

Олексюк Наталя Василівна
завідувач відділу кадрів
Інститут інформаційних технологій і
засобів навчання НАПН України,
м. Київ, Україна

ДЕЯКІ АСПЕКТИ НЕГАТИВНОГО ВПЛИВУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Агресивна поведінка школярів є однією з найактуальніших проблем сьогодення. Деякі дослідники (Бандура А., Бэрон Р., Паренс Г., Смирнова Т. та ін.) [1; 3; 5; 7] наголошують, що одним із чинників, які сприяють формуванню агресивної поведінки дітей є вплив засобів масової інформації та використання комп'ютерних ігор, перегляд художніх фільмів, мультфільмів, які провокують агресивну поведінку. Внаслідок стрімкого розвитку комп'ютерної техніки, продукти ігрової індустрії розповсюджуються з надзвичайною швидкістю.

Комп'ютерна гра або відеогра – комп'ютерна програма, що служить для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі, або сама виступає як партнер [10]. І. Югай розглядає комп'ютерну гру як специфічне художнє явище, що склалося в рамках віртуальної художньої культури, образ і сюжетна лінія якого будується на підставі комп'ютерної програми і спеціальних художніх засобів [12]. Д. Галкін вважає, що особливу естетичну цінність надає електронним іграм їх візуальне втілення, тому що графіка гри надлишкова, приваблива і маніпульована залежно від динаміки дії героїв [4]. Вона створює якісні ілюзії: простору, дії в реальному часі, поведження з об'єктами, взаємодії з персонажами.

Комп'ютерна гра є найбільш поширеним і послідовним прикладом «відкритого твору» – гра не зводиться до відтворення готового результату, бо її задум втілюється через участь глядача. Комп'ютерна гра синтезує інтелектуальну та творчу діяльність, яка передбачає здатність режисерувати, малювати, моделювати, анімувати та ін. Вона міняє місце і роль гравця в світі, пропонує йому нові соціальні ролі, життєві цілі і принципи поведінки. Під час комп'ютерної гри учасник знаходить вміння та здатність впливати на своє місце в сучасному житті, так як в процесі гри йому пропонується знайти нову соціальну роль, життєві позиції [10].

Комп'ютерні ігри мають як позитивний, так і негативний вплив на розвиток особистості школяра. В нашій публікації ми розглянемо саме негативний вплив надмірного використання комп'ютерних ігор на розвиток учнів молодших класів.

Загальновідомо, що комп'ютерні ігри часто викликають серйозні адикції (тютюнопаління, алкоголізм, наркоманію, токсикоманію, залежність від азартних ігор, адитивний фанатизм, комп'ютерну залежність (інтернет-адикцію), замовлення послуг за допомогою інтернет без урахування їх необхідності, прийом лікарських препаратів у дозах, що перевищують терапевтичні тощо), тому що інтерактивність створює ілюзію "легкості вчинення дій" без будь-якої моральної рефлексії.

Більшість комп'ютерних ігор, особливо ті ігри, метою яких є агресія та війна, перетворюють насильство над людиною у віртуальну розвагу, в якій дитина відчуває себе в ролі жертви та в ролі насильника. Адже, варто зазначити, що насильство над людиною є аморальним і перетворення його у віртуальну розвагу суперечить засадам і цінностям культури.

Надмірне захоплення комп'ютерними іграми може призвести до психічних захворювань, а також до погіршення зору дітей, порушення здоров'я через стиснуту позу тощо. Адже, комп'ютерні ігри захоплюють дитину у «віртуальне життя», тим самим відокремлюючи її від нормального, реального життя. Гра сприяє перенесенню до так званого

”ігрового світу”, в якому дитина може почуватись комфортно, без суджень з боку дорослих і необхідності щось змінювати у собі.

Варто наголосити, що досить часто дитина копіює дії свого ігрового персонажа переносячи їх у коло спілкування з однолітками, батьками та вчителями. Фромм Е. відзначає [11], що один із його пацієнтів, який страждав на комп'ютерну адикцію, стверджував: "Коли я встаю з-за комп'ютера і виходжу на вулицю, мені не вистачає зброї, яка є в моїй грі. Без неї я відчуваю себе незахищеним, тому намагаюся швидше прийти додому і знову грати ". Отже, можна вважати, що постійний відхід від реальності призводить до появи стійкої потреби перебування в «ігровому світі».

