

*Key words:* preschool children, healthkeeping competence, organization of the educational process.

Стаття надійшла до редакції 10.09.2012 р.  
Прийнято до друку 26.10.2012 р.

УДК 37.013.42

**Н. А. Василенко**

### **ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОГО ЗДОРОВ'Я ПІДРОСТАЮЧОГО ПОКОЛІННЯ**

В Україні за короткий історичний період відбулися глибокі зміни в різних сферах життя, що безумовно вплинули на процес соціалізації підростаючих поколінь. Тому останнім часом виявилися істотні зміни загальної спрямованості особистості дітей. На процес формування й розвитку сучасних підлітків істотний вплив спричиняє низка чинників, пов'язаних з різними сферами функціонування суспільства. Це не тільки суспільно-політичне життя країни, соціально-економічна й культурно-духовна сфери, але також науково-технічні нововведення, що дуже швидко впроваджуються в життя.

Серед таких нововведень, що сьогодні поширилися та значно торкнулися життя й інтересів дітей та підлітків, істотно вплинули на них, необхідно окремо виділити захоплення комп'ютерами і їхнє багатовекторне використання в різних галузях. Крім суто практичного використання (у проекції на життя дітей та підлітків це практика введення у навчання різних навчальних й контролюючих знання комп'ютерних програм тощо) спостерігається ще більш розповсюджене захоплення комп'ютерними іграми, властиве більшості дітей.

Мета статті полягає у висвітленні механізмів впливу комп'ютерних ігор на соціальне здоров'я дітей та підлітків, пошуку шляхів профілактики виникнення в них ігрової залежності.

**Виклад основного матеріалу.** Комп'ютерні ігри – новий різновид ігрової діяльності, що виник у період активного інформаційного перетворення суспільства. Такі ігри, спрямовуючи свідомість дітей та підлітків у віртуальну реальність формують у них певну залежність, що заважає розширенню їхнього соціального досвіду, „живому” спілкуванню та соціальному розвитку, сприяє проявам дезадаптації, погіршанню стану соціального здоров'я підростаючого покоління, у цілому. Досліджуючи вплив комп'ютерних ігор на соціальне здоров'я дітей та підлітків, необхідно з'ясувати сутність останнього поняття.

Термін „соціальне здоров'я”, що активно розробляється у науці, є пов'язаним із соціально-педагогічним розумінням понять „професійне

здоров'я", а також „соціальна адаптація особистості” [3, с. 55]. Професійне здоров'я як узагальнена характеристика здоров'я працівника розглядається як можливість індивіда щодо збереження і розвитку регуляторних властивостей організму, його фізичного, психічного і соціального добробуту. Адаптація особистості розглядається сучасними вченими (В. Ю. Верещагін, Ю. В. Ган, Т. Г. Дічів, М. Г. Кджанян, С. В. Кінелєв; Є. В. Вітенберг, І. М. Кряжева та інші) як процес пристосування органів чуття до особливостей діючих на них стимулів з метою їх найкращого сприйняття і забезпечення рецепторів від перевантажень, а соціальна адаптація – як процес активного пристосування індивіда за допомогою різних засобів до змін соціального середовища.

Виходячи з цього, соціальне здоров'я особистості визначаємо як психофізіологічну здатність особистості протистояти негативним впливам соціального середовища, пристосовуватися до нових обставин, досягати високого рівня самореалізації у різних сферах життя, зокрема в професійній. Стан соціального здоров'я людини віддзеркалює можливості її самореалізації у соціальному середовищі, рівень відповідності її поведінки наявним соціальним нормам, правилам суспільства. Інтерес до цього поняття зумовлений, насамперед, тим, що соціальне здоров'я підлітка, яке формується у складних, нестабільних соціально-економічних та психоемоційних умовах сучасного суспільства, потребує особливої уваги та піклування.

Практика свідчить про те, що великі можливості для самореалізації людини, набуття нею позитивного соціального досвіду, стимулювання активності особистості у соціальній сфері створюють ігрові ситуації. Гра як педагогічна ситуація – це свобода емоційних проявів, психологічне розкріпачення учасників, що робить духовну цінність засобом спілкування, єднання і зближення. [6, с. 28] Відтворюючи соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньої утилітарної діяльності, гра є важливим засобом формування соціального здоров'я дітей та молоді.

