

«Правда, о влиянии компьютера на психику и физическое развитие ребенка»

детским психологам, приходится постоянно общаться с родителями маленьких пациентов. это самые разные люди: служащие, рабочие, священники, ученые, музыканты и бизнесмены; бедные, среднего достатка и богатые, молодые и не очень; верующие и далекие от церковной жизни. и практически все хотя бы краем уха слышали о том, что компьютерные игры – вещь, для детей и подростков вредная. во всяком случае, беседуя на эту тему, редко встречаешь сопротивление. как правило, мамы и папы (особенно мамы) согласно кивают головой и дают понять, что факт отрицательного влияния компьютерных игр на их ребенка им давно известен. но тут же заявляют о невозможности изменить ситуацию. дескать, ничего не поделаешь, привычка. попробуй, отними – такое будет вытворять! да и куда спрятать компьютер? вещь, в наше время необходимая, без нее не обойтись. не говоря уж о том, что в школе есть такой предмет – информатика. от нее-то уж никак не отвертеться, обязательный предмет! когда говоришь, что на уроке информатики компьютер используется в качестве рабочего инструмента, а вовсе не для игр, родители немедленно возражают: этот «инструмент», поскольку он нужен для информатики, хочешь – не хочешь, приходится держать дома.

а разве можно проследить, что ребенок делает, сидя у экрана, – готовится к уроку или играет?

именно поэтому можно порекомендовать книгу «дети нашего времени», в которой звучат мнения разных и очень компетентных людей, что даст возможность родителям ознакомиться с истинным положением дел в вопросах влияния компьютерных игр на психологию, психику, физическое здоровье и духовную – восстанавливает его и укрепляет

Дети и компьютер: в плену у «умного ящика»

в шестидесятые годы символом благосостояния нашего народа был телевизор, в семидесятые — магнитофон, в восьмидесятые — видео. ну а в начале девяностых — персональный компьютер. его привозили из-за границы, а потом торжественно показывали гостям, уверяя, что с приобретением компьютера у людей начинается принципиально другая жизнь, ибо он открывает перед ними такие горизонты, дает такие возможности... короче, «вам и не снилось».

теперь компьютером никого не удивишь. выяснилось, что компьютер, конечно, облегчает человеку жизнь, но смысл жизни к нему не сводится. а у кого сводится, тот (точнее, его психика) вызывает серьезные опасения. погружаясь в виртуальный компьютерный мир, человек отчуждается от реального, перестает интересоваться окружающим миром, аутизируется.

особенно уязвимы в этом отношении дети и молодежь, что вполне понятно: они еще не сформировались и легко поддаются влияниям. а мир компьютерных игр так заманчив, красочен и, главное, моден! его усиленно рекламируют и в роскошных глянцевах журналах, и по радио, и по телевизору. кто может устоять перед таким соблазном?

дети, по крайней мере, не могут. и в последние годы все больше родителей сетуют на то, что их чада слишком много времени проводят за компьютером, пренебрегая уроками, чтением книг, рисованием, посещением кружков и общением с друзьями. потому что какое это общение, если ребята часами нажимают на кнопки,

перебрасываясь только короткими восклицаниями типа: «ах, ты так? а я тебе так!.. ты куда? получай! у, блин, промазал»!

Школа юного садиста

особенно волнуются мамы, что совершенно понятно. не разделяя чисто мужского преклонения перед техническим прогрессом, они склонны обращать внимание на морально-этическую сторону новейших достижений.

а компьютерные игры буквально напигованы всякой нечистью: монстрами, скелетами, привидениями, киборгами, злобными орками, людоедами... ну а дети под предлогом борьбы со злом настраиваются, я бы даже сказала — программируются, на садизм.

вот, например, какие «полезные советы» дает компьютерный журнал «страна игр» ребятишкам, соблазняя их сыграть в игру «аллоды: печать тайны». «миссия десятая. логово людоедов. как не сложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, в простонародье именуемых людоедами. опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу... по пути вам встретится парочка первых людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивания крупной дичи... перед мостом зарежьте еще одного несчастного толстяка, заберите его скромные сбережения и продолжайте свой путь... разные хрюшки-зверюшки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-желтых гоблинов не составит никакого труда...»

неудивительно, что многие дети, насытив свою фантазию этими страшными образами, начинают пугаться темноты, жалуются на кошмарные сны, боятся оставаться одни в комнате.

