

УДК 159.9.075

**В. Г. Пахомова**

аспірант

Таврический национальный университет имени В. И. Вернадского

e-mail: planet-vi@mail.ru

## СТРУКТУРНО-АНАЛИТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ СПЕЦИФИКЕ ДЕТСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

В данной статье представлен обзор основных теоретических исследований в области влияния компьютерных игр на развитие ребёнка, проанализировано отношение к компьютерным играм детей и их родителей, составлена типология компьютерных игр, предпочитаемых детьми младшего школьного возраста.

**Ключевые слова:** компьютер, компьютерные игры, виртуальная реальность, виды компьютерных игр, влияние, развитие, родительское отношение, дети младшего школьного возраста.

**Постановка проблемы.** Наше время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые существенно перестраивают практику повседневной жизни. Распространённость компьютерных игр во всём мире приняла впечатляющий размах. Сегодня ребёнок живет в мире, отличном от того, в котором выросли его родители. Современный дошкольник отдаёт предпочтение новому гаджету, а не новой красивой игрушке.

Действительно, большинство современных детей планшеты и телевизор привлекают куда больше, чем книги, театр и другие виды искусства, и можно только предполагать, к чему эта проблема может привести человечество в своем дальнейшем развитии. Так или иначе, — это среда, в которой дети растут, а появление в их жизни новой игровой реальности заставляет взрослых более внимательно отнестись к этому новому техническому чуду.

Споры о вреде и пользе компьютера для ребёнка давно ведутся на всех социальных уровнях: к самым спорным аспектам относится проблема влияния компьютерной игры на структурные и содержательные характеристики личности. Имеющиеся научные исследования малочисленны и приходят к неоднозначным выводам: в пользу как позитивного влияния компьютерной игры на личность, так и негативного, соответственно. Необходимо отметить, что все они проводились на выборках подростков и взрослых (Войскунский А. В. [1], Собкин В. С. [15] и другие), тогда как современные дети начинают играть в компьютерные игры уже в среднем с 2–3 лет. Отдавая должное притягательности компьютерных игр, необходимо отметить, что они вызывают у исследователей противоречивые мнения, относительно их полезности. В связи с этим актуальность исследования

обусловлена, в первую очередь, проблемой широкой распространенности компьютерных игр среди юных пользователей и превращения их в основную форму досуга.

**Анализ последних исследований и публикаций.** В психологии проблемы компьютерной игры рассматриваются такими зарубежными и отечественными исследователями, как Тихомиров О. К., Фомичева Ю. В., Шапкин С. А., Шмелев А. Г., Янг К., Grossman D., Lord M., Roe K. и мн. др. Учёные единодушны лишь в одном: введение в повседневную жизнь компьютеров наряду с пользой породило и ряд проблем, среди которых компьютерная аддикция, игровая и интернет-зависимость (Бочкарёва Н. Л., Егоров А. Ю., Иванов М. С., Липков А. И., Лоскутова В. А., Suler J., Reid E., Young K. и др.).

Фомичевой Ю. В., Шмелёвым А. Г. и Шапкиным А. С., одними из первых отечественных авторов, которые занимались изучением психологических аспектов компьютерной игровой деятельности [17; 18], отмечается, что под воздействием компьютерных игр могут происходить изменения в структуре самосознания за счёт того, что компьютерная игра обеспечивает интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, а это приводит к изменению Я-образа и локуса контроля. Овладение компьютером и игровые достижения выступают ведущим способом самоутверждения, повышения самооценки ребёнка и роста его рейтинга среди ровесников. По их наблюдениям, увлечение детей школьного возраста компьютерными играми изменяет имеющиеся у них предпочтения способов проведения досуга лишь несколько недель, после чего дети возвращаются к привычным занятиям и увлечениям [18, с. 86].

Наиболее широко исследуемой сферой влияния компьютерных игр на ребёнка является выраженная агрессивность содержания многих игр [11]. В теоретических подходах выделяются две противоречивых точки зрения — теория социального научения утверждает, что игры, содержащие модели агрессивного поведения, влияют на враждебность ребёнка, что подобные модели будут воспроизводиться им в реальности. Согласно же психоаналитическим теориям, наоборот, компьютерные игры дают возможность отрегулировать вытесняемые ребёнком агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими. В этом случае, по мнению Кузнецова Г., игра может иметь эффект катарсиса, быть средством «самотерапии» для ребёнка [7].

Fling S., Smith L., Rodriguez T. [21] подтверждают наличие связи между содержанием компьютерной игры и уровнем агрессии в последующей свободной игре ребёнка, его враждебностью и тревожностью. Причём это влияние увеличивается с увеличением интерактивности (т. е. возможности игрока управлять действиями героя), реалистичности игры и возрастом (дети более склонны прямо воспроизводить модель поведения героя игры).

По мнению Смирновой Е. О., открытым остается вопрос о том, насколько долговременны эти эффекты, переносятся ли они в реальную жизнь (наблюдения за игрой и измерения проводились в лабораторных условиях) [14]. По этическим соображениям изучение реальной жестокости и агрес-

сии практически невозможно. В тех же случаях, когда рассматривались индивиды, уже проявлявшие агрессивность, жестокость к окружающим, невозможно определить, было ли первичным увлечение конкретным видом компьютерных игр или особенности личности этих испытуемых обусловили предпочтение определенных игр.

