**Подростки и виртуальный мир**

**в современной литературе**

|  |  |
| --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество участника | Ёлтышев Андрей Андреевич |
| Образовательная организация | Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 18 |
| Класс | 8 А |
| Контактный телефон | 8 909 108 26 70 |
|  |  |
| Фамилия, имя, отчество руководителя | КоцюбинскаяИрина Алексеевна |
| Место работы | Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 18 |
| Должность | Учитель русского языка и литературы |
| Контактный телефон | 89024738587 |

Пермь 2020

**Оглавление**

Введение……………………………………………………………………..(с.) 2

**Глава 1**Становление личности подростка в повестяхТ.Крюковой

 «Ловушка для героя», «Гений поневоле»…………………………………(с.) 3

**Глава 2**Путь героя в повести ЭдуардаВеркина «Место снов»……….…(с.) 7

**Глава 3**Место виртуального мира, компьютера в жизни героя повести О. Раина «Слева от солнца»…………………………………………………….(с.) 8

**Глава 4**Мир будущего и компьютеры в повестиА. Жвалевского и Е. Пастернак «Время всегда хорошее»…………………………………………(с.) 9

**Заключение**………………………………………………………………… (с.) 10

**Библиографический список**……………………………………………..(с.) 11

**Приложения**

**Введение**

Одной из характерных особенностей нашего времени является быстрое развитие средств массовой коммуникации. Немалую роль здесь играет такое явление, как глобальная сеть Интернет, о разностороннем влиянии которого сейчас идет очень много споров. Интернет упрощает нашу жизнь, открывает большие возможности перед пользователями, в том числе и подростками. Современные подростки — это некое «цифровое поколение», чье взросление происходит неразрывно от технологий: многие из них еще в дошкольном возрасте получают доступ к гаджетам и, что самое главное, к Интернету. Они проводят в Сети значительную часть своего времени, как правило, отдавая предпочтение виртуальному миру и общению.
 За последние годы в литературе для подростков появилось большое количество книг на тему подросток и Интернет. Путешествия во времени и пространстве персонажей, работа с техникой помогают героям-подросткам пройти путь взросления, преодоления трудностей. Благодаря испытаниям персонажи становятся добрей, мудрей. Однако писателей тревожат негативные стороны владения детьми современной техникой, чрезмерное увлечение виртуальными играми. Исследование круга интересов сегодняшних школьников подтверждают опасения писателей.

**Цель исследования:**

Изучить, как в современной детской литературе отражаются вопросы влияния виртуального мира на жизнь подростков, «цифрового поколения»; исследовать значение компьютера в жизни учеников.

**Задачи исследования**:

1. Прочитать повести Т.Крюковой «Ловушка для героя», «Гений поневоле», О.Раина «Слева от солнца», Э. Веркина «Место снов», А. Жвалевского и Е. Пастернак«Время всегда хорошее»
2. Изучить критическую литературу, найти отзывы о книгах.
3. Определить особенности становления личности героя в современной детской литературе, затрагивающей проблемы виртуального мира.
4. Выявить особенности роли компьютера, виртуального пространства в жизни современных школьников.

**Становление личности подростка в повестях Т.Крюковой**

**«Ловушка для героя», «Гений поневоле»**

 Как происходит процесс затягивания подростка в виртуальный мир и как меняется человек, втянутый в виртуальную игру? Ответы на эти вопросы можно найти в повести Тамары Крюковой «Ловушка для героя». Герой повести Артем Тарасов случайно попадает на фирму, занимающуюся программированием виртуальных игр. Артем сам становится главным действующим лицом одной из них. Сначала необыкновенные рискованные приключения вызывают у него восторг, но скоро игра начинает влиять на события, происходящие в реальной жизни. Близким Артема грозит смертельная опасность. Чтобы предотвратить беду, Артему предстоит найти ответ на вопрос, кто ведет эту жестокую игру и почему все случилось именно с ним.Как Артём Тарасов, обычный подросток, попадает в виртуальный мир и даже становится его героем? Что привело его в виртуальный мир?

