

УДК 316.6

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЦИАЛЬНУЮ ИДЕНТИЧНОСТЬ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Е. И. Комкова

кандидат психологических наук, доцент

Белорусский государственный педагогический университет имени М. Танка

Т. П. Илюкович

соискатель

Национальный институт образования Республики Беларусь

В статье представлены результаты исследования влияния игровой компьютерной деятельности на формирование уровня самооценки и притязаний мальчиков и девочек 6–7 лет, обучающихся в первом классе общеобразовательного учреждения. Рассмотрены такие факторы влияния, как “время” и “жанр компьютерных игр” с учетом половых различий младших школьников.

Ключевые слова: компьютерные игры, игровые действия, младшие школьники, уровень притязаний, самооценка, социальная идентичность.

Введение

Понятия “Я”, “индивидуум” и “субъект” являются близкими по смыслу и содержанию. Но они не дают удовлетворительного определения человеческой идентичности. Идеал “автономного индивидуума”, понимаемый как саморазвивающийся и самоопределяющийся человек, остается важным в науке. Но сущность этого понятия имеет противоречия, как, например, понятия “независимость” и “самостоятельность”, которые подчеркивают и обуславливают процесс адаптации. Эти ценности не связаны между собой в жизни, но в ней они реализуются и проявляются. Рассматривая себя или других как отдельных индивидуумов, мы предполагаем, что кто-то другой несет ответственность за нашу самоидентификацию.

Информационные технологии вносят вклад в это затруднение. С одной стороны, огромная мощь и многосторонность технологий и машин, кажется, обеспечивает могущество человека в мире, в котором он обитает. С другой стороны, люди становятся “запрограммированными” обществом, в котором модернизация (планирование, организация и автоматизация) не позволяет реализовать человеку независимость. В то же время может показаться, что информационные технологии помогают утверждать собственное “Я” в пределах безопасных границ. Мощные и “интеллектуальные” машины, которые обслуживают людей, являются более способными в интеллектуальных функциях по сравнению с человеком. Они даже могут заменить людей творческих профессий точно так же, как они вытеснили физический труд, и мы сейчас не уверены, что навсегда останемся незаменимыми людьми.

Несмотря на то что информационные технологии являются инструментами организации и интеграции, они также выступают в двойственной роли: как материальные инструменты и как культурно влиятельные образы. Компьютеры работают вне нашего сознания как внешние объекты, возвращая нас во времена детского возраста, когда мы

© Комкова Е. И., 2018

© Илюкович Т. П., 2018

еще зависимы и несамостоятельны. Они в большей степени разъединяют, чем объединяют людей. Развитие человечества от механических машин до информационных технологий ниспровергает понятие независимости, так как оно только усложняет постановку вопроса “индивидуальная идентичность”. Более того, информационные технологии демонстрируют возможность предвидения мира и человека будущего, которая затем поощряется и культивируется.

Кризис – это поворотный момент в жизни человека, который возникает как следствие достижения определенного уровня психической зрелости и социальных требований, предъявляемых к нему на определенной стадии. Кризис идентичности – это кризис самоопределения, когда блокируется, затрудняется или изменяется процесс самоосознания и психического развития, обусловленного внешними по отношению к личности причинами, что определяет переход к другому жизненному и психическому состоянию.

Персональная идентичность не является статичной. Она развивается в процессе идентификации: человек формирует себя через имитацию и ассимиляцию других. Обычно роли, которые позволяют процессу идентификации существовать, возникают из физической деятельности и социального значения. В преиндустриальных культурах, например, такие методы, как охота, сбор, сельское хозяйство и т. д. включают наблюдение за действиями со стороны родителей или других взрослых, которым дети могут подражать, и того, кого они могут моделировать самостоятельно. Индустриальная цивилизация также обеспечивает моделями поведения, включая ручную работу, которая может быть передана от одного поколения к другому. Но в постиндустриальном мире предметный мир стилизован, а участие в формировании идентичности межличностных действий происходит совсем по-другому и часто более проблематично, чем в прошлом.

Понятия идентичности и идентификации особенно важно разграничивать при изучении межгрупповых отношений. Они близки по значению, однако существенно различаются как научные термины. Идентификация в общем смысле является уподоблением чего-либо чему-либо. В гуманитарных и социальных науках, в частности в психологии, выделяют различные виды идентификации. К примеру, ее часто определяют как установление тождественности неизвестного материального объекта объекту уже известному на основании совпадения тех или иных значимых признаков. Существует и такое понятие, как личностная идентификация, или самоидентификация. Это сложившееся отношение личности к себе.

