



ИССЛЕДОВАНИЯ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Д.М. Давлетшин

Компьютерные игры
как фактор нравственного
развития школьников

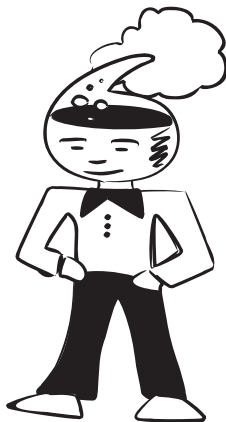
87 - 94

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР НРАВСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Д. ДАВЛЕТШИН

Современные 12–15-летние подростки — свидетели событий, в которых торжество прагматизма и материального благополучия любой ценой вызывает неоднозначное отношение в обществе. Нельзя допустить, чтобы подростки считали, что нравственность и порядочность — категории прошлого. Решать проблему нравственного воспитания посредством компьютерной игры, являющейся увлечением современных детей, гораздо легче, чем нравоучениями и морализированием.

Детский игровой мир – это имитация взрослого мира. Взрослый мир меняется. Мы стали работать в офисах, сидя за компьютерами. То же происходит с миром игр – вместо настольных и дворовых игр пришли компьютерные игры. И общение между детьми постепенно переходит в виртуальное пространство¹. Под компьютерной игрой понимают интерактивную техническую программу, в которую играют дети и взрослые, используя мультимедийные возможности компью-



¹ Микаэлян Л. Невинное увлечение или болезнь? [электронный ресурс]. Режим доступа: www.nextmedia.ru/65231



ИССЛЕДОВАНИЯ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

тера, с целью развлечения и удовлетворения потребностей в познании окружающего мира.

Феномен компьютерной игры, возникшей в 1960-е годы и сопровождающей все этапы развития современного человека, состоит в том, что в основе этой технической программы лежит увлечение. А увлечение — это эмоционально первичное проявление потребности подростка в чём-либо.

Изучая специфику подростковых увлечений, А.Г. Асмолов выделил несколько стадий развития увлечения компьютерными играми.

Стадия влечения. После того, как подросток один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему нравится компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Компьютер позволяет человеку с довольно большой приближённостью к реальности осуществить сокровенные мечты. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли. Играя, подросток получает удовольствие. Природа человека такова, что он стремится повторить действия, доставляющие удовольствие, удовлетворяющие потребности. Вследствие этого подросток начинает играть, уже не случайным образом очутившись за компьютером, стремление к игровой деятельности принимает целенаправленность. Однако специфика этой стадии в том, что игра в компьютерные игры носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для ребёнка.

Стадия лёгкой увлечённости. Фактор, свидетельствующий о переходе подростка на эту стадию формирования, — появление в иерархии потребностей новой потребности — участие в компьютерной игре. На самом деле стремление к игре — это потребность в бегстве от реальности. Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер. У некоторых подростков 12–15 лет чётко проявляются признаки стадии увлечённости. Увлечённость может оформляться в одной из двух форм: социализированной и индивидуализированной. Социализированная форма увлечённостью игрой на компьютере отличается тем, что такие дети очень любят играть совместно, по компьютерной сети друг с другом. Игра в основном носит соревновательный характер. Индивидуализированная форма — крайняя формой увлечения, которую чаще всего называют зависимостью.

Стадия «принятие роли». В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет ребёнку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не удовлетворённые в реальной жизни. Ролевые игры, особенно в детском возрасте, — часть познавательной деятельности человека. Все дети играют в игры, сознательно принимая на себя роль взрослых, удовлетворяя бессознательную потребность в познании окружающего мира. С возрастом ролевые игры замещаются интеллектуальными, и подросток крайне редко имеет возможность принять на себя роль другого человека, хотя подсознательная потребность в этом сохраняется. В процессе ролевой игры удовлетворяется познавательная неосознаваемая потребность, вследствие чего подросток получает удовольствие. После того как ребёнок один или несколько раз поиграл в компьютерную игру, он понимает, что его компьютерный герой и сам виртуаль-

[61 – 86]
Технологии
и инструментарий

88



ный мир позволяют удовлетворить те потребности, которые не удовлетворены в реальной жизни. Этого компьютерного героя уважают, с его мнением считаются, он сильный, он — супермен, и подростку очень приятно входить в роль этого персонажа, чувствовать себя им, ибо в реальной жизни испытать такие ощущения большинству подростков не возможно. Далее, чем больше ребёнок играет, тем больше он начинает чувствовать контраст между «им реальным» и «им виртуальным», что ещё больше притягивает подростка к ролевой компьютерной игре и отстраняет от реальной жизни. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном. Безусловно, это влечёт ряд серьёзных проблем в развитии личности, в формировании самосознания и самооценки².