Звертаючись до гри, варто враховувати, що в даному аспекті вона цінна не сама по собі, а тим соціально-педагогічним результатом, до якого ми прагнемо. Таким результатом повинні бути потреби в прояві соціальної активності та виникнення позитивної установки стосовно соціально-цінної діяльності як бази для самореалізації людини у суспільстві.

Зазначимо, що гра здебільшого має соціальний характер – це взаємодія людини з людиною, природою, комп'ютером та, нарешті, – з самою собою. Під час гри дитина навчається законам стосунків між людьми, усвідомлює вічні людські цінності

Сьогодні, на жаль, діти обирають інші ігри – комп'ютерні. У наш час – добу комп'ютерного прогресу – підрастаюче покоління часто інтегрується до „віртуального світу”, забуваючи про те, що саморозвиток і самовдосконалення відбуваються саме через „живе” спілкування, а не через віртуальний світ. Адаптація свідомості дітей та підлітків до

віртуальної реальності сприяє виникненню залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я людини [1, с. 14].

З іншого боку, у зв'язку зі швидкими темпами радикальних змін у житті суспільства в процесі виховання й навчання дитини батьки та педагоги стикаються з особливими труднощами, спостерігаючи явища, не відомі їм з особистого дитячого та юнацького досвіду. Відповідно, для них становить істотну проблему сформулювати правильне ставлення до цих явищ, одним із яких саме і є комп'ютерні ігри.

У цій ситуації набуває актуальності активізація та популяризація серед батьків і вчителів різноманітних досліджень, проведених соціальними педагогами, педагогами, психологами, соціологами й представниками суміжних наук щодо позитивного та негативного впливу комп'ютерних ігор на формування особистості дитини, на її соціальне здоров'я.

З огляду на все вищевказане, очевидно є необхідність всебічного вивчення даного явища сучасного життя представниками різних галузей науки (насамперед це медична й соціально-педагогічна сфери наукової діяльності). У психологічному, педагогічному та соціально-педагогічному аспекті дане явище вже здобуло певної наукової розробки (М. Іванова, І. Бурлаков, Ю. Ковша, Г. Кочетков, Г. Мешкова, Є. Лисенко, В. Чаговец, Б. Шлимович, О. Шмельов).

На основі вивчення праць вчених [2, с. 136] накреслимо шляхи профілактики виникнення у дітей та підлітків ігрової залежності через створення позитивного мікросередовища, спрямованого на компенсацію впливу комп'ютерних ігор на стан соціального здоров'я особистості.

Це, по-перше, створення психологічно-комфортного „соціально-виховного” середовища в сім'ї на засадах довірливої, толерантної міжособистісної взаємодії батьків і дітей – найвагоміша умова розвитку позитивного самопочуття дитини, набуття моральних цінностей суспільства як противаги „віртуальним цінностям”.

Саме засобами сімейного середовища, що охоплює моделі гуманістичних стосунків, вияву пізнавального інтересу до позитивних сторін життя, батьки здійснюють вплив на розвиток особистості, привчають дитину до моральної поведінки, навіюють потяг до справедливості й доброти. Важливе завдання у цій справі – це досягнення міри в організації контролю за діями й поведінкою дітей та надання їм прав і свобод у виборі вчинків, самоорганізації поведінки. Контроль за життєдіяльністю дитини є вагомим обов'язком батьків. Досягнення взаємодії батьків та дітей у процесі вирішення проблем опанування комп'ютерними засобами є важливим способом не примусового педагогічного впливу на особистість.

Узгодження дій дорослих з дітьми, пошук взаєморозуміння можливі у процесі їхнього конструктивного спілкування, під час якого батьки виявляють повагу й позитивне ставлення до дитини, відкриті до її думки, приймають її незалежно від того, якою імпульсивною й афективною є її

поведінка. Саме завдяки конструктивному спілкуванню батьки мають змогу вислухати і зрозуміти дитину, що потрапила у залежність від комп'ютерних ігор, пізнати мотиви її реальної поведінки, роз'яснити їй суть відповідних соціальних норм, майстерно переконати в доцільності їхнього виконання.