Учёные достаточно единодушны в том, что увлечение играми приводит к оскудению воображения детей, поскольку образная сторона сюжета предлагается в уже структурированном и упакованном производителями виде [7; 11].

Чтение различных сайтов, где родителям предлагается скачать развивающую игру для ребёнка, вызывает двойственные чувства. С одной стороны, действительно, что ряд компьютерных игр имеет познавательную и развивающую направленность. С другой стороны, возмутительны утверждения разработчиков компьютерных игр о том, что они способствуют развитию мелкой моторики. Длительные клики компьютерной мышью к развитию мелкой моторики не имеют никакого отношения, тогда как к развитию «туннельного синдрома» [7] — самое непосредственное.

Стоит отметить, что десятилетие назад компьютерная игра была прерогативой взрослых и подростков, однако сегодня разработано множество обучающих игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста, развивающих пространственное мышление, интеллект, логику, скорость реакции, память, расширяющих кругозор. И решающее значение здесь приобретает то, какие игры выбираются для детей взрослыми.

Если компьютерный мир детей оставить без внимания и контроля взрослых, то можно получить очень неожиданный и противоположный воспитательным целям результат: выяснить, какие компьютерные игры предпочитают современные дети младшего школьного возраста, как часто они играют и как к этому относятся их родители.

**Цель статьи** — проанализировать специфику компьютерной игровой деятельности младших школьников.

**Результаты исследования.** С целью изучения отношения к компьютерным играм и создания типологии компьютерных игр, являющихся привлекательными для младших школьников, нами составлена анкета, содержащая 17 вопросов. Данные анкетирования позволяют судить о наличии или отсутствии у учащихся компьютерной зависимости, о регулярности посещения и времени, затраченном ими на компьютерные игры, составить представление относительно их игровых предпочтений.

В исследовании приняли участие 100 учащихся разных школ города Симферополя (от 7 до 10 лет): 20 учащихся 1 классов, 28 учащихся 2 классов, 22 учащихся 3 классов и 30 учащихся 4 классов. Пол респондентов: 50 мальчиков и 50 девочек.

Прежде чем изучать причины ухода ребёнка в виртуальную реальность, необходимо выявить его интересы и предпочтения, отношение к его увлечению родителей. Для этого 85 родителей (28 отцов и 57 матерей) ответили на 18 вопросов анкеты, где анализ ответов с 1-го по 11-й вопрос позволяет определить уровень компьютерной зависимости у ребёнка (за основу взята

методика діагностики інтернет-зависимості у дітей Кулакова С. А. [8]);  
ответы с 12-го по 18-й вопрос отражают отношение родителей к компьютерным играм.

Подсчет и соотнесение данных анкетирования проводились при помощи многофункционального статистического критерия Фишера.

Результаты эмпирического исследования показали, что все опрошенные дети любят играть в компьютерные (98 %) и подвижные игры (100 %). На вопрос: «Какие игры для тебя более интересны: подвижные или компьютерные?» 23 % детей ответили, что компьютерные, 12 % детей выбрали подвижные игры, 65 % — любят оба вида игр.

Привлекательность подвижных игр младшие школьники поясняют следующим образом:

- ...потому что полезно для здоровья...
- ...потому что можно выйти во двор и поиграть с друзьями...
- ...потому что можно бегать, интересно, весело...
- ...люблю бегать и прятаться...
- ...интересно и весело бегать, играть...
- ...можно поиграть весело, научить других играть в эту игру...

Компьютерные игры считают более интересными преимущественно 23 % мальчиков:

- ...потому что там картинки яркие, красивые...
- ...потому что могу играть в стрелялки...
- ...потому что там, если умрёшь — заново начинаешь...
- ...потому что ты не устанешь и не надо бегать...
- ...потому что никто не кричит, что мячом разобью люстру, что пыль поднимаю, мешаю...
- ...потому что во время подвижных игр часто ругаемся между собой, кто будет главным...
- ...они проще, их включаешь, и не бежишь за кем-то...
- ...в них можно сделать всё, что захочешь...

Если рассматривать отношение к компьютерным играм по возрастам, то картина складывается следующим образом: в первом классе играют 20 % детей, во втором классе — 20 %, в третьем классе — 20 %, в четвёртом классе — играют уже 40 % детей. Заинтересованность подвижными играми сохраняется от 1 по 4 класс.

Очень трудным для обработки оказался вопрос: сколько же времени тратят на компьютерные игры разные группы детей. У младших школьников ещё до конца не сформировано чувство времени и им трудно определить, сколько времени в день они посвящают компьютерной игре. Поэтому в этом вопросе ориентиром чаще были ответы их родителей: мальчики играют ежедневно больше, чем девочки на  $\pm 25$  минут. Это подтверждает высокий интерес мальчишек к играм.

В среднем за компьютером дети проводят от 20 минут до 2 часов ежедневно, а в выходные дни — на 1–2 часа больше. Причём время, проведённое за компьютером, распределяется следующим образом: 70 % — просмотр мультфильмов, 30 % — компьютерные игры.

Взгляды на пользу компьютерных игр также имеют свои особенности у детей разных возрастов. 70 % детей (преимущественно учащиеся 1–2 классов) считают игры полезными, 40 % детей (учащиеся 3–4 классов) считают их привлекательными, но «вредными для глаз».