однако страшное не только пугает. оно еще и завораживает. особенно когда происходит не с тобой, а с кем-то другим. взрослые люди тоже любят пощекотать себе нервы «ужасиками», но только психика у них устойчивей. (и все равно перебор «страстей-мордастей» зачастую приводит к нервному срыву!)

воспитательный эффект от подавляющего большинства компьютерных игр, мягко говоря, сомнителен, ибо их смысл почти всегда сводится к убийству. а где-то ребенка могут заодно приобщить и к реалиям уголовного мира. снова обратимся к красочному детско-подростковому журналу.

Но разве раньше дети не играли в войну?

играли, но кроме подобных игр у ребят была еще масса других, в которых никаким истреблением врагов даже не пахло. теперь же игры типа лапты, городков, штандра, вышибал, горелок, бояр и проч. почти никому из современных мальчиков и девочек неизвестны. настольные игры тоже в чести не у всех. многим детям, сызмальства привыкшим к острым, захватывающим ощущениям, которые предоставляет компьютер, настольные игры кажутся чересчур пресными. а уж про ролевые игры, когда ребенок спонтанно разыгрывает целые импровизированные спектакли, и говорить нечего. это теперь «кино не для всех». у большинства не хватает фантазии. но даже те, кто играют, обычно разыгрываются батальные сцены, до боли напоминающие эпизоды компьютерных игр. их фантазия тоже не идет дальше разнообразных видов магии и физического уничтожения противника.

и потом, когда дети гоняются друг за другом с пластмассовыми пистолетами, крича: «падай! я тебя убил!», это, согласитесь, мало похоже на настоящую войну. в компьютерных же играх все очень натуралистично. там реализм — одна из главных приманок. в описании новых игр специально подчеркивается, что новый вариант еще

реалистичнее предыдущего. лужи крови, мозги на стенах, оторванные головы — все это изображается ярко и красочно. и сцены насилия прочно застревают в подсознании ребенка.

Новый вид наркомании

детские врачи уже обратили внимание на то, что световые мелькания на компьютерном дисплее навязывают свои ритмы коре головного мозга. в результате у детей, увлекающихся компьютерными играми, могут возникнуть судороги и даже эпилептоидные приступы.

детских психиатров волнует еще и то, что любители компьютерных игр привыкают находиться в так называемом «пассивном возбуждении», когда удовольствие достигается без усилий, просто путем возбуждения подкорковых структур, заведующих этой эмоцией. это оказывает расслабляющее влияние на личность, отбивает инициативу, действует как наркотик. недаром такие дети ничем другим не интересуются, становясь как бы придатком к компьютеру.

ну, а замороженность злом, притом, что оно вызывает у детей запороговые страхи (фобии)?! в западной психологии уже существует целый раздел — так называемая «виктимология» (от слова «victim» — жертва). и утверждается, что у потенциальных жертв насилия обычно бывает, мягко говоря, своеобразный характер: насильник действует на них, как удав на кролика; они и боятся его, и тянутся к нему, как загнипнотизированные. что это будут за мужчины? (компьютерными играми, в основном, увлекаются мальчики). даже если искверканность характера не приведет к нарушению половой ориентации (чего вполне можно ожидать, учитывая пропаганду безнравственности в подростково-молодежной среде), все равно садо-мазохизм еще никому на пользу не шел.

по моим, да и не только моим наблюдениям, особенно увлечены компьютерами так называемые «проблемные дети»: дети с заниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении со сверстниками и т. п. иными словами, чем больше у ребенка психологических барьеров в жизненной реальности, тем глубже он погружается в виртуальную.

конечно, уход в мир фантазий, грез и игры всегда был присущ людям с хрупкой психикой. но чтение книг и тем более творчество требуют усилий. а тут все просто, и при этом у человека создается впечатление собственного всемогущества. вы только представьте себе: ребенок сидит перед экраном и распоряжается жизнью и смертью крошечных человечков. простым нажатием кнопки он может уничтожить десяток врагов. в действительности же он не умеет практически ничего: ни дать сдачи обидчику, ни залезть на дерево, ни подтянуться на турнике, ни затеять с ребятами по двору игру в казаки-разбойники. но ему все это и не нужно! зачем, когда есть гораздо более легкий способ ощутить себя суперменом?

