

Чекстере О.Ю. Наслідки заміни ігрової діяльності дітей іграми у віртуальному просторі. / О.Ю.Чекстере // Психологічна газета. – 2010. – №1. – с.10-14.

Наслідки заміни ігрової діяльності дітей іграми у віртуальному просторі

На сучасному етапі розвитку суспільства інформаційні технології завойовують все нові сфери людської діяльності, з ними взаємодіють самі широкі верстви населення, у тому числі й діти. Розвиток інформаційних технологій вплинув на появу нових видів ігор, призначених як для дорослих, так і для дітей - це комп'ютерні, відео- і інтернет-ігри. За порівняно короткий час всі вони набули величезну популярність.

Як відомо, найбільш інтенсивний період становлення головних психологічних новоутворень припадає на дошкільний і молодший шкільний вік, причому однією з найважливіших умов їхнього формування виступає рольова гра. Однак, за останні 3-5 років рольова гра усе більше поступається місцем комп'ютерній грі. Тому, як впливає зміна традиційної ігрової діяльності дитини на розвиток її особистості, а зокрема на розвиток децентрації й буде присвячена наша стаття.

За нашими спостереженнями, діти в дитячому садку усе рідше грають у сюжетно-рольові ігри. Причини цього явища, ми вважаємо, криються, насамперед, у невмінні дітей спілкуватися з однолітками, центрованості, а також у тім, що на вільну гру у дитячому садку відводиться усе менше часу. Додаткові заняття із логіці, іноземним мовам, танцям чудово доповнюють програму дитячого садка, проте багато батьків записують дітей у всі гуртки відразу і у них просто не залишається часу на гру. Але ігрові переживання, почуття і емоції є важливою стороною життя дитини, і, якщо дитина не може отримати їх у традиційній ролевій грі, вона звертається до сурогату – гри комп'ютерної.

Метою нашого дослідження було з'ясувати чи впливає на поведінку дітей і стосунки їх з ровесниками заміна традиційної сюжетно-рольової гри комп'ютерною грою.

Насамперед для з'ясування міри залучення дітей 5-7 років у світ комп'ютерних ігор, визначення комп'ютерних ігор, яким віддається перевага і кількості часу, якій діти проводять за комп'ютером, нами було проведене опитування батьків дітей старших груп ДНЗ №303 і 1-х класів СШ №209 у м. Києві . Опитано 71 батька. Анкета охоплювала різні сторони життя і діяльності дітей. Серед питань анкети батькам пропонувалося відповісти й на такі:

1. З якого віку дитина грає в комп'ютерні ігри?
2. Скільки часу в день дитина грає в комп'ютерні ігри?
3. Які комп'ютерні ігри більше всього подобаються дитині?
4. Як часто дитина спостерігає за процесом гри дорослих в комп'ютерні ігри?
5. Які улюблені традиційні ігри дитини?
6. Чи впливає комп'ютерна гра на поведінку дитини і як?

Результати опитування наведені в Таблиці 1.

Таблиця 1.

% \ Вік дитини	5-6 років ДНЗ	6 років ДНЗ	6-7 років школа	Середній показник,%
Не грають	35	12,5	27,5	25
Грають до 0,5 год/день	26	50	46	41
До години на день	13	17	12,5	14
До 1,5 год/день	9	12,5	9	10
2 год і більше	17	8	6	10

З результатів видно, що 10% дітей 5-7 років проводять, граючи в комп'ютерні ігри більше 2 годин на день, 10% більше години на день, 14% - 30-60 хвилин на день, 41% - від 2 до 4 годин на тиждень і лише 25% взагалі не грають.

Найбільш залучені до комп'ютерних ігор 6-річні діти. Ми вважаємо, що це пов'язане з тим, що вони краще орієнтуються у віртуальному просторі, ніж 5-річні діти, і мають у своєму розпорядженні більше вільного часу, ніж школярі.

Серед дітей, які не грають в комп'ютерні ігри дівчаток в 2 рази більше, ніж хлопчиків. А серед дітей, що грають більше години на день – хлопчиків в 2 рази більше, ніж дівчаток. Дівчатка частіше грають в спокійні, розвиваючі і навчальні ігри та ігри за мотивами мультфільмів. Хлопчики віддають перевагу більш активним іграм – гонкам, стратегіям, симуляторам.

Чим же так привабливі для дітей комп'ютерні ігри?