Дело в том, что Артём с раннего детства жил вдвоём с отцом, а теперь его отец женился и у Артёма появилась названая сестра, к тому же она стала его одноклассницей. Артёма душит ревность, он ни с кем не хочет делить отца. Ему кажется, что одинок, весь мир настроен против него и причиной всему новая семья. В нём говорит ревность к отцу.Чтобы отделаться от сводной сестры Вики и её матери, Артём решается прибегнуть к помощи магии, и неожиданно ему попадается на глаза реклама Службы виртуальной реальности, подброшенная в почтовый ящик. Так Артём оказывается вовлечённым в виртуальную игру и становится её героем. Для виртуальных игр нужен новейший компьютер, у Артёма же вообще нет компьютера. А СВР предлагает ему такой компьютер, да ещё и бесплатно, если Артём выиграет призовую игру. Однако Артём не понимает, что это ловушка, которая захлопнулась сразу же, как только он появился в СВР. Назад пути нет. На этой почве Артём поссорился с отцом, не захотел подружиться с мачехой и её дочерью. Чем дальше Артём уходит от семьи, тем глубже он втягивается в игру.Артём вступает в конфликт со всеми: отцом, другом, Софьей Петровной, со сводной сестрой, с одноклассниками и, в конце концов, с самим собой.

Артёма поначалу привлекает в игре «Путь героя» возможность совершать поступки, которые недопустимы в реальности: в виртуальной реальности он мог отыграться за все несчастья, что ему причиняла Вика. Фантастический мир стал его приютом и убежищем от одиночества и предательства. Артём постепенно меняется, меняются его отношения с близкими, друзьями, одноклассниками.

Артём начал с обмана. Сначала Артём солгал отцу, объясняя появление в доме дорогого компьютера: выиграл в лотерею на выставке вычислительной техники. Всё растущее чувство обиды и злости на Вику, отца, мачеху. Отчаяние человека, загнанного в угол. Мачеха и её дочь Вика – враги. В глубине души егоглодало чувство виныза то, что заставил отца волноваться. Лучшего друга Дениса назвал предателем. Таким образом,у него не осталось друга, которому можно доверить тайну. Он остался совсем один. Единственный и по-настоящему преданный друг, по мнению мальчика - компьютер. Эта часть его жизни была его тайной, заповедной территорией, доступ на которую был запрещен для всех. Мысли его витали за границами реальности, в виртуальном мире. С нетерпением ожидая окончания уроков, чтобы примчаться домой и усесться перед монитором. По законам виртуальной игры Артём должен уничтожить Большое Зло, которое воплощено в образе сводной сестры Вики. Однако это не остановило Артема. Никому неведомая двойная жизнь начинала ему по-настоящему нравиться. Стоило ему отключиться от игры, как цепкие щупальца одиночества вновь обволакивали его. Весь мир рушился вокруг него. Он все больше и больше замыкался в себе. Прежде он был душой компании, а теперь сторонился ребят, сразу после уроков убегал из школы и с каждым днем становился все более желчным и злым.

Постепенно Артём начинает осознавать, что он живёт двойной жизнью.

 Игра «Путь героя» слишком часто принимала опасный оборот и была совершенно непредсказуемой. Как только Артем оказывался по ту сторону преломленного пространства, он не мог контролировать ситуацию. Кто-то другой придумывал правила игры и вел его. Но кто?
 Сначала, как и в игре, в реальности Вика подвернула ногу, а Денис порезался ножом. Затем Вика оступилась на лестнице и целый пролёт летела, чудом осталась жива, лицо Вики распухло и казалось сплошной лилово-синей маской. Теперь ее нельзя было назвать хорошенькой. Он с ужасом осознавал, что виновен в случившемся. Он мог стать убийцей!

Когда Артём прекратил играть, ему тут же напомнили, что в случае выхода из игры контракт будет расторгнут и все издержки на его покрытие лягут на Артёма.Компьютер, еще недавно являвшийся гордостью, радостью и смыслом жизни Артема, стал его проклятием. Если бы только можно было избавиться от роковой машины, порождающей безумную цепь катастроф. Однако вскоре искушение зайти в игру и ощутить дыхание опасности стало слишком сильным.

 Ему страстно захотелось хотя бы ненадолго очутиться в том мире, где он мог забыть о повседневности и где бы его не мучили угрызения совести. Там было опасно. Он рисковал, и порой ему было по-настоящему страшно, но в том мире он был героем и совершал подвиги во имя добра.Игру надо остановить. Происходят несчастные случаи.Это похоже на заказное убийство: игра была специально запрограммирована на уничтожение Вики.

 Оказывается, условия игры заложены в опции Великий Проводник. В случае отказа героя сотрудничать игра переключится на автоматическое выполнение заданной программы и будет действовать самостоятельно вплоть до достижения поставленной цели. Остановить игру возможно, лишь уничтожив указанную опцию.Выхода у Артёма не было: Вика была приговорена.Недавние события изменили его отношение к сводной сестре. Он больше не испытывал к ней ненависти или острой вражды.Но как спасти ее?

