

УДК 364.27

DOI: 10.17748/2075-9908-2018-10-5/2-135-141

МАЛИЙ Дмитрий Владимирович
Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
г. Тула, Россия
MaliyDmitriy@yandex.ru

Dmitry V. MALIY
Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
Tula, Russia
MaliyDmitriy@yandex.ru

МЕДВЕДЕВ Павел Николаевич
Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
г. Тула, Россия
medvedeff_82@mail.ru

Pavel N. MEDVEDEV
Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
Tula, Russia
medvedeff_82@mail.ru

МАРКОВА Марина Геннадьевна
Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
г. Тула, Россия
alatial_1990@mail.ru

Marina G. MARKOVA
Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
Tula, Russia
alatial_1990@mail.ru

**ПРОФИЛАКТИКА ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ
УВЛЕЧЕННОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

**PREVENTION OF JUNIOR SCHOOLCHILDREN'S
EXCESSIVE FOCUS ON COMPUTER GAMING**

В статье рассмотрены теоретические основы проблемы взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников, а также выявлены причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте. Особое внимание отведено социально-психологическому характеру проявлений игровой компьютерной увлеченности. Авторами предложены методические основы исследования влияния игровой компьютерной увлеченности на школьную успеваемость младших школьников. Описаны организационные этапы экспериментального исследования, рассматриваются диагностическая программа и программа профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость младшего школьника. Приводится описание и анализ результатов экспериментального исследования игровой компьютерной зависимости у младших школьников. Описывается профилактическая программа, направленная на снижение негативного влияния компьютерных игр на учебную успеваемость. Авторами была подтверждена гипотеза о том, что существует взаимосвязь между жанром компьютерной игры и уровнем школьной успеваемости играющего в нее младшего школьника. Анализ полученных результатов проведенной профилактической работы выявил положительную динамику школьной успеваемости обучающихся, что подтвердило эффективность использования профилактической программы, предложенной авторами.

The article considers the theoretical foundations of the problem of correlation between passion for computer games and junior schoolchildren's school performance. The causes and peculiarities of the manifestation of excessive focus on computer gaming in the younger school age are marked out: satisfaction of the unconscious cognitive need in the process of the game; absence or lack of communication and confidential emotional relationships in the family; lack of the child's hobbies and interests not related to the computer; the child's lack of interaction skills in the social environment. The social and psychological nature of excessive focus on computer gaming is revealed. The authors offer the methodological bases to study the influence of excessive focus on computer gaming on school performance of junior schoolchildren. The organizational stages of the experimental research are described, the diagnostic program and the program for the prevention of negative influence of computer games on junior schoolchild's school performance are considered. The description and analysis of the results of an experimental study of computer game addiction in junior schoolchildren and the program for preventing the negative impact of computer games on academic performance are given. The authors confirmed the hypothesis that there is a relationship between the genre of computer games and school performance of junior schoolchild who plays the game. The analysis of the carried out preventive work results identified a positive dynamics of the schoolchildren's school performance, which confirmed the effectiveness of using the preventive program proposed by the authors.

Ключевые слова: игровая компьютерная увлеченность, аддиктивное поведение, социально-психологический характер игровой компьютерной увлеченности, школьная успеваемость, младшие школьники, программа профилактики

Key words: excessive focus on computer gaming, addictive behavior, social and psychological nature of excessive focus on computer gaming, school performance, junior schoolchildren, prevention program

Для цитирования: Малий Д.В., Медведев П.Н., Маркова М.Г. Профилактика игровой компьютерной увлеченности младших школьников. *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2018. Том. 10. № 5 -2 . с. 135-141. doi: 10.17748/2075-9908-2018-10-5/2-135-141.

For citation: Maliy D.V., Medvedev P.N., Markova M.G. Prevention of junior schoolchildren's excessive focus on computer gaming. *Historical and Social-Educational Idea*. 2018. Vol. 10. No. 5-2. Pp. 135-141. doi: 10.17748/2075-9908-2018-10-5/2-135-141. (in Russ)

В настоящее время новые информационно-коммуникационные технологии стали неотъемлемой частью жизни каждого человека. Некоторые используют их, чтобы получить доступ к информации, в то время как другие видят в них средство для решения профессиональных задач, общения и хобби. Тем не менее, когда использование мультимедийного персонального компьютера выходит за рамки нормы, человек оказывается социально изолированными. Речь идет о «вхождении» личности в виртуальную информационную среду, что приводит к компьютерной зависимости. Наиболее распространенной из них является игровая компьютерная зависимость.

