Министерство образования и науки Российской Федерации

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»

Институт психологии

Кафедра психологии образования

Курсовая работа

Влияние игровой аддикции на социализацию младших школьников

Исполнитель:

Селезенева Алёна Андреевна

Екатеринбург 2012

Содержание

Введение

. Теоретические основы исследования социализации в младшем школьном возрасте

.1 Характеристика младшего школьного возраста

.2 Особенности социализации в младшем школьном возрасте

. Феномен игровой аддикции как фактор социализации младших школьников

.1 Феномен игровой аддикции

.2 Теоретическое исследование влияния игровой компьютерной аддикции на социализацию детей младшего школьного возраста

Заключение

Введение

Научно-технический прогресс XX-XXI века, в частности бурное развитие информационно-компьютерных технологий, привело к тому, что персональный компьютер на данный момент способен решить широкий спектр задач и объединяет в себе множество возможностей, поэтому он стал неотъемлемым атрибутом повседневности современного человека. Более того, современного ребенка, структуру досуга которого существенно изменила компьютеризация.

Именно компьютерные игры стали обязательным элементом досуговой деятельности многих детей и подростков, что не может не иметь за собой определенных последствий. В том числе и явление игровой аддикции, которая негативно влияет на становление личности ребенка.

В 1989 году термин «аддикция» был впервые использован применительно к взаимодействию человека с компьютером М. Шоттоном. Дальнейшими изучениями данного явления занялись в 90-х годах (В. Бреннер, М. Гриффитс, Р. Дэвис, Л.Н. Юрьева и другие).

На данный момент очевидно, что большинство работ (И. Голдберг, К. Янг, А.Е. Войскунский и другие) посвящены проблеме Интернет-аддикции, в то время как проблеме игровой компьютерной аддикции внимания уделено меньше, чем того требует сложившаяся ситуация.

Необходимо отметить также и то, что с течением времени возрастные границы детей с игровой аддикцией снижаются. Среди игровых аддиктов достаточно большое количество детей младшего школьного возраста, однако именно эта возрастная группа чаще остается вне внимания исследователей.

Специфика взаимодействия детей и подростков с компьютеров отражена в исследованиях М. Коула, С. Пейперта, Текла, А.В. Беляева и других. Однако существование психологической зависимости от компьютерных игр и использования интернета все еще вызывает сомнения у некоторых специалистов. Поэтому на данный момент присутствует необходимость исследования данного феномена.

Объектом работы выступает социализация младших школьников.

Предметом является влияние игровой аддикцией на социализацию детей младшего школьного возраста.

Исследуя данную проблему, мы ставим перед собой цель изучить особенности влияние игровой аддикции на социализацию детей младшего школьного возраста.

Задачами работы являются:

1. Проанализировать научно-методическую литературу по проблеме

2. Изучить особенности младшего школьного возраста и специфику социализации на данном возрастном этапе

. Обобщить теоретические представления о феномен игровой аддикции, накопленные в области отечественной и зарубежной психологии

. Рассмотреть влияние компьютерной зависимости на становление личности ребенка

Работа состоит из двух глав теоретического характера, заключения, списка используемой литературы.

Перспективы мы видим в дальнейшем исследовании влияния игровой аддикции на различные сферы жизни детей и подростков.

1. Особенности младшего школьного возраста

.1 Характеристика младшего школьного возраста

В настоящее время младший школьный возраст (англ. Midchilhood - среднее детство) принято определять, как возраст 6/7-10-летних детей, обучающихся в I-III (IV) классах современной отечественной начальной школы. В других странах этот возраст соответствует принятым там системам образования (например, во Франции 5-летнему элементарному обучению соответствует 6-11 -летний возраст). Как особый период детства младший школьный возраст выделился сравнительно недавно, когда в экономически развитых странах основная масса детей стала обучаться в неполной или полной средней школе. (БПС 1)Таким образом, можно сказать, что возрастные границы определяются именно обучением ребенка в начальной школе.

По мнению Л.С. Выготского школьный возраст, как и все возрасты, открывается критическим, или переломным, периодом (2), называемым кризисом 7 лет, в ходе которого происходят значительные изменения в личности ребенка, так происходит дифференциация внутренней и внешней ее сторон. Проявляется это в потере детской непосредственности, в поступки вносится интеллектуальный момент, он вклинивается между переживанием и непосредственным поступком. Также в ходе кризиса у ребенка формируется осознание своего социального «Я» и завершается таким новообразованием как сформированная внутренняя позиция школьника.

Д.Б. Эльконин говорит о том, что поступление в школу коренным образом изменяет положение ребенка в обществе. Дети начинают новую, общественную по своему содержанию и по своей функции, деятельность - деятельность учения, которая становится ведущей в данном возрасте. (3) Однако, употребляя термин «ведущий вид деятельности», не стоит забывать, что ведущая не значит единственная, другие виды деятельности после их появления имеют место быть, находятся во взаимодействии, конкуренции между собой. В том числе игра не исчезает из жизни младшего школьника, она претерпевает существенные изменения в сравнении с игрой у дошкольника. Так Л.С. Выготский отмечал, что в любой игре есть воображаемая ситуация, которая у дошкольников задается различными внешними атрибутами, у младших школьников нет необходимости в них. Воображаемая ситуация реализуется через правила.

Позиция в жизни младшего школьника, все отношения со сверстниками и взрослыми, в семье и вне ее определяются теперь тем, как они выполняют свои первые, новые и важные общественно значимые обязанности.

Ребенок в данном возрасте устанавливает разнообразные социальные связи. Очень значимой личностью становится учитель, отношения со сверстниками также меняются, теперь они совместно усваивают знания. Ж. Пиаже утверждал, что «такие качества, как критичность, терпимость, умение встать на точку зрения другого, развиваются только при общении детей между собой. Только благодаря разделению точек зрения равных ребёнку лиц - сначала других детей, а позднее, по мере взросления ребёнка, и взрослых, подлинная логика и нравственность могут заменить эгоцентризм, логический и нравственный реализм».

З. Фрейд в рамках психоаналитической теории выделял стадии психосексуального развития, где младшему школьному возрасту соответствует латентный период (скрытый). Данный период характеризуется тем, что энергия либидо (психическая энергия, лежащая в основе основных влечений человека) дремлет и внимание направлено на развитие интересов и навыков контакта со сверстниками.

Э. Эриксон разработал теорию психосоциального развития, где он акцентирует внимание на роли социальных взаимодействий в формировании личности. В частности на стадии трудолюбия и чувства неполноценности, возрастные границы которой 6-12 лет чувство «Я» обогащается за счет роста компетентности ребенка в различных областях, которая развивается в школе, дома и среди сверстников. Все большее значение приобретает сравнение себя со сверстниками, однако в таких случаях сильный вред может нанести негативное оценивание себя по сравнению с другими.

На психическую жизнь ребенка, оказывает влияние второй физиологический криз, приходящийся на возраст 7 лет, во время которого происходит интенсивное биологическое развитие организма, а именно происходит резкий эндокринный сдвиг, сопровождаемый бурным ростом тела, увеличением внутренних органов, вегетативной перестройкой. После 7 лет биологическое развитие идет равномерно. Таким образом, изменение в системе социальных отношений и деятельности ребенка происходит одновременно с перестройкой всех систем и функций организма, что требует большого напряжения и мобилизации его резервов.

Однако, установлено, что физиологический криз не столько отягощает, сколько, напротив, способствует более успешной адаптации ребенка к новым условиям. Это объясняется тем, что происходящие физиологические изменения отвечают повышенным требованиям новой ситуации. Более того, для отстающих в общем развитии по причинам педагогической запущенности этот криз является последним сроком, когда еще можно догнать сверстников.

Необходимо также указать, что не только физиологические изменения определяют важнейшие изменения в развитии психики, но и учебная деятельность, которая, как отмечалось ранее, становится ведущей в младшем школьном возрасте. Интенсивно преобразуются познавательные процессы, которые приобретают опосредованный характер и становятся осознанными и произвольными. У ребенка развивается способность управлять мышлением, вниманием, памятью, он овладевает своими психическими процессами. Таким образом, происходит опроизволивание психических процессов.

Обратимся к когнитивной теории Ж. иаже, согласно которой младший школьный возраст совпадает со стадией конкретных операций, границы которой 5/7 -12 лет. Мышление на данном этапе постепенно превращается в логическое, становится обратимым, более гибким и сложным. Дети в этом возрасте способны устанавливать причинно-следственные связи, а также делать логические умозаключения. Согласно Пиаже, дети приобретают эту более сложную и тонкую форму мышления в процессе активного исследования физической среды, задавая себе вопросы и в основном находя на них ответы.

Обращаясь к вопросу о внимании, следует отметить, что на данном этапе у детей очень слабая произвольность внимания и более развито непроизвольное внимание. Также внимание в этом возрасте характеризуется сравнительно небольшой устойчивостью.

Такие психические процессы, как память и восприятие в младшем школьном возрасте становятся значительно более управляемыми. Д.Б. льконин по этому поводу говорил: «Память становится мыслящей, а восприятие - думающим». Однако, такой вид памяти как образная память, которая является ведущей, наряду с эмоциональной в данном возрасте, плохо поддается управлению и то, что ребенок отчетливо помнит яркое и неординарное не является показателем хорошей памяти. Таковым показателем может считаться память на слова, а для детей младшего школьного возраста характерно механическое запечатление словесной информации.

Обращаясь к воображению младшего школьника, можно увидеть такую тенденцию его развития - переход к более правильному и полному отражению действительности, переход от простого произвольного комбинирования представлений к комбинированию логически аргументированному. Реализм детского воображения проявляется во всех доступных ему формах деятельности: в игре, в изобразительной деятельности, при слушании сказок. В игре, например, у ребенка с возрастом увеличивается требовательность к правдоподобию в игровой ситуации. (8)

Обобщив все сказанное выше, можно сказать, что младший школьный возраст - это возраст кардинальных изменений и интенсивного развития. Учебная деятельность, которая теперь является ведущей, предъявляет высокие требования к произвольному поведению. Главным новообразованием данного возрастного этапа является произвольность.