По результатам ответов на вопрос «Что ты умеешь делать на компьютере?» большинство учащихся 1–2 классов, а именно 48 человек, умеют «играть», 11 — «включать», 4 ребёнка умеют «печатать», 13 — «рисовать», 7 — умеют пользоваться Интернетом. Все учащиеся 3–4 классов умеют играть, печатать и пользоваться Интернетом. Это позволяет сделать вывод о том, что младшие школьники являются довольно продвинутыми пользователями.

В рамках изучения увлечённости современных детей компьютерными играми нас интересует вопрос представленности в субкультуре детства также и подвижных игр. На основании данных анкетирования учащихся 1–4 классов общеобразовательных школ г. Симферополя составлен список любимых ими подвижных игр и представлен на рисунке 1. Данные на рисунке представлены в процентах, по вертикали указаны названия игр, по горизонтали — число выборов той или иной игры детьми.

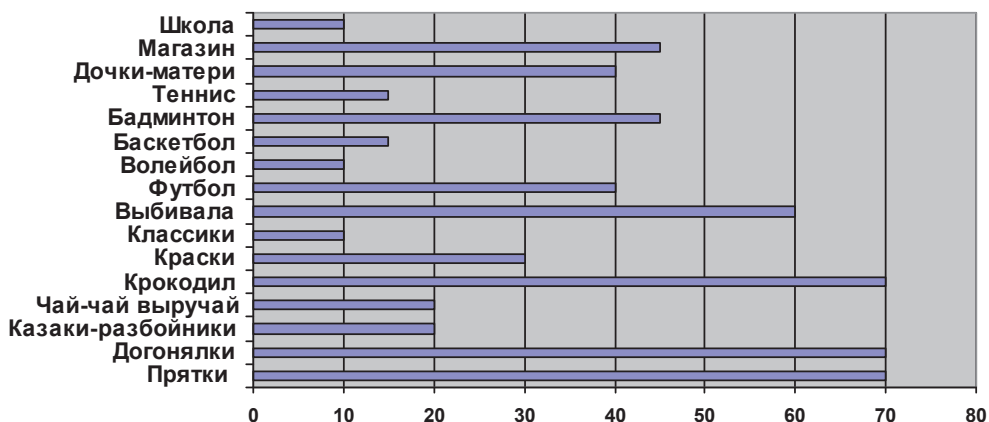


Рис. 1. Соотношение предпочитаемых подвижных игр в выборке младших школьников (в %)

Всего детьми 7–10 лет названо 15 подвижных игр. Это 4 спортивных игры: футбол (40 %), бадминтон (45 %), волейбол (10 %), баскетбол (15 %), теннис (15 %); 8 народных и дворовых: «Прятки» (70 %), «Догонялки» (70 %), «Чай-чай выручай» (20 %), «Казакі-разбойники» (20 %), «Крокодил» («Пантомима») (70 %), «Краски» (30 %), «Классики» (10 %); 3 ролевых игры: «Дочки-матери» (40 %), «Школа» (15 %) и «Магазин» (45 %).

Список любимых компьютерных игр учащихся оказался более обширным — 32 компьютерные игры. На первом месте аркады, приключения, на втором — логические, а на третьем — ролевые игры.

Необходимо отметить, что жанры игр перекликаются: одна игра может включать в себя ряд жанров. Например, гонки — это спортивные компью-

терные игры-симуляторы, когда на протяжении всей игры игрок за рулём машины едет и преодолевает препятствия. В связи с этим разделение игр условно. Все названные компьютерные игры разделены нами в соответствии с классификациями Шмелева А. Г. (1988) [17] и Иванова М. (2003) [4] следующим образом:

\* Action (англ. действие). 30 % детей (преимущественно мальчики) предпочитают играть в стрелялки (анг. «Shooter») и симуляторы (англ. Simulator) — это «Counter-Strike» (рус. «Контр-страйк»), «Убиватор», «Зомбомания» и её разновидности. Основная цель — преодоление препятствий, последовательное прохождение уровней и убийство противника. Наряду с ролевыми играми игры указанного жанра считаются Ивановым М. [4] наиболее опасными в отношении возникновения игровой зависимости.

\* В Arkade (англ. Аркады) играют 95 % учащихся: Angry Birds («Злые птички»), «Subway Surf» (метро Прибой), «Марио», «Губка Боб», «Гарри Поттер и Чемпионат мира по квиддичу», «Мадагаскар», «Футурама», «Том и Джерри», «Утиные истории». Все аркадные игры отличаются примитивным линейным сюжетом. Основная цель игрока сводится к преодолению препятствий и последовательному прохождению уровней.

\* 65 % учащихся играют в «логические» игры, игры-квесты, такие как «Фиксики», «Смурфики», «Смешарики», «Зума Легенда» и пр.

\* В спортивные игры-симуляторы предпочитают играть 40 % учащихся — это мотоциклетные, автомобильные гонки (анг. «Rasing») и спортивные игры («Формула-1», «Тракторы», «Тачки», «Высший пилотаж», «Футбол. Кубок ФИФА»).

\* Игры-переодевалки «Оденься в Париже», «Сказочная прическа», «Готовим печенье», «Монстр Хай», «Салон красоты» предпочитают 40 % детей (преимущественно девочки).

