

УДК 159.9

**Т. П. Илюкович**

Научно-методическое учреждение «Национальный институт образования», Министерство образования Республики Беларусь, ул. Короля, 16, 220004 Минск, Республика Беларусь, til-2007@mail.ru

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

В статье представлен краткий теоретический обзор литературных источников, посвященных игровой деятельности, а также результаты эмпирического исследования особенностей структуры деятельности младших школьников, в том числе игровой компьютерной (предпочитаемые жанры компьютерных игр, реальное и желаемое количество игрового времени).

**Ключевые слова:** компьютерные игры; игровая деятельность; младшие школьники.

Рис. 3. Библиогр.: 15 назв.

**T. P. Ilyukovich**

National Institute of Education, Ministry of Education of the Republic of Belarus, 16 Korolya str., 220004 Minsk, the Republic of Belarus, til-2007@mail.ru

## COMPUTER GAMES AND GAMING ACTIVITIES OF YOUNG SCHOOLCHILDREN

The article presents a brief theoretical overview of literary sources devoted to gaming activities, as well as the results of an empirical study of the peculiarities of the structure of young schoolchildren activities, including the computer gaming (preferable genres of computer games, real and desired amount of playing time).

**Key words:** computer games; gaming activity; young schoolchildren.

Fig. 3. Ref.: 15 titles.

**Введение.** Современное цифровое общество предлагает множество новых вариантов организации досуга детей и взрослых. Доступность игровых электронных гаджетов делают их одними из самых популярных современных способов проведения свободного времени. Компьютерные игры, появившись в середине XX века для развлечения посетителей одной из американских научных лабораторий, сегодня завоевали весь мир. Доходы гейм-индустрии за 2016 год оцениваются в 91 млрд дол. США, причем из них 41 млрд дол. США приходится на мобильные игры для смартфонов и планшетов. Ежемесячное количество пользователей мобильных игровых приложений за 2016 год превысило 2,6 млрд человек, что соответствует примерно третьей части всего населения Земли [1]. И эта игровая экспансия будет продолжаться. По оценкам специалистов рейтингового агентства SuperData, к 2020 году планируется, что на платные игровые ресурсы игроки потратят более 4,5 млрд дол. США, что в 20 раз превышает сегодняшние расходы пользователей [2].

Очевидно, что при таких доходах игровая индустрия будет бурно развиваться и в дальнейшем. Поэтому в современных условиях одной из важнейших задач родителей, на наш взгляд, является подготовка детей к существованию в условиях новой виртуальной реальности, цифрового общества и агрессивной гейм-экспансии. К сожалению, многие родители недооценивают опасности компьютерных игр и сами активно приобщают детей с раннего возраста к игровой компьютерной деятельности. Так, по результатам исследований российских психологов, уже в возрасте 3—5 лет 80% детей умеют пользоваться смартфоном

и 95% — планшетом [3, с. 40]. Другие исследования показывают, что в старшем дошкольном возрасте в компьютерные игры играют уже 92% детей [4, с. 246].

**Теоретические подходы.** В изучение феномена игры в разное время внесли свой вклад как зарубежные (А. Адлер, К. Гроос, Ж. Пиаже, Г. Спенсер и др.), так и отечественные ученые (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Л. С. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др.). Так, например, Л. С. Выготский отмечал, что игра является первой школой мысли и социализации для ребенка, учит его разумному и сознательному поведению, готовит к будущей жизни. Ученый считал, что игра — «это воображаемая иллюзорная реализация нереализуемых желаний» [5, с. 65].

После смерти Л. С. Выготского его исследования, связанные с психологией игры, продолжили А. Н. Леонтьев, Л. С. Рубинштейн и Д. Б. Эльконин. Так, А. Н. Леонтьев [6] отмечал, что для игры важен сам процесс, а не результат. Если целью игрока становится выигрыш, то игра перестает быть игрой. Когда ребенок берет на себя ту или иную социальную роль в игре, он строит свое поведение и организует игровые действия в соответствии с социальными правилами, присущими данной роли. Также он обратил внимание на эволюцию игры (сюжетные игры — ролевые игры — игры с правилами), которую он связывает с различием игровой мотивации на разных этапах развития ребенка. На этапе сюжетных игр («рядом с другими») игровой мотив ребенка связан с овладением миром человеческих предметов, т. е. отношением человека к предметам. На этапе ролевых игр («вместе с другими») для ребенка важным мотивом становятся социальные отношения. В играх с правилами он впервые сталкивается с необходимостью оценки других и самооценки. Ребенок осознает, что выиграть ему помогут сила, ловкость, умение сотрудничать с другими игроками и т. д. Оценивая эти качества у других, сравнивая себя с ними, ребенок развивает собственную самооценку.