.2 Особенности социализации в младшем школьном возрасте

Социализация - (англ. socialization; от лат. socialis - общественный) процесс усвоения индивидом социального опыта, системы социальных связей и отношений. В процессе социализации человек приобретает убеждения, общественно одобряемые формы поведения, необходимые ему для нормальной жизни в обществе. (БПС) Если говорить о социализации у детей, то она будет выступать, как процесс включения ребенка в общество. Этот процесс может происходить как стихийно, так и целенаправленно (имеется в виду воспитание)

Понятие социализации было введено в 40-е годы в работах Дж. Долларда и П. Миллера. В зных научных школах понятие социализации получило различную интерпретацию. В необихевиоризме оно трактуется как социальное научение, в школе символического интеракционизма - как результат социального взаимодействия, в гуманистической психологии - как результат самоактуализации «Я-концепции».

Для успешной адаптации ребенку необходимо не только освоить навыки социальной коммуникации, язык социального общения в его вербальных и невербальных формах, но и определить различия между миром вещей и людей, выяснить закономерности взаимодействия как с предметным миром, так и с миром социальным. Для этого требуется определенный когнитивный базис. С другой стороны, в процессе общения с окружающими людьми ребенок расширяет свой запас сведений о мире, формируется его мышление, возникает речь. Таким образом, когнитивное и социальное развитие ребенка тесно связаны, неразрывны. С данных позиций рассмотрим процессы ранней социализации ребенка как процесс его когнитивно-социального развития.

Одним из первых психологов, поставивших в центр своих исследований анализ развития личности ребенка, был В. Штерн. Его теория получила название теории конвергенции. Психическое развитие в представлении Штерна - это саморазвертывание имеющихся у человека задатков, которое направляется и определяется той средой, в которой живет ребенок. Так, в игровой деятельности он выделял форму неизменную и связанную с врожденными инстинктами. Содержание игры задается средой, помогая ребенку понять, в какой деятельности он может реализовать заложенные в нем качества. Таким образом, игра служит не только для упражнения врожденных инстинктов, но и для социализации детей. Саморазвитие Штерн понимал как рост, дифференциацию и преобразование психических структур. Под дифференциацией он имел в виду переход от смутных, неотчетливых образов к более ясным, структурированным и отчетливым гештальтам. Штерн был одним из первых, указавшим на роль схемы как ментальной структуры, помогающей перейти от представлений к понятиям.

Бихевиористы сводили социализацию к социальному научению - приобретению новых форм реакций путем подражания поведению других людей или наблюдения за ними. А. Бандура указывал, что люди способны представлять внешние влияния и ответную реакцию на них символически, в виде «внутренней модели внешнего мира». Благодаря этому даже в тех случаях, когда индивид не проявляет открытых реакций и не получает подкрепления, он, следя за подкрепляемыми действиями других, научается их имитировать.

Психоаналитические взгляды (и прежде всего концепция Фрейда) можно обозначить как теорию конфронтации двух факторов: биологических тенденций и среды. Роль социальных влияний состоит в том, чтобы ограничить, табуировать поведение человека. Под давлением социальных норм врожденное вытесняется из сознания, создавая напряжение и конфронтацию между сознательным (социальным) и подсознательным (врожденным).

Ж. Пиаже не рассматривал процесс социализации как самостоятельный или специфичный. Он считал, что по мере становления логического мышления ребенок овладевает правилами и законами организации социума. Критическим периодом в развитии способности к логическому мышлению, а следовательно, и пониманию правил социальной организации является преодоление эгоцентризма ребенка в 6-7-летнем возрасте. Следовательно, согласно Пиаже, когнитивное развитие определяет возможности социального.

Противоположная точка зрения была сформулирована в работах П. Шпитца, Дж. Боулби и их последователей. В их работах впервые были описаны последствия материнской депривации на психическое развитие ребенка, показана роль ранней эмоциональной привязанности к матери для психического здоровья, формирования личности ребенка. Последствия жизни ребенка в учреждении (госпитализм) в отрыве от матери проявлялись уже к 3-4 месяцам и становились значительными к 6-7 месяцам. Дефицит социальных контактов приводил к снижению интереса к окружению, нарушению моторного развития, появлялась апатия, обедненность эмоциональных проявлений. В дальнейшем происходили тяжелые изменения в интеллектуальном и личностном развитии детей. Формировался характер, по словам Дж. Боулби, никого не любящий и не испытывающий потребности в любви (по Лангмейеру, Матейчику, 1984). Эту линию исследований продолжили Дж. Боулби (теория эмоционального развития) и М. Эйнсворт (теория привязанности).

Говоря конкретно о социализации младших школьников, следует отметить, что ребенок вступая в этот возраст, меняет социальную ситуацию развития. Процесс социализации теперь протекает в тесной связи с учебной деятельностью.

Мотивационная сфера, которая, как считает А.Н. Леонтьев, является ядром личности, претерпевает значительные изменения.