По статистике, примерно 5% населения планеты страдают игровой компьютерной зависимостью и нуждаются в оказании психологической помощи. В июне 2018 г. игровое расстройство было включено Всемирной организацией здравоохранения в 11-й перечень международной классификации болезней. Данное расстройство выражается в нарушении поведенческой сферы, а именно: потере контроля над временем, проведенным в видеоиграх, приоритете виртуальных игр над другими видами деятельности.

Феномен психологической зависимости человека как следствие увлечения компьютерными играми является достаточно распространенным явлением в современном мире. Фактически он является последствием процесса массовой компьютеризации и виртуализации индивида в информационном пространстве. В результате жизнедеятельность человека, различные сферы жизни общества претерпевают коренные изменения, формируется совершенно новая социально-психологическая среда.

Последствия увлеченности обучающихся компьютерными играми обсуждаются в средствах массовой информации, причем, как правило, с негативных позиций. Учителя и родители также высказывают негативную оценку данным увлечениям. Зачастую даже в раннем возрасте может формироваться аддиктивное поведение. Аддитивное поведение характеризуется изменением психического состояния, обусловленным стремлением к уходу от реального мира [1, с. 6]. При этом человек начинает испытывать трудности при решении жизненных проблем, происходит стагнация личностного развития. Психолог А.Е. Войскунский утверждает, что для констатирования игровой компьютерной аддикции достаточно наличия у человека эмоциональной привязанности к чувствам и ощущениям, возникающих в процессе проявления аддиктивного поведения [2, с. 90].

Проблема игровой компьютерной зависимости также была предметом исследования зарубежных исследователей, таких как К. Янг, Ш. Текл, М. Шоттон. Ими были выделены основные симптомы игровой компьютерной аддикции, такие как: повышенная раздражительность при необходимом отвлечении от компьютера; отсутствие саморегуляции и способности планирования времени работы с компьютером; наличие больших затрат на приобретение и обновление программного обеспечения для возможности поиграть в игру с лучшей графической оболочкой; наличие отстраненности от реальной деятельности (учеба, домашние дела); пренебрежение собственной гигиеной; ограничение времени во сне в пользу компьютерной игры [3, с. 24].

Определение «компьютерная игровая зависимость» заимствовано из области психиатрии и означает наличие у человека психологических и социальных проблем, обу-

словленных бесконтрольным и систематическим пребыванием в виртуальном мире компьютерной игры [4, с. 32]. Таким образом, при неоказании своевременной психолого-педагогической помощи и отсутствии профилактической работы происходит стагнация личностного развития, возникают психологические травмы [5]. Процесс формирования игровой компьютерной зависимости основан на удовлетворении потребностей в игре, а также неосознаваемых стремлениях и желании принятия на себя определенной роли. Еще в раннем детстве происходит сознательное проявление у детей принятия роли взрослых, обусловленное бессознательной познавательной потребностью, желанием познать окружающий мир [6, с. 53].

В детском возрасте ролевая игра выступает в качестве инструмента познания окружающей действительности. «Потребность в познании мира - это видоизмененный исследовательский инстинкт, унаследованный людьми от животных. Предположительно, эта потребность находится в области бессознательного, так как в большинстве случаев частично или полностью не осознается человеком. Однако неосознанность потребности не говорит о ее отсутствии или слабости как мотивирующего фактора; скорее наоборот, бессознательные потребности оказывают большее влияние на поведение человека, чем осознаваемые» [7, с. 43].

Основными признаками возникновения у обучающихся пагубной зависимости от компьютера, иными словами, компьютерной увлеченности, является резкое увеличение времени, проводимого им за компьютером, отказом от других видов деятельности вследствие сосредоточения всех его интересов вокруг него.

Несмотря на существующую в настоящее время острую проблему компьютерной увлеченности, в психологической литературе отсутствует четкое определение понятия увлечения, что позволило нам на основе систематизации разных точек зрения психологов по данной проблеме вывести собственное определение: увлечение - это форма эмоционального проявления познавательной потребности, характеризующейся осознанностью цели и мотива. В отличие от понятия «влечение», понятие «увлечение» не связано с инстинктами и безусловными рефлексам, но обычно более эмоционально окрашено по сравнению с интересами.