Влияние компьютерных игр на развитие нравственной позиции подростков

В экспериментальной работе выяснилось, что наиболее известны и используются подростками следующие жанры компьютерных игр:

Ролевые компьютерные игры:

- игры с видом «из глаз» своего компьютерного героя;
- игры с видом извне на «своего компьютерного героя»;
- руководительские игры.

Неролевые компьютерные игры:

- аркады;
- головоломки;
- игры на быстроту реакции;
- традиционно азартные игры.

На компьютере ребёнок всегда работает с символами. Все действия осуществляются посредством клавиатуры и компьютерной мыши, а основная активность происходит в умственном плане человека. Действия подростка определяются содержанием компьютерной игры: она диктует правила поведения ребёнка и направляет его действия. Он оперирует теми понятиями, установками, которые ему диктует компьютерный мир. Таким образом, он изначально в этой деятельности не занимает активную позицию. Он всегда в той или иной степени «ведомый» компьютерной программы. Эта специфическая деятельность приучает ребёнка к своим законам, позволяющим «выживать» в виртуальном пространстве.

Учитывая, что подростковый возраст наиболее сенситивный для формирования нравственных установок, касающихся «Я – концепции», мы допускаем, что правильный выбор компьютерных игр позволит сформировать особое отношение ребёнка к образам: «Я – реальное», «Я – идеальное». Так как компьютерные игры позволяют реализовать творческие фантазии подростка и выступают своеобразным механизмом отражения уровня нравственной воспитанности. Избирательность влияния компьютерных игр на нравственные установки ребёнка зависит от жанра игры. К примеру, играющий в «стратегию», реконструирующую исторические эпохи, и позволяющую получить игроку знания по истории, литературному чтению, математике, становится участником тех событий, усваивает

² Асмолов А.Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров. Москва; Воронеж: Институт практической психологии, 1996.





ИССЛЕДОВАНИЯ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

нормы поведения и специфику взаимоотношений между людьми, соответствующих культуре того времени.

Другие компьютерные игры из жанра ролевых — RPG могут сравниться с чтением книги, но с поправкой на то, что можно управлять судьбой главного героя. Игры этого жанра характеризуются возможностью «построить» свой персонаж: выбрать пол и внешность, баланс качеств, умений. Виртуальные миры в этих играх отличаются тщательной продуманностью, взаимосвязью элементов. Здесь присутствуют диалоги, возможность морального выбора, обратная связь от виртуальных персонажей. У детей, увлечённых играми этого жанра, должны проявляться такие нравственные установки как героизм, поиск врага, борьба со злом и несправедливостью.

Мы задались целью выявить игровые предпочтения подростков 12–15 лет, уровень их увлечённости компьютерными играми. Для этого использовали анкетирование и наблюдали за поведением учащихся в процессе игры. В исследовании участвовали 198 учеников общеобразовательных школ г. Ульяновска и 34 учащихся г. Лесосибирска Красноярского края.

По результатам опроса выяснилось, что наиболее популярны у подростков автосимуляторы (гонки), стратегии и ролевые игры. 40% школьников играют в компьютерные игры 2–3 раза в неделю (первая стадия увлечённости) и лишь 15% играют каждый день (вторая и третья стадия увлечённости, характерная для подростков 14–15 лет).

Сравнивая ответы подростков, увлечённых компьютерными играми и их сверстников, не играющих в компьютерные игры, мы убедились, что не играющие в компьютерные игры дети считают себя более медлительными в принятии решений. В их оценках «Я – идеальное» менее выражены такие характеристики, как сообразительность и умение доводить начатое дело до логического конца. Эти дети также отмечают нерешительность, менее выраженную расчётливость и стремление к саморазвитию. Увлечённые компьютерными играми подростки умеют сочувствовать переживаниям главного героя компьютерных игр, моделировать игровые ситуации в помощь персонажам игры. Среди важных качеств личности предпочитаемого компьютерного персонажа они называют «справедливость» и «желание бескорыстно прийти на помощь». Есть и такие качества, как «хитрость» — 23%, «практичность» — 13%, «успешность в делах» — 17%.

Мы условно выделили следующие психолого-педагогические характеристики компьютерных игр:

- психологическая безопасность;
- адекватность возрастным возможностям;
- развивающий потенциал;
- педагогическая значимость;
- соответствие санитарным нормам (продолжительность игры для младшего школьника не должна превышать 35–45 минут).

Было отобрано несколько игр с явным и скрытым нравственным содержанием и предложено детям экспериментальных групп. В этом этапе исследования участвовали только мальчики, поэтому им были предложены следующие компьютерные игры: для 12–13-летних подростков — игры «Три богатыря» и «Служба 911»; для подростков 14–15 лет – «В тылу врага» и «День Победы -2».