Теперь среди разнообразных социальных мотивов учения одно из главных мест занимает мотив получения высоких отметок. Высокие отметки для младшего школьника - источник других поощрений, залог его эмоционального благополучия, предмет гордости.

Мотивы подразделяются на внутренние и внешние, среди первых выделяют познавательные и социальные мотивы. Познавательные связаны с содержательными или структурными характеристиками самой учебной деятельности: стремление получать знания, овладевать способами самостоятельного приобретения знаний. Социальные же мотивы связаны с факторами, влияющими на мотивы учения, но не связанные с учебной деятельностью, среди которых стремление быть грамотным человеком, быть полезным обществу, стремление получить одобрение старших товарищей, добиться успеха, престижа, а также стремление овладеть способами взаимодействия с окружающими людьми, одноклассниками.

Мотивация достижения в начальных классах нередко становится доминирующей. У детей с высокой успеваемостью ярко выражена мотивация достижения успеха - желание хорошо, правильно выполнить задание, получить нужный результат. Проявляется и мотивация избегания неудачи, которая выражается в том, что дети стараются избежать "двойки" и тех последствий, которые влечет за собой низкая отметка, - недовольства учителя, санкций родителей.

Внешние мотивы связаны со стремлением учиться за хорошие отметки, за материальное вознаграждение, иначе говоря, главным становится не получение знаний, а какая-то награда.

В этом возрасте активно развивается самосознание. От оценки зависит развитие учебной мотивации, именно на этой почве в отдельных случаях возникают тяжелые переживания и школьная дезадаптация. Непосредственно влияет школьная оценка и на становление самооценки. Оценка успеваемости

в начале школьного обучения является оценкой личности в целом и определяет социальный статус ребенка. У отличников и некоторых хорошо успевающих детей складывается завышенная самооценка. У неуспевающих и крайне слабых учеников систематические неудачи и низкие оценки снижают их уверенность в себе, в своих возможностях. Полноценное развитие личности предполагает формирование чувства компетентности. На основе самооценки формируется и уровень притязаний, иначе говоря, уровень достижений, который ребенку по силам. Чем адекватнее самооценка, тем адекватнее и уровень притязаний.

Под социальной компетенцией понимается способность вступать в коммуникативные отношения другими людьми. Желание вступить в контакт обуславливается наличием потребности, мотивов, определенного отношения к будущим партнерам по коммуникации, а также собственной самооценкой.

Умение вступать в коммуникативные отношения требует от человека способности ориентироваться в социальной ситуации и управлять ею. Исходя из определения социальной компетенции, можно выделить три области, в которых эта компетенция формируется, а именно область знаний (языковых и социальных), умений (речевых и социальных) и область способностей и личностных характеристик.

К области социальных умений можно отнести умения адресовать свое сообщение; умение привлечь внимание собеседника; умение предложить свою помощь; умение слушать собеседника и проявлять заинтересованность в том, что он говорит.

Социальная уверенность как качество личности проявляется в сфере взаимодействий ребенка с другими людьми. Эффективность взаимодействия зависит от социальных способностей и социальных навыков, которые дают ребенку возможность выбрать приемлемый для собственной индивидуальности способ самоутверждающего поведения, творческого самовыражения.

На протяжении младшего школьного возраста развивается рефлексия, которая проявляется в способности ребенка взглянуть на себя чужими глазами, а также самонаблюдение и соотнесение своих действий и поступков с общечеловеческими нормами. С возрастом ребенок становится критичнее и может перейти от конкретно-ситуативной самооценки к более общественной. Таким образом, среди новообразований в социальной сфере можно назвать ориентацию на группу сверстников и произвольную регуляцию поведения на основе самооценки.

Говоря о межличностных отношениях младших школьников, начнем с того, что структура межличностных отношений состоит из двух независимых подструктур отношений мальчиков и девочек, которые в большинстве современных школ обучаются вместе. В связи с этим здесь необходимо обратиться к такому понятию, как гендерная социализация.

Гендерная социализация в школе - это процесс воздействия системы образования на мальчиков и девочек таким образом, чтобы они усвоили принятые в данной социокультурной среде гендерные нормы и ценности, модели мужского и женского поведения. Влияние школы на формирование гендерных представлений учениц и учеников достаточно сильно, что объясняется тем, что дети и подростки большую часть своего времени проводят именно в школе. В процессе обучения в образовательном учреждении учащиеся могут либо закрепить патриархатные стереотипы, усвоенные ими от родителей или из СМИ, либо отойти от них.

К 11 годам у девочек отчетливо преобладает вербальная активность, а у мальчиков способности к абстрактной манипуляции. Также формирование основных подструктур характера, в частности «образ - Я», имеет отметку пола. Так девочки проявляют большие признаки зрелости, чем мальчики, в отношении физического статуса и социальной ориентации, а также когнитивных навыков и интересов. «Образ - Я» мальчиков по процентному соотношению включенных в него характеристик сопоставим скорее с «образом - Я» не сверстниц, а девочек двумя годами младше. Различия появляются и в структуре самоописания, мальчики чаще пишут о своих интересах и увлечения, зато девочки чаще касаются темы взаимоотношений с противоположным полом, проблем семьи и родственников.