Однако для определения влияния компьютерной увлеченности на школьную успеваемость необходимо выявить причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности у обучающихся младшего школьного возраста. Данная возрастная группа была выделена как наиболее подверженная риску возникновения компьютерной увлеченности, но в то же время сензитивные особенности данного возрастного периода позволяют проводить своевременную работу по предупреждению и преодолению данной зависимости у ребенка. «В процессе игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего ребенок получает удовольствие. Также можно указать и другие причины, которые в той или иной степени влияют на возникновения увлеченности от компьютерной игры. К таким причинам относят <...> недостаток общения и доверительных, эмоциональных отношений в семье; отсутствие у ребенка увлечений, интересов, хобби, привязанностей, не связанных с компьютером, способствует развитию компьютерной увлеченности; отсутствие у ребенка навыков взаимодействия с окружающими, отсутствие реальных друзей приводит к установлению дружеских отношений в виртуальном пространстве; наличие тяжелой инвалидности, серьезного заболевания» [8, с. 8].

Изучая особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, обычно выделяют три стадии: стадия легкой увлеченности, увлеченности и непосредственно зависимости [9].

Исследование взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников проводилось в три этапа в течение 2017/18 учебного года. Исследование проводилось на базе МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 17» г. Новомосковска Тульской области. Экспериментальную выборку составили 28 обучающихся в возрасте от 10 до 11 лет, из них 18 девочек и 10 мальчиков.

Исследование осуществлялось в три этапа: первый этап - подготовительный. В рамках проводимого нами экспериментального исследования был проведен анализ школьных журналов учащихся 4-го класса для выявления уровня школьной успеваемости и интереса к конкретному учебному предмету. В результате беседы с классным руководителем и педагогом-психологом образовательной организации были выявлены обучающиеся, проявляющие агрессивность, повышенную тревожность, имеющие низкую самооценку. Как правило, происходит это в различных ситуациях, связанных с переживанием школьной тревожности. Причин такого аддиктивного поведения множество, одной из них является увлечение компьютерными играми.

На втором этапе экспериментального исследования систематизировалась накопленная информация в научной психолого-педагогической литературе и психологической практике; анализировался личный опыт работы в данном направлении, что позволило определить основные причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности. Были определены критерии игровой компьютерной увлеченности: время; игровой мотив; социальная приспособленность; школьная успеваемость.

На третьем (экспериментальном) этапе был осуществлен формирующий эксперимент, включающий три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. Были разработаны и реализованы:

- диагностическая программа по выявлению влияния компьютерной увлеченности на школьную успеваемость младших школьников;
- программа профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость обучающихся.

Диагностическая программа применялась на констатирующем и контрольном этапах исследования. Программа включала в себя следующие методы и методики исследования: анкета «Увлеченность компьютерными играми»; методика «Оценка уровня школьной мотивации» (Н. Лусканова); многофакторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла; методика «Направленность на отметку» (Е.П. Ильин, Н.А. Курдюкова); анализ школьных журналов.

Одним из основных направлений деятельности педагога-психолога в образовательной организации является профилактическая работа. Задачами разработанной профилактической программы явились подготовка сознания обучающихся к пониманию негативного влияния бессистемной и нецеленаправленной компьютерной увлеченности на школьную успеваемость; оказание помощи в осознании детьми их образовательных потребностей и способов их удовлетворения посредством развивающих компьютерных игр; содействие развитию учебной мотивации младших школьников через раскрытие индивидуальных интересов к определенным жанрам компьютерной игры.

Структура проведенной программы профилактики включала в себя два блока: I блок предусматривал работу с учащимися, II блок - работу с их родителями и учителями. Время занятий - от 60 до 90 минут (время варьировалось в зависимости от желания обучающихся и их родителей).

Содержательно каждое занятие включало в себя: тему занятия, цели, задачи, примерную структуру (вводный этап, основной этап, этап обратной связи и рефлексии). При работе в группе все участники соблюдали определенные правила в целях создания комфортной, психологически безопасной обстановки в процессе общения во время занятий, что обусловило эффективность решения поставленных задач. Также были учтены следующие психологические принципы: принцип добровольного участия в группе и доверительный стиль общения.

По результатам теоретического анализа литературы были выявлены причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, а также факторы, влияющие на школьную успеваемость младших школьников, что и обусловило содержание диагностической программы.

Сравнивая полученные результаты анкеты «Увлеченность компьютерными играми» с журналом школьной успеваемости, можно сделать вывод о том, что дети, играющие в компьютерные игры от 30 минут до двух часов в день (63% общей выборки), учатся на

«хорошо» и «отлично», имеют высокий уровень школьной успеваемости. Они выглядят более уверенными, решительными и рассудительными, в отличие от своих сверстников, которые тратят значительно больше времени (более двух часов в день) на компьютерные игры. Количество таких обучающихся в группе испытуемых составило 34%.