Современные дети интересуются технологическими аспектами своей среды, у них есть разнообразные компьютерно-информационные устройства, которыми они “овладевают” намного быстрее, чем взрослые, и они приходят к заключению, что с вещами и предметами намного меньше проблем, чем с людьми. Для таких детей математика и технические науки становятся любимыми и захватывающими, но социально они чувствуют себя “отсталыми”, хотя и имеют друзей, разделяющих их интерес в технических вопросах.

Определенное место в царстве научно-технического исследования – это также и место в социальном мире, с которого часто начинается профессиональная карьера. Это отражается не только в развитии восприятия в возрасте, но также и в историческом развитии. Почти внезапно наука и техника стали очень уважаемыми, фактически божественными, но точно так же внезапно потеряли свою ауру святости. Современные технологии обладают разрушительными возможностями, и они “служат” людям. К сожалению, научная мысль не всегда используется во благо человечества, хотя этим же благом и прикрывается. Этика и нравственность всегда являлись структурными ком-

понентами самосознания и условиями идентичности. Но несет ли сейчас технический прогресс благо или же является одним из причин кризиса “Я”?

Культурное влияние технологических объектов несколько преувеличивается. В конце концов, компьютеры работают просто как машины и для большинства людей их влияние на осознание своей полноценности невелико. Компьютер является инструментом, подобно любому другому, и обычный пользователь не знает или не очень озабочен техническими деталями своих действий, поэтому маловероятно, что способы, которыми эти новые машины и механизмы работают, будут иметь большое значения для тех, кто вовлечен в работу с ними на нетехническом уровне. Большинство людей не склонны сравнивать их собственные познавательные способности с аналогичными способностями у машины. “Искусственный интеллект” интересует больше академиков и инженеров и не относится к вопросам повседневной жизни.

Культурные последствия технологического новшества часто описываются так, как будто они были произведены автоматически, словно законы природы управляют не только внутренним функционированием машин, но также и социальными процессами, которыми они окружены. Язык технологического детерминизма ясно формулирует наше понимание века информации: качественно новые силы производства становятся доминирующими в индустриальных обществах.

Какие изменения наступят в постиндустриальную эру, организованную вокруг глобального производства и обработки информации? Какие открытия будут в человеческих социальных отношениях и самопознании? Сохранятся ли традиционные ценности человеческого общества и семьи, работы и досуга, экономической и психологической безопасности? Если нет, то что заменит их? Вносит ли технологическое новшество вклад в “кризис себя”, который может разрушить современное индустриальное общество?

Идеальные когнитивные, эмоциональные и поведенческие модели, которым подражает и на которые ориентируется человек в зависимости от его целей и социальной группы, создают тот или иной неповторимый образ, “маску”, представляющие его в социуме. Именно эти “маски” и “социальные роли” заставляют индивида действовать в обществе тем или иным образом. В.А. Емелин отмечает, что в одной из важнейших проблем современности – экстремизме можно проследить “существенный психологический момент – нехватку социальной или личностной идентичности в том или ином виде” [1, с. 48]. В.Е. Емелин также обращает внимание общественности, что именно в нарушениях идентичности с последующим ее “обретением в самых немыслимых и неприемлемых для доминирующей культуры формах” необходимо искать корни терроризма и экстремизма [там же, с. 49].

К сожалению, современные модели идентичности не дают четкого ответа, как происходит становление данного феномена в онтогенезе и социогенезе. Пока специалисты спорят, что первично – личностная или социальная идентичность, общество шагнуло далеко вперед и бросило новый вызов – виртуальную реальность. Не успев разобраться с объективной реальностью и своим местом в ней, индивид вынужден искать себя уже и в виртуальном пространстве. В таких условиях постмодернистского общества, когда старый мир рушится, а новый еще не определен и неустойчив, индивиду как никогда необходим стержень, внутренняя опора, на которой он будет достраивать свою идентичность с учетом новых социальных реалий.

Исследователь К.В. Злоказов отмечает, что современные модели идентичности опираются на следующие положения: диффузия – целостность идентичности; когнитивные особенности принятия решения либо отказа от него; стратегии обработки информации при преодолении затруднений; процессы ассимиляции и аккомодации идентичности [2, с. 106]. Н.В. Антонова и В.В. Белоусова предложили в своей дина-

мической модели опираться на самоопределение как на один из основных механизмов формирования идентичности [3, с. 88].

Основная часть

Поскольку в современных условиях на формирование социальной идентичности и предпочитаемых моделей поведения у детей оказывают значительное влияние не только непосредственная социальная среда, но и электронные цифровые устройства и игровые гаджеты, мы предположили, что компьютерные и мобильные игры также могут влиять на социальную адаптацию младших школьников. Для изучения данного предположения мы провели ряд исследований среди учащихся первых классов, их родителей и учителей. Наша выборка состояла из 221 респондента: 119 учащихся первого класса общеобразовательной средней школы г. Минска, 97 родителей первоклассников и 5 учителей первых классов. Исследование проходило в несколько этапов.

