

УДК 159.922.7: 159.94

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Н.В. Олексюк

*Институт информационных технологий и средств обучения
Национальной академии педагогических наук Украины, г. Киев*

Аннотация. В статье представлена классификация компьютерных игр и обозначено понятие «компьютерная игра». Определено влияние чрезмерного увлечения компьютерными играми на здоровье школьников младших классов. Охарактеризованы онлайн игры та игры в социальных сетях и игры для мобильных телефонов.

Ключевые слова: младшие школьники, учителя начальной школы, агрессия, агрессивное поведение, компьютерные игры.

Постановка проблемы. На сегодняшний день, компьютерные игры распространяются очень быстро, как лицензированные, так и пиратские копии. Для того, чтобы скачать игру нужен лишь доступ к сети и средство (компьютер, ноутбук, планшет, телефон и т.д.). Из за такой доступности, школьники могут с легкостью и в любое время постоянно играть в любимые компьютерные игры, зачастую такое увлечение может привести к психическим заболеваниям, а также к возникновению различных форм агрессивного поведения. Ведь, компьютерные игры увлекают ребенка в «виртуальную жизнь», в так называемый «другой мир», в котором ребенок может чувствовать себя комфортно, без суждений со стороны взрослых и необходимости что-то менять в себе. Дети младшего школьного возраста довольно часто копируют действия своего игрового персонажа, тем самым перенося их в круг общения со сверстниками, родителями и учителями. Поэтому одним из факторов формирования агрессивного поведения является чрезмерное увлечение компьютерными играми, что в дальнейшем может способствовать возникновению различных видов девиантного поведения

Анализ последних исследований и публикаций. Проблема агрессивного поведения рассмотрена в работах отечественных и зарубежных исследователей: Божовича Л., Выготского Л., Эльконина Д., Эриксона Э., Пиаже Ж., Кона И. и др. Особенности чрезмерного увлечение компьютерными играми находим в трудах Гриффитса М., Дементиевской Н., Пушкаря О., Сергеева И., Фишера Х., Федорова А., Шмелева А. и др. Влияние компьютерных игр на развитие младших школьников исследовали Бабаева Ю., Бурлаков И., Васильев И., Гушанська А., Прихожан А., Смирнова А. и др.

Вышеупомянутые ученые отмечают, что исследование компьютерных игр, а также их влияния на личность осложняется благодаря стремительным темпам их производства, усовершенствования и распространения.

Цель статьи: охарактеризовать влияние использования компьютерных игр на формирование агрессивного поведения младших школьников.

Результаты исследования

Большинство школьников имеют персональный компьютер, ноутбук, мобильный телефон, планшет за которым проводят значительный промежуток свободного времени. Разновидность компьютерных игр побуждает школьников к их использованию, отодвигая на второй план общение со сверстниками и родителями, что в дальнейшем может вызвать проблему коммуникации с окружающими.

В научной литературе, существует значительное количество вариантов классификации компьютерных и онлайн игр. Все они условные, так как рынок игровой индустрии с каждым днем набирает широких оборотов своего развития, сочетая в себе элементы каждой категории. Определены различные подходы к классификации компьютерных игр, среди которых различают:

- по количеству игроков, которые играют в одну и ту же игру;
- по платформе, для которой предназначена игра (сюда включают разделение по операционным системами);
- по методу распространения игры (распределения всех программных продуктов на shareware, freeware) [5].

Проанализировав рынок игровой индустрии, отметим, что распространенной и сложной является классификация компьютерных игр по жанрам, так как при ней происходит распределение по комплексным характеристикам игры. Бывают случаи, когда игра является многоплановой, тогда название жанра может иметь синтетический характер, например, RPG-RTS или action-adventure. Иногда многожанровые игры называются mix - играми, то есть смешанными. Также различают игры от первого и третьего лица: разнообразные игры 3D Action, RPG, Shooter и их сочетания. Например, игры - симуляторы связанные с определенным видом виртуальной деятельности игроков и имеют разные подвиды: авто-, авиа-, космические, политические, экономические игры. Не менее разнообразней имеют и стратегические игры [5].