В свою очередь, С. Л. Рубинштейн [7, с. 660] считал, что игра является первым видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, но не единственным, который оказывает влияние на формирование его социальной идентичности. Ученый полагал, что, наряду с игрой, необходимо уделять внимание и неигровой бытовой деятельности дошкольника, направленной на овладение правилами поведения, включение в коллективную жизнь. Ребенок играет не для того, чтобы подготовиться к жизни, а потому, что взрослые так организуют эту жизнь для ребенка.

В середине 60-х годов XX века Д. Б. Эльконин [8, с. 219] обобщил имеющиеся на тот момент разработки отечественных исследователей в области психологии и теории игры и сделал акцент на социальной функции ролевой игры. Основное содержание игровых ролей, которые принимают на себя дети, определяется окружающей ребенка действительностью, деятельностью взрослых, их поступками и отношениями между людьми. В игре происходит существенная перестройка поведения ребенка — оно становится произвольным, т. е. осуществляется в соответствии с образцом (игровой ролью) и контролируется ребенком на предмет соответствия этому образцу (эталону).

Согласно возрастной периодизации ведущих видов деятельности Д. Б. Эльконина, игровая деятельность является ведущей только у детей 3—6 лет. При поступлении в школу происходит смена ведущего вида деятельности (с игровой на учебную), а в подростковом возрасте ведущим видом деятельности становится общение. Но так ли это на самом деле сегодня?

Бурное развитие информационных технологий и компьютерной игровой индустрии, на наш взгляд, оказало существенное влияние на изменение структуры игровой деятельности, смещения и смещения ее последовательных этапов развития в процессе формирования личности ребенка. Раннее знакомство с игровыми компьютерными технологиями привело к изменению последовательности этапов развития игровой деятельности. Не сформировав достаточных навыков в предметно-манипулятивной деятельности, дети очень рано переходят к аркадно-ролевым компьютерным и видеоиграм. Яркая анимация, хорошая графика,

звуковое сопровождение игры и отсутствие необходимости строить коммуникацию с реальным человеком нарушают социализацию ребенка. Его самооценка и Я-концепция начинают формироваться не под влиянием оценочных суждений других людей, окружающих ребенка (семья, друзья, детский коллектив и т. д.), а на основе успешных или неуспешных взаимодействий с виртуальным пространством. Поскольку основная цель любой компьютерной игры — выиграть любой ценой, то игровая задача, правила и игровая среда начинают влиять на ребенка гораздо сильнее, чем объективная реальность и социальные правила. Каждая виртуальная победа вознаграждается незамедлительно и позволяет еще больше углубиться в виртуальный мир, который постепенно начинает «затягивать» ребенка, подменяя собой реальный мир и реальные социальные взаимодействия. Кроме того, компьютерные игры развивают у детей, в первую очередь, дух соперничества, конкуренции, что может негативно сказываться на формировании коллективизма и умения сотрудничать. Игры с явно выраженным агрессивным содержанием могут способствовать нарушению психического развития младших школьников, стимулируя развитие повышенной возбудимости, тревожности, агрессии, страхов и др. (согласно классификации патологических проявлений нормального возрастного развития В. В. Лебединского) [9, с. 10].

Современные компьютерные игры, на наш взгляд, не только оказывают влияние на формирование социальной идентичности младших школьников, но и увеличивают период «дошкольного детства», в котором ведущей деятельностью является ролевая игра. Компьютерные ролевые игры могут снижать учебную мотивацию, влиять на одностороннее развитие познавательной сферы ребенка, так как для победы зачастую необходимы лишь высокая концентрация внимания и скорость реакции, а не общая эрудиция и общеучебные компетенции. Также ранний переход младших школьников к многопользовательским ролевым онлайн играм заставляет ребенка «перескочить» через этап, когда ведущей деятельностью является учебная, сразу к этапу, где ведущей деятельностью является общение, более характерное в качестве преобладающей деятельности для подросткового периода. Таким образом, компьютерные игры могут способствовать нарушению личностного и психического развития младших школьников, а также осложнить процессы их социальной адаптации и интеграции в детские коллективы и социальные группы.

Современные исследователи (С. В. Забродская, М. Н. Небиев, А. С. Сиротюк, Е. О. Смирнова, В. Г. Пахомова и др.) обращаются к вопросам изучения игровой деятельности младших школьников но таких исследований явно недостаточно. Одни авторы отмечают позитивное влияние игровой деятельности на развитие детей, другие — негативные аспекты, особенно касающиеся игровой компьютерной деятельности.

Исследователи первой группы отмечают важнейшую роль игры в психическом развитии и социализации детей. Так, М. Н. Небиев обращает внимание, что игра помогает ребенку моделировать окружающую жизнь, способствует усвоению знаний, формированию навыков и получению опыта, а также стимулирует развитие абстрактно-логического мышления. Он подчеркивает, что через игровой сюжет ребенок активно усваивает нормы социального поведения и взаимодействия, познает себя, свои способности, возможности и пределы [10, с. 25].

Младшие школьники, отмечает С. В. Забродская, наряду с учебной деятельностью и общением с удовольствием продолжают играть. И именно в игре происходит дальнейшее развитие познавательной и эмоционально-чувственной сферы ребенка, формирование его личности и становление характера. Взрослый, участвующий в детской игре, становится эталоном поведения и образцом для подражания [11, с. 230].

Исследователи другой группы (например, А. С. Сиротюк) отмечают, что отсутствие реального игрового пространства, хороших игрушек и избыточность мультфильмов и компьютерных игр нарушают нормальное развитие игровой деятельности и формируют у детей зависимость от телевизора и компьютера [12, с. 34]. Негативное влияние компьютерных игр на развитие свободной детской игры отмечает Е. О. Смирнова и выражает озабоченность фор-

мированием компьютерной аддикции у детей [13, с. 11]. Изучая психологические предпосылки младших школьников, приводящие к формированию компьютерной зависимости, В. Г. Пахомова подчеркивает недостаточность исследований данной категории пользователей и высокую чувствительность этого возраста к различным влияниям. В результате своих исследований В. Г. Пахомова делает вывод, что доминирующим видом досуга современного ребенка становится компьютер. Электронное устройство «удобно» в общении, так как не требует подстраиваться под его настроение, доступно, когда ребенок нуждается в нем, и может быть просто отключено, когда надоест. Основными мотивами игровой компьютерной деятельности младших школьников считают доступность и легкость компьютера в качестве «партнера» или посредника при общении; реализацию посредством компьютера стремления к принадлежности к референтной социальной группе; повышение самооценки и ин-группового рейтинга учащегося. По мнению В. Г. Пахомовой, компьютерная игровая зависимость у младших школьников развивается тогда, когда другие виды развлечения для них недоступны или к ним не развит интерес [14, с. 56]. Изучая влияние родителей на формирование компьютерной зависимости у младших школьников, исследователь пришла к выводу, что дети начинают идентифицировать себя с виртуальными героями, когда есть нарушения в детско-родительских отношениях, и у детей нет достойного реального примера для подражания, адекватной модели поведения. Задача родителей, по мнению исследователя, — показать ребенку положительные стороны цифрового пространства и научить использовать его возможности для дальнейшего саморазвития и социализации [15, с. 111].

**Результаты эмпирического исследования и их обсуждение.** Для определения особенностей структуры деятельности современных младших школьников, в том числе и игровой компьютерной деятельности, мы провели эмпирическое исследование, в ходе которого определили структуру деятельности современных младших школьников; основные жанры компьютерных игр (далее — КИ), в которые играют учащиеся младших классов; объём реального и желаемого количества времени, которое первоклассники тратят (хотели бы потратить) на КИ. Выборка составила 210 человек (113 первоклассников общеобразовательной школы г. Минска в возрасте 6—7 лет и 97 родителей).