\* На долю «RPG» (анг. Role Plaing Game — ролевые игры), таких как «Avatar», «Паутина: Гарри Поттер Forever», «Хогвартс — школа юных волшебников», «Бумз», то есть многопользовательских он-лайн игр, приходится 20 %.

\* 5 % мальчиков любит экшн-стратегию под названием «Spider-Man» (рус. Человек-паук).

На рисунке 2 представлено процентное соотношение наиболее предпочитаемых учащимися 1–4 классов общеобразовательных школ города Симферополя компьютерных игр.

В ходе исследования выделены гендерные различия в игровых предпочтениях детей, касающиеся как компьютерных, так и подвижных игр. Мальчики и девочки одинаково любят играть в такие подвижные игры, как бадминтон, прятки, догонялки, казаки-разбойники и пантомима (см. рис. 1); девочки предпочитают играть в «Чай-чай выручай», «Краски», «Классики», «Дочки-матери», «Школа» и «Магазин», тогда как мальчики преимущественно играют в спортивные игры: футбол, волейбол, баскетбол и теннис.



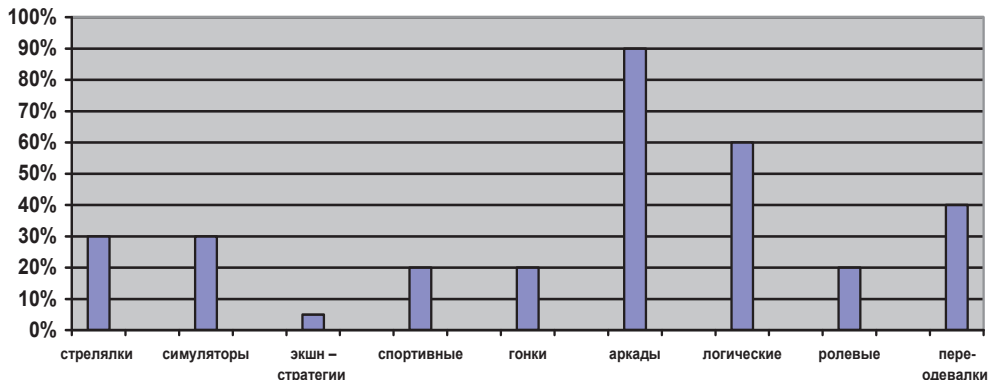


Рис. 2. Соотношение предпочитаемых компьютерных игр в выборке младших школьников (в %)

Просматривая отношения к играм среди женского и мужского пола, отчетливо видим, что мальчики больше любят компьютер и более погружены в мир виртуальных игр, чем девочки ( $p < 0,05$ ). Это связано не только с тем, что девочки лучше подчиняются различного рода правилам и ограничениям, но и с существующими социальными стереотипами. Однако результаты проведенного исследования говорят о том, что девочки действительно уделяют играм меньше времени, чем мальчики, и в своих игровых интересах от них отличаются: девочки играют в компьютерные игры «Для девочек» — это различные онлайн-рисовалки, игры-преобразования, где требуется подобрать сногшибательный наряд для очаровательного персонажа, игры, имитирующие игру в повара, доктора, парикмахера: «Нарру Pony Dress Up» («Счастливые платья пони»), «Оденься в Париже», «Сказочная прическа», «Готовим печенье», «Даша-следопыт», «Монстр Хай», «Папины дочки», «Маленький ветеринар» и т. д.

Мальчики чаще выбирают агрессивные компьютерные игры: «стрелялки» и симуляторы «Контр-страйк», «Убиватор», «Зомбомания», экшн-стратегии «Spider-Man», спортивные игры (игры-симуляторы и гонки), ролевые игры. Девочки по данным анкетирования не выбирают такого рода игры.

В ролевые игры (анг. «RPG») — «Avatar», «Паутина: Гарри Поттер Forever», «Хогвартс — школа юных волшебников», «Бумз» играют преимущественно мальчики 3–4 классов. Причём увлеченность ролевыми играми увеличивается по мере взросления: чем старше ребёнок, тем чаще он называл ролевые игры. Это может быть связано, по нашим наблюдениям, с доступностью интернета, умением загружать понравившиеся игры и уменьшением контроля родителей.

Девочки предпочитают логические игры чаще, чем мальчики: из 65 % играющих детей — 40 % составляют девочки (40 % / 25 %,  $p < 0,01$ ).

Игры, в которые с удовольствием играют и мальчики, и девочки — это Arkade (анг. Аркады). Лидеры среди них, независимо от возраста и пола детей, — это игра «Angry Birds» («Злые птички») и «Subway Surf».

фанатов «Angry Birds» («Злые птички») девочек 25 %, а мальчиков — 30 %. «Subway Surf» привлекает 35 % девочек и 40 % мальчиков.

Мальчики чаще играют в «Марио», «Губка Боб», «Гарри Поттер и Чемпионат мира по квиддичу», «Мадагаскар», «Футурама», а девочки — в «Том и Джерри», «Утиные истории».