Насамперед, дії, що розвертаються на екрані монітора, цікаві дітям з тих же самих причин, що й казки, - цей створений уявою світ, яскравіший, простіший і виразніший, аніж справжній. Тут мало напівтонів, не потрібно розбиратися в хитросплетіннях людських душ, угадувати наслідки своєї поведінки.

- Допущені гравцем помилки завжди можна виправити, потрібно всього лише перезавантажити гру або повернутися на попередній рівень. А в реальному житті помилки залишаються помилками й можуть привести до зниження самооцінки, негативних стосунків з оточенням. Те ж стосується й скінченності нашого існування. З певного віку все діти, що нормально розвиваються, починають боятися смерті. Але в грі їм це не загрожує. Творці віртуальних забав пропонують користувачам навіть в одній грі по кілька життів.

- Ігри легко можна міняти, коли ті набриднуть, або не догравати до кінця, якщо щось не виходить, і дорослі на це ніяк не відреагують. Спроба дитини так само зробити, наприклад, із заняттями в гуртку (не говорячи вже про школу), відразу стане об'єктом уваги дорослих, які прищеплюють своєму вихованцеві уявлення про цілеспрямованість, силу волі й наполегливість.

- Комп'ютерні ігри набагато більше, ніж фільми або книги, дозволяють дітям ототожнитися з головними героями - відчуті себе неймовірно сильними, відважними, розумними й т.под. А щоб так відчувати себе в реальному світі, потрібно прикладати багато старань і зусиль.

- Дошкільники й молодші школярі, як правило, мало що можуть змінити в оточуючій їх реальності, їхній спосіб життя цілком залежить від дорослих. В грі все відбувається за бажанням дитини, там вона може вибирати й змінювати ролі, рівні, декорації, поведіати долями.

- І нарешті, сам комп'ютер - чудовий партнер по спілкуванню: завжди розуміє (якщо тиснеш на ті кнопки), не вередує, не конфліктує, не читає нотацій. Взагалі, з ним легко домовитися, не те що з реальним партнером. Тому діти, які мають труднощі в спілкуванні, віддають перевагу віртуальному світу.

Створюється замкнене коло: гра з комп'ютером не дає змогу навчитись правильним стратегіям у взаємовідносинах з ровесниками, а труднощі у спілкуванні з ровесниками штовхають дитину до частішої взаємодії з віртуальним світом.

Ми порівняли кількість звертань до психолога із приводу труднощів у спілкуванні дітей з їхньою захопленістю комп'ютерними іграми. Виявилось, що 80% дітей, які грають у комп'ютерні ігри більше 1 години на день, мають проблеми поведінки і спілкування з ровесниками. Найбільш популярні комп'ютерні ігри даної групи дітей - стрілялки, гонки, стратегії. Рідше зустрічаються ігри за мотивами мультфільмів.

Розглянемо декілька випадків і спробуємо з'ясувати причини проблемної поведінки дітей.

Єлисей К., 6 років, родина повна, благополучна. Дитячий садок почав відвідувати тільки із цього року. Період адаптації до дитячого садка проходив важко - вранці у дитячому садку сильно кричав, плакав. З дітьми увесь час влаштовував бійки, дряпався, штовхався. Друзів не має. Загальні вимоги вихователя виконує, але при зверненні дорослого до нього особисто, впадає «у ступор», весь напружується й робить «страшне обличчя».

Тактильного контакту з дорослими з бридливістю уникає. Рухи поривчасті, сильно гримасує, кривляється. Єлисей у віці 3 років потрапив у лікарню з обструктивним бронхітом і, щоб скрасити дитині дозвілля, батьки подарували їй PSP з комп'ютерними іграми. З того часу комп'ютер став

основною і улюбленою іграшкою хлопчика. Ігри, яким віддається перевага - військові «стрілялки». Про себе Єлисей говорить: «Я - солдат!» і поводить з дітьми відповідно до прийнятої ролі. У колективних іграх хлопчик не бере участь, переважно бігає й «стріляє» з іграшки, що заміняє зброю, відштовхує інших дітей, якщо вони зустрічаються на його шляху.

Тільки на другому занятті із психологом пішов на контакт. Розслабився, розповів про свою домашню кішку. У пісочниці побудував «Країну звірів», де всі звірі «були добрі, допомагали один одному, і ніхто нікого не їв». Із завданням методики «Родина звірів» не впорався - намалював кішку, сказав: «Тільки її люблю». На пропозицію психолога представити себе м'ячиком, відреагував з нерозумінням і сторожкістю.

Після проведення анкетування батьків з'ясувалося, що хлопчик щодня грає в комп'ютер 1,5-2 години, улюблена гра- військова стратегія.