Для определения основных жанров КИ, в которые играют младшие школьники, мы провели анкетирование среди родителей первоклассников и получили следующие результаты (рисунок 1):

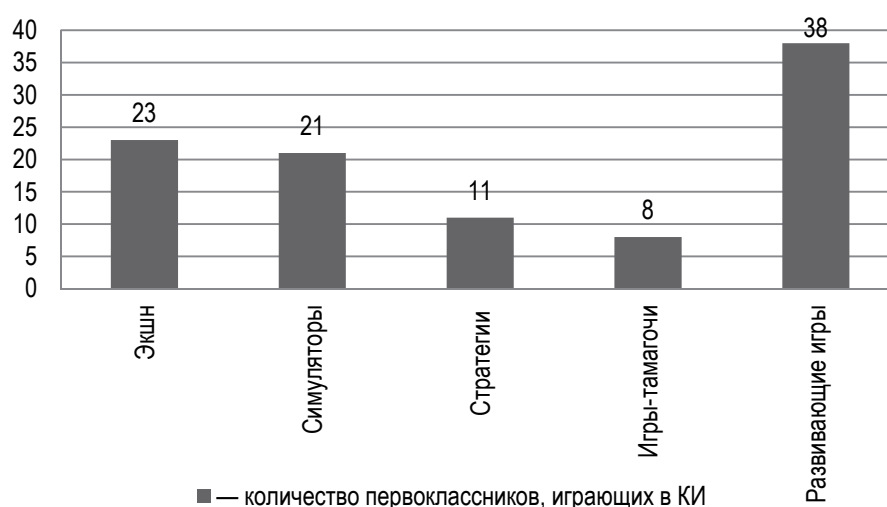
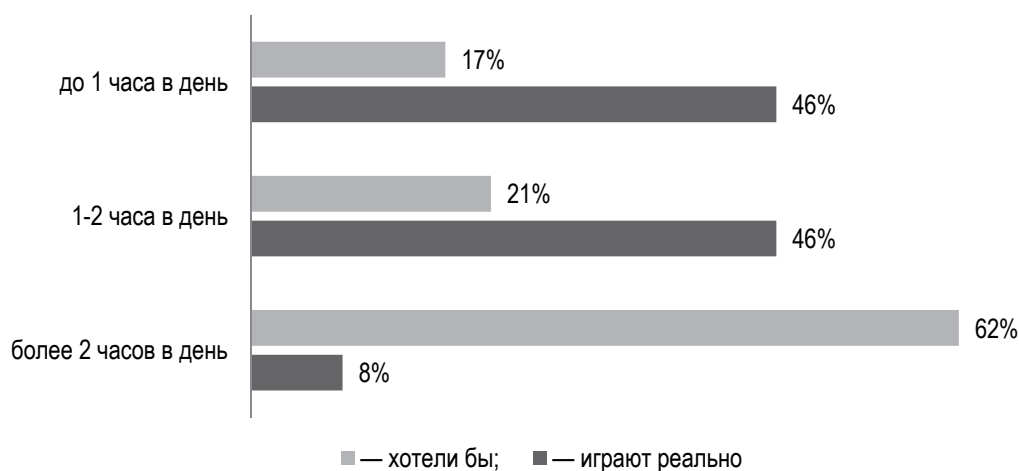


Рисунок 1. — Основные жанры КИ, в которые играют первоклассники (результаты анкетирования родителей)

Также родители ответили на вопросы о количестве реального и желаемого времени, которое первоклассники проводят в игровой компьютерной деятельности. Результаты доказывают необходимость постоянного контроля родителями количества времени, проводимого младшими школьниками в виртуальном пространстве (рисунок 2).



**Рисунок 2.** — Количество реального и желаемого времени для игровой компьютерной деятельности первоклассников (результаты анкетирования родителей)

Для определения основной структуры деятельности современных первоклассников также было проведено анкетирование. Учащимся предлагались анимированные анкеты, в которых младшим школьникам необходимо было выбрать любое количество картинок, характерных для того или иного вида деятельности. Ответить необходимо было на два вопроса: «Что ты обычно делаешь в школе?» и «Что ты обычно делаешь дома?». После обработки анкет мы получили следующие результаты (рисунок 3).