вот и растут наши дети физически ослабленными, боящимися реальной жизни. притязания у них завышены, а волевой потенциал, необходимый для того, чтобы добиться желаемого результата, маловат. при малейшей трудности они пасуют, не доводят дело до конца и именно поэтому зачастую плохо учатся, не любят читать, не проявляют интереса к творчеству. в результате несоответствия завышенных притязаний ребенка его реальным возможностям в душе возникает внутренний конфликт, дискомфорт. и как следствие — еще большая невротизация. компьютер же дает «проблемным» детям шанс уйти от неприятной реальности и почувствовать себя

победителями. беда только в том, что виртуальная реальность затягивает, это своего рода наркотик.

но даже если ребенок не становится компьютерным наркоманом, «умный ящик» все равно разрушительно действует на его здоровье: «в первую очередь страдает зрение... риск появления или прогрессирования уже имеющейся близорукости возрастает. у ребенка может возникнуть компьютерный зрительный синдром, напоминающий конъюнктивит: глаза краснеют, и ощущение такое, как будто в них насыпали песок... ребенок замыкается в виртуальном мире и не получает навыков общения, а это пагубно влияет на психику... в общем, хотя влияние компьютерных игр на психику человека изучено пока мало, даже то, что уже известно, выглядит не особенно привлекательно. поэтому трижды подумайте прежде, чем покупать ребенку компьютер или игровую приставку. мало ли что он просит?!

Но если компьютер все-таки куплен...

конечно, бывает, что без компьютера в доме не обойтись: он требуется взрослым для работы. но не секрет, что родители нередко покупают «умный ящик» не для себя, а в подарок ребенку, то есть исключительно для игр. а потом сетуют, что им трудно ограничить чадо в пользовании его собственной вещью. но ведь это так понятно! как говорится в одном бородатом анекдоте, «моя селедка, куда хочу — туда и вешаю». вы же потом еще и будете самодурами, отнимающими у несчастного дитяти подарки. так что разумнее не создавать ситуации, из которой потом будет сложно выпутаться. лучше с самого начала расставить нужные акценты.

даже если вам лично компьютер не особенно нужен, не афишируйте это. сделайте вид, будто покупаете компьютер себе. тогда вам легче будет устанавливать правила пользования.

а они должны быть достаточно жесткими: полчаса, максимум час в день. на самом деле и этого слишком много. врачи говорят, что шести - семилетние дети могут без ущерба для здоровья заниматься за компьютером не более 10 минут. ученики 2–3-го класса — 15 минут. в 4–6-м классе норму можно повысить до 20 минут, в 8–9-м — до 25 минут, и только в 10–11-м — до получаса.

ваш ребенок, конечно, проявит недовольство, но ему надо популярно объяснить, что подолгу сидеть перед дисплеем вредно для здоровья. услышав знакомую мотивировку, он, скорее всего, не будет сильно возмущен этими ограничениями. в конце концов, вы же следите за тем, чтобы он (хотя бы приблизительно!) соблюдал режим дня, читал и писал в хорошо освещенном помещении, не утыкался носом в телевизор, чистил зубы, не ел много сладкого и проч. и проч. главное, чтобы это не выглядело как наказание.

не ставьте компьютер в детской. это опять же предрасполагает к бесконтрольному пользованию. а если вы будете каждые две минуты заглядывать в комнату, проверяя, чем занимается ваш ребенок, он сочтет, что вы за ним шпионите.

для снижения дозы электромагнитного излучения стол, на котором стоит компьютер, должен быть не меньше 60 см в ширину.

следите также за тем, чтобы ребенок во время работы за компьютером не сидел спиной к окну: блики на экране портят зрение.

заинтересовывайте ребенка разными другими играми. в последнее время психологи и педагоги заволновались, что традиционные детские игры находятся на грани вымирания, и в книжных магазинах появилась литература, из которой можно узнать правила многих несправедливо забытых игр. не поленитесь сходить в магазин или в

библиотеку, а потом увлечь ребенка ручейками или горелками. в данном вопросе (как, впрочем, и во многих других) залогом успеха будет энтузиазм взрослого.

важно и приучать ребенка мастерить, рисовать, лепить — в общем, что-нибудь делать руками. если квартира позволяет, выкроите ему уголок для мастерской. увлекшись каким-нибудь ремеслом, ребенок будет меньше тянуться к компьютеру. но только надо проявить упорство, вовлекая его в новую деятельность, ведь «проблемные» дети боятся неудач и предпочитают заранее отказаться от всего того, что кажется им чересчур сложным.