Наиболее популярными среди младших школьников были выявлены следующие жанры компьютерной игры: аркады (32%), ролевые игры (25%) и квесты (19%). Менее популярными являются игры стратегического жанра (6%). Аркадные игры характеризуются необходимостью последовательно проходить уровни, поиском непростых решений в заданиях, наличием бонусов; такие игры способствуют развитию внимания, мышления и восприятия школьника. Квесты способствуют развитию аналитических способностей, реакции и сообразительности ребенка. При изучении влияния жанра ролевой компьютерной игры на личностные качества человека психологи обычно выделяют их в отдельную группу в связи тем, что именно при игре в них можно наблюдать процесс погружения ребенка в виртуальную среду игры, процесс отождествления себя с компьютерным персонажем. Игры именно данного жанра отрицательно влияют на учебную мотивацию и школьную успеваемость обучающихся.

Анализ динамики распределения количества школьников по времени, проведенному ими за компьютерной игрой по анкете «Выявление увлеченности компьютерными играми» после проведения профилактической работы, позволило констатировать, что на контрольном этапе заметно снизилось (на 27%) количество испытуемых, играющих в компьютерные игры от одного до двух часов в день. Напротив, увеличилось количество обучающихся (на 44%), уделяющих компьютерным играм менее 30 минут в день. Благодаря проведенной профилактической работе родители стали уделять больше внимания своим детям и контролировать время, проводимое детьми за компьютерными играми. Проигрывая различные конфликтные ситуации, которые могут возникнуть в результате «отрывания» ребенка от компьютерной игры, родители научились применять конкретные методы и конструктивно решать данную проблему.

Была выявлена закономерность между временем, проведенным младшим школьником за компьютерной игрой, и формируемыми качествами его личности, а именно: чем меньше времени ребенок пребывает в виртуальном мире компьютерной игры, тем больше выраженность у него таких черт личности, как общительность, уверенность в себе, добросовестность, эмоциональная уравновешенность, самоконтроль.

При сравнении показателя времени, затраченного на компьютерные игры, и уровня школьной успеваемости была выявлена сильная корреляционная связь ($r = -0,79$), а именно: чем больше времени обучающийся проводит в виртуальном мире компьютерной игры, тем ниже уровень его школьной успеваемости. После проведенной нами профилактической работы была зафиксирована положительная динамика школьной успеваемости обучающихся (процент испытуемых с высоким уровнем школьной успеваемости увеличился с 64% до 86%).

Также была выявлена взаимосвязь между жанром компьютерной игры и уровнем школьной успеваемости младшего школьника. У обучающихся, играющих в ролевые компьютерные игры, уровень школьной успеваемости ниже по сравнению с детьми, предпочитающими игры в аркады, стратегии, головоломки. В среднем разница между показателями школьной успеваемости обучающихся, играющих в ролевые компьютерные игры, и обучающихся, играющих в жанр «Аркады», составила 0,7 балла (3,7 балла и 4,4 балла соответственно).

Анализируя полученные результаты по методике «Направленность на отметку» после проведенной профилактической работы, можно говорить об уменьшении количества испытуемых с низким уровнем направленности на оценку, что говорит о повышении мотивации достижения школьников и их стремлении к улучшению результатов. Количество испытуемых с низким уровнем направленности на оценку сократилось до 21%, что говорит об эффективности проведенной программы первичной профилактики.

Проблема компьютерной игровой зависимости недостаточно изучена и, несмотря на растущую актуальность, мало освещена. Как показывает опыт педагогической дея-