Большинство авторов (R.W. Conell, J Stacey and В. Thome, Л. Колберг, И.С. Кон Я.Л. Коломинский, М. Мелтсас, B.C. Агеев, Т.А. Репина, Y.Tajfel, J. Turner, B.A. Ядов и др.). занимающихся проблемой гендерной идентичности, рассматривает ее как одну из подструктур идентичности личности. Гендерная идентичность также может быть описана с точки зрения особенностей самовосприятия, самоопределения человека, его принадлежности к женской или мужской группе, формирующаяся на основе усвоения социальных и культурных образцов, моделей, норм и правил поведения, и включающая в себя не только ролевой аспект, но и образ человека в целом.

Роль семьи в успешной социализации детей младшего школьного возраста является предметом внимания во всех исторически сложившихся педагогических системах (Я.А. Каменский, К.Д. Ушинский, П.Ф. Каптерев и другие). Современная наука рассматривает роль в семьи в успешной социализации как совокупность всех социальных процессов, благодаря которым индивид усваивает и воспроизводит определенную систему знаний, норм ценностей, позволяющих ему функционировать в качестве полноправного члена общества. Показателями успешной социализации в младшем школьном возрасте являются проявления таких качеств, как самостоятельность, инициативность, исполнительность, возложение личностью на себя определенной меры ответственности. Ответственность младшего школьного возраста признается важнейшим критерием перехода социальной реактивности (ответных реакций, ограниченных конкретной ситуацией) в социально активное поведение. В этом возрасте появляется возможность саморегуляции поведения на основе усвоенных знаний и правил поведения. Наблюдаются настойчивые попытки сдерживать свои желания, идущие вразрез с требованиями взрослых, подчинять свои действия установленным социальным нормам поведения (Л.И. Божович, А.Н. Леонтьев и другие).

Социализация семьи зависит от отношений внутри семьи, авторитета и власти родителей, от состава семьи. На современное состояние семьи влияют все изменения, происходящие в обществе. В семье ребенок усваивает нормы человеческих отношений, впитывая все позитивное и негативное, что есть в семье. Осуществляя социальную функцию, семья формирует личность ребенка [28].

Результатом социализации-индивидуализации является степень социальной зрелости растущего человека, иначе говоря, накопление им в себе социального человеческого свойства.

А.В. Мудрик указывает на два возможных вектора развития социализации. Социализация происходит в условиях стихийного взаимодействия человека с окружающей средой, в относительно направляемом обществом и государством процессе влияния на те или иные возрастные, социальные, профессиональные группы людей, а также в процессе относительно целенаправленного и социально контролируемого воспитания (семейного, религиозного, социального).

И.С. Кон по данному поводу замечает, что воспитание подразумевает, прежде всего, направленные действия, посредством которых индивиду сознательно стараются привить желаемые черты и свойства, тогда как социализация наряду с воспитанием включает ненамеренные, спонтанные воздействия, благодаря которым индивид приобщается к культуре и становится полноправным и полноценным членом общества.

О.М. Кодатенко в своем исследовании выделяет векторы социализации, осуществляющиеся на основе индивидуальных ресурсов в соответствии или вопреки объективным условиям жизни. В качестве последних выделяются: просоциальный, (самостроительство, самосовершенствование), асоциальный или антисоциальный (саморазрушение).

И.С. Кон в рамках общего процесса социализации выделяет более частные субпроцессы. В качестве ядра направленного воспитания, указанный автор выделяет образование, то есть процесс передачи накопленных прошлыми поколениями знаний и культурных ценностей. Образование, в свою очередь, включает в себя целенаправленное, специализированное и формализованное по своим методам обучение, а также широкое просвещение, то есть процесс пропаганды и распространения культуры, предлагающий относительно самостоятельный и свободный отбор индивидами сообщаемой информации. Эти процессы взаимосвязаны, но не тождественны и могут реализовываться посредством разных социальных институтов.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что социализация младшего школьника - это процесс приобретения опыта социальных отношений и освоение новых социальных ролей, происходящий в сферах деятельности. Общения и самопознания путём узнавания, освоения, присвоения, обогащения и передачи ребёнком опыта социального взаимодействия детей и взрослых. При этом в процессе социализации у ребёнка формируется готовность к социальным действиям.

Младший школьный возраст, границы которого определяются обучением в начальной школе, является особым возрастным периодом, открывается он критическим, переломным периодом, называемым в отечественной психологии кризисом 7 лет. Поступление в школу связано со сменой социальной ситуации развития и со сменой ведущего типа деятельности. Теперь учебная деятельность становится ведущей. Отношения со сверстниками и взрослыми в семье и вне семьи теперь определяются тем, как ребенок выполняет свои первые, новые и важные общественно значимые обязанности.

Развитие личности и процесс социализации на данном возрастном этапе, характеризуются своими специфическими особенностями. Самооценка ребенка, его уверенность в себе теперь тесно связана с успешностью реализации себя в учебной деятельности. Также младший школьник критичен к себе, у него развивается рефлексия. Сравнение себя и ориентирование на группу сверстников является важной особенностью данного возраста.