Стоит отметить, что одной из первых классификаций компьютерных игр была разработана А. Шмелевым [6]. Автор выделил семь основных классов игр:

- игры, стимулирующие формально-логическое и комбинаторное мышление;
- азартные игры, которые в противовес логическим, требуют интуитивного, иррационального мышления;
- спортивные игры, которые апеллируют к проворности и скорости реакции игрока;

- военные игры и игры-единоборства. Эти игры, как правило, содержат реалистические картины мятеж, разрушений и сюжеты жестокого единоборства или насилия;
- игры типа преследования-ухода. Их объединяет включения в игровой процесс интуитивного компонента мышления и эмоционального восприятия ситуаций;
- авантурные игры (аркады, приключенческие игры);
- игры-тренажеры [5].

Сейчас, создатели и потребители игр [2], в зависимости от игрового сценария, предлагают следующую классификацию компьютерных игр:

- аркадные игры, или игры-боевики (главная задача – уничтожить врагов);
- авантурные, или игры-расследования (поиск доказательств, следствие);
- ролевые игры (управление героями, персонажами);
- стратегические игры (связанные с управлением какой-либо ситуацией, городом, страной);
- квесты (поиск выхода из определенной ситуации);
- имитационные игры (управление техникой в роли водителя);
- спортивные игры (связанные с достижением спортивного результата);
- игры- головоломки (пасьянсы, игры-конструкции, мозаики, «Поле чудес»);
- настольные игры (шахматы, шашки, нарды, домино, карты).

Исходя из вышесказанного, предлагаем рассмотреть основные характеристики классификации компьютерных игр. Приключенческие игры оформлены как мультипликационный фильм, но с возможностью управлять ходом событий. Главным в таких играх является поиск, ведь различные предметы, на которые наталкивается персонаж, путешествуя в игровом пространстве, он использует как средства, необходимые для конкретной ситуации. Самой известной игрой такого жанра является игра "Doom", которая занимала первые места в рейтингах, получала награды и стала источником идей для целого ряда подобных игр, например, "Doom Ultimate", "Quake", "Hexen", "Unreal", "Duke Nukem 3D" (все выпуски), "Half-Life", "Serious Sam" и др. Тираж игры имел десятки миллионов экземпляров [1].

Главной целью стратегических игр есть управление средствами, полезными ископаемыми, войсками, энергией или другими подобными составляющими (юнитами). При этом обычно требуется осуществлять не только длительное планирование, но и следить за конкретной ситуацией. Стратегические игры развивают у детей настойчивость, способность планировать свои действия, тренируют мышление. В мирном жанре популярными есть семейство игр "SimCity": "SimCity-2000", "Sim Tower", "SimCity-3000". Для военного жанра типичная игра "Warhammer: Dark Omen" и другие.

Для аркадного жанра характерно разделение игры на уровни, когда наградой и целью игры является право перехода к следующему эпизоду, так называемой миссии. В основном в конце каждой миссии игроку нужно преодолеть противника. В таких играх существует система набора очков и бонусов (дополнительных наград), которые игрок может получить за «особые заслуги» (скорость прохождения, победа над сильным врагом и т.д.). Также аркадные игры тренируют внимание и скорость реакции.

В ролевых играх, каждый игрок имеет небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет определенный ряд задач: совместными усилиями исследовать виртуальный мир для выполнения определенной в начале игры цели. Целью может быть – поиск определенного артефакта, человека и т.д. На пути к достижению цели являются различные препятствия, которые нужно преодолеть.

Логические игры способствуют развитию логического мышления, особенно у детей дошкольного и младшего школьного возраста. В основном это игра с одной задачей или набором головоломок, которые должен решить игрок. Типичными играми этого жанра являются разнообразные задания на перестановку фигур или моделирование рисунков.

Игры-симуляторы, или имитаторы сосредоточены на реакции в соответствующий виртуальной среде, почти до мельчайшего отображения технических показателей в авиасимуляторах или характеристик игроков в спортивных симуляторах. Сегодня можно найти имитаторы почти всех технических средств – парусников, самолетов, автомобилей и тому подобное.