не внушайте ребенку отношение к компьютеру как к сверхценности. так, например, не нужно, чтобы возможность поиграть в компьютер была для ваших детей лучшей наградой за труды. «умному ящику» следует отвести более скромное место в ряду других занятий. давайте ребенку понять, что в эти игры чаще всего играют со скуки, когда больше нечего делать. и не только на словах, но и на деле демонстрируйте ему, что в мире очень много интересного.

ни в коем случае не демонизируйте «агрегат» жалобами на то, что ребенка от него не оторвать. вы ведь таким образом расписываетесь в собственном бессилии и предreshаете свое поражение.

если вы почувствуете, что компьютер начал затягивать вашего ребенка, поскорее займитесь выявлением психологических причин, по которым вашему сыну (от компьютера обычно не оторвать мальчишек) милее всего общество «умного ящика».

если он подражает друзьям, сведите его с детьми, у которых не такие суженные интересы. уверяю вас, далеко не все современные дети — компьютерные фанатики! если же причина в нем самом, выявите ее и постарайтесь устранить. да, есть дети, которых нужно учить общаться. и это труднее, чем обучение чтению и письму. но не надо жалеть сил, ведь если пустить все на самотек, благоприятный период для овладения самым, может быть, необходимым для человека навыком — навыком общения — будет упущен. и когда вы спохватитесь (а рано или поздно это произойдет, ибо столь важный пробел неизбежно скажется на многих сторонах жизни ребенка), многое будет уже невозполнимо.

Игры играм рознь

— но разве среди моря компьютерных игр совсем нет хороших, полезных? — спросите вы. — неужели все они жестокие и примитивные?

нет, конечно. есть развивающие игры, которые обучают малышей совмещать цвета, воссоздавать по памяти картинку, составлять предметы из геометрических фигур и т. п. компьютер помогает ребенку научиться читать, изучать иностранные языки. есть компьютерные энциклопедии, преподносящие ребенку знания в занимательной игровой форме. широкой популярностью пользуются и так называемые интерактивные книги, напоминающие пластинки с любимыми сказками, но включающие в себя также игры, тренирующие память и внимание, предлагающие выполнить различные интересные упражнения на развитие навыков чтения, знакомящие юных пользователей с английским языком.

дошкольникам и младшим школьникам можно предлагать «пазлы»: это развивает пространственное и логическое мышление. дети с удовольствием играют и в филологические игры типа «поля чудес». им, естественно, хочется немного побыть на месте участников популярной телепередачи, а на дисплее все, как в телеэкране: и колесо фортуны вертится, и очки выпадают, и даже буквы, как в телепередаче, открывает длинноногая ведущая.

да и чисто развлекательные игры не однородны. одно дело тупой мордобой (так называемые «стрелялки»), где все мастерство игрока сводится к умению нажимать на кнопки. и другое — «квесты» (от английского «quest» — «поиски»). в детских «квестах» действуют герои мультфильмов, там никого не надо убивать, в этих играх много по-настоящему смешного. а смысл игры сводится к достижению цели путем решения логических задач.

скажем, тебе надо открыть входную дверь, а в твоем распоряжении только веревка и ключи от машины. что делать? — ты внимательно смотришь на экран и замечаешь грузовик. так... а что если привязать веревку одним концом к дверной ручке, другим к кузову, завести мотор и тронуться с места?

подобные игры развивают не только абстрактное мышление, но и чисто бытовую смекалку, готовят детей к ситуациям, с которыми те могут столкнуться в реальной жизни. между прочим, в «квестах» и мир более дружелюбный. во-первых, он не делится только на своих и чужих, там много нейтральных персонажей, которые занимаются своими делами и не вовлечены в перипетии сюжета. а во-вторых, сообщников у ребенка больше, чем противников. согласитесь, в свете всего вышеизложенного это немаловажная деталь.

А если компьютер — это призвание?

что ж, такое тоже, конечно, бывает. но тогда тем более следует ориентировать детей на творчество. однако на творчество особого рода — с применением компьютера. пусть «умный ящик» станет лишь удобным инструментом для решения творческих задач. как резец в руках скульптора. ведь компьютер действительно дает человеку широкие возможности.

например, дети могут делать компьютерные мультики. причем необычайных способностей для этого вовсе не требуется. программы «логомиры» и «amazing animation» вводят детей в мир компьютерной графики, позволяют им создать и, главное, оживить свой собственный мир.