На первом этапе мы провели анкетирование родителей первоклассников с целью определения количества времени, которое их дети проводят за компьютерными играми, а также жанров компьютерных игр, в которые играют дети. Нами были получены следующие результаты.

Количество времени, проводимого младшими школьниками за компьютерными играми:

- до 1 часа в день – 49%;
- более 1 часа в день – 45%;
- не играет в КИ – 6%.

Предпочитаемые первоклассниками жанры компьютерных игр:

- экшн (шуттеры, файтинги, аркады и др.) и симуляторы – 58%;
- развивающие, логические игры, тамагочи – 42%.

На основании результатов данного анкетирования мы сформировали среди первоклассников, играющих в компьютерные игры (КИ), несколько экспериментальных групп:

По критерию “время”:

- Э1 – учащиеся, которые играют в КИ менее 1 часа в день в компьютерные игры;
- Э2 – учащиеся, которые играют более 1 часа в день в КИ;
- К – учащиеся, которые не играют в КИ.

По критерию “жанр КИ”:

- Э3 – учащиеся, которые играют в КИ экшн (“стрелялки”, “драки” и др.) и симуляторы;
- Э4 – учащиеся, которые играют в развивающие, обучающие, логические КИ, игры-тамагочи.

На втором этапе мы провели среди первоклассников, играющих в КИ, изучение их уровня самооценки и уровня притязаний по методике В.Г. Щур “Лесенка” (7 ступеней) и получили следующие результаты:

Результат изучения уровней самооценки и притязаний первоклассников, играющих в КИ

Уровни самооценки и притязаний первоклассников, играющих в КИ					
Завышенный		Адекватный		Заниженный	
Самооценка	Притязания	Самооценка	Притязания	Самооценка	Притязания
49%	64%	13%	20%	38%	16%

Для достижения цели нашего исследования мы выдвинули следующие предположения:

- уровень самооценки и притязаний первоклассников зависит от количества времени, проводимого ими за КИ;

– уровень самооценки и притязаний зависит от жанра КИ, в которые играют первоклассники;

– существуют различия между уровнями самооценки и притязаний мальчиков и девочек 6–7 лет, обучающихся в первом классе общеобразовательной школы и играющих в КИ.

Для проверки наших предположений был проведен корреляционный анализ, достоверность различий между измеряемыми переменными (самооценка, уровень притязаний) подтверждалась с помощью критерия Стьюдента.

Корреляционный анализ показал, что завышенная самооценка чаще наблюдается в группе детей, играющих в КИ до 1 ч в день (М-Э1 и Д-Э1: $r=0,31$; $p<0,05$). Адекватная самооценка в группе первоклассников, играющих более 1 часа в день, чаще формируется у девочек. Причем, интересно, что у девочек, играющих в КИ жанра “экшн”, эта связь сильнее (Д-Э2 и Д-Э3: $r=0,45$; $p<0,05$), чем у тех, кто играет в логические и развивающие игры (Д-2 и Д-Э4: $r=0,33$; $p<0,05$). Заниженная самооценка чаще встречается в группе мальчиков и девочек, играющих в логические и развивающие игры (М-Э4 и Д-Э4: $r=0,49$; $p<0,05$).

Корреляционная связь с количеством времени, проводимым первоклассниками за компьютерными играми, а также жанром КИ и полом учащихся обнаружена нами и при исследовании их уровня притязаний. Так, завышенный уровень притязаний наиболее часто можно наблюдать в группе девочек, играющих в КИ более 1 часа в день (Д-Э1 и Д-Э2: $r=0,35$; $p<0,05$). Адекватный уровень притязаний чаще наблюдается в группе первоклассников, играющих в логические и развивающие игры (Э1 и Э4: $r=0,33$, $p<0,05$; Э2 и Э4: $r=0,42$, $p<0,05$). Заниженный уровень притязаний чаще встречается в группе детей, играющих в КИ менее 1 часа (М-Э1 и Д-Э1: $r=0,35$; $p<0,05$), в том числе в группе мальчиков, играющих в КИ жанра “экшн” (М-Э1 и М-Э3: $r=0,32$; $p<0,05$).

Наиболее значимые различия при изучении влияния КИ на формирование завышенной самооценки первоклассников нами были обнаружены в группе мальчиков. Чаще всего мальчики с завышенной самооценкой играют в КИ жанра “экшн” (М3 и М4: $t = 4,63$; $p<0,01$), причем играют в эти компьютерные игры более 1 часа в день (М2 и М3: $t = 2,50$; $p<0,01$). Девочки-первоклассницы, имеющие завышенную самооценку, чаще играют в логические и развивающие КИ, а также КИ-тамагочи (Д-Э4 и Д-Э3: $t = 2,28$; $p<0,05$). При сравнении мальчиков и девочек с завышенной самооценкой мы обнаружили значительные различия в выборе жанра КИ. Так мальчики с завышенной самооценкой намного чаще девочек выбирают КИ жанра “экшн” (М-Э3 и Д-Э3: $t = 3,32$; $p<0,01$), а девочки, соответственно, чаще выбирают логические, развивающие КИ и игры-тамагочи (Д-4 и М-4: $t = 3,29$; $p<0,05$).