Акрадные, адвентюрные, стратегические и имитационные игры могут основываться на разных сюжетах, как фантастических, так и связанных с реальными событиями, политическими, социальными, географическими реалиями. Примером последних могут служить политические компьютерные игры и военные компьютерные игры, которые выступают как средство формирования стереотипов.

Наше внимание привлекли так называемые «детские» игры и непосредственно описание/инструкция к такой игре. Но, к сожалению, в описании к игре не указан возраст ребенка, не отмечается развития той или иной сферы (когнитивной, коммуникативной и т.д.), отсутствуют предостережения относительно чрезмерного увлечения компьютерными играми и не описаны их последствия: возникновение психических заболеваний, ухудшение зрения, слуха детей и тому подобное. Поэтому, производителям следует расширить описание к игре и предоставить рекомендации к использованию с целью предупреждения психолого-педагогических проблем.

Отметим, что сегодня скачать игру можно на мобильный телефон на базе операционной системы Android, именно с помощью Google Play

Маркет, который автоматически встроенный в устройство. На Play Маркете можно загрузить не только игру, но и книги, фильмы, музыку и др. То есть, Play Маркет – это своеобразный магазин развлечений, с помощью которого можно максимально упростить поиск и установку приложений для мобильных устройств на базе операционной системы Android.

Вышеупомянутый сервис предлагает ряд игр, которые можно загрузить бесплатно и за счет пользователя. Игру можно выбрать из стандартных предложенных категорий, а также в рубриках: «Производитель рекомендует», «Последние», «Выбор редакции» и др. Состоянием на 01.02.2015 г. самыми популярными жанрами по загрузке игры были игры - симуляторы (GT Racing 2: The Real Car Experience), стратегические игры (Clash of Clans), аркадные игры (Гадкий Я: Minion Rush) и экшн (Real Steel World Robot Boxing). В рубрике «Последние» (на основе отзывов и комментариев пользователей) предлагаются такие жанры как: аркадные игры (Beach Buggy Blitz), игры - симуляторы (True Skate), игры-головоломки (Crazy Machines GoldenGears THD), спортивные игры (Trials Frontier) и игры типа преследования-ухода (FLASHOUT 2). В категории «Детские игры», как уже отмечалось ранее, не указан возраст ребенка, с которого можно играть в эту игру, и на что направлена игра. Например, в представленном описании игры "Project: SLENDER», ребенку нужно пройти квест и найти все необходимые предметы головоломки в темноте, не побоявшись Слендера, который периодически появляется ниоткуда. Это игра для Android, которая позволяет пользователю мобильного устройства испытать настоящий адреналин. Но, к сожалению, данная игра представлена в рубрике «Детские игры», и несет в себе скрытую агрессию.

В последнее время набирают популярность онлайн игры и игры в виртуальных социальных сетях. Большинство школьников имеет свою страницу вКонтакте, в Одноклассниках и на Facebook. Именно виртуальные социальные сети являются мощным средством для поддержания коммуникации миллионов людей в сети Интернет, поскольку отдельные социальные сообщества уже имеют десятки и сотни миллионов зарегистрированных пользователей [7]. Игры в таких социальных сетях помогают найти друзей (например «Спросил, увидел, полюбил») и поиграть в любой вышеупомянутый жанр компьютерной или онлайн игры. Но, следует отметить, что такие игры требуют от пользователя социальной сети соответствующих прав доступа, например ВКонтакте пользователь должен открыть доступ к общей информации, к собственным фотографиям, к списку друзей и информации, размещенной на персональной странице. То есть, производитель данной игры имеет полное право просматривать личные данные, фотографии, список друзей и работать с персональной страницей пользователя по своему усмотрению.