Низка сучасних ігор акцентує увагу на насильстві, агресії, брутальності тощо. Наприклад, у грі „Автоармагедон” гравець пройде усі рівні тоді, коли знищить 33 тисячі чоловік. Жертв можна не лише вбивати, але й змушувати просити пробачення або ж довести до самогубства. Однією з найпопулярніших ігор є „Doom”. Метою гри є вижити під час розрухи Землі в Космосі, подолавши різноманітних монстрів, злих духів, прибульців. Під час таких ігор підвищується агресивність гравців. Адже, дитина, граючи в ігри насильницького характеру, відчуває себе в ролі персонажа, що чинить насильство, вбиває, причиняє біль та страждання іншим.

Ряд дослідників (А. Войскунский, М. Іванов, В. Gates та інші) [8] акцентують увагу на виникненні тенденції віртуальної адикції, чинником формування якої є психологічна залежність від комп'ютерних ігор, що призводить до деформації і дегуманізації особистості та її прогресивному відчуженню.

Такі дослідники як Л. Тимофєєва та І. Югай [9, 12] вважають, що гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості і культури суспільства, оскільки комп'ютерна гра дозволяє задовольнити потреби в пізнанні; прожити в іншій, привабливій формі ситуації та події, які дитина не може здійснити в реальності; сформувати в собі необхідні вміння та навички, необхідні для вирішення завдань в реальному житті.

Югай І. вважає, що комп'ютерні ігри захоплюють гравця можливістю відокремлення від повсякденного життя світом віртуальної реальності, в якому людина бере активну участь за рахунок використання різних форм інтерактивності [12].

Отже, дослідники звертають увагу на позитивний аспект використання комп'ютерної гри, наголошуючи, що крім розважальних функцій, сучасні ігрові програми орієнтовані на виконання розвиваючих і тренувальних функцій у навчально-виховному процесі. Науковці наголошують на тому, що сучасна комп'ютерна гра може нести в собі приховану або реальну агресію, формуючи у дітей молодшого шкільного віку агресивну поведінку, а також сприяти появі психічних розладів і фізичних захворювань молодших школярів.

Підсумовуючи вищезазначене, наголосимо, що використання комп'ютерних ігор для навчання та відпочинку набувають світової популярності. Будь яку ліцензовану версію гри можна придбати в спеціальних магазинах, а їх копію завантажити з Інтернет мережі. Розробники ігор не завжди враховують психолого-педагогічний та віковий аспект користувачів, нажаль, відсутні застереження до надмірного виростання ігрової продукції.

У сучасних користувачів недостатньо сформована інформаційна грамотність та культура. У цьому ми бачаємо перспективи наших подальших наукових розвідок.

Список використаних джерел:

1. Бандура А. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений / А. Бандура, Р. Уолтерс ; пер. с англ. Ю. Брянцевой, Б. Красовского. – М. : Апрель Пресс ; Изд-во ЭКСМО-Пресс, 1999. – 512 с.
2. Болескина Е. Потребители игровой компьютерной культуры / Е. Болескина // Социологические исследования. – 2000. – № 9. – С. 80–87.
3. Бэррон Р. Агрессия : учеб. пособ. / Р. Бэррон, Д. Ричардсон; пер. с англ. С. Меленевская, Д. Викторова, С. Шпак. – СПб.: Питер, 2001. – 352 с.

4. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] / Д.В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". – Вып. 4.– Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>
5. Паренс Г. Агрессия наших детей / Г. Паренс – М.: [б. и.], 1997. – 182 с.
6. Пелевин В. О. Желтая стрела / В. О. Пелевин – М.: Вагриус, 1998. – С. 96-145
7. Смирнова Т. П. Психологическая коррекция агрессивного поведения детей. Серия «Психологический практикум» / Т. П. Смирнова – Ростов н/Д: «Феникс», 2004. – 160 с.
8. Сучасні технології електронних мультимедійних видань : [зб.наук.праць / наук. ред. Пушкарь О. І.]. – Харків ВД «ІНЖЕК», 2011. – 296 с.
9. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта [Электронный ресурс] / Л.П. Тимофеева.– Режим доступа: <http://www.lib.ua-ru.net/>
10. Федоров А. В. Комп'ютерна гра «Перший мільйон» як елемент навчального середовища [Електронний ресурс] / А. В. Федоров, В. Д. Шарко // Інформаційні технології в освіті. – 2011. – № 10. – Режим доступу до збірника : http://ite.kspu.edu/webfm_send/254.
11. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э. Фромм. – М.: ВЛАДОС, 1994. – 354 с.
12. Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики / И.И. Югай // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2007. – Т. 14. – № 37. – С. 367-372.