

*Н. А. Бойко*

*Научный руководитель — Е. Ф. Нестер,*  
преподаватель кафедры психологии  
Барановичский государственный университет,  
г. Барановичи, Республика Беларусь

## К ВОПРОСУ О ВЛИЯНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА

Современное общество испытывает потребность в активном участии взрослых в самых различных сферах жизнедеятельности человека. Одной из них является направленность увлечений, стремлений, интересов детей и молодёжи. В настоящее время значительно возросло распространение компьютерных игр, которые стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но аналогично фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.

Компьютерные игры — явление информационного общества, приобретшее в последние десятилетия исключительную популярность.

Одним из важных моментов при изучении природы компьютерной игры, по мнению исследователей, является проблема воздействия игровых систем на мозг человека. Влияние на развитие и социализацию ребенка современных коммуникационных средств, таких, как настольные и карманные компьютеры, мобильные телефоны, электронные игровые системы и т. п., пока мало изучено. Авторы практически единодушны в том, что современный ребенок свободно владеет этими техническими средствами и легко овладевает новыми [4].

Более изученным на сегодняшний день является влияние образовательных и развлекательных компьютерных и других форм видеосигналов на современного школьника. Получаемые в ходе исследований данные, а главное, сделанные на их основе выводы также выглядят достаточно противоречивыми. Диапазон мнений о влиянии игр огромен — от констатации безусловного вреда этих средств до неоспоримой пользы использования игр в качестве новых вариантов игровой терапии. Возможно, это происходит в связи с тем, что среди компьютерных игровых программ выделяются две разновидности. К первой можно отнести программы развлекательного и тренингового типа, ко второй — программы так называемого обучающего и развивающего характера. Сделаем попытку обобщить выделяемые авторами позитивные и негативные стороны этого влияния.

Учеными доказано позитивное влияние развивающих компьютерных игр на повышение результатов тестов невербального интеллекта, развитие концентрации и переключения внимания, ловкости, усидчивости и настойчивости, повышение интереса к чтению [3; 4].

Компьютерные игры обучают действовать с помощью проб и ошибок, искать новые пути: «самый позитивный момент игры, скорее, имеет отношение, по мнению большинства специалистов, не к гипотетическому повышению IQ, а к развитию способности к прогрессу посредством проб и ошибок» [4].

По мнению И. Г. Белавиной, для того, чтобы компьютерные игры носили позитивный характер в развитии детей, необходимо готовить их к этому взаимодействию. Так как традиционный опыт ребенка оказывается недостаточным для игры с компьютером, требуются специальное обучение и подготовка через организационные формы освоения компьютера [1].

В монографии И. В. Бурлакова «НомoGamer: Психология компьютерных игр» представлена попытка оценки компьютерных игр как самостоятельного явления, ставшего особым носителем культуры [2]. Один из основных эффектов, который, по мнению автора, активно эксплуатируется в играх, — это эффект присутствия в созданной виртуальной реальности. Подобное раздвоение реальности приводит к нарушению отдельных физиологических функций человека, прежде всего страдает зрение.

Игры тормозят развитие воображения, образного мышления: картинки, движущиеся объекты, натуральное изображение препятствуют полету фантазии, способствуют поверхностному, безответственному отношению к жизни, поступкам [3].

Компьютерные игры препятствуют исследовательской деятельности детей. Они усваивают операции, которые необходимо произвести, но не задают вопросы, позволяющие установить причинно-следственные связи. Увлечение компьютерными играми способствует развитию компьютерной зависимости, бегства от действительности. Компьютерные игры при их чрезмерном использовании препятствуют нормальной адаптации ребенка к реальной жизни, в частности, ребенок хуже справляется с неожиданными ситуациями, трудностями, поскольку не учитывает необратимости последствий своих поступков [3; 4].

Кроме того, по мнению В. В. Рубцова, в отечественной психологии отношение к развлекательным играм несколько пренебрежительное, так как они приводят к бездумно-расточительной трате времени [6].

Многие игры учат насилию и жестокости, а также представлению о том, что насилие может быть единственным путем к успеху. Ряд исследований свидетельствует о том, что 47% американцев 10—12 лет, играющих в компьютерные игры, предпочитают игры, содержащие сцены агрессии в отношении как к вымышленным, так и к человеческим героям, 29% — предпочитают игры спортивной тематики, 20% — развлекательные нейтральные игры и только 2% — игры развивающие, направленные на обучение [5].

