

ХАРАКТЕР ДЕТСКО-РОДИТЕЛЬСКИХ ОТНОШЕНИЙ И УВЛЕЧЕННОСТЬ ИГРАМИ НА СМАРТФОНАХ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Вагапова А.Р.

кандидат психологических наук, доцент, кафедра социальной психологии образования и развития, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского; 83, ул. Астраханская, г. Саратов, 410012, Россия;
E-mail: Al_fiya@bk.ru

Аннотация. Представлены и обобщены подходы к анализу проблемы увлеченности играми на смартфоне младшими школьниками. Даны определения понятий зависимости и увлеченности играми. Проанализирована роль семьи в жизни младшего школьника, а также как характер детско-родительских отношений может способствовать формированию у ребенка увлеченности, в дальнейшем игровой зависимости на мобильных устройствах (смартфоне).

Ключевые слова: увлеченность играми, игровая зависимость, младший школьник, детско-родительские отношения.

CHARACTER OF CHILD-PARENTAL RELATIONSHIP AND PASSION FOR GAMES ON SMARTPHONES IN YOUNGER PUPILS

Vagapova R.A.

Vagapova Alfiya Ravilevna - PhD in Psychological sciences; Saratov State University 83, Astrakhanskaya str., Saratov, 410012, Russia
E-mail: Al_fiya@bk.ru

Annotation. The article presents and summarizes approaches to the analysis of the problem of enthusiasm for games on a smartphone by primary schoolchildren. The definitions of the concepts of addiction and enthusiasm are given, the role of the family in the life of a younger student is analyzed, as well as how the nature of parent-child relationships can contribute to the formation of a child's enthusiasm, and further dependence on games on mobile devices (smartphones).

Key words: passion for games, gambling addiction, junior schoolchild, parent-child relationship.

В современном стремительно меняющемся мире, в котором техника, программное обеспечение, электронные ресурсы, средства связи играют значимую роль, перед детской психологией встают новые задачи, которые требуют изучения и поиска решений. К одной из таких можно отнести проблему быстрого распространение увлеченности мобильными играми среди детей младшего школьного возраста.

Сейчас игры на смартфонах популярны настолько, что в них играют люди всех возрастов, и делают они это довольно часто. Люди играют практически везде: в транспорте, по дороге на работу и в перерывах и т.д. Появилось такое понятие как «смарт-зависимость» или «номофобия» - страх остаться без мобильного телефона или быть вдалеке от него.

На сегодняшний день принято различать понятие «зависимость» и «увлеченность». Так, компьютерная зависимость определяется как

пристрастие человека к проведению времени за компьютером. Компьютерная зависимость - это психоневрологическое расстройство, связанное с нарушением нормальной функциональной асимметрии мозга и с нарушением в структуре белого вещества мозга человека, а также с нарушениями в структуре и деятельности периферической нервной системы при работе с компьютерами: ПК, смартфонами, планшетами, гаджетами. Савинская О.Б и Шоташвили В.А выделяют два понятия: увлеченность и зависимость. Под увлеченностью они понимают состояние, характеризующееся энергичностью, преданностью и поглощенностью определенным объектом, а под зависимостью - перманентно воспроизводимое нездоровое, саморазрушительное поведение, избавление от которого вызывает у зависимого существенные сложности. Обобщая все выше сказанное, можно сформулировать понятие увлеченности играми [1, С. 125]. Увлеченность играми - это одна из начальных стадий зависимости, характеризующаяся состоянием получением удовольствия и положительных эмоций от деятельности за компьютером: ПК, смартфонами, планшетами, гаджетами.

В этой связи особо пристальное внимание психологов и педагогов привлекают подрастающее поколение, во-первых, вопрос вреда и пользы игр; а во-вторых, проблема определения причин погружения детей в виртуальную игровую реальность. В настоящее время проведены обширные научные изыскания на эти темы, и результаты их не однозначны. С одной стороны, есть очевидная польза от появления в жизни младших школьников смартфонов в плане повышения информационной культуры детей, развивающих игр, а с другой сила и вектор влияния игр на структурные и содержательные характеристики личности младшего школьника в полной мере не ясны. Кроме того, почти все они проводились на выборках подростков и взрослых, а ведь сейчас возраст детей, играющих в игры стремительно снижается к трем-двум годам.