Необходимо отметить, что среди детей 1–2 классов ярко выражена любовь к играм «Говорящий Кот Том» (анг. «Talking Tom Cat 2») и их разновидностям («Говорящий Кот Том 2», «Говорящий Кот Том», «Говорящий Пес Бен» и т.д.). 40 детей 7–8 лет любят забавного персонажа Тома. Этот персонаж появился на свет в 2010 году в качестве персонажа игры для iOS и Android устройств. Говорящий кот Том — главный герой одноименного мобильного приложения, разработанного кипрской компанией «Outfit7» [23]. Игра входит в коллекцию популярных приложений «Говорящие друзья». Помимо Говорящего кота Тома, на экранах мобильных устройств оживают жирафы, собаки, ежи, динозавры, роботы и даже бактерии. Том и его друзья реагируют на действия игрока, выясняют отношения, сердятся и радуются, дерутся и мирятся. Очаровательные персонажи игры берут в плен своим обаянием не только детей, но и взрослых. На вопрос: «Почему именно эта игра нравится?», дети отвечали, что «он смешной и милый», «его можно гладить», «он не поцарапает и не укусит — не то что живой кот», но самое важное, на наш взгляд, то, что они могут «командовать котом», «заставлять его делать то, что пожелают».

В завершение важно отметить, что компьютер и компьютерные игры являются атрибутом современной жизни, однако обращение с ними требует осторожности. В компьютерных играх нет таких развивающих и расслабляющих эффектов, которых невозможно было бы достигнуть без них, то есть в реальном пространстве и в реальном времени жизни. Но в силу высокой динамичности действия и красочности компьютерного изображения в них есть особая притягательность, особенно для детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов, поскольку мировосприятие в данные периоды жизни напрямую связано с наглядно воспринимаемыми образами. Незначительность жизненного опыта и отсутствие самостоятельности, критичности мышления делают вышеназванную возрастную категорию особо уязвимой к принятию увиденного на экране монитора за действительное.

Родители закачивают в компьютеры и планшеты игры для развития внимания и мышления, тренировки быстроты реакции (например, пазлы с различными уровнями сложности). И даже для развития самостоятельности — это такой тип игр, где предлагается дополнить картинки, например, обставить мебелью квартиру, дополнить недостающими картинками и элементами рисунок («Убери в комнате», «Одень Барби»), ухаживать за виртуальной кошечкой или собачкой и т. д. Игры типа «Тамагочи», где в обязанности ребенка входит уход, лечение, купание, кормление каждого животного, а также поиск его нового хозяина, современных детей не слишком привлекает. Как показало исследование, учащиеся 1–4 классов (особенно мальчики) предпочитают этим «полезным» играм бродилки и стрелялки.



### Выводы

1) Дети 7–10 лет могут назвать не более 4 подвижных игр, которые им нравятся. Можно утверждать, что в эти игры они играют.

2) Осведомленность детей о компьютерных играх с возрастом увеличивается: первоклассники называют в среднем 4 подвижных и 3 компьютерных игры, тогда как ученики 2–4 класса в среднем называют 6 подвижных и 9 компьютерных игр.

3) Подвижные игры привлекают 15 % участников опроса, 23 % участника считают более интересными компьютерные, 65 % — любят оба вида игр.

4) В компьютерных играх детей привлекает свобода действий, отсутствие конфликтов и трудностей в коммуникации, красочный мир образов, отсутствие необратимости смерти. В подвижных играх — возможность свободно двигаться, радоваться, общаться со сверстниками.

5) Наиболее популярными среди младших школьников являются менее опасные в плане возникновения игровой зависимости флеш-игры (игры-развлечения).

6) Результаты исследования показали, что существуют отчетливые гендерные различия в предпочтении игр. Мальчики чаще играют в игры, связанные с насилием, борьбой, скоростью и соревнованиями, затем идут игры на ловкость, игры-приключения, ролевые игры, на последнем месте — логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем логические игры и игры-приключения.

*Результаты анкетирования родителей учащихся* показали, что мнение детей и родителей о пользе компьютерных игр разделились. 70 % родителей считают компьютерные игры вредными, а 30 % — полезными.

Проанализировав ответы родителей учащихся на вопрос: «Сколько времени Вы проводите за компьютером в среднем?», мы сделали вывод о том, что большинство родителей (70 %) проводят за компьютером в среднем 1–2 часа в день, 3 часа в день проводят 25 % родителей, 5 % пользуются компьютером только в выходные дни. Среди родителей больше времени за компьютером проводят отцы.

На вопрос: «Каким конкретно видом деятельности Вы занимаетесь за компьютером?» большинство родителей (100 %) ответили, что общаются в социальных сетях, смотрят фильмы, читают информацию; 95 % играют в игры, 60 % — работают.

Нами выявлены гендерные различия в наиболее предпочитаемых родителями учащихся видах занятий на компьютере: большинство опрошенных матерей предпочитают смотреть фильмы и общаться в социальных сетях, тогда как мужчины чаще играют в компьютерные игры и смотрят фильмы.

Выделены три группы младших школьников с разным уровнем игровой компьютерной зависимости: у 60 % детей выявлен низкий уровень компьютерной зависимости; у 15 % — средний уровень компьютерной зависимости, у 25 % учащихся обнаружена чрезмерная увлеченность компьютером, которая может привести к психологической зависимости.