З огляду на вищесказане, можна припустити, що труднощі в спілкуванні Єлисея з дітьми викликані не агресивністю хлопчика, як могло здатися спочатку (агресія була ситуативна й носила захисний характер), а сильною центрацією. Центрація означає, що дитина може бачити увесь світ тільки зі своєї точки зору, ніяких інших точок зору для неї не існує. Подолання "пізнавального егоцентризму" відбувається, згідно Д.Б.Ельконіна, у рольовій колективній грі. Переключення з однієї ролі на іншу в різноманітних іграх дітей, перехід з позиції дитини на позицію дорослого приводить до систематичного "розхитуванню" уявлень дитини про абсолютність свого положення у світі речей і людей і створює умови для координації різних позицій. У Єлисея не було можливості виробити децентровану позицію, з огляду на домашнє виховання, епізодичне спілкування з дітьми й комп'ютерні ігри як альтернативу спілкування з дорослими.

Інший випадок. Микита К., 5,5 років. Відвідує дитячий садок з 3 років. Родина повна, благополучна. Хлопчик часто хворіє, сором'язливий, боязкий. Розмовляти почав тільки торік, що суттєво утруднило його контакти з однолітками. На заняттях пасивний, практично не відповідає. Їсть дуже

повільно й довго, як би відтягаючи момент контакту з дітьми. У групі ні з ким не дружить, у колективну гру його приймають рідко, тому що він не завжди правильно розуміє правила гри. Періодично може бігати за ким-небудь з дітей, але не граючи з ним, а просто повторюючи його рухи. Але в основному грає наодинці, найчастіше в конструктор.

За допомогою до психолога звернулася вихователька, стривожена ізоляваністю дитини.

При бесіді Микита бентежився, говорив так тихо, що важко було розібрати слова. Коли раптом помітив комп'ютер у кабінеті - оживився, сказав, що й у нього вдома такий же. Про комп'ютерні ігри розповідав натхненно. Виявилося, що знає їх цілу безліч і щодня проводить за комп'ютером досить багато часу. Проблеми з мовою й слабким здоров'ям не сприяли розвитку комунікабельності Микити, а комп'ютер на тривалий період замінив йому друзів.

Методика «Родина звірів». Намалював одного черв'яка - «це мій улюблений звір, інші не вийшли». На прохання психолога представити себе чарівником і озвучити заповітне бажання - відповів: «Хочу стати дорослим і придумувати ігри для комп'ютера».

Даний випадок яскраво демонструє перевагу, яку віддає дитина іграм у віртуальній реальності ніж контактам з однолітками. На наслідки, які пов'язані з раннім залученням до комп'ютерної гри, вказує провідний фахівець в галузі психосемантики і комп'ютерної психодіагностики, А.Г.Шмельов: «Умовність світу сучасних комп'ютерних ігор.... вимагає надзвичайного обмеження в доступі до них дошкільників, аж до повного виключення в окремих випадках -- доки не сформувався Образ Реального Світу, як інтеграційна основа елементарного здорового глузду, вплив умовних ігор може виявитися у випадку вразливої дитини, певною мірою «шизофренізує». В усякому разі, нерідко дитина застрягає на етапі дитячого АУТИЗМУ і ЕГОЦЕНТРИЗМУ: виявляється не чутливою до реальних вимог реального світу дорослих» [4, с.332].

Проте, як свідчать дані анкетування, далеко не всі батьки повною мірою представляють наслідки надмірного захоплення дитиною іграми у віртуальному просторі. 37% вважають, що комп'ютерні ігри ніяк не впливають на поведінку дитини, 56% переконані в позитивному впливі комп'ютера і лише 13% батьків відзначають такі негативні прояви у поведінці дітей, як знервованість, вередливість, відчуженість.

Одними з перших звертають увагу на зміни в поведінці дітей вчителі початкових класів. Вони відзначають неадекватну поведінку деяких першокласників. І хоча Данило С., Микита В., Богдан Т. і Ярік Д. вчать в різних класах, претензії вчителів до них практично однакові.

Ці діти відмовляються виконувати вимоги вчителя на уроці, займаються тільки тим, що їм цікаво, можуть під час уроку ходити класом, відволікають інших дітей і не реагують на зауваження. З однолітками в них часто виникають непорозуміння, які переростають у конфлікти.

Поглиблена діагностика виявила, що у хлопців затримується формування вміння вставати на позицію іншого, здатність враховувати думку партнера по спілкуванню, координувати свою діяльність.