разумеется, поначалу работа мультипликатора потребует помощи взрослого, но не бойтесь. во-первых, это действительно интересно, а во-вторых, ничто так не сближает поколения, как интересная совместная деятельность. кстати сказать, в этом случае компьютер позволит ребенку преодолеть страх неудачи, поскольку рисунок на экране — вроде бы не совсем настоящий рисунок. и так называемый страх чистого листа тут не столь силен. ну а вдобавок, компьютер позволяет быстро перебрать множество вариантов, остановившись на самом приемлемом.

— однажды мы на занятии рисовали собаку, — рассказывает руководитель уникальной московской мультстудии евгений генрихович кабаков, обучающий ребят компьютерной анимации, — а одна девочка наотрез отказывалась. «не умею — и все!» тогда я ей предложил нарисовать хвост. только хвост — больше ничего. а для затравки нарисовал «мышкой» какую-то закорючку. «ну как? — говорю. — подходит? нет? а вот такая?» мы перебрали с ней несколько вариантов и в конце концов выбрали подходящий. потом я принялся точно так же малевать собачьи ноги... и вдруг девочка воскликнула: «все! дальше я сама! я все поняла».

постепенно они составили картинку, девочка вошла во вкус и стала работать самостоятельно. а вскоре начала рисовать и на бумаге, преодолев страх неудачи.

— очень важно, — считает евгений, — то, что компьютер предоставляет детям возможность вернуться на несколько шагов назад. ведь как бывает, когда дети рисуют карандашами или красками? ребенок «запарывает» свою картинку и впадает в

отчаяние. вот, мол, было так красиво, а теперь мазня... он не верит, что ему удастся заново воспроизвести удачный вариант и потому вообще отказывается рисовать. а в памяти компьютера эти варианты сохраняются. когда дети осознают, что прошлое не пропадает бесследно, для многих это бывает настоящим потрясением. у них словно вырастают крылья.

для детей помладше существует вариант «перволого», в котором есть специальные заготовки — так называемые «проекты». ребенок может сделать открытку, выложить мозаичный узор, нарисовать картину, потом отпечатать это на принтере и получить уже не виртуальное, а совершенно реальное произведение, которое можно с гордостью демонстрировать знакомым.

и вот что характерно: дети, которых удалось заинтересовать компьютерным творчеством, теряют интерес к компьютерному смертоубийству. что, впрочем, неудивительно. человек, привыкший к качественной пище, уже не хочет довольствоваться дешевым суррогатом. но сперва он должен почувствовать разницу.

Компьютер не молоток

да, конечно, демонизировать компьютер не стоит. но и тешить себя мыслью, что это просто удобный инструмент, ничем принципиально не отличающийся от других инструментов (скажем, молотка), тоже не следует. молоток не выдает таких красочных, завлекательных образов, не вступает в интерактивное общение, не оказывает гипнотического эффекта, не может программировать поведение человека.

поэтому хорошенько взвесьте свои силы прежде, чем ввязываться в авантюру с приобщением ребенка к миру компьютерных игр и интернета.

да, пока ребенок маленький, вы (при условии, что он привык вас слушаться), скорее всего добьетесь соблюдения режима. но в подростковом возрасте, когда даже послушные дети нередко становятся строптивыми и своевольными, ваше чадо почти наверняка начнет превышать установленные вам временные нормы, будет хитрить или даже открыто скандалить. а за те годы, пока он послушно играл по полчаса в день, у него уже начнет возникать компьютерная зависимость. как бы вы отреагировали, если бы вам предложили ежедневно давать ребенку наркотик, но только в небольших дозах, «чтобы он не привык»? а ведь компьютерная зависимость сродни наркотической, это вовсе не гипербола.

небезобиден и интернет. психиатры и психологи утверждают, что компьютерные «чаты» затягивают подростков не меньше, если не больше, чем игры.

хватит ли вашего влияния на подростка, чтобы не допустить такого поворота событий? и к кому потом предъявлять претензии? да и зачем? дело-то будет сделано.

а разговоры про неотвратимость прогресса, которыми часто усыпляют себя современные люди... неужели в жертву этому идолу нужно приносить все? даже психику и здоровье собственных детей?

в качестве послесловия

в современном мире для особо ценных работников разработаны специальные санитарные нормы. их здоровье тщательно берегут, они часто проходят медосмотры. за компьютером таким специалистам разрешают сидеть не больше сорока минут, после чего необходимо сделать трехчасовой перерыв. это соблюдается неукоснительно! а если у человека вдруг возникли какие-то мозговые нарушения, даже совсем незначительные, его и близко к компьютеру не подпускают, потому что он вредно действует на мозг. ну, а те, кого можно заменить — их не жалко, они сидят перед монитором целый день...