Служба виртуальной реальности цепко держала Артема в своих щупальцах. Ставкой в игре была человеческая жизнь, и каждая ошибка героя могла привести к трагедии. Теперь Великий Проводник будет действовать самостоятельно. Все произойдет без участия Артёма.Неужели нет никакого способа выбраться из одиночества? Артем с отчаянием утопающего ухватился за хрупкую соломинку надежды. Однажды он уже сделал попытку убежать от одиночества в виртуальный мир, но разве от этого стал менее одинок? Одиночество, как проклятие, преследовало его и в этом мире, и в том.Артем понял, что если он сейчас не расправится с виртуальным чудовищем в собственном облике, то уже никогда не решится на это. Великий Проводник снова играл им, как послушной пешкой.

 Когда игра вышла из-под контроля и Вике угрожала смертельная опасность, виртуальный мир и реальность для Артёма поменялись местами.

Виртуальный мир стал для Артёма ловушкой, в котором он на последнем уровне игры должен сразиться с самим собой, со своим вторым «я». Это единственный способ выйти из виртуального мира, пусть даже ценой собственной жизни. Другого выхода у героя нет. Но Артёма спасает его друг. Это ещё раз доказывает, что нет ничего лучше реального мира, настоящих друзей. От одиночества и ужасов виртуального мира Артёма спасли близкие и друзья.

Таким образом, можно однозначно утверждать, что виртуальные игры представляют для жизни и здоровья подростков серьёзную опасность. Увлёкшись виртуальными играми, можно потерять друзей, близких, родных, это и большой риск для здоровья. В конце концов, виртуальная игра способна зомбировать сознание и управлять поведением человека, особенно неокрепшей психологией подростка, что представляет угрозу жизни и чревато трагическими последствиями. Поэтому очень важно знать о последствиях чрезмерного увлечения виртуальными играми. Повесть Тамары Крюковой «Ловушка для героя» предупреждает об опасности быть затянутым в виртуальный мир и помогает избежать трагических последствий. Ведь в реальном мире нет спасительной кнопки с надписью «Выход».

«Гений поневоле» - продолжение приключенческой повести «Ловушка для героя». Артём Тарасов после путешествия по виртуальному миру обнаруживает, что наделён необычайными способностями в области математики. Однако подобное открытие не радует его. Прочитав научную статью о возможности создания биоробота, он понимает, что стал жертвой ужасного эксперимента. Запустив диск с игрой, Артём очутился в параллельном мире. Писательница предупреждает юных поклонников электронных игр: незаметно геймер может стать управляемой кем-то марионеткой, потерять свою волю и способность самостоятельно мыслить. Артём оказывается сильным, способным противостоять чужой воле благодаря самостоятельности, умению критически оценить происходящее. Так в повести, соблюдаются традиционные сказочные каноны: герой проходит испытания, у него есть помощники.

**Путь героя в повести Эдуарда Веркина «Место снов»**

Книга Эдуарда Веркина – это история тринадцатилетнего мальчика. Зимин – подросток, который, как и многие современные подростки, с утра до вечера играет в компьютерные игры и которому реальная жизнь совсем не интересна. Да и друзей у него нет, как и стремления к дружбе. Альтернатива друга в виде домашнего животного его тоже не прельщает, так как особой любви к ним он не испытывает. Однажды Зимин приобретает у своего одноклассника Ляжки запрещённую к распространению игрушку, от которой люди сходили с ума, запускает её и проваливается в Страну Мечты, место, где якобы сбываются все мечты. Зимин попадает «вглубь» игры вместе с ляжкой.

Место снов – это место, где люди могут найти другую жизнь и остаться там. Оказавшись в пустыне, ребята увидели говорящий указатель, который сказал, что вернуться домой они смогут только тогда, когда достигнут определённого уровня. Но как его достигнуть, никто не знает. И герои отправились по пустыне, встретили там роботов - песчаных динго, один из которых отстал и пошёл с Ляжкой и Зиминым. Потом пустыня закончилась, и начался лес, где друзей ждали встречи с рыцаремордена Алмазной Твердыни сэром Персивалем Безжалостным, волками, эльфами.  Много испытаний в виртуальном мире выпало на долю мальчишек: попадают в плен к рыцарю, потом к колдунам, которых они называют «Колдоперы». Самым большим желанием Зимина было желание оказаться снова дома. На протяжении всего путешествия Зимин менялся, открывал в себе качества, о которых сам не подозревал: смелость, самостоятельность, ответственность. Герой прошёл путь взросления, понимания ценности реального мира. Самое главное, что подросток нашёл путь к себе.