В младшем школьном возрасте начинается такой процесс, как гендерная социализация, иначе говоря в данной социокультурной среде мальчиками и девочками усваиваются гендерные нормы и ценности, модели мужского и женского поведения.

2. Феномен игровой аддикции как фактор социализации младших школьников

.1 Феномен игровой аддикции

Прежде чем рассмотреть феномен игровой компьютерной аддикции, определимся с терминологической базой. Под аддиктивным поведением или аддикцией (от англ. Addiction - склонность, пагубная привычка; лат. addictus - рабски преданный) принято понимать особый тип деструктивного поведения, характеризующийся стремлением к уходу от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния химическим или нехимическим путем. Это стремление становится доминирующим в сознании человека, его поведение подчинено поиску средств, позволяющих уйти от реальности. В результате человек существует в виртуальном, сюрреалистичном мире. Он не только не решает своих насущных проблем, но и останавливается в своем развитии, вплоть до деградации. Исходя из данного определения, в дальнейшем мы будем считать аддикцию и зависимость синонимами.

Хотя терминология по проблеме компьютерной зависимости в настоящее время полностью не устоялась и существует обилие наименований для патологического использования человеком компьютера, все же исследователи едины касаемо определения поведенческих характеристик, которые могут быть отнесены к данному феномену. Мы будем говорить об игровой компьютерной аддикции как о патологическом применении компьютеров и интернета для опосредствования игровой деятельности.

В 2003 году М. Иванов предложил классифицировать компьютерные игры на ролевые и не ролевые, каждый из этих классов имеет свои специфические черты и различается силой влияния на формирование игровой компьютерной аддикции.

Основная особенность ролевых компьютерных игр - наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности. Выделяются три типа этих игр: они разделяются по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру, и степени выраженности психологической зависимости.

Так, игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, характеризуются наибольшей силой «затягивания» или «вхождения» в игру. Специфика здесь в том, что вид «из глаз» провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры (время варьируется в зависимости от индивидуальных психологических особенностей и игрового опыта играющего) человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. У человека появляется мотивационная включенность в сюжет игры.

Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, характеризуются меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем носит менее выраженный характер, вследствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом «из глаз». Если в случае с последними, человек в критические секунды жизни своего героя может бледнеть и ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов компьютерных «врагов», то в случае вида извне внешние проявления более умеренны, однако неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя переживается играющим не менее эмоционально.

Руководительские игры, в которых играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей, характеризуются тем, человек не видит на экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Вследствие этого «глубина погружения» в игру и свою роль будет выраженной только у людей с хорошим воображением. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми.

Класс не ролевых компьютерных игр, отличается тем, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков. Сюда входят аркадные игры, головоломки, игры на быстроту реакции и традиционно азартные игры.

Аркадные игры весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, из-за кратковременности психологической зависимости от них.

К такому типу не ролевых компьютерных игр как головоломки относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и прочие). Мотивация, основывается на азарте и сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.

К играм на быстроту реакции относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на азарте, потребности «пройти» игру, набрать большее количество очков, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игр.

В группу традиционно азартных игр относятся компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом - компьютерные варианты игрового репертуара казино. Психологические аспекты формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов весьма сходны.(2)

Таким образом, ролевые компьютерные игры являются самыми опасными в плане формирования зависимости, так как в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальность. Вследствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека.

Механизм формирования компьютерной зависимости основан на уходе от реальности и потребности в принятии роли.

Т.Ю. Больботи Л.Н. Юрьева предлагают следующие стадии формирования игровой зависимости:

. Стадия легкой увлеченности, характеризуется тем, что после того, как человек поиграл один или несколько раз в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», так как компьютер позволяет ему с максимальным приближением к реальности достичь своей мечты. Игрок чувствует удовольствие от игры, получая позитивные эмоции. Особенность этой стадии состоит в том, что игра имеет ситуационный характер.

 Стадия увлечения. Фактором, который свидетельствует о переходе к этому этапу, есть появление и иерархии новой потребности - компьютерной игры. Истинная сущность, которая зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности. Игра принимает систематический характер. Если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, возможны активные действия по устранению фрустрирующих обстоятельств.

 Стадия зависимости. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями - в ценностно-смысловой сфере личности. По данным А.Г. Шмелёва (2000), происходит интернализация локуса контроля, изменение самооценки и самосознания.

Зависимость может формироваться в одной из двух форм: социализированной и индивидуализированной. Социализированная форма характеризуется сохранением социальных контактов. Такие люди очень любят играть вместе с другими в сети. Игровая мотивация носит характер соревнований. Эта форма зависимости менее пагубна в своем влиянии на психику человека, чем индивидуализированная форма и реже сопровождается психическими и соматическими нарушениями. У лиц с индивидуализированной формой зависимости нарушается основная функция психики - она начинает отображать не влияние объективного мира, а виртуальную реальность. Такие люди часто играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с физиологическими потребностями. Если в течение какого-то времени игрок не удовлетворяет свою потребность в игре, то он начинает испытывать негативные эмоции, тревогу, дисфорию. Формируется депрессивный симптомокомплекс.