Решающее значение, считает В. Г. Пахомова, перейдет ли увлеченность в зависимость имеет отношение родителей к увлеченности своего ребенка, и в какие игры они разрешают ему играть. Большинство игры привлекают детей своей яркостью, красочными зрительными образами и способностью вызывать яркие эмоции. В итоге, дети погружаются в виртуальное пространство больше, чем в реальный мир, и именно в нем получают недостающие эмоции, общение, другое. В этом смысле наибольшую опасность представляют ролевые игры [2, с.49]. Это связано с тем, что младшие школьники находят своеобразный способ пробы себя.

В младшем школьном возрасте ведущим фактором формирования ценностных ориентаций является система детско-родительских отношений, в которой ребенок усваивает социальные нормы, образцы поведения, моральные принципы. В нашей стране сложилась такая ситуация, что не все родители готовы (или имеют возможность) создать эмоционально-насыщенные отношения в семье, уделять достаточно времени и интереса к внутреннему миру ребенка, к его чувствам и интересам. Родители сами

с удовольствием проводят свободное время со смартфоном, полностью погружаясь в атмосферу социальных сетей, игр и других развлечений, чтобы отдохнуть или развеять скуку.

Как показывают исследования, в детско-родительских отношениях все очень неоднозначно. В настоящее время общение детей с родителями занимает скромное место в досуге семьи. В последние десятилетия претерпели изменения, как отношение детей к досугу, так и сама структура досуга младших школьников. Дети и родители относятся к досугу ребенка, как к его законному отдыху и возможности заниматься тем, чем он хочет. А ориентирован младший школьник на компьютер, гаджеты и телевизор, вместо книг и общения со сверстниками (по примеру развития прошлых поколений). Такое положение вещей усугубляется тем, что родители не всегда готовы формировать социально значимые ценности, связи с чем у детей формируется аддиктивное поведение, как негативная форма самореализации [3, с.45.].

Неблагополучие в детско-родительских отношениях, их авторитарность, эмоциональная депривация в них и др. является одной из самых сильных причин погружения детей младшего школьного возраста в виртуальные игры. К основным причинам увлеченности компьютерными играми младших школьников исследователи относят: поощрение своим личным родительским примером общения с компьютером, снижение родительского контроля за временем и видом деятельности в Интернете, минимальная представленность в современной детской субкультуре дворовых игр, использование тем игр в общении со сверстниками для повышения своего рейтинга в среде сверстников [2, с.56].

Таким образом, появление игровой зависимости у детей связана со многими факторами: стили воспитания, недостаточное внимание со стороны родителей, конфликтные взаимоотношения в семье и сверстниками [4, с. 76]. Именно у родителей есть уникальная возможность организовывать досуг ребенка, наполняя его мир эмоциями, общением, яркими впечатлениями на каждодневной основе, чтобы реальный мир ему не захотелось заменять виртуальным. Младшему школьнику так же необходимо оказывать помощь в социальной адаптации и в преодолении трудностей в учебной деятельности, развивать у него умение противостоять негативному влиянию социума, создавать ситуации успеха, с целью повышения самооценки и повышения рейтинга в группе сверстников. Здесь важна совокупная работа всех субъектов образовательной среды: семьи, школы, досуговых учреждений и пр., но главная роль, безусловно, отводится семье.

Библиографический список:

1. Савинская, О.Б. Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены / О.Б.Савинская, В.А. Шоташвили // Нац. Исслед. ун-т Высшая школа экономики. 2013. - № 5 (117). - С.123-135.
2. Пахомова, В.Г. Психологические детерминанты увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте / В.Г.Пахомова //Вестник Ленинградского гос. Ун-та имени А. С. Пушкина. 2016. - № 2. - С 46-58.

3. Жукова, М.В. К вопросу о необходимости подготовки будущего педагога к работе по профилактике игровой компьютерной аддикции у дошкольников и младших школьников / М. В.Жукова, Е.В.Фролова, К.И. Шишкина // Вестник ЧГПУ. 2016. - №8. - С.44-51.
4. Жаркова, О.Г. Исследование игровой активности на смартфонах / О.Г. Жаркова, С.А. Барболина, Н.М. Афолина, В.Н. Волкова // Моделирование и анализ данных. 2020. - № 1. - С. 75-85.