Игра «Три Богатыря» — файтинг-приключения, в основе которых лежат русские былины и персонажи. Основные особенности игры — яркая графика и простой в освоении геймплей. Узнаваемые персонажи. Большое количество анимационных роликов в игре и, конечно же, юмор.

Главные герои — три русских былинных богатыря, игрок управляет одним богатырём, остальные два его сопровождают. Каждый богатырь обладает уникальными способностями, которые надо будет применять в зависимости от возникающих задач. Самые главные качества русских богатырей — доброжелательность, справедливость и умение прийти на помощь. Богатыри могут улучшать умения и разучивать новые спецприёмы, при этом нравственные качества каждого из русских богатырей отражают национальный тип поведения русского народа.

Игра «Emergency 4: Служба Спасения 911» представляет собой стратегию, посвящённую работе экстренных служб. Игрок в реальном времени руководит спасательными операциями, управляет различной техникой, координирует работу пожарных частей, медиков, полиции, горноспасателей.

Впервые в играх серии Emergency все миссии объединены в единую кампанию, в ходе которой предстоит справиться с последствиями 20 крупных катастроф, выполняя попутно дополнительные задания. Наводнения, пожары, дорожные аварии, землетрясения, авиакатастрофы, теракты — утром, днём, вечером или ночью, в любую погоду и в любое время года спасатели должны быть готовы прийти на помощь. Перед игроком реалистичное распространение огня при пожаре, разрушение зданий, а также динамическая смена погоды и времени суток.

Четкое планирование своих действий, правильное распределение людей и техники, контроль над бюджетом операции — все это важные составные части игры. Однако ключевой фактор — спасение людей. В игре ребёнку предстоит биться за самую главную ценность — человеческую жизнь. Это именно то, что выводит за границы привычных RTS. То, что позволяет игроку в конце игры с гордостью произнести: «Я всех спас». Игра учит подростков быть внимательными, справедливыми, оперативно откликаться на сигналы о помощи,

Получив в распоряжение станцию службы спасения, ребёнок должен быстро откликаться на вызовы, стараясь сократить число жертв. В его распоряжении пожарные, скорая помощь и полиция. Кампания разбита на два подрежима: ежедневное дежурство и крупные операции. В первом из них игрок наблюдает за всем городом, где то и дело происходят пожары, преступления и несчастные случаи. Оперативно откликаясь на сигналы, подросток зарабатывает кредит, позволяющий ему расширить парк доступной техники или провести обучение служащих.

Достоинства игры в разнообразии. Среди сюжетных миссий нет и двух похожих, и методы решения задач также разнятся: одно и то же решение два раза не сработает. Если в первый раз человека из-под завала достал один пожарный, то в другой уже придется вызывать кран, а в третий искать пострадавшего с собаками.

Формально Emergency 4 — стратегия. Но игра описывается совершенно другим набором глаголов, и заставляет мыслить по-новому — «Не убить, а спасти. Не сжечь, а погасить. Не захватить, а эвакуировать». И миссия игрока благород-

91

Педагогическая
мастерская
[95 - 100]





на, и это просто по-человечески приятно. Эту игру мы предлагали подросткам 14–15 лет.

В ходе нашего исследования одновременно с организацией компьютерных игр мы предложили подросткам задания с тем, чтобы определить нравственную позицию школьников. Замеры проводили в начале и конце работы. Предмет измерения — нравственная позиция или нравственная установка, как относительно устойчивая, не всегда осознаваемая склонность воспринимать мир исходя из нравственных критериев (то есть норм взаимоотношений между героями игры) и действовать на основе их.

Критерии формирования нравственной позиции или нравственных установок:

- интерес к знаниям, фактам, событиям, отражающим нравственную сторону действий героев игры (когнитивная составляющая);
- привлекательность нравственно окрашенных стилей поведения персонажей, событий, действий (эмоциональная составляющая);
- стремление действовать исходя из нравственных образцов, примеров (поведенческая составляющая).

Показателями нравственного развития как результата педагогического сопровождения увлечения подростков компьютерными играми выступают:

- интерес к фактам, событиям, отражающим нравственную сторону действий персонажей;
- привлекательность нравственно окрашенных стилей поведения персонажей, событий, действий в компьютерных играх;
- стремление действовать в компьютерных играх, исходя из нравственных образцов, примеров.