Нами было определено, что находясь в социальной сети, ребенок в среднем проводит в ней как минимум два часа: прослушивая аудиозаписи, просматривая видео и фото, общаясь с друзьями и играя в различные игры. Каждая игра имеет свою характеристику, отзывы пользователей и производителя. Однако, производитель не учитывает возраст пользователей, психолого-педагогическое воздействие и не предоставляет рекомендации к использованию.

Выводы и перспективы дальнейших исследований. Подытоживая вышесказанное, отметим, что с каждым годом игровой рынок выпускает новые, графически-усовершенствованные игры, которые привлекают пользователей, особенно детей младшего школьного возраста. Производитель и разработчик игр дает очень краткое описание в котором не указывает на психолого-педагогические и психофизиологические характеристики пользователей, предлагая под категорией «Детские игры», игры жанра экшн, ролевые, гонки и другие. Также, отсутствуют предостережения к чрезмерному использованию игровой продукции.

Компьютерные и онлайн игры часто вызывают серьезные аддикции. Большинство игр, особенно те, которые имеют агрессивный и воинственный характер, превращают насилие над человеком в виртуальное развлечение, в котором школьник чувствует себя в роли жертвы и в роли насильника, что вызывает уход от реальности, «перенос» эти ощущения на окружающих (родных и близких людей, сверстников, друзей и т.д.). Поэтому важным является разъяснительная социально-педагогическая работа учителей, социальных педагогов, психологов с детьми младшего школьного возраста. А также с их родителями, касательно разрешения играть в компьютерные и онлайн игры. Поскольку беспорядочный выбор игр влияет на формирование агрессивного поведения детей. Неоднократно, уже доказано, что важно контролировать количество времени, которое дети проводят, играя в компьютерные и онлайн игры и непосредственно жанр игры, выбранной ребенком.

Поэтому в дальнейших исследованиях следует обратить внимание на предупреждение чрезмерного увлечения компьютерными играми младшими школьниками.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бурлаков И. В. Homo Gamer : Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков // Библиотека психологи и психотерапии. – М. : Независимая фирма “Класс”, 2000. – Вып. 86. – С. 54.
2. Лысенко Н. В. Педагогика украинского дошкольного. Часть 2.: учеб. пособие. / Н.В. Лысенко, Н.Р. Кирсти. - М.: Издательский Дом «Слово», 2010. -360 с.
3. Олексюк Н. В. Актуальность использования мультимедийных средств в предупреждении агрессивного поведения младших школьников [Электронный ресурс] / Н. В. Олексюк //

- Информационные технологии и средства обучения. — 2014.— №5 (43). — Режим доступа к журналу: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1131>
4. Пелевин В. О. Желтая стрела / В. О. Пелевин – М. : Вагриус, 1998. – 96-145 с.
 5. Федоров А. В. Компьютерная игра «Первый миллион» как элемент учебной среды [Электронный ресурс] / А. В. Федоров, В. Д. Шарко // Информационные технологии в образовании. – 2011. – № 10. – Режим доступа к журналу: http://ite.kspu.edu/webfm_send/254.
 6. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. / А.Г. Шмелев. – Компьютерные игры. – 1988 – №3 – С. 27-35.
 7. Яцишин А.В. Применение виртуальных социальных сетей для нужд общего среднего образования [Электронный ресурс] / А. В. Яцишин // Информационные технологии и средства обучения. — 2014.— №19. — Режим доступа к журналу : <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1215>

INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON THE FORMATION OF AN AGGRESSIVE BEHAVIOR OF JUNIOR PUPILS

Natalia V. Oleksuk

*Institute of Information Technologies
and Learning Tools of NAES of Ukraine Kyiv, Ukraine*

Abstract. The article presents classification of computer games and indicated by the term "computer game." Describe the effect excessive enthusiasm computer games to health primary school children. Characterized by online games and games on social networks and mobile games.

Keywords: younger pupils, elementary school teacher, aggression, aggressive behavior, computer games.

Сведения об авторе:

Олексюк Наталья Васильевна, Институт информационных технологий и средств обучения Национальной академии педагогических наук Украины, г. Киев, Украина,

Телефон: +380634308771

E-mail: natawaoleksuk@ukr.net