При формировании адекватного уровня самооценки значительных различий ни по времени, проводимого за компьютерными играми, ни по жанру КИ, ни по полу игроков выявлено не было.

При изучении влияния КИ при формировании заниженной самооценки у первоклассников значительные различия были выявлены у мальчиков и девочек, играющих в КИ более 1 часа в день (М-Э2 и Д-Э2: $t = 3,33$; $p<0,05$), а также между группами мальчиков и девочек, играющих в КИ жанра “экшн” (М-Э3 и Д-Э3: $t = 4,68$; $p<0,01$). Значительные различия были выявлены между группами мальчиков, играющих в КИ жанра “экшн” и логические, развивающие КИ (М-Э3 и М-Э4: $t = 3,08$; $p<0,01$), а также между группами мальчиков, играющих более 1 часа в КИ, и мальчиков, играющих в логические, развивающие КИ и игры-тамагочи.

Значимая достоверность различий была выявлена и при исследовании влияния КИ на формирование уровня притязаний первоклассников. Так, достоверные разли-

чия при формировании завышенного уровня притязаний обнаружены между группами первоклассников, играющих в КИ жанра “экшн” и логические, развивающие КИ, игры-тамагочи (Э3 и Э4: $t = 2,29$; $p < 0,05$). В группе мальчиков с завышенным уровнем притязаний наибольшие различия выявлены между мальчиками, играющими в КИ жанра “экшн” и логическими, развивающими КИ и играми-тамагочи (М-Э3 и М-Э4: $t = 6,36$; $p < 0,01$). В группе девочек с завышенным уровнем притязаний значительные различия обнаружены между группой девочек, играющих в КИ более 1 часа в день, и девочками, играющими в логические, развивающие КИ и игры-тамагочи (Д-Э4 и Д-Э2: $t = 2,34$; $p < 0,01$).

Достоверные различия между группами учащихся с адекватным уровнем притязаний были выявлены у первоклассников, играющих в логические КИ, и детей, играющих в КИ более 1 часа в день (Э2 и Э4: $t = 2,46$; $p < 0,05$); между группами девочек, играющих более 1 часа и менее 1 часа в день (Д-Э2 и Д-Э1: $t = 2,28$; $p < 0,05$); между группами мальчиков, играющих в КИ жанра “экшн” и логические КИ (М-Э3 и М-Э4: $t = 2,46$; $p < 0,05$).

Значимые различия у учащихся с заниженным уровнем притязаний были выявлены только между группами мальчиков и девочек, играющих в КИ жанра “экшн” (М-Э3 и Д-Э3: $t = 2,07$; $p < 0,01$).

Заключение

Опираясь на полученные результаты, мы подтвердили наши предположения, что уровень самооценки и притязаний первоклассников зависит от времени, проводимого ими за компьютерными играми, жанра КИ, а также пола игрока.

Компьютерная игра является значимой деятельностью для детей младшего школьного возраста. Она влияет на Я-образ ребенка. Этот образ они переносят и на сферу взаимоотношений. Систематическое времяпрепровождение младшего школьника за компьютерными играми увеличивает дистанцию его межличностного общения, что порождает трудности в отношениях со сверстниками. И далеко не всегда соотношение персональной и социальной идентичности наиболее оптимально.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Емелин, В. А.* Терроризм как радикальная реакция на глобальный кризис идентичности / В. А. Емелин // Национальный психологический журнал. – 2010. – № 2(4). – С. 47–51.
2. *Злоказов, К. В.* Современные модели развития идентичности личности (в контексте эриксоновской традиции) / К. В. Злоказов // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 11. – С. 99–108.
3. *Антонова, Н. В.* Самоопределение как механизм развития идентичности / Н. В. Антонова, В. В. Белоусова // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М. А. Шолохова. Педагогика и психология. – 2011. – № 2. – С. 79–92.

Поступила в редакцию 02.05.2018 г.

Контакты: lena-komkova@yandex.ru (Комкова Елена Ивановна)

Komkova E. , Pyukovich T. THE INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON SOCIAL IDENTITY OF JUNIOR SCHOOLCHILDREN.

The article highlights the study of the influence of gaming computer activities on the formation of self-esteem and claims of 6-7 year-old schoolchildren. Such factors as “time” and “computer games genre” are considered with the regard to children’s gender differences.

Keywords: computer games, game activity, junior schoolchildren, claims level, self-esteem, social identity.