этому дополнительную нагрузку в течение учебного года, когда дети еще больше времени проводят сидя и напрягая глаза.

**Влияние компьютерных игр на детей: здоровье психическое**

Если с влиянием компьютерных игр на неокрепший детский организм все более-менее понятно, потому что появляются жалобы на самочувствие, то психика – материя тонкая. Тут все может быть не настолько очевидно, но и последствия для нервно-психического здоровья ребенка могут быть гораздо тяжелее.

Однозначно стоит обратить внимание на такие признаки: ваш сын или дочка, регулярно играющие в компьютерные игры, **стали раздражительными, нервными, плохо управляемыми, появились истерики, которых раньше не было, приступы агрессии по пустяковым поводам, энурез…**

Так психика ребенка может компенсировать нагрузку, которую она получает во время компьютерных игр. Напряжение и волнение, в котором находится ребенок, играющий, например, в «стрелялку», неожиданные повороты сюжета, сильное возбуждение не могут исчезнуть бесследно и проявляются потом вот в таких неожиданных для родителей изменениях поведения.

**Искаженное мировосприятие – беда современных детей**

Отдельно хочется сказать про влияние компьютерных игр, связанных с насилием, на психику детей, особенно мальчиков 8-15 лет, так как они традиционно являются целевой аудиторией игр, связанных с военными кампаниями, спецоперациями, битвами с монстрами и т.д.

СМИ, медики и учителя бьют в набат по поводу обострившейся проблемы детской [жестокости](https://www.sympaty.net/20131024/problema-detskoj-zhestokosti/). Случаи, когда дети и подростки убивают своих сверстников, уже настолько часты, что даже перестали шокировать. А истоки этой «звериной» жестокости во многом оттуда, из компьютерных «игрушек», культивирующих силу.

У детей, много и часто играющих в «стрелялки», искажается мировосприятие:

* ребенок ассоциирует себя с бессмертным компьютерным героем и привыкает к тому, что если его «убили», можно начать игру заново – чувство самосохранения притупляется, и вот уже на улице ему кажется, что он способен с легкостью и без риска для жизни совершить какой-нибудь головокружительный трюк;
* ребенок начинает считать, что решение любых конфликтов с использованием силы и оружия – это норма, и даже не пытается уладить ссоры в реальной жизни мирным путем, просто не умеет этого делать;
* за самые жестокие поступки и убийства герои компьютерных игр не несут ответственности – эта модель поведения переносится ребенком и на реальный мир: можно ударить, до крови избить соперника – и тебе ничего за это не будет!

Просто задайте себе вопрос: хотите ли вы, чтобы ваш ребенок жил в социуме по законам «стрелялки»?

Вместо навыков общения, умения находить компромиссы и слышать других, решал все проблемы, как мускулистые мужики в играх, обвешанные оружием?

При этом не стоит думать, что уж ваша-то дочка, не играющая в кровопролитные игры, а увлеченная, скажем, «Веселой фермой» или «Салоном красоты», в полной психологической безопасности. Еще один аспект негативного влияния компьютерных игр на детей – игры убивают способность трудиться, прилагать усилия для достижения результата. Дети привыкают, что пара кликов мышкой решает любую проблему – и вот ты писаная красавица, твой компьютерный питомец накормлен и счастлив, ферма процветает.

Эту неправильную модель поведения они переносят потом и на реальную жизнь – отсюда депрессии, стрессы и истерики, когда что-то не получается с первого раза, когда нужно постараться, чтобы получилось.

Что же можем сделать мы, родители, чтобы свести к минимуму отрицательное влияние компьютерных игр на своего ребенка?

Ничего нового тут не придумать – интересуйтесь своим ребенком больше, проводите с ним время, показывайте ему, что есть другие формы досуга – спорт, книги, настольные игры, хобби.

Не дайте компьютерным персонажам воспитать вашего ребенка вместо вас!

Статью подготовила

Карпова Татьяна Александровна,

воспитатель подготовительной группы «Брусничка», «Смешарики»

Октябрь 2018 г.