Наблюдая за поведением подростков, увлечённых компьютерными играми, мы обнаружили следующее: в подростковом возрасте школьнику интересны компьютерные игры, они схожи с фантазированием. В фантазии он может властвовать над временем и пространством, выстраивать причинно–следственные связи игровых событий, тем самым повышает уровень его самооценки, ребёнок переживает ситуацию успеха, чего лишён в реальной жизни. Попав в ситуацию, схожую с игровой, подросток может интерпретировать её на основе пережитой схемы, закреплённой в игровой ситуации. Более того, большинство компьютерных игр воплощает те или иные фантазии ребёнка, например, быть сильным воином, полководцем, спасителем человечества, добрым гением. Выбор того или иного типа игры и фантазии, связанные с её сюжетом, зависят от того, насколько содержание, дизайн и эстетика игры соответствуют особенностям фантазии самого ребёнка.

Затем подросткам было предложено отобрать компьютерные игры по собственному желанию и обосновать свой выбор (среди разнообразных игр были и те, которые предлагались в процессе формирующего эксперимента). 64% подростков 5–8-х классов выбрали именно те компьютерные игры, которые рекомендовались в качестве стимульного материала опытной работы, объяснив свой выбор тем, что игра понравилась, они свободно владеют технической стороной игры. В процессе игры подростки демонстрировали примеры совестливости, взаимопомощи по отношению к персонажам, нуждающимся в поддержке.



12 % подростков выбрали новые игры, объяснив свой выбор так: «хочу попробовать поиграть в эту игру, я в неё ещё не играл», то есть у этих учащихся выбор компьютерной игры случаен, часто зависит от настроения, самочувствия в период досуга, а также от внешнего дизайна игры. Некоторые дети затрудняются с овладением технической стороной игры. Это тоже важное педагогическое условие организации игровой деятельности подростков на компьютере.

24% подростков (среди них были в основном девочки) отказались участвовать в игровой деятельности, заняв позицию наблюдателей. Объяснили свой отказ тем, что у них нет особого желания изучать правила новой игры, а предложенные игры показались им слишком сложными и требующими дополнительного времени для освоения.

После игры были проведены замеры с целью выявления степени влияния компьютерной игры на нравственную позицию школьников. Для этого предлагались учащимся две серии заданий № 1, 2, 3. Главным показателем сформированности нравственной позиции выступает стремление подростка прийти на помощь другому, помочь компьютерному персонажу, попавшему в сложную ситуацию.

Динамика развития нравственной позиции подростков

Частота выбора	«До» формирующего этапа	«После» формирующего этапа
всегда	36%	42%
почти всегда	18%	20%
Иногда	11%	12%
Часто	7%	9%
Редко	18%	12%
очень редко	6%	5%
никогда	4%	0%

Проведённое нами исследование позволило сформулировать необходимые педагогические условия эффективности использования компьютерных игр в нравственном воспитании подростков:

Тщательный отбор компьютерных игр для подростков, отвечающих психолого-педагогическим характеристикам, то есть любая игра должна быть педагогически значимой, психологически безопасной, отвечать возрастным возможностям подростков.

Чтобы компьютерная игра служила средством нравственного развития, она должна соответствовать принятым в обществе моральным ценностям.

Учитывая возрастные психологические особенности подростков 12–15 лет, важно разрешить противоречие между самостоятельным выбором ребёнка компьютерной игры и необходимостью педагогического управления этого выбора взрослым, стимулирующим нравственное развитие ребёнка.



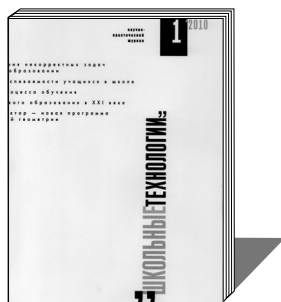


ИССЛЕДОВАНИЯ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Компьютерные игры очень увлекательны. Ребёнок быстро к ним привыкает. Поэтому родителям и классным руководителям не стоит бороться с компьютерными играми, а следует научить подростка распоряжаться собственным свободным временем.

Родители, покупая подростку компьютерную игру, должны помнить о возрастном соответствии игры уровню развития детей 12–15 лет, так как в обратном случае игра может принести ребёнку вред. (Важно обратить внимание на аннотацию к играм и пометкам — ограничителям возраста играющего: +12; +14 — игры с этими пометками адресованы подросткам 12–15 лет.)

И ещё один вывод: компьютерная игра, выступая формой организации досуга подростков, является средством, отвлекающим школьников от вредных привычек типа наркотиков, алкоголя и курения. Следовательно, взрослым необходимо активно использовать возможности компьютерных игр в нравственном развитии подростков, как в школе, так и дома, формируя культуру свободного времени у детей.



«ШКОЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Профессиональный журнал для специалистов в учебном деле, школьных завучей, методистов, преподавателей системы высшего образования.

Основные рубрики:

технологизация образования: теория и опыт; концепции и модели; инструментарий и алгоритмы; измерения и диагностика; информационные технологии.

Шесть номеров в год.

И н д е к с — 72547, 71774, 79038, 79176

[61 — 86]
Технологии
и инструментарий

94