Так, довірливий, відкритий до думок дітей словесний вплив дорослих дає змогу розкрити їм суть реальних моральних цінностей людини, стимулює їх до власних роздумів, осмислення зв'язку власних вчинків у комп'ютерній реальності із реальним життям людей. Логічні міркування, доводи, емоційні спогади, розповіді батьків, що виявляються в безпосередніх, ненав'язливих формах, стають зрозумілішими для дітей на протигау наказам, вказівкам, які зміст моральних ідей, норм цілком не розкривають. Залучення дітей до аналізу реальних ситуацій, власних вчинків і поведінки інших, а також сцен людського життя, представлених на комп'ютерних екранах, сприяє виробленню ними критичного, усвідомленого ставлення до дійсності й самих себе. Необхідно, щоб словесні дії батьків і обговорення з дітьми соціальних норм були орієнтовані на їхні інтереси. Тоді з'являється спільне міркування, взаєморозуміння, а діти привчаються не до самозахисту, як це буває у процесі навчальних настанов батьків, а до роздумів над моральними проблемами.

У справі виховання дітей, зокрема формування у них критичного, вибіркового ставлення до комп'ютерних ігор, батьки, зазвичай, вдаються до методів заохочення і покарання, що зумовлює реакції дітей, протилежні очікуванням дорослих. Покарання – це завжди примус, який ще більше підсилює погану поведінку. Наприклад, якщо сварити дитину й не дозволяти грати в комп'ютерні ігри, вона буде виявляти агресивні реакції та ще більше прагнуть цих розваг. Покарання може бути ефективним, якщо стосується поведінки, що не стала звичною для дитини. Загалом покарання слід поєднувати із заохоченням позитивних вчинків дітей.

Виховне середовище в сім'ї визначається тим, які види життєдіяльності дітей реалізують батьки та як. Виховання дитини в сім'ї значною мірою залежить від того, чи вона має свої обов'язки, залучена до різних видів діяльності, що важливі для досягнення благоустрою, культурно-освітнього, морального, естетичного рівнів розвитку сім'ї. Якщо батьки не залучають дітей до різноманітних справ, тоді вони мають вільний час і не знають, як ним скористатися, тому починають захоплюватися різними розвагами, зокрема надмірним без вибору й самоконтролю оглядом телепрограм, різноманітних фільмів й комп'ютерними іграми, в яких переважає войовнича тематика, сцени насильства. Кожна діяльність володіє значним потенціалом для виховання особистості – її інтересів, здібностей, соціальної поведінки, моральних якостей тощо. Участь і захоплення дитини діяльністю збагачує її інтереси та зумовлює критичне ставлення до медіа-засобів, послаблює її потяг до змісту медіа-інформації, що не розвиває пізнавальні здібності та не навчає

соціально цінній поведінці. А тому діяльність повинна охоплювати усі сфери життя дітей і батьків (праця, пізнання, спорт, художньо-естетична творчість, дозвілля) і задовольняти різноманітні їхні потреби.

Отже, залежність дітей від негативних впливів комп'ютерних ігор значною мірою зумовлена особливостями сімейного виховання. Такі чинники, як незадоволення багатьох потреб дітей, поява у них агресії, тривожності, фрустрації, відсутність самоконтролю поведінки, що розвивається в залежності від умов виховного середовища в сім'ї, роблять свідомість дитини сприятливою до будь-якої медіа-інформації без критичного вибору.

Другий шлях створення позитивного соціального середовища задля профілактики виникнення у дітей та підлітків ігрової залежності має базуватися на розумінні того, що спілкування дитини з комп'ютером не завжди відбувається зі знаком „мінус”. Захоплення дітей комп'ютером, що розвиває пізнавальні інтереси, здібності, моральні цінності, допоможе нейтралізувати їхню увагу й надмірний потяг до таких ігор, що містять сюжети насильства, стимулюють жорстокість, викликають залежність.

Існує багато телепрограм, радіопередач, медіа-текстів, що вміщують пізнавальну інформацію, розкривають моделі моральної поведінки. Оволодіння такою інформацією має велике виховне значення для формування особистості молодшої людини. Отримання науково обґрунтованих знань про різні сфери життя сприяє розвитку світогляду дітей, задоволенню їхніх пізнавальних потреб і разом з тим відволікає їхню увагу від інформації, що приваблива тільки за формою, але не має пізнавального значення.