Но как бы взрослые не относились к проблемам компьютерных игр, Интернета, их наличие является объективной реальностью и частью современной культуры. Остается открытым вопрос, как регламентировать детское времяпрепровождение за компьютером. Взаимодействие ребенка с компьютером должно быть ограничено и не должно происходить в ущерб традиционным формам детской деятельности. Исследователи единодушны в том, что глубина влияния компьютерных игр всецело зависит от семейной ситуации, от той среды, в которой растет и воспитывается ребенок.

#### Список источников

1. *Белавина, И. Г.* Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр / И. Г. Белавина // *Вопр. психологии.* — 1993. — № 3. — С. 62—69.
2. *Бурлаков, И. В.* HomoGamer : Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. — М. : Класс, 2000. — 86 с.
3. *Керделлан, К.* Дети процессора : Как Интернет и видеонгры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон. — Екатеринбург : У-Фактория, 2006. — 272 с.
4. *Прихожан, А. М.* Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста [Электронный ресурс] / А. М. Прихожан // *Психолог. исслед. : электрон. науч. журн.* — 2010. — № 1(9). — Режим доступа: <http://psystudy.ru>. — Дата доступа: 23.03.2011. — Загл. с экрана.
5. *Радева, Р. Е.* Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Р. Е. Радева, Е. О. Смирнова // *Образование и информат. культура. Социолог. аспекты. Труды по социологии образования.* Т. 5. Вып. 7 / под ред. В. С. Собкина. — М. : Центр социологии образования РАО, 2000. — 462 с.
6. *Рубцов, В. В.* Ученик за компьютером: что можно, что нельзя / В. В. Рубцов // *Основы социально-генетической психологии : избран. психолог. труды.* — М. : Ин-т практ. психологии ; Воронеж : МОДЭК, 1996. — С. 222—234.

Материал поступил в редакцию 06.11.2011 г.

**М. В. Бокун**  
*Научный руководитель* — А. А. Селезнёв,  
старший преподаватель кафедры психологии  
Барановичский государственный университет,  
г. Барановичи, Республика Беларусь

### ПОВЫШЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ КАК ПРОБЛЕМА СОВРЕМЕННОГО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Современное образование ищет пути совершенствования образовательной практики, направленной на повышение базовой культуры современного поколения. Нацеленность современного образования на становление базовой личностной культуры студентов, частью которой является психологическая культура, приводит к необходимости решения ряда проблем. К ним относится разработка понятия «базовая культура студентов» как целевого ориентира образования. Отказ от традиционных как основных показателей (знания, умения, навыки), определяющих эффективность образовательной деятельности, делает актуальной проблему определения сущности, структуры понятия «базовая культура студента» во всей полноте ее составляющих, показателей, уровней, соответствующих современным представлениям о человеке.

Основываясь на философских, культурологических, психолого-педагогических исследованиях, мы рассматриваем культуру человека в единстве ее трех основных составляющих: аксиологической, процессуально-деятельностной и творческой.

Предметом нашего анализа является, базовая культура студента как ориентир современного образования. Именно она должна стать предметом освоения в юношеском возрасте. Такая постановка проблемы определяется, прежде всего, функциями культуры. Анализируя многочисленные исследования (Б. Г. Ананьев, В. Е. Давидович, Л. С. Колмогорова, Я. Л. Коломинский, В. Д. Столин и др.), можно выделить следующие основные функции общей культуры человека [1—4]:

1) *репродуктивно-трансляционная*: обеспечивает сохранение и передачу того нового во взглядах, традициях, теориях, методах, способах деятельности, ценностях, а также достижение определенного личностного культурного уровня, которое обеспечило бы преемственность поколений, не позволило бы последующим поколениям скатиться назад и подготовило бы условия для прогресса человечества;

2) *конструктивно-адаптационная*: обеспечивает социальную адаптацию, эффективное взаимодействие, взаимопонимание людей, эффективность внешней и внутренней деятельности человека, направленной на решение проблем на основе имеющегося жизненного опыта, образованности, развития психических процессов и качеств;

3) *регулятивно-корректирующая*: обуславливает эффективность процессов саморегуляции, самоорганизации и самоконтроля;