**Место виртуального мира, компьютера в жизни**

**героя повести Олега Раина «Слева от солнца»**

Четырнадцатилетний Генка, главный герой повести Олега Раина «Слева от солнца», талантливый хакер. Однажды он взламывает сервер некой фирмы и попадает в серьёзные неприятности, ему грозит судебное преследование. Выход один – скрыться из города, пока страсти не улягутся. Генку отправляют к дедушке с бабушкой в глухую деревню, где нет не только мобильной связи и Интернета, но даже электричества. Казалось бы, Генка должен чувствовать себя, как рыба, выброшенная на берег, но, попав в непривычную ситуацию, он обнаруживает, что в жизни есть много радостей, помимо компьютера. Он обретает друзей и недругов и учится радоваться красоте…

В Соболевке царитразруха: нетэлектричества, связи,дорогу перерезаетогромная яма. В разрушающейся деревне герой знакомится с Варей, девочкой-инвалидом, сиротой Юрашкой и водителем Валерием. Генка хочет открыть своим друзьям радости мира, в котором привык жить сам, ведь там тоже есть много интересного. Начинается с того, что он решает построить ветряк и провести в умирающую деревню автономное электричество. Сначала местные жители относятся к его чудачествам с недоверием, но после того, как загорается первая лампочка, они заражаются его энтузиазмом. Вскоре в деревне появляется телевизор с мультиками для малышей. Генка, как современный добрый волшебник, вдыхает в деревню жизнь. Гена снял со счёта фирмы «Василиск» большую сумму, которая пошла на лечение Вари. Ребёнок берёт на себя обязанности взрослых, которые равнодушно относятся к гибели деревень и сёл. Генка в 14 лет - сформировавшийся, ответственный за родину и людей человек, и в этом становлении ему помог виртуальный мир, работа с Интернетом.

**Мир будущего и компьютеры в повести**

**А.Жвалевского и Е. Пастернак«Время всегда хорошее»**

В повести Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак «Время всегда хорошее» описывается жизнь подростков из разных времён. Оля – школьница 2018 года, а Витя - 1980. Авторы выражают свою озабоченность тем, что дети захвачены гаджетами: компьютерами, телефонами.

 Подростки не могут писать контрольные работы без комиков, отвечать устно на вопросы у доски, общаться в реальном, не виртуальном пространстве. Все зависимы от техники. Тинейджеры интересуются только Интернетом: «На парту плюхнешься и сразу вкомик, что там новенького случилось».

В будущем дети зависимы от компьютеров, каждый имеет свою страничку в Интернете со своим никнеймом. Витя, попав в будущее, научил одноклассников устно выражать свои мысли, общаться, играть в подвижные игры. Подростку было трудно привыкнуть к обилию техники вокруг.

 Оля же постепенно научилась к общению со сверстниками в 1980 году. Девочка отличалась свободолюбием: встала на защиту друга-одноклассника, которого за угощение ребят пасхальным куличом хотели исключить из пионеров. Писатели констатируют: время хорошее и без компьютеров, если есть взаимопонимание, любовь и дружба!

Пророчества о роли виртуального мира в жизни детей, созданные А.Жвалевским и Е.Пастернак, предостерегают молодое поколение от увлечения компьютерным общением: важно ценить друзей в радости и в горе, помогать им, поддерживать их.Книга не оставила равнодушными подростков, прочитавших историю Вити и Оли.

**Заключение**

Следует сделать вывод о том, что роль компьютера, Интернета в жизни школьников начала XXI столетия велика. Виртуальный мир становится одним из важных источников информации для подростков, способом общения, пространством для отдыха. Однако опрос показал опасности виртуального мира: школьники зачастую непродуктивно проводят время у компьютера, с мобильными телефонами, тратя его на игры, переписку, поиск и чтение несущественной информации. К сожалению, компьютер становится не только средством для познания мира, но и целью существования: велика вероятность развития зависимости от виртуального мира у многих подростков. Авторы произведений предостерегают «цифровое поколение».

Влияние компьютера на детей может быть как положительным, так

 и отрицательным.

Безусловно, школьникам важно проходить не виртуальные, а реальные путистановления и личностного роста. Хотелось бы, чтобы увлечение детей и подростковначала XXI столетия возможностями компьютера не повлияло на представления подростков о добре и зле, о нравственных ценностях.