Соотнесение показателей относительно положительного отношения родителей к компьютерным играм в трёх выделенных группах отличаются на уровне статистической значимости ( $p < 0,01$ ). Результаты корреляционного анализа показывают, что в семьях младших школьников с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости родители довольны тем, что их дети часто играют в компьютерные игры. Проблема игровой компьютерной зависимости не рассматривается родителями как проблема. Многие родители не знакомы с правилами техники безопасности и стандартами работы с компьютером для детей дошкольного и младшего школьного возраста, они часто покупают своим детям различные новинки, а иногда сами играют вместе с детьми в компьютерные игры. В таких семьях риск возникновения игровой компьютерной зависимости значителен.

Многие родители убеждены, что компьютерные игры выполняют развивающую функцию и выступают в качестве средства повышения потенциалов ребенка. Часто родители сами ориентируют своих детей на компьютерные игры: покупают им различные новинки, обещают детям, что, сделав уроки, они смогут играть столько, сколько захотят и т. д.

Родители верят, что компьютерные программы могут научить ребенка определенным моделям поведения, развить определенные навыки и умения. Считают, что благодаря компьютеру дети быстрее обучаются. Младшие школьники быстро осваивают игровые компьютерные приложения, но в этом возрасте психика ребенка ещё очень пластична и нестабильна. Тот факт, что ребенок легко и быстро осваивает компьютерное пространство, на наш взгляд, может свидетельствовать о некоей примитивности этой среды познания. В реальном мире гораздо сложнее реализовать процессы познания, целеполагания, осваивать механизмы общения и т. д. Компьютерные игры не создают проблемных ситуаций, требующих креативного решения, не дают возможности для развития творческой компоненты.

Определенная часть родителей воспринимает игру за компьютером как отдых, считая, что играя, ребёнок получает возможность для психологической разрядки. Реально же этого не происходит — возникает лишь дополнительная нагрузка на нервную систему.

В ходе проведенного исследования было выявлено, что игровая компьютерная зависимость у младших школьников как психологическая форма зависимости определяется положительным эмоциональным отношением к компьютерной игре, низким самоконтролем в компьютерной игре, высокой целевой направленностью на компьютерную игру и предпочтением виртуального общения реальному. Социально-психологические факторы развития игровой компьютерной зависимости в этом возрасте представляют собой совокупность двух групп характеристик, связанных с особенностями детско-родительских отношений.

К особенностям детско-родительских отношений относятся: отсутствие компетентности у родителей по проблеме игровой компьютерной зависимости (высокая вовлеченность родителей в данный вид деятельности, положительное отношение родителей к увлеченности детей данным видом деятельности), недостаточное внимание со стороны родителей (дети не име-

ют возможности быть в контакте с родителями, родители не знают, с кем дружит ребенок, редко обмениваются своими мыслями и чувствами и пр.).

Родителям были предложены следующие варианты решения проблемы профилактики компьютерной зависимости в жизни современных детей:

\* ...родителям и педагогам предлагать детям осваивать новые подвижные игры

\* ...проводить больше времени на свежем воздухе

\* ...как можно больше времени проводить совместно и качественно с детьми.

\* ...пропагандировать здоровый образ жизни своим примером

\* ...развивать интерес не к компьютеру, а к живому общению

\* ...предпочтительно использовать компьютер в учебном процессе или осваивать его вместе.

Родительское отношение к проблеме увлеченности компьютером детей можно представить как амбивалентное: 70 % родителей отметили негативные последствия увлеченности современных детей компьютерными играми, тогда как своим личным примером они демонстрируют обратное: 70 % проводит за компьютером в среднем 1–2 часа в день, а 95 % играют в компьютерные игры. Среди родителей больше времени за компьютером проводят мужчины.

По нашему мнению, проблема ответственности за досуг и воспитание детей скрывает признание того, что заинтересованность ребёнка младшего школьного возраста компьютером возникает вследствие «свободного» доступа к нему и подражания родителям, а не вследствие «...отсутствия оборудованных игровых площадок для детей во дворах...» Дети проявляют большой интерес к компьютеру как к части взрослого мира, к способам управления им и возможностям решения познавательных задач. Компьютер изначально не является игрушкой для ребенка, а в играх возникает как один из инструментов взрослого.

**Выводы.** В работе рассматриваются лишь некоторые психологические аспекты компьютерных игр. Как показывает теоретический анализ, работ, посвященных изучению различных аспектов компьютерной игры, достаточно. Выделяются два основных направления исследований: влияние компьютерных игр на особенности развития личности, социальную адаптацию и познавательное развитие. С точки зрения Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелева, И. Б. Бурмирова, многочисленные работы, посвященные собственно психологическим аспектам компьютерных игр, касаются в основном их положительной роли в развитии различных навыков и не учитывают их влияния на личностные особенности игроков.

Небольшое число исследований затрагивает и второй «вектор» во взаимодействии ребёнка и компьютера — предпочтения игр в зависимости от особенностей характера ребенка. К эффектам компьютерной игры в сфере социального и личностного развития ребёнка относят привыкание, усвоение стереотипов агрессивного и враждебного поведения [14; 15], полорольевых стереотипов и воздействие на особенности характера играющих.