У цьому контексті педагоги та батьки повинні виявити власну ініціативу щодо вибору комп'ютерної інформації для спільного ознайомлення разом з дітьми. Залучати дітей до оволодіння інформацією, цінною для їхнього розумового й морального розвитку, доцільно непримусово й ненав'язливо, інакше батьківські директивні настанови і вказівки мають викликати у дітей зворотну реакцію. Приклад батьків, їхнє захоплення деякими програмами чи фільмами, міркування в присутності дітей, обговорення з ними науково і соціально значущих ідей, сюжетів може мати вплив на дітей, заразити їх інтересом до наукової інформації, цінностей культури.

Третій шлях боротьби за соціальне здоров'я підростаючих поколінь, нейтралізації негативного впливу комп'ютерних ігор на поведінку підлітків, розвитку у них критичного ставлення до комп'ютерних засобів полягає у розширенні знань оточення – батьків, вчителів, педагогів-позашкільників – про причини й мотиви захоплення дітей тематикою насильства, що переважає у комп'ютерній реальності.

Як зазначають науковці, потяг дітей до комп'ютерних ігор визначається їхніми потребами, а також набутим соціальним досвідом. Зазвичай діти виявляють інтерес до тих ігор, що надають їм інформацію, необхідну для задоволення їхніх потреб. Або привабливою для них стає та

інформація, що відповідає вже знайомій їм моделі поведінки, відтворює ті вчинки, які вони колись спостерігали і до яких небайдужі.

Шляхом спостереження за поведінкою дітей у процесі участі у комп'ютерних іграх, вивчення їхніх безпосередніх реакцій, а також організації діалогу з ними, можна виявити причини їх зацікавленості. Знання реальних чинників, що зумовлюють привабливість деяких ігор для дітей допоможе внести деякі корективи у виховне середовище сім'ї для формування у дітей досвіду позитивної поведінки. Або батьки можуть шукати інші засоби, шляхи задоволення актуальних для дітей потреб, модифікувати власну поведінку чи взаємини з ними з метою досягнення дітьми своїх цілей.

Наприклад, деякі діти захоплюються сценами боротьби, бійок, коли один з героїв отримує перемогу, досягає лідерства серед інших. У стосунках з батьками вони також наполягають на своїх рішеннях, намагаються перемогти їх у суперечках. З огляду на це можна припустити, що таким дітям притаманне прагнення до влади. У такому разі батькам варто уповноважити дитину деякою владою: прислуховуватися до її думки і деякі рішення, якщо вони слухні й не суперечливі, брати до уваги; підтримувати ініціативу у виборі обов'язків, надавати більше відповідальності у виконанні сімейних доручень тощо.

Без сумніву, модифікація стосунків з дітьми и вибір доцільних методів організації взаємодії з ними, залучення до діяльності для задоволення їхніх потреб, корегування соціального досвіду дитини, пошук додаткових джерел інформації відповідно до її цінностей, пізнавальних інтересів не зможуть повністю відволікти дітей від комп'ютерних ігор. Проте зазначені дії вихователів сприяють зверненню уваги дітей та підлітків на інші цінні для них види діяльності, пізнавальну інформацію, а також формують у них критичне ставлення до агресивного впливу комп'ютерних ігор.

Ще один шлях гармонізації впливу комп'ютерних ігор на соціальне здоров'я підростаючого покоління – формування у дітей імунітету до моделей агресії, що зображуються у комп'ютерних іграх, який нейтралізує їх негативний вплив на особистість.

Беззаперечною істиною є те, що найкращий засіб уберегти дитину від насильства у віртуальній реальності – це вилучити сцени жорстокості, вбивства, знущання з сюжетів комп'ютерних ігор. Але в силу соціально-економічних причин зробити такі кроки неможливо. Тому батькам залишається “вакцинувати” своїх дітей від впливу насильства, що зображується в медіа продукції, формувати у них упереджене ставлення до агресії.

Як засвідчують експериментальні дослідження науковців, ефективним способом педагогічного впливу у зазначеному напрямі є періодичні розповіді, міркування батьків про те, що телебачення зображує дійсність нереалістично і значною мірою надумано, що агресія не повсюдна і не така дієва, як вона висвітлюється в засобах медіа. Важливо

також стверджувати, що агресивна поведінка шкідлива для оточення, зазвичай є виявом безпорадності й безсилля людини щось змінити в реальному житті. Однак, щоб ці словесні впливи не спричинювали появу в дітей бар'єру до висловлювання дорослих, батькам доцільно уникати озлоблення й наказових форм, проте – міркувати безпосередньо, іноді „між іншим”, виявляти власну думку або здивування щодо надуманості сюжетів на телеекранах. Бажано також цікавитися думкою дітей, пропонувати їм робити власні висновки, висловлювати свої критичні судження щодо побаченого.