Анализируя результаты анкетирования, мы пришли к выводу, что игровая деятельность в общей структуре деятельности первоклассников занимает важное место, наряду с учебной деятельностью и общением. Также мы обнаружили различия в структуре игровой деятельности первоклассников, которую они осуществляют в школе и дома. Так, в школе игровая деятельность, по их мнению первоклассников, состоит из двух основных компонентов: подвижные игры и компьютерные игры. Дома игровая деятельность младших школьников более разнообразна и включает в себя уже 4 компонента: подвижные игры, компьютерные игры, игры с животными и предметно-ролевые игры. Представленные результаты свидетельствуют, что игры с животными и предметно-ролевые игры — это тот резерв, который могут использовать образовательные учреждения для более полноценного использования игровой деятельности как в учебно-воспитательном, так и в процессе социализации и адаптации первоклассников к школе.

Основными видами деятельности для первоклассников в школе являются: учебная деятельность (55% учащихся); общение (50%) и спорт (48%). Дома первоклассники основным видом деятельности называют пассивный отдых у телевизора (80%), предметно-ролевые игры (с братьями и сестрами) (67%) и компьютерные игры (54%). Очевидно, что свободное время, проводимое первоклассниками дома, используется ими неэффективно. Функции воспитания родители практически передали телевизору, что подтверждается статистически. Так, результаты корреляционного анализа показали наличие умеренной связи между способами проведения свободного времени первоклассниками в кругу семьи ( $r = 0,48$ ;  $p < 0,05$ ): большинство первоклассников проводят досуг у телевизора.

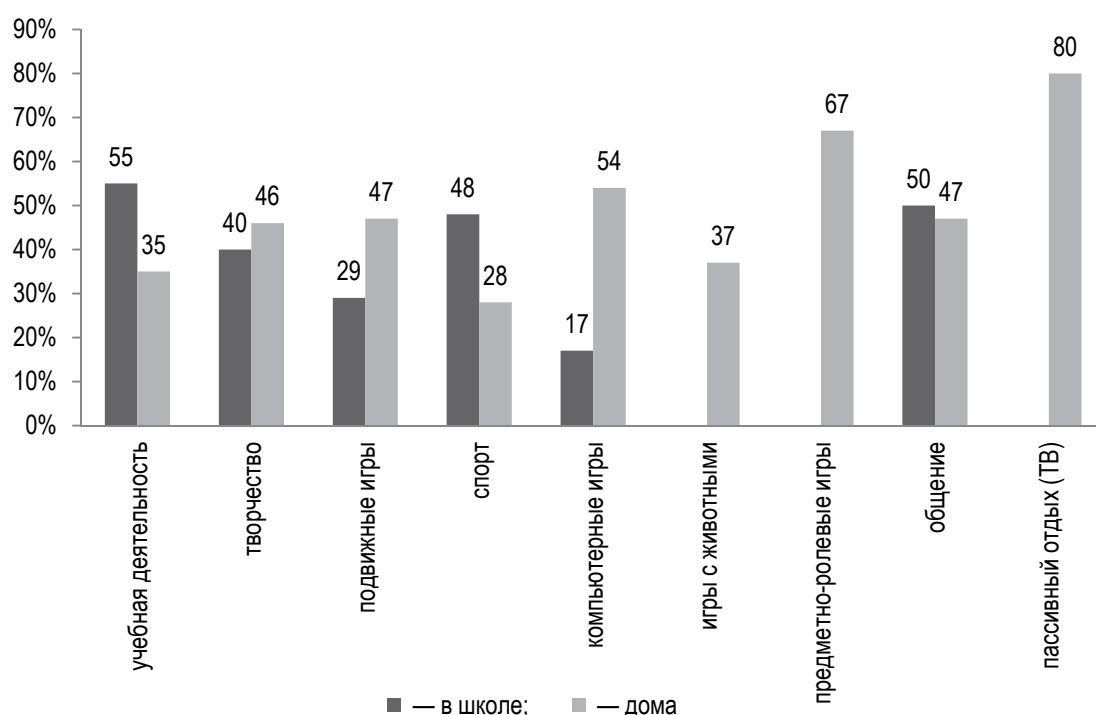


Рисунок 3. — Структура деятельности младших школьников в школе и дома (результаты анкетирования первоклассников)

Возможно, именно поэтому дефицит общения в кругу семьи первоклассники восполняют в КИ: при потребности в общении всего 17% опрошенных учащихся играют в КИ в школе и 54% — дома ( $r = 0,42$ ;  $p < 0,05$ ).