Представления о компьютерной игре формируются в основном на базе общественных, ненаучных институтов — средств массовой информации,

специализированных игровых изданий и прочих. Фундаментальных научных исследований по данной проблеме влияния компьютерных игр на детей младшего школьного возраста нами не обнаружено. Тогда как использование компьютера в жизни обычного человека, начиная с самого раннего возраста, оказывает влияние на ментально-психическую структуру субъекта, переориентирует его с традиционно житейского опыта на принципиально иной, далекий от того, с которым он имел дело в обозримом прошлом. Вопрос влияния компьютерных игр на детей остаётся открытым и требует дальнейшего изучения.

Основная цель исследования — привлечь внимание к проблеме увлечения компьютерными играми детей младшего школьного возраста не только психологов и педагогов, но и родителей как лиц, ответственных за их массовое распространение в детской субкультуре.

Грамотный подход к вопросам, связанным с техническими аспектами игровой компьютерной деятельности, возможно, будет способствовать снижению риска высокого уровня игровой компьютерной зависимости. Необходимо введение четкого мониторинга игровой компьютерной деятельности ребёнка, введение контроля, заключающегося в определении временных границ пребывания ребенка за компьютером.

### Список использованных источников и литературы

1. Войскунский А. Е. Гуманитарные исследования в Интернете / А. Е. Войскунский. — Москва: Можайск-Терра, 2000. — 432 с.
2. Егоров А. Ю. Нехимические зависимости / А. Ю. Егоров. — СПб.: Речь, 2007. — 190 с.
3. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. Б. Иванов. — СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. — 96 с.
4. Иванов М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов. — Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. — 152 с.
5. Интересы и потребности современных детей и подростков: метод. пособие для педагогов и психологов / Б. З. Вульф, Ю. В. Синягин, Н. Ю. Синягина, Е. В. Селезнева; под общ. ред. Н. Ю. Синягиной. — СПб.: КАРО, 2007. — 136 с.
6. Керделлан К. Дети процессора / К. Керделлан, Г. Грезийон; пер. с фр. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 272 с.
7. Кузнецов Г. В. ТВ-журналист / Г. В. Кузнецов. — М.: Изд-во МГУ, 1980. — 251 с.
8. Кулаков С. А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков / С. А. Кулаков. — М.: Просвещение — АСТ, 1998. — 462 с.
9. Лакан Ж. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа / Ж. Лакан; пер. с фр. А. Черноглазов. — М.: Гнозис, 1999. — 520 с.
10. Липков А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков. — М.: Изд-во ЛКИ, 2008. — 132 с.
11. Лоскутова В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: дис. ... канд. мед. наук: 14.00.18 / В. А. Лоскутова. — Новосибирск, 2004. — 107 с.
12. Общение и «опыт потока» в групповых Интернет-играх / А. Е. Войскунский, О. В. Митина, А. А. Аветисова // Психол. журн. — 2005. — Т. 17. — № 5. — С. 47–63.
13. Решетникова О. Компьютерная зависимость / О. Решетникова // Школьный психолог. — 2006. — № 19. — С. 6–7.
14. Смирнова Е. О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V, выпуск VII / под ред. В. С. Собкина. — М.: Центр социологии образования РАО, 2000. — 462 с.

15. Собкин В. С. Подросток: виртуальная и социальная реальность. По материалам социологического исследования / В. С. Собкин, Ю. М. Евстигнеева // Тр. по социологии образования. — М.: Центр социологии образования РАО, 2001. — Т.6, выпуск 10. — 156 с.
16. Тихомиров О. К. Психология компьютерной игры / О. К. Тихомиров, Е. Е. Лысенко // Новые методы и средства обучения. — М., 1988. — Вып. 1. — С. 30–66.
17. Фомичева Ю. В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелёв, И. В. Бурмистров // Вестник Моск. ун-та. Сер. 14: Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.
18. Шапкин С. А. Компьютерные игры: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал. — 1999. — Т. 17, № 1. — С. 86–102.
19. Янг К. С. Диагноз — Интернет-зависимость / К. С. Янг // Мир Интернет. — 2000. — № 2 — С. 43–47.
20. Young K. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder / K. Young // Cyber Psychology and Behavior. — 1996. — № 3 (V. 1). — P. 237–244.
21. Fling S., Smith L., Rodriguez T., Thornton D. et al. Videogames, aggression, and self-esteem: A survey // Social behavior and personality. — 1992. — V. 20.
22. Griffiths M. Video Games and Aggression // The Psychologist. — 1997. — № 9. — P. 397–401.
23. Игра «Говорящий Кот» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://mult-games.ru/igri-govoryashii-kot>