а ведь у многих детей, обожающих компьютерные игры, как раз имеются различные мозговые нарушения! например, ммд (минимальная мозговая дисфункция) – диагноз, который часто ставят детям с проявлениями гиперактивности. значит, им компьютер вообще противопоказан, но об этом молчат. действительно, зачем их жалеть? дети же не «особо ценные работники»...

Ребенок и компьютер

для россии начала третьего тысячелетия характерны стремительные перемены в различных сферах жизни. новые социальные явления нельзя воспринимать однозначно. так, в пользе и необходимости компьютера и интернета фактически никто не сомневается: они обеспечили широкий и быстрый доступ к различным видам информации. однако информационное пространство наполнено и реальными угрозами. эти угрозы не менее, а иногда и более реальны, чем пожары, наводнения, терроризм и радиоактивное заражение: чем менее опасность очевидна, тем более она велика. прежде всего, эта неочевидная, скрытая опасность угрожает нашим детям. особую угрозу представляют некоторые компьютерные игры. в последние годы нередкими стали случаи обращения к специалистам (психологам, врачам, психотерапевтам) по поводу злоупотребления детей играми. более того, число этих обращений приобретает характер устойчиво растущей тенденции.

и в науке сейчас появилось описание новых видов зависимостей, в том числе зависимости от компьютера и телеэкрана, которые, по мнению некоторых психологов, так же как любые иные (алкогольная, наркотическая и т.д.), крайне отрицательно сказываются, прежде всего, на личности человека, вызывают нарушения социального взаимодействия и деградацию нравственной сферы. вместе с тем в настоящее время скудны эмпирические исследования, показывающие воздействие компьютера на физическое и личностное развитие ребенка. гораздо больше выступлений публицистического характера. среди них встречаются и мнения, утверждающие, что в многочасовом погружении в мир компьютерных игр «ничего страшного нет», что «это с возрастом пройдет», «весь мир осваивает компьютер – и ничего» и что это занятие весьма полезное – так как «язык компьютерных игр – язык новой культуры».

для начала необходимо познакомить взрослых (которые по иронии судьбы оказались в несвойственной им роли наиболее наивной, непросвещенной части человечества) с современными компьютерными играми.

с технической точки зрения – это верх совершенства. например, игры с видом «из глаз компьютерного героя». все происходящее на экране как бы происходит и с играющим. поэтому стремительно и неумолимо осуществляется идентификация с героем, полное вхождение в роль, погружение в виртуальную реальность игры. если герой агрессивный, отрицательный, то происходит идентификация со злом.

вообще же компьютерные игры обладают высоким дидактическим потенциалом. но беда в том, что учат некоторые из них явно чему-то «не тому». вот одна из фактически «обучающих» игр. сначала герой шагает по улице со спрятанным в кармане пистолетом, в конце улицы стоит полицейский. когда он поравняется с полицейским, тот обыщет его и конфискует пистолет. так играющий получает информацию о том, что сделал неверный ход. тогда играющий делает другой ход, как оказывается после – верный. теперь он идет по улице уже не с пистолетом, а с гаечным ключом (или молотком). полицейский не имеет ничего против рабочих инструментов, поэтому препятствие пройдено благополучно. а дальше герой встречает старушку, вынимает

инструмент из кармана и бьет ее по голове, та падает, а из нее – сыпятся монеты. кроме того, из «энциклопедии юного налетчика» можно узнать, что нападать лучше на старушку, а не на рабочего, и еще массу «полезных» сведений.

существуют, правда, и другие игры – например, «стратегические». их воздействие, по оценкам специалистов, спорно. одни исследователи пишут, что подобные игры развивают системное мышление, другие считают, что играющие реализуют потребность в доминировании и власти, поэтому такие игры могут способствовать формированию властных черт характера. есть, однако, игры, к которым претензий, кажется, нет: симуляторы, «квесты» и пасьянсы. есть и такие, которые характеризуются весьма положительно: они способствуют развитию творческого начала ребенка; например, это игры, в которых он оживляет героев любимых мультфильмов и создает свои сказки.

главное право ребенка – это право на детство. раннее «равноправие», ранняя «свобода» в выборе игр и развлечений не только не подготавливают его к самостоятельной жизни, но исключают всякую свободу в будущем.