. Стадия привязанности. Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в сторону нормы. То есть человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности не может. Это может продолжаться в течение долгих лет. Следует отметить, что возможен кратковременный рост игровой зависимости вследствие появления новых интересных игр. (3)

М. Орзак (Maressa Hecht Orzack, PhD, 1999) выделяет следующие критерии диагностики компьютерной зависимости:

. Получение удовольствия, волнения или облегчения за компьютером;

. Увеличение времени, проводимого за компьютером, и возрастание денежных расходов на компьютерную деятельность;

. Покупка нового программного и аппаратного обеспечения для компьютера;

. Изменения настроения вне компьютера / Интернета;

. Появление тревоги, злости и депрессии вне компьютера/ Интернета;

6. Ощущение потери контроля и подавленности вне компьютера/ Интернета; постоянные мысли о компьютере или Интернете вне компьютера/ Интернета;

7. Неудачные попытки контролировать время, проводимое за компьютером;

. Использование компьютера с целью ухода от текущих проблем;

. Игнорирование своих обязанностей вследствие использования компьютера;

. Потеря весомых взаимоотношений вследствие использования компьютера;

. Ложь о количестве времени, проводимом за компьютером/в Интернете;

. Ложь о деятельности, проводимой за компьютером/в Интернете;

. Возникновение финансовых трудностей, возникших в результате злоупотребления компьютером / Интернетом;

. Проблемы на работе или в учебе вследствие компьютерной деятельности;

15. Проблемы со здоровьем вследствие компьютерной деятельности.

Важной особенностью компьютерной зависимости является ее быстрое формирование по сравнению с другими. Так по данным К. Янг (Kmberry Young) 25% игровых аддиктов приобрели зависимость на протяжении полугода после начала работы с компьютером, 58% - в течение второго полугодия, 17% - через год. (4)

Среди факторов, потенцирующих возникновение аддиктивного поведения можно отметить воспитание в детстве, в частности психологические травмы (насилие, жестокое обращение, материнская и патернальная депривация), формирование ранней тревоги, в связи с эмоциональным напряжением и тревожностью матери. На возникновение аддиктивного поведения могут повлиять и некоторые особенности личности, среди которых можно выделить сниженную переносимость трудностей повседневной жизни, наряду с хорошей переносимостью кризисных ситуаций, скрытый комплекс неполноценности, сочетающийся с внешне проявляемым превосходством. Также внешнюю социабельность, сочетающуюся со страхом перед стойкими эмоциональными контактами, стремление говорить неправду, обвинять других, зная об их невиновности, стремление уходить от ответственности, стереотипность поведения, зависимость и тревожность. Немаловажную роль в возникновении данного явления играют и социальные факторы, как то дезинтеграция общества, дискриминация по половому, национальному, экономическому и другим признакам.

Перечисленные выше факторы применимы ко всем формам аддиктивного применения, в частности и к компьютерной игровой аддикции.

Итак, феномен игровой компьютерной аддикции связан с патологическим использованием компьютера и Интернета для опосредования игровой деятельности. В зависимости же от типов компьютерных игр, можно говорить о разной степени формирования данной аддикции. Так, наиболее вероятно ее возникновение от использования ролевых компьютерных игр, при этом происходит это достаточно быстро. Связано это с уходом от реальности и потребностью в принятии роли. На возникновение зависимости влияют различные факторы, связанные в основном с проблемами, возникавшими в детстве.

компьютерный игровой аддикция социализация

2.2 Теоретическое исследование влияния игровой компьютерной аддикции на социализацию детей младшего школьного возраста

В настоящее время становится очевидным, что такому явлению, как игровая компьютерная аддикция подвержены дети самых разных возрастов, в том числе и младшие школьники. В 2010 году проводилось мониторинговое исследование младших школьников Адмиралтейского и Невского районов г. Санкт-Петербурга. В исследовании приняло участие 54 школьника (26 девочек, 28 мальчиков) четвертого класса (средний возраст 10,5) из общеобразовательных школ №624, 345. В результате была выделена группа риска - 27 человек (16 мальчиков, 11 девочек), половина из всех опрошенных. Из 4 классов 345 школы выявлено 20 учеников, склонных к риску компьютерной аддикции, из 624 школы - 7 учеников.(статья в закладке).

Результаты исследований влияния на развитие и социализацию ребенка младшего школьного возраста образовательных и развлекательных игр, которые достаточно противоречивы. Диапазон мнений о влиянии огромен - от констатации безусловного вреда этих средств до неоспоримой пользы и использования игр для новых вариантов игровой терапии.

Представим выделяемые авторами позитивные и негативные стороны этого влияния. Начнем с позитивного эффекта от использования, игр.

Мультимедийные игры имеют позитивный развивающий и обучающий эффект, повышают результаты тестов интеллекта, также 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». Также игры способствуют развитию концентрации и переключения внимания. Есть данные, что компьютерные игры способствуют повышению интереса к чтению: «Дети, просиживающие часами за компьютером, чаще всего столь же ненасытны в чтении. 47% активных потребителей компьютерных игр являются большими любителями литературы».

