

О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ КАК ФАКТОРЕ НРАВСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Д.М. Давлетшин

Время, в котором живут современные 12–15-летние подростки, это время, претерпевшее коренную ломку общественных отношений, время смены ценностных ориентаций. Школьники являются свидетелями событий, в которых торжество прагматизма и материального благополучия любой ценой вызывает неоднозначное отношение в обществе. Нельзя допустить, чтобы подростки считали, что нравственность и порядочность — это категории прошлого. Решать проблему нравственного воспитания посредством компьютерной игры, являющейся увлечением современных детей, гораздо легче, чем нравочужениями и морализированием.

• феномен компьютерной игры • критерии оценки компьютерных игр • нравственное развитие подростков

Настоящее время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые проникают во все сферы жизни общества и отдельного человека. Коснулись они и мира детской игры: «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 компьютера, с целью развлечения и удовлетворения потребностей в познании окружающего мира.

Феномен компьютерной игры, возникшей в 60-е годы XX века и сопровождающей все этапы развития современного человека, состоит в том, что в основе данной технической программы лежит увлечение.

Практика

1

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

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что увлечение — это эмоционально первичное проявление потребности подростка в чём-либо.

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

1) Стадия влечения. После того, как подросток один или несколько раз поиграл в ролевою 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 некоторую 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.

2) Стадия лёгкой увлечённости. Фактором, свидетельствующим о переходе подростка на эту стадию формирования, является 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, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. Игра в основном носит соревновательный характер. Индивидуализированная форма является крайней формой увлечения, которую чаще всего называют зависимостью, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром.

3) 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 способные удовлетвориться в реальной жизни. Ролевые игры, особенно в детском возрасте, являются частью 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 очень 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 виртуальный мир позволяют удовлетворить те потребности подростка, которые не удовлетворены в реальной жизни. Этого компьютерного героя уважают, с его мнением счита-

ются, он сильный, он — супермен, и для подростка очень приятно входить в роль этого персонажа, чувствовать себя им, т.к. в реальной жизни такие ощущения испытать большинство подростков не имеют возможности.

Далее, чем больше ребёнок играет, тем всё 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 самооценки.

Цель нашего исследования — изучить влияние компьютерных игр на развитие нравственной позиции подростков 12–15 лет.

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы выяснилось, что наиболее известны и используются подростками такие жанры компьютерных игр:

- 1. Ролевые компьютерные игры:**
- игры с видом «из глаз» своего компьютерного героя;
 - игры с видом из вне на «своего компьютерного героя»;
 - руководительские игры.

Практика

2. 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. Ребёнок оперирует теми понятиями, установками, которые ему диктует компьютерный мир. Таким образом, он изначально в данной деятельности не занимает активную позицию. Он всегда в той или иной степени «ведомый» компьютерной программой. Эта специфическая деятельность приучает ребёнка к своим законам, позволяющим «выживать» в виртуальном пространстве².

Учитывая то обстоятельство, что подростковый возраст наиболее сензитивен для формирования нравственных установок, касающихся «Я — концепции», мы предполагаем, что правильный выбор компьютерных игр позволит сформировать особое отношение ребёнка к образам: «Я-реальное», «Я-идеальное». Так ком-

пьютерные 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 игрок знания по истории, литературному чтению, математике, является участником тех событий, усваивает нормы поведения и специфику взаимоотношений между людьми, соответствующих культуре того времени.

Другие компьютерные игры из жанра ролевых — «RPG» могут сравниться с чтением книги с поправкой на возможность управлять судьбой главного героя. Игры этого жанра характеризуются возможностью «построить» своего персонажа: выбрать пол и внешность, баланс определённых качеств, умений, навыков. Виртуальные миры в этих играх отличаются тщательной продуманностью, взаимосвязью элементов. В этих играх присутствуют диалоги, возможность морального выбора, обратная связь от виртуальных персонажей. У детей, увлечённых играми этого жанра должны проявляться такие нравственные ус-

тановки, как героизм, поиск врага, борьба со злом и несправедливостью.

На констатирующем этапе эксперимента ставилась цель: выявить игровые предпочтения подростков 12–15 лет, уровень их увлечённости компьютерными играми (по А.Г. Асмолову).

Исследование проводилось методом анкетирования и наблюдения 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 популярными среди подростков являются автосимуляторы (гонки), стратегии и RPG. Частота игровой деятельности показывает, что 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, наиболее характерная для подростков 14–15 лет).

Сравнивая ответы подростков, увлечённых компьютерными играми, и их сверстников, не играющих в компьютерные игры, выяснилось, что не играющие в компьютерные игры дети считают себя более медлительными в принятии решений. В их оценках «Я-иде-

альное» менее выражены такие характеристики, как сообразительность и умение доводить начатое дело до логического конца. Эти дети также отмечают свою 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». Однако есть и такие качества, как «хитрость» — 23%, «практичность» — 13%, «успешность в делах» — 17%.

Изучение содержания компьютерных игр различного жанра с целью выявления уровня их влияния на нравственность школьников позволяет условно выделить следующие психолого-педагогические характеристики компьютерных игр:

- психологическая безопасность;
- адекватность возрастным возможностям;
- развивающий потенциал;
- педагогическая значимость;
- соответствие санитарным нормам (продолжительность любой игры для младшего школьника одновременно не

Практика

должна превышать 35–45 минут).

На формирующем этапе экспериментальной работы было отобрано несколько игр с явным и скрытым нравственным содержанием и предложены детям экспериментальных групп. На 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, по ходу миссии 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 — это доброжелательность, справедливость и умение прийти на помощь. Богатыри могут улучшать умения и разу-

чивать новые спецприёмы, но нравственные качества каждого из русских богатырей являются отражением национального колорита поведения представителей 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 компанию, 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 появляется реалистичное распространение огня при пожаре, разрушение зданий, а также динамическая смена погоды и времени суток.

Чёткое планирование своих действий, правильное распределение людей и техники, контроль над бюджетом операции — всё это важные состав-

ные части игры. Однако ключевым является спасение людей. Играя, 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: «Да, 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 разные ЧП: пожары, преступления и несчастные случаи. Оперативно откликаясь на сигналы, подросток зарабатывает кредит, позволяющий ему расширить парк доступной техники или провести обучение служащих.

Достоинство игры: разнообразие. Среди сюжетных миссий нет и двух похожих, и методы решения задач также разнятся — одно и то же решение два раза не работает. Если в первый раз человека из-под завала достал один пожарный, то в

другой уже придётся вызывать кран, а в третий — ещё и искать пострадавшего с собаками.

Формально **Emergency 4** — RTS. 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 благородна, и это просто по-человечески приятно. Эту игру мы предлагали подросткам 14–15 лет.

В ходе формирующего этапа экспериментальной работы одновременно с организацией компьютерных игр подросткам были предложены задания с целью определения уровня нравственной позиции школьников. Организованы замеры в начале и конце формирующего этапа опытной работы. *Предметом измерения являлась нравственная позиция или нравственная установка, как более-менее устойчивая, не всегда осознаваемая, склонность воспринимать мир исходя из нравственных критериев (то есть норм взаимоотношений между героями игры) и действовать на основе их.*

Критериями формирования нравственной позиции или нравственных установок являются:

- интерес к знаниям, фактам, событиям, отражающим нравственную сторону действий героев игры (*когнитивная со-*

Практика

ставляющая нравственной позиции);

- привлекательность нравственно окрашенных персонажей, событий, действий (*эмоциональная составляющая нравственной позиции*);
- стремление действовать исходя из нравственных образцов, примеров (*поведенческая составляющая нравственной позиции*).

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

- интерес в компьютерных играх 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, было обнаружено следующее: в подростковом возрасте школьнику интересны компьютерные игры из-за своей схожести с процессом фантазирования. В фантазии он может властвовать над временем и пространством, выстраивать причинно-следственные связи игровых

событий, тем самым повышается уровень 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 воплощают те или иные фантазии ребёнка, например, быть сильным воином, полководцем, спасителем человечества, добрым гением. По нашему мнению, 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.

На третьем этапе опытно-экспериментальной работы 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).

Анализ результатов опытной работы на этом этапе показал, что 64% подростков 5–8 классов выбрали именно те компьютерные игры, которые рекомендовались в качестве стимульного материала опытной работы, объяснив свой выбор тем, что игра по-

нравилась, 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 «хочу попробовать поиграть в эту игру, я в неё ещё не играл», то есть у этих учащихся можно констатировать факт, что выбор компьютерной игры характеризуется случайностью, часто зависит от настроения, их самочувствия в период досуга, а также внешнего дизайна игры. Некоторые дети затрудняются в овладении технической стороной игры. Это тоже является важным педагогическим условием организации игровой деятельности подростков на компьютере.

24% подростков (среди которых были в основном девочки) отказались участвовать в игровой деятельности, заняв позицию наблюдателей, объяснив свой отказ тем, что у них нет особого желания изучать правила новой игры, а предложенные игры девочкам показались 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 учащимся предлагались 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.

Практика

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

Таким образом, 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

ческим характеристикам, т.е. любая игра должна быть педагогически значимой, психологически безопасной, соответствовать 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.
- Компьютерные игры очень увлекательны. Ребёнок быстро к ним привыкает. Поэтому родителям и классным руководителям не стоит бороться с компьютерными играми, а следует научить ребёнка распоряжаться собственным свободным временем.

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

И ещё один очень важный вывод проведённого исследования: компьютерная игра, выступая формой организации досуга подростков, является важным средством отвлечения 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.