Очевидно, що труднощі спілкування цих дітей пов'язані з тим, що вони не можуть адекватно передавати свої повідомлення (і через це їх не розуміють навколишні) або не можуть точно сприймати відтінки повідомлень інших людей, що може зумовити неадекватність їх вчинків.

Як стало відомо з анкетування батьків, Данило і Ярік грають на день не менш 1 години в стратегії, Микита-1,5 години в гонки. Тільки один Богдан з 4 хлопчиків не грає в комп'ютерні ігри (вдома немає комп'ютера).

Богдану 7 років, він -- старша дитина в багатодітній родині. Авторитарний стиль виховання, застосування тілесних покарань, відчуття постійної загрози з боку батька виявляються як в тесті Розенцвейга, так і в бесіді з Богданом. Результати тесту Люшера свідчать про те, що незадоволена потреба в емоційній підтримці, теплоті, розумінні і любові викликає відчуття занепокоєння і тривоги у хлопчика, навколишнє оточення й значимі стосунки є

джерелом постійної напруги. Внутрішні проблеми негативно впливають на здатність зосереджуватися, що в свою чергу породжує труднощі в навчанні. Згідно з тестом Розенцвейга у Богдана переважають інтропунитивні реакції (47%), що направлені на самого себе з прийняттям провини або ж відповідальності за виправлення виниклої ситуації, фруструюча ситуація не підлягає засудженню. В основному реакції захисного типу - активність у формі осудження кого-небудь, заперечення або визнання власної провини; ухиляння від докору, спрямовані на захист свого «я».

Психологічне неблагополуччя цього хлопчика в школі, що виявляється в порушенні дисципліни, ігноруванні розпоряджень вчителя, емоційної «виключеності» з життя класу є продовженням іотреагуванням родинних проблем, надмірної суворості виховання, частими тілесними покараннями.

Інший хлопчик, Микита В., 6,5 років, єдина улюблена дитина в повній благополучній родині. Але стосунки з однокласниками в Микити не складаються, з ним ніхто не хоче дружити, навіть сидіти за однією партою. Діти вважають, що він «шкодливий, противний і всіх ображає». Микита стверджує, що діти просто не розуміють його жартів, які треба відзначити, бувають досить жорстокими. За результатами тесту Люшера видно, що хлопчик зазнає труднощі адаптації в колективі, шукає прихильності, дружби й розуміння оточуючих. Проявляє домінантність, прагнення до лідируючої позиції, запальність у конфліктних ситуаціях, нетерпимість до слабкості інших у міжособистісних контактах. Егоцентричний і образливий. Страждає здатність до концентрації уваги. Прагнення самоствердитися, підвищити самооцінку, підкреслити свою винятковість, домогтися поваги з боку оточуючих виступає як компенсація незадоволеної потреби в спілкуванні, дружбі. На питання тесту Розенцвейга намагався давати соціально бажані відповіді. У результаті переважали реакції інтропунитивного й імпунитивного напрямку самозахисного типу.

Основний шкільний конфлікт Микити проявляється у взаєминах з ровесниками. Хлопчик не вміє налагоджувати стосунки, входити в товариство

однолітків, домовлятися з ними, висловлювати свої побажання та узгоджувати їх з бажаннями та намірами інших.

Гуртки й спортивні секції Микита не відвідує, друзів поза школою не має. Весь вільний час проводить з батьками або грає в комп'ютерні ігри. А для того, щоб усвідомити своє "Я" необхідна взаємодія думок. Ця взаємодія, вважав Піаже, спочатку неможлива між дитиною й дорослим, тому що нерівність занадто велика. Дитина намагається наслідувати дорослого і в той же час захищати себе від нього, а не обмінюватися думками. Тільки індивіди, що вважають один одного рівними можуть здійснювати "розвиваючий" взаємний контроль. Такі відносини з'являються з моменту встановлення кооперації серед дітей, частіше за все у рольовій грі.

З огляду на вищесказане, дозволимо собі зробити припущення, що, у більшості випадків, витиснення сюжетно-рольової гри з життя дітей 5-7 років комп'ютерною грою негативно впливає на розвиток їхніх комунікативних навичок. В результаті у дітей можуть виникати складності із встановленням міжособистісних стосунків, з вираженням думок і емоцій.

Уміння достатньо точно виражати свої думки, а також розуміти повідомлення інших тісно пов'язане з рівнем розвитку децентрації. Поряд з імпульсивністю й недостатнім розвитком вольової сфери, егоцентризм стає вагомою причиною порушень поведінки.