Исследователями отмечается, что компьютерные игры могут быть эффективно использованы для проведения игровой психотерапии, в том числе психотерапии эмоциональных и даже психомоторных проблем: «Обручи и мечи, - пишет Э.Э. Габриэль, - могут помочь выразиться лишь в физическом отношении, но с помощью видеоигр ребенок вовлекается в процесс в психическом отношении столь же полно, сколь и в физическом. Он может интерпретировать свой воображаемый мир и воплотить на экране монитора повседневную жизнь. Посредством игры можно театрализовать страх смерти или одиночества, инстинкт доминирования или соперничества».

Однако не следует забывать, что чрезмерная увлеченность компьютерными играми может привести к возникновению аддиктивного поведения. При этом современные данные опровергают бытовавшую ранее точку зрения, что компьютерная аддикция чаще всего встречается у детей, социально или личностно неблагополучных, она может возникать и у вполне благополучных детей, хотя случаи детской зависимости сравнительно редки. Необходимо отметить, что игровая зависимость встречается у мальчиков и почти никогда не встречается у девочек.

Компьютерная зависимость влечет за собой личностные изменения: эмоциональную опустошенность, нарушение процессов эмпатии, вследствие чего происходит потеря дружественных связей, проблемы внутри семьи. Как следствие, ребенок вырастет замкнутым и не способным нормально существовать в социуме [5]. Увлечение компьютерными играми способствует развитию компьютерной зависимости, формы эскапизма, бегства от действительности.

Также по мнению некоторых исследователей (К. Керделлан, Г. Грееийон) считают, что игры тормозят развитие воображения, образного мышления.

Приведем высказывание Ж.П. Канторне: «Виртуальный мир изменяет жизнь детей от 6 до 11 лет, но он также меняет их психологию. Сообразительность, поиск результата, потребность учиться и выигрывать берут верх над образной стороной, которая предлагается детям в структурированном и упакованном виде». «Иначе говоря, - резюмируют К. Керделлан, Г. Грезийон, - ребенок программируется на то, чтобы играть и выигрывать, но не мечтать!».

Игры, которые содержат сцены насилия и жестокости, способствуют развитию феномена десенсибилизации, а также представлению о том, что насилие может быть единственным путем к успеху. Такие игры способствуют также и поверхностному, безответственному отношению к жизни, к поступкам.

Компьютерная зависимость оказывает существенное влияние на адаптацию ребенка в реальной жизни, в частности, он хуже справляется с неожиданными ситуациями, трудностями, поскольку не учитывает необратимости последствий своих поступков.

Таким образом, исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод о том, что влияние компьютерных игр на развитие и социализацию младшего школьника может быть положительным. Однако, при сформированной игровой компьютерной аддикции эффект от игр может быть негативным, особенно, если игры содержат элементы насилия и жестокости, что может привести к глубоким личностным изменениям. На социализацию младшего школьника это оказывает самое непосредственное влияние, в частности ребенок хуже адаптируется к новому. Также из-за того, что компьютерная зависимость предполагает постоянную увлеченность играми, у ребенка нет времени на социальные контакты. Вследствие этого, у младшего школьника

Феномен игровой компьютерной аддикции достаточно сложное и достаточно новое явления, он связан с патологическим использованием компьютера и Интернета для опосредования игровой деятельности. В зависимости же от типов компьютерных игр, можно говорить о разной степени формирования данной аддикции. Так, наиболее вероятно ее возникновение от использования ролевых компьютерных игр, при этом происходит это достаточно быстро. Связано это с уходом от реальности и потребностью в принятии роли. На возникновение зависимости влияют различные факторы, связанные в основном с проблемами, возникавшими в детстве.

Влияние компьютерных игр на развитие и социализацию младшего школьника может быть положительным. Однако, при сформированной игровой компьютерной аддикции эффект от игр может быть негативным, особенно, если игры содержат элементы насилия и жестокости, что может привести к глубоким личностным изменениям. На социализацию младшего школьника это оказывает самое непосредственное влияние, в частности ребенок хуже адаптируется к новому. Также из-за того, что компьютерная зависимость предполагает постоянную увлеченность играми, у ребенка нет времени на социальные контакты. Вследствие этого, у младшего школьника не развиваются навыки коммуникабельности.

Заключение

В заключение о выполненной нами работе, можно сказать о том, что главные задачи, обозначенные в данной работе, нам удалось реализовать. Мы рассмотрели основные теоретические представления об особенностях социализации в младшем школьном возрасте и о феномене игровой аддикции и его влиянии на социализацию младших школьников.

Благодаря поставленным задачам, мы достигли цели исследования и убедились в том, что игровая компьютерная аддикция негативно влияет на становлении личности младшего школьника. У детей с сформированной компьютерной зависимостью происходят глубокие личностные изменения, а именно возможно развитие феномена десенсибилизации, повышенной агрессивности неспособности нормальной адаптации к реальной жизни. Также мы выяснили, что игровая аддикция негативно влияет на развитие навыков коммуникабельности.