**Заключение.** В результате проведенного эмпирического исследования мы пришли к следующим выводам:

- структура игровой деятельности младших школьников имеет различия в зависимости от социального окружения (семья или образовательное учреждение);
- в кругу семьи игровая деятельность первоклассников более разнообразна. Образовательные учреждения не используют в полной мере особенности структуры игровой деятельности младших школьников для организации учебно-воспитательного процесса;
- компьютерные игры компенсируют недостаток реального общения младших школьников, что подтверждается и методами математической статистики;
- основными жанрами компьютерных игр, в которые играют современные первоклассники, являются КИ жанра «экшн» (аркады, файтинги, стрелялки и др.), а также «симуляторы» (гонки, танки и др.). Также первоклассники с удовольствием играют в развивающие КИ и игры-тамагочи;
- за компьютерными играми при удовлетворительном родительском контроле более 90% первоклассников проводят ежедневно до 2 часов, а около 10% играют каждый день в КИ свыше 2 часов.

У младших школьников наблюдается высокая потребность в компьютерной игровой деятельности, на что указывают итоги исследования: 62% первоклассников, по мнению их родителей, хотели бы проводить в виртуальном пространстве ежедневно более 2 часов. Такие результаты свидетельствуют о необходимости постоянного родительского контроля за количеством времени, проводимым младшими школьниками в игровой компьютерной деятельности.

## Список цитируемых источников

1. *Ильясов, Д.* SuperData: цифровые доходы игровой индустрии за 2016 год достигли 91 млрд долларов [Электронный ресурс] / Д. Ильясов // DTF. — Режим доступа: <https://dtf.ru/3081-superdata-cifrovye-dohody-igrovoy-industrii-za-2016-god-dostigli-91-milliarda-dollarov>. — Дата доступа: 07.11.2017.
2. Market Brief — Global Games 2017: The Year to Date [Electronic resource] // SuperData. Games & Interactive Media Intelligence. — Mode of access: <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>. — Date of access: 07.11.2017.
3. *Солдатова, Г. У.* Игры, мультики, учеба / Г. У. Солдатова, В. Н. Шляпников // Дети в информационном обществе. — 2014. — № 17. — С. 34—43.
4. *Романова, Ю. А.* Компьютерные игры и познавательные способности дошкольника / Ю. А. Романова // Историческая и социально-образовательная мысль. — 2014. — № 2 (24). — С. 246—251.
5. *Выготский, Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопр. психологии : двенадцатый год издания / ред. В. Н. Колбановский, Ф. А. Сохин. — 1966. — № 6. — С. 62—77.
6. *Леонтьев, А. Н.* Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев // Психол. наука и образование. — 1996. — № 3. — С. 19—32.
7. *Рубинштейн, С. Л.* Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — СПб. : Питер, 2002. — 720 с.
8. *Эльконин, Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М. : ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
9. *Лебединский, В. В.* Нарушения психического развития в детском возрасте / В. В. Лебединский. — М. : Академия, 2003. — 144 с.
10. *Небиев, М. Н.* Психотехнические игры в образовательном процессе младших школьников / М. Н. Небиев // Изв. ДГПУ. — 2010. — № 4. — С. 24—28.
11. *Забродская, С. В.* Роль игрового начала в приобщении младших школьников к музыкально-художественной деятельности / С. В. Забродская // Пед. образование в России. — 2013. — № 2. — С. 228—231.
12. *Сиротюк, А. С.* Роль игровой деятельности в психическом развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста / А. С. Сиротюк // Современное дошкольное образование. Теория и практика. — 2014. — № 3. — С. 32—37.
13. *Смирнова, Е. О.* Что значит «право на игру»? / Е. О. Смирнова // Управление дошкольн. образоват. учреждением. — 2011. — № 6. — С. 8—13.
14. *Пахомова, В. Г.* Психологические детерминанты увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте / В. Г. Пахомова // Вестн. Ленингр. гос. ун-та им. А. С. Пушкина. — 2016. — № 2. — С. 46—57.
15. *Пахомова, В. Г.* Детско-родительские отношения как фактор развития игровой активности младшего школьника в поле игровой виртуальной реальности / В. Г. Пахомова // Рос. психол. журн. — 2016. — Т. 13, № 1. — С. 105—114.

Поступил в редакцию 15.11.2017