Для того, щоб подолати егоцентризм, необхідні дві умови, вважав Піаже: перша – усвідомити своє "Я" у якості суб'єкта й відокремити суб'єкт від об'єкта; друга – координувати свою власну точку зору з іншими, а не розглядати її, як єдино можливу [2].

«Розхитування» егоцентризму – одне з найважливіших виховних завдань дошкільного віку. Поступово, найчастіше в грі, відбувається координація егоцентричної позиції з позиціями інших учасників гри. У зв'язку з цим проходить й еволюція дитячих ігор – від гри «поруч, але не разом», до спільної гри, й, як до вершини – до гри за правилами. Егоцентризм поступається місцем децентрації, коли дитина навчається усвідомлювати своє «Я» у якості суб'єкта.

Після цього вже можливе «відділення» суб'єкта від об'єкту, яке дозволяє співвідносити свою точку зору з позиціями інших людей. До кінця дошкільного віку в дитини повинне визріти вміння не розглядати свою позицію як єдино можливу [5].

Найбільш сприятливим середовищем для визрівання децентрованої позиції є сюжетно-рольова гра, основним вмістом якої є норми людських відносин. Саме рольова гра стає для дитини способом освоєння моральних норм. Лише у рольовій грі дитина отримує навички соціальної взаємодії, в цій взаємодії, в переходах «Я – я-в-ролі» і узгодженні «моя роль – роль партнера» відбувається пізнавальна і емоційна децентрація. Якщо процес децентрації затримується, егоцентризм нерідко стає причиною ускладнень міжособистісних контактів. Невміння врахувати точку зору іншого обертається конфліктами й самотністю. Подолання егоцентризму — одне із центральних завдань виховання. Його найважливіший механізм — формування в дитини здатності оцінювати ту або іншу ситуацію з різних точок зору, терпимо ставитися до думок і суджень інших людей.

Перехід від егоцентризму до децентрації характеризує пізнання на всіх рівнях розвитку.

Для того, щоб цей перехід був можливий, потрібний особливий інструмент, за допомогою якого можна було пов'язати факти між собою, здійснити децентрацію об'єктів стосовно сприйняття й власних дій.

Для активізації процесу децентрації необхідні різноманітні форми спільної діяльності дитини з дорослими й дітьми, в спілкуванні і різноманітної ігрової діяльності. В грі дитина весь час "обертається", змінює свою позицію. Одні й ті ж предмети постають перед нею з різних боків. Інакше кажучи, гра послуговує децентрації дітей, що сприяє становленню у них логічного мислення (Ельконін Д.Б.)

Затримання процесу децентрації в дошкільників призводить не тільки до конфліктів з однолітками та дорослими, а й негативно впливає на процес

формування особистості дитини, закріплює такі риси характеру як домінантність, нечуйність, егоїзм.

Таким чином, у ході дослідження, нами був виявлений значимий кореляційний зв'язок між порушеннями в поведінці дітей 5-7 років і їхньою захопленістю комп'ютерними іграми. Визначено часові інтервали й типи ігор: як правило, це стрілялки, стратегії та гонки, у які діти грають не менш 1 години на день. Розглянуто фактори, що сприяють розвитку процесу децентрації-необхідної умови успішної взаємодії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Обухова Л.Ф. Концепция Жана Пиаже: за и против/ Л.Ф. Обухова. – М.: Изд-во МГУ, 1981. – 191 с.
2. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка/ Жан Пиаже; [пер. с франц. И англ., сост., комм., ред. Перевода Вал.А. Лукова, Вл.А, Лукова] – М., Педагогика — Пресс, 1994. – 528 с. – (Серия: «Психология: классические труды»).
3. Флейвелл Джон Х. Генетическая психология Жана Пиаже/ Джон Х. Флейвелл; [пер. с англ. М. Лисина и Л. Обухова; послесл. П.Я. Гальперина и Д.Б. Эльконина] - М.: Просвещение, 1967. - 623 с.
4. Основы психодиагностики. / Под ред. А.Г.Шмелева. Учебное пособие для студентов педвузов. — Москва, Ростов-на-Дону: «Феникс», 1996. — 544 с.
5. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. – 534 с.
6. Собчик Л.Н. МЦВ – метод цветовых выборов. Модифицированный восьмицветовой тест Люшера. Практическое руководство. – Спб., Изд-во «Речь», 2001. – 112 с.
7. Римская Р. Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других./ Р.Римская, С.Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС, 2001. – 376 с. – («Педагогика, психология, медицина»).