# СОЦИАЛЬНАЯ ЗНАЧИМОСТЬ МЕДИА И ВИРТУАЛЬНЫХ ИГР В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

**Хайров Расим Золимхон угли**
*Доктор философии педагогических наук, доцент Гулистанского государственного педагогического института*

***Аннотация:*** *В статье рассматривается проблема медиа и виртуальных игр и ее социальная значимость в подрастковом возрасте. Анализируется вред и польза компьютерных игр в современном мире.*

***Ключевые слова:*** *медиа, виртуальность, компьютерные игры, зависимость, манипулирование, подросток, кибер.*

Сегодня в Узбекистане современные технологии внедряются во все сферы жизни человека [1, с. 1]. Почти в каждом доме есть компьютер, ноутбук, планшет или хотя бы мобильный телефон, подключенный к Интернету. Рост знаний подростков неразрывно связан с технологиями: большинство из них имеют доступ к гаджетам и, самое главное, к Интернету даже в школьном возрасте. Большую часть времени они проводят в Интернете, чаще отдают предпочтение виртуальному миру и общению. И поэтому сегодня, современных подростков еще называют «цифровым поколением».

В связи с этим возникает необходимость изучения виртуальных игр: его инструментов и механизмов, поведения подростков киберпространстве, возникающих тенденций и их влияния на молодое поколение, изучение его положительных и отрицательных последствий является одной из актуальных проблем современности.

Можно много говорить о пользе информационных технологий и компьютере в частности: это и помощь в учёбе, и развлечение, и хобби. Однако уже давно на многие учёные психологи и педагоги забили тревогу по поводу вреда виртуального пространства [2, с. 3].

Данная проблема широко изучается иностранными и отечественными психологами. Зачастую родители безмятежно относятся к тому, что их ребёнок часами посиживает у монитора. Он занят делом и не мешает родителям. Разве это плохо?

Самая главная опасность, которую представляют компьютерные игры - это возникновение игровой зависимости. Это настоящее отклонение психики, требующее помощи квалифицированного врача и поддержки родных и близких.

Особенно ощутим вред компьютерных игр для детей. Их неокрепшая психика за считанные дни подвергается негативному влиянию игр. К тому же, дети, в отличие от

взрослых, не знают меры и хуже ощущают чувство времени - им кажется, что за компьютером они провели всего лишь несколько минут, в то время как прошло уже несколько часов.

Для здорового роста и развития подростков важны его интересы, а также еда, друзья и образование. В настоящее время страстью большинства подростков являются компьютерные игры, и часто повторяют, что это вредно. Минусы виртуальных игр:

- невозможность оторваться от игры, компьютера или телефона;
- тратить деньги на платные игры;
- недостаток сна;
- сухость глаз, головные боли и боли в спине;
- усиление страха, депрессии и гнева. Дети в возрасте 10-18 лет очень зависимы от компьютерных игр. Это прежде всего пустая трата времени. Кажется, все произошло за считанные минуты.

Как у одной медали две стороны, так и у этих игр есть свои плюсы и минусы. Положительные стороны от виртуальных игр прежде всего, это повышает уровень усвоения новых знаний. Улучшает память – учит обращать внимание на положение предметов и людей во время игры. Игра в компьютерные игры с использованием клавиатуры и мыши способствует развитию мелкой моторики рук. Изучение поля через игру - это именно то, для чего предназначены игры. Как мы уже говорили, у всего есть свои плюсы и минусы. Главное правило для ребенка - знать норму и ограничение по времени [4, с. 870].

Очевидна польза компьютерных игр в области образования – для них разработано множество обучающих игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, поспособствуют формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности.

С помощью компьютерных игр можно ненавязчиво обучить ребенка иностранным языкам, подтянуть его знания по тому или иному предмету, развить «хромающие» качества и способности. Безусловно, компьютер не должен стать единственным источником развития – по-прежнему актуальными остаются книги, развивающие настольные игры, конструкторы, паззлы.

Полученные при игре навыки и умение быстро принимать решение, когда на экране появляется совсем не то, что ребёнок ожидал, помогут при возникновении более сложных задач, ситуаций.

Именно поэтому прямая обязанность взрослых – не запретить подростку взаимодействовать с компьютером. Лучше подобрать наиболее оптимальные для него варианты компьютерных игр, составить план занятий по ним, позволить играть во «вредные стрелялки» определённое количество времени, стимулировать ребенка к отдыху не только в виртуальном мире, но и в мире реальном.

К сожалению, по данным Mediascope [2, с. 3]. сегодня невозможно узнать точное количество детей с виртуальной зависимостью: интернет-зависимость не входит в современную классификацию заболеваний, поэтому официальная статистика по этому «заболеванию» не ведется. Не забывайте, что дети и подростки - наименее защищенная часть пользователей: сейчас там тысячи гигабайт различного контента; становится модным иметь сотни и тысячи «друзей» в социальных сетях; в Интернете существует множество видов азартных игр и простых «перестрелок» - и в настоящее время разработка стратегий и алгоритмов защиты детей в виртуальной реальности на законодательном уровне только начинается, а занятия по безопасности еще не проводились. внедрены в школах. В сетевом пространстве, как правило, родители не всегда могут видеть, чем заняты дети [3, с. 152].

Не надо забывать, что главный пример для подростка – это, мы, его родители, поэтому, в первую очередь, проанализируйте, не даём ли мы своим детям плохой пример, проводя много времени и свой досуг за компьютером или телефоном. Несомненно, в будущем нужно исследовать одновременно как преимущества, так и недостатки компьютерных игр, чтобы лучше понимать их влияние на юные разумы, в том числе на разных стадиях становления

личности. А современная система маркировки игр по возрастным категориям, принятая в игровой индустрии, не подкреплена никакими исследованиями.

И так, в заключении можно сделать вывод, что компьютерные игры, популярность которых сильно возросла в последнее время, подобны медали, которая имеет две стороны. Одна сторона – это, положительные последствия игр, такие как рост творческого потенциала и укрепление умственных возможностей, а другая - формирование у человека привычки вести замкнутый образ жизни, а также возникновение поведенческих и нравственных отклонений. Во многом вред или пользу получит ребенок от общения с компьютером, зависит от правильной организации и есть главная задача родителей.

**Список использованной литературы:**

1. Указ Президента Республики Узбекистан «Об утверждении стратегии «Цифровой Узбекистан – 2030» и мерах по ее эффективной реализации» от 5 октября 2020 года, №УП-6079 // https://mitc.uz/ru/pages/Documents/623
2. Зорин К.А. Медиафутурология: «журналистика смысла» в условиях роботизации медиапроизводства и общества // Медиаскоп. 2016. Вып. 1. Режим доступа: http://mediascope.ru/?q=node/2078
3. Хайров Р.З., Азамкулов Г.О., Умиров Б.Т. Мультимедийное обучение в совершенствовании профессионально-методической подготовки будущих учителей// Символ науки. Международный научный журнал. Российская федерация. г.Уфа. №5-1/2023. ISSN 2410-700X. – 152-156 с. https://os-russia.com/SBORNIKI/SN-2023-05-1.pdf