 **Библиографический список**

1. Веркин Э. Место снов. – М.: Эксмо, 2018. – 465 с.
2. Жвалевский А., Пастернак Е. Время всегда хорошее. – М.: Время, 2012.
3. Крюкова Т.Ш. Ловушка для героя: Фантастико-приключенческая повесть. - М.: Аквилегия-М, 2011.
4. Крюкова Т.Ш. Гений поневоле: Фантастико-приключенческая повесть. - М.: Аквилегия-М, 2011.
5. Кутейникова Н*.*Е. Традиции духовно-нравственного воспитания личности читателя в современной детско-подростковой литературе. – Образование в современной школе. – 2012, № 12.
6. Раин О. Слева от солнца. – Екатеринбург: Сократ, 2008. – 436 с.
7. http://www.wicipedia.org
8. <http://www.excimerclinic.ru/press/deti_computer>
9. [http://www.cybermama.ru](http://www.cybermama.ru/)
10. <http://www.tvоjypsholog.ru/publ/kompjuter>
11. http://pochemu4ka.ru/load/detskie\_issledovatelskie\_proekty/matematika\_i\_informatika/nauchno\_issledovatelskij\_proekt\_vlijanie\_interneta\_na\_sovremennogo\_podrostka

**Приложения**

**Исследование**

Вопросы для учеников.

1. **Сколько часов в сутки вы**

**проводите у компьютера?**

* До 1 часа – 5%
* 4-5 часов – 48%
* 6-7 часов – 24%
* Больше 7 часов – 24%
1. **С какой целью вы находитесь у компьютера?**

Общаюсь с друзьями – 62%

Слушаю музыку – 52%

Смотрю сериалы, ролики – 62%

Играю – 52%

Ищу дополнительную информацию – 17%

**3.Испытываете ли вы досаду, когда взрослые ограничивают ваше время пребывания у компьютера? Как родители мотивируют (объясняют) свои запреты?**

Родители не ограничивают – 48%;

Испытываю досаду – 52%

Вопросы для родителей

1. **Сколько времени ребёнок**

 **проводит за компьютером?**

* До 1 часа – 8%
* 2-3 часа – 42%
* 5-6 часов – 50%
1. **С какой целью ребёнок проводит время за компьютером?**
* Общается с друзьями – 80%;
* Смотрит фильмы, ролики, слушает музыку – 42%;
* Ищет дополнительную информацию – 50%;
* Играет – 42%
1. **Что Вас настораживает в сыне (дочери) при его общении с виртуальным пространством?**
* Агрессия;
* Молчаливость;
* Отрешённость;
* Не выпускает телефон из рук;
* Ничего (всё нормально)
1. Как вы пытаетесь организовать время, проводимое ребёнком у компьютера?
	* Никак – 66%;
	* Пытаюсь контролировать,

предлагаю сайты – 34%;

Ограничиваю время – 34 %

Исследование показало, что почти 50% ребят проводят за компьютером более 3-х часов в день. В основном ребята общаются с друзьями, смотрят различные фильмы и ролики. Многие родители ограничивают время проведения подростковза компьютером, и восьмиклассники испытывают из-за этого досаду.Чрезмерное общение детей в виртуальном пространстве настораживает родителей, они замечают, что их дети не выпускают телефоны из рук, становятся более агрессивными, молчаливыми, отрешенными.

**Библиографический список**

1. Веркин Э. Место снов. – М.: Эксмо, 2018. – 465 с.
2. Жвалевский А., Пастернак Е. Время всегда хорошее. – М.: Время, 2012.
3. Крюкова Т.Ш. Ловушка для героя: Фантастико-приключенческая повесть. - М.: Аквилегия-М, 2011.
4. Крюкова Т.Ш. Гений поневоле: Фантастико-приключенческая повесть. - М.: Аквилегия-М, 2011.
5. Кутейникова Н*.*Е. Традиции духовно-нравственного воспитания личности читателя в современной детско-подростковой литературе. – Образование в современной школе. – 2012, № 12.
6. Раин О. Слева от солнца. – Екатеринбург: Сократ, 2008. – 436 с.
7. http://www.wicipedia.org
8. <http://www.excimerclinic.ru/press/deti_computer>
9. [http://www.cybermama.ru](http://www.cybermama.ru/)
10. <http://www.tvоjypsholog.ru/publ/kompjuter>
11. <http://www.fant-asia.ru/>
12. http://pochemu4ka.ru/load/detskie\_issledovatelskie\_proekty/matematika\_i\_informatika/nauchno\_issledovatelskij\_proekt\_vlijanie\_interneta\_na\_sovremennogo\_podrostka