## References

1. Voiskounsky A. U. Humanities research in the Internet / A. E. Voiskounsky. — Moscow: Mozhaisk-Terra, 2000. — 432 p.
2. Egorov A. Non-chemical dependency/A. Egorov. — SPb.: Speech, 2007. — 190 p.
3. Ivanov D. V. Virtualization society/ B. Ivanov. — SPb.: Petersburg Oriental studies, 2000. — 96 p.
4. Ivanov M. S. Psychology self-computer game activity/ M. S. Ivanov. — Kemerovo: Kuzbassvuzizdat, 2008. — 152 p.
5. The interests and needs of today's children and adolescents: method. a guide for teachers and psychologists / B. Z. Woolf, J. V. Sinyagin, N. Yu. Simagina, E. V. Seleznev; edited edition of Sinyavina. — SPb.: CARO, 2007. — 136 p.
6. Cardella K. Children CPU / K. Cardella, Gratton; Per. s fr. — Ekaterinburg: Supplement, 2006. — 272 p.
7. Kuznetsov G. V. TV journalist / G. V. Kuznetsov. — M.: Moscow state University press, 1980. — 251 p.
8. Kulakov S. A. Diagnosis and psychotherapy of addictive behaviors in adolescents / S. A. Kulakov. — M.: Education act, 1998. — 462 p.
9. Lacan J. «I» in Freud's theory and in the technique of psychoanalysis / J. Lacan: pen with fr. A. Chernoglazov. — M.: Gnosis, 1999. — 520 p.
10. Lipkow A. I. Pandora's box: the phenomenon of computer games in the world and in Russia / A. I. Lipkow. — M.: Publishing house of the CTL, 2008. — 132 p.
11. Loskutova V. A. Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders: dis... Kida. the honey. Sciences: 14.00.18 / V. A. Loskutova. — Novosibirsk, 2004. — 107 p.
12. Communication and the «flow experience» in group online games/A. E. Voiskounsky, O. V. Mitina, A. A. Avetisova // The course of studies. Journe. — 2005. — So 17, No. 5. — P. 47–63.
13. Reshetnikova O. Computer addiction / O. Reshetnikova // School psychologist. — 2006. — No. 19. — P. 6–7.
14. Smirnova E. O. Psychological characteristics of computer games: a new context of children's subculture // Education and information culture. Sociological aspects. Works on the sociology of education. Volume V, Issue VII / Ed. by V. S. Sobkin. — M.: The center for the sociology of education RAO, 2000. — 462 p.
15. Sobkin V. S. Teen: virtual and social reality. According to the materials of sociological research / Sobkin V. S., Y. M. Evstigneeva // Trudy inst. sociology of education. — M.: The center for the Sociology of Education RAO, 2001. — V. 6, Edition 10. — 156 p.

16. Tikhomirov O. K. The Psychology of computer games / O. K. Tikhomirov, E. E. Lysenko // New methods and means of teaching. — М., 1988. — Vol. 1. — P. 30–66.
17. Fomicheva J. V. Psychological correlates of enthusiasm for computer games/ Y. Fomichev, A. G. Shmelev, I. Burmistrov // Vestnik Mosk. University, Ser. 14: Psychology. — 1991. No. 3. — P. 27–39.
18. Shapkin S. A. Computer games: a new area of psychological research/ S. A. Shapkin // Psychological journal. — 1999. — V. 17, No. 1. — P. 86–102.
19. Yang K. S. Diagnosis of Internet addiction / HP young // The World of the Internet. — 2000. — No. 2. — P. 43–47.
20. Young K. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder /K. Young // Cyber Psychology and Behavior. — 1996. — No. 3 (V. 1). — P. 237–244.
21. Fling S., Smith L., Rodriguez I., Thornton D. et al. Videogames, aggression, and self-esteem: A survey // Social behavior and personality, 1992. — V. 20.
22. Griffiths M. Video Games and Aggression // The Psychologist. — 1997. — No. 9. — P. 397–401.
23. Game Talking cat» [Electronic resource]. — Mode of access: <http://mult-games.ru/igri-gov-oryashii-kot>

### **В. Г. Пахомова**

аспірант

Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського

### **СТРУКТУРНО-АНАЛИТИЧНІ УЯВЛЕННЯ ПРО ПСИХОЛОГІЧНУ СПЕЦИФІКУ ДИТЯЧОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ**

#### **Резюме**

У цій статті представлений огляд основних теоретичних досліджень в області впливу комп'ютерних ігор на розвиток дитини, проаналізовано відношення до комп'ютерних ігор дітей і їх батьків, складена типологія комп'ютерних ігор, яким віддається перевага дітей молодшого шкільного віку.

**Ключові слова:** комп'ютер, комп'ютерні ігри, віртуальна реальність, види комп'ютерних ігор, вплив, розвиток, батьківське ставлення, діти молодшого шкільного віку.



**V. G. Pakhomova**

postgraduate student

Taurida National Vernadsky University

**STRUCTURAL-ANALYTICAL REPRESENTATIONS  
OF THE PSYCHOLOGICAL SPECIFICS OF CHILDREN'S  
COMPUTER GAME**

**Abstract**

The article notes that the rapid development of information and computer technology has not bypassed the world of childhood. Modern child lives in a world different from the one in which his parents grew up, and the emergence of a new life in their game reality, makes a careful attention to this phenomenon. In modern psychological approaches there are many opinions about the dangers and benefits of the computer in the child's life. However, scientists are unanimous in saying that the introduction into the daily lives of the children of the computer along with the use of rocks and a number of problems, including computer addiction, the impoverishment of the imagination of children as imaginative side of the coin is offered in an already structured and packaged as producers. The aim of the article is to analyze the specifics of the game the computer activity of younger schoolchildren. By author pilot study gives an idea about the presence or absence of the younger students play computer dependence on the regularity of visits and the time spent by them on computer games; to make representation with respect to gaming preferences younger students, and the attitudes of parents towards their children's computer activities.

**Key words:** computer, computer games, virtual reality, computer games types, the impact of development, parental relationship, children of primary school age.

*Стаття надійшла до редакції 06.08.2014*