тельности, эффективность работы по профилактике игровой компьютерной увлеченности обучающихся зависит в большей мере от заинтересованности в решении проблемы и согласованности родителей обучающихся, учителей, педагогов-психологов. Снижение уровня игровой компьютерной увлеченности младших школьников будет эффективно при своевременном проведении первичной профилактики, направленной на формирование у обучающихся навыков самоконтроля, развитие коммуникативных умений и навыков конструктивного общения с учителями и сверстниками, установление доверительных отношений с родителями.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Жизненные ловушки зависимости и созависимости. - СПб.: Речь, 2002. - С. 6-16.
2. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета // Психологический журнал. - 2004. - Т. 25, № 1. - С. 90-100.
3. Янг К.С. Диагноз - Интернет-зависимость // Мир Интернет. - 2000. - № 2. - С. 24-29.
4. Алиев А.А. Компьютерная игровая зависимость детей как педагогическая проблема // Мир науки, культуры, образования. - 2016. - № 5(60). - С. 32-34.
5. Oskenbay F., Tolegenova A., Kalymbetova E., et al. Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents // International Journal of Environmental and Science Education. - 2016. - Vol. 11. - № 9. - С. 2343-2353. Doi: 10.12973/ijese.2016.800a.
6. Малий Д.В. К вопросу об увлеченности компьютерными играми и учебной успеваемости младших школьников // Всероссийский журнал научных публикаций. - 2012. - № 2. - С. 53.
7. Семенов А.А. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности // Вестник Международного института экономики и права. - 2013. - № 4(13). - С. 39-47.
8. Куликова Т.И., Малий Д.В. Увлеченность младших школьников компьютерными играми как критерий их успеваемости // Прикладная психология и психоанализ. - 2014. - № 4. - С. 8.
9. Асмолов А.Г. Принципы организации памяти человека: системно-деятельностный подход к изучению познавательных процессов: Учеб.-метод. пособ. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 1985. - 104 с.

REFERENCES

1. Korolenko C.P., Dmitrieva N.V. Zhiznennyye lovushki zavisimosti i sozavisimosti. [Life's traps of dependence and codependency]. SPb.: Rech, 2002. Pp. 6-16 (in Russian).
2. Vojskunjkiy A.E. Aktualnyye problemy zavisimosti ot Interneta. [Actual problems of dependence on the Internet]. *Psihologicheskij zhurnal*. 2004. V. 25, No. 1. Pp. 90-100 (in Russian).
3. Yang K.S. Diagnost - Internet-zavisimost. [Diagnosis-Internet addiction]. *Mir Internet*. 2000. No. 2. Pp. 24-29 (in Russian).
4. Aliev A.A. Kompyuternaya igrovaya zavisimost detey kak pedagogicheskaya problema. [Computer game addiction of children as a pedagogical problem]. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*. 2016. No. 5(60). Pp. 32-34 (in Russian).
5. Oskenbay F., Tolegenova A., Kalymbetova E., et al. Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. *International Journal of Environmental and Science Education*. 2016. V. 11. No. 9. Pp. 2343-2353. Doi: 10.12973/ijese.2016.800a (in English).
6. Maliy D.V. K voprosu ob uvlechnosti kompyuternymi igrami i uchebnoy uspevaemosti mladshih shkolnikov. [On the issue of enthusiasm for computer games and academic performance of younger students]. *Vserossiyskiy zhurnal nauchnyh publikacij*. 2012. No. 2. P.53 (in Russian).
7. Semenov A.A. Igrozavisimaya molodezh i ee psihologicheskie osobennosti. [Game dependent of youth and their psychological features]. *Bulletin of the International Institute of Economics and Law*. 2013. No. 4(13). Pp. 39-47 (in Russian).
8. Kulikova T.I., Maliy D.V. Uvlechnost mladshih shkolnikov kompyuternymi igrami kak kriterij ih uspevaemosti. [The passion of younger students of computer games as a criterion for their successful]. *Applied Psychology and Psychoanalysis*. 2014. No. 4. P. 8. (in Russian).

9. Asmolov A.G. Principi organizacii pamyati cheloveka: sistemno-deyatelnostniy podhod k izucheniyu poznavatelnyh processov. [Principles of human memory organization: system-activity approach to the study of cognitive processes]. Moscow, 1985. P.104. (in Russian).

Информация об авторах:

Малий Дмитрий Владимирович, старший преподаватель, кафедра технологии и сервиса, Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула, Россия
MaliyDmitriy@yandex.ru

Медведев Павел Николаевич, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра технологии и сервиса, Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула, Россия
medvedeff_82@mail.ru

Маркова Марина Геннадьевна, аспирант, кафедра немецкого языка, Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула, Россия
alatial_1990@mail.ru

Получена: 05.10.2018

Information about the authors:

Dmitry V. Maliy, Senior Lecturer, Department of Technology and Service, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University,
Tula, Russia
MaliyDmitriy@yandex.ru

Pavel N. Medvedev, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Technology and Service, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, Russia
medvedeff_82@mail.ru

Marina G. Markova, Postgraduate Student, German Language Department, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University,
Tula, Russia
alatial_1990@mail.ru

Received: 05.10.2018