Якщо діти виявляють надмірну прихильність до комп'ютерних ігор зі сценами насильства, батькам доцільно разом з дітьми переглядати цю медіапродукцію й скеровувати їхню увагу, переживання на головні ідеї змісту, позитивні моральні вчинки, соціальні цінності, що розкриваються на екрані. У таких ситуаціях педагогічний вплив батьків ефективний, якщо вони здійснюють аналіз сюжету, зображення подій, поведінки героїв, спираючись на наукові, моральні критерії. Спільні з дітьми обговорення медіапродукції привчають їх до морального міркування, усвідомлення того, що в кожній телепрограмі чи людській поведінці присутній моральний аспект, що завжди визначає їхню значущість для інших людей. Такі аналізи важливі також в тому сенсі, що вони спонукають дітей до критичної оцінки медіаінформації замість необдуманого захоплення нею, оцінки власного ставлення до засобів масової інформації.

Висновок. Гра є важливою формою організації діяльності дітей, що задовольняє прагнення особистості до самоствердження, забезпечує набуття нею позитивного соціального досвіду, сприяє формуванню соціального здоров'я. Проте, сьогодні діти та підлітки віддають перевагу такому новому різновиду ігрової діяльності, що виник у період активного інформаційного перетворення суспільства, як комп'ютерні ігри. Адаптація свідомості людини до віртуальної реальності сприяє виникненню залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я людини.

Особливо негативно впливає залежність від ігор на нерозвинену свідомість підлітків. Протистояти цьому можливо лише через інтеграцію виховних зусиль школи, родини та територіальної громади, розробивши соціально-педагогічні умови профілактики ігроманії. Обґрунтування технології створення таких умов є перспективним напрямом наукового дослідження.

### **Список використаної літератури**

**1. Бурлаков И.** Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь, – 1999, – № 9. **2. Лэндрет Г.** Игровая терапия как способ решения проблем ребенка / Г. Лэндрет, Л. Хоумер – М. : МПСИ, 2001. – 286 с. **3. Мудрик А. В.** Социализация и смутное время. – М., 1991. – С. 12 – 34. **4. Оранж Т.** Медиадиста для детей: руководство для родителей: как преодолеть зависимость от телевизора и компьютерных игр /

Т. Оранж, Л. О'Флин. – М. ; СПб : ДИЛЯ, 2007. – 272 с. **5. Ремшмидт Х.** Подростковый и юношеский возраст / Х. Ремшмидт – М. : Мир, 1994. – 521 с. **6. Эльконин Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин – М. : Просвещение, – 1999. – 372 с.

**Василенко Н. А. Вплив комп'ютерних ігор на формування соціального здоров'я підростаючого покоління**

У статті розглянуто вплив комп'ютерних ігор на формування соціального здоров'я підростаючого покоління. Розкриті шляхи профілактики виникнення у дітей та підлітків ігрової залежності через створення позитивного мікросередовища, спрямованого на компенсацію впливу комп'ютерних ігор на стан соціального здоров'я особистості.

*Ключові слова:* комп'ютерні ігри, соціальне здоров'я особистості, профілактика ігрової залежності.

**Василенко Н. А. Влияние компьютерных игр на формирование социального здоровья подрастающего поколения**

В статье рассмотрено влияние компьютерных игр на формирование социального здоровья подрастающего поколения. Раскрыты пути профилактики возникновения у детей и подростков игровой зависимости путем создания положительной микросреды, направленной на компенсацию влияния компьютерных игр на состояние социального здоровья личности.

*Ключевые слова:* компьютерные игры, социальное здоровье личности, профилактика игровой зависимости.

**Vasilenko N. A. The Influence of Computer Games on Forming of Social Health of Rising Generation**

The article considers the impact of computer games on the formation of the social health of the younger generation. Reveals the ways of prevention in children and adolescents through the game depending on a positive microenvironment designed to compensate for the impact of computer games on state social health of the individual.

*Key words:* computer games, social health of the individual, prevention of gaming addiction.

Стаття надійшла до редакції 21.08.2012 р.

Прийнято до друку 26.10.2012 р.