

Психологічний аналіз опису дітьми молодшого шкільного віку себе в комп'ютерній грі

І. Д. Спіріна, О. В. Шевякова, С. В. Рокутов

ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України», м. Дніпро, Україна

Мета роботи – виявити специфіку впливу комп'ютерної гри на свідомість дитини молодшого шкільного віку.

Матеріали та методи. Дослідили 30 дітей віком 6–11 років. Використовували якісні методи дослідження описів дітьми досвіду їх комп'ютерних ігор відповідно до основних етапів структурованих феноменологічних досліджень. Розробили анкету для опису дітьми себе в комп'ютерній грі та здійснили якісний аналіз цих описів.

Результати. Під час аналізу описів виявлена складність відмежування справжнє/несправжнє, при використанні особових займенників у мові немає поділу на «я» як персонажа гри та «я» дитини загалом, приписування властивостей живого своїм віртуальним «суперникам» або «партнерам», а також сплутаність вживання часових і просторових термінів під час опису своєї гри. Діти описували тільки зовнішній план гри: сюжет, «події», «дії», труднощі, що відбуваються у грі, але відрефлексованих емоцій не було взагалі. Описуючи «події», що відбуваються у грі, діти не могли зосередитись ані на собі зараз, ані на собі під час гри.

Висновки. Залученість дитини до комп'ютерної гри викликає передусім порушення функціонування емоційної сфери, коли емоції дитиною не усвідомлюються. Виявлені невідповідності в описі себе, свого характеру та спрямованості улюбленої гри дитини свідчать про порушення формування її самоставлення та самооцінки. Під час комп'ютерної гри виникає особливий «режим» функціонування дитячої психіки, коли вплив на психіку дитини ірреального образу може спотворювати природній плин формування пізнавального та емоційного відбиття реальності.

Ключові слова:

психологічний аналіз, залежність, комп'ютерна гра, якісні дослідження, здоров'я дитини, свідомість.

Запорізький

медичний журнал. – 2017. – Т. 19, № 3(102). – С. 319–322

DOI:

10.14739/2310-1210.2017.3.100836

E-mail:

psychiatry@dma.dp.ua

Психологический анализ описания детьми младшего школьного возраста себя в компьютерной игре

И. Д. Спирина, Е. В. Шевякова, С. В. Рокутов

Цель работы – выявить специфику влияния компьютерной игры на сознание ребёнка младшего школьного возраста.

Материалы и методы. Обследовано 30 детей в возрасте 6–11 лет. Использовались качественные методы исследования описаний детьми их опыта компьютерных игр в соответствии с основными этапами структурированных феноменологических исследований. Разработана анкета для описания детьми себя в компьютерной игре и проведения качественного анализа этих описаний.

Результаты. При анализе описаний обнаружены сложность отграничения настоящего/ненастоящее, при использовании в речи личных местоимений нет разделения на «я» как персонажа игры и «я» ребёнка в целом, приписывание свойств живого своим виртуальным «соперникам» или «партнёрам», а также путанность в употреблении временных и пространственных терминов при описании своей игры. Детями описывался только внешний план игры: сюжет, «события», «действия», трудности, происходящие в игре, но отрефлексованных эмоций не было вообще. Описывая происходящие в игре «события», дети не могли сосредоточиться ни на себе сейчас, ни на себе во время игры.

Выводы. Вовлечённость ребёнка в компьютерную игру вызывает в первую очередь нарушение функционирования эмоциональной сферы, когда эмоции ребёнком не осознаются. Выявлены несоответствия при описании себя, своего характера и направленности любимой игры ребёнка, что свидетельствует о нарушениях в формировании самоотношения и самооценки ребёнка. Во время компьютерной игры возникает особый «режим» функционирования детской психики, когда воздействие на психику ребёнка ирреального образа может исказить естественный ход формирования познавательного и эмоционального отображения реальности.

Ключевые слова:

психологический анализ, зависимость, компьютерная игра, качественные исследования, здоровье ребёнка, сознание.

Запорожский

медцинский журнал. – 2017. – Т. 19, № 3(102). – С. 319–322

Psychological analysis of primary school pupils self-description in a computer game

I. D. Spirina, O. V. Shevyakova, S. V. Rokutov

Objective. The aim of this study was to reveal of the specific impact of computer games on the children`s consciousness in primary school.

Materials and Methods. 30 children aged from 6 to 11 years were examined. The qualitative research methods of descriptions the children`s computer games experience according to the main stages of structured phenomenological research have been used. The questionnaire for children`s self-description in a computer game has been developed and qualitative analysis of these descriptions has been conducted.

Results. While analyzing the descriptions the difficulty of “true”/“false” separating, the use of personal pronouns of the language, the absence of the proper distinction between “Self” as a game character and “Self” of the child on the whole, attributing the properties of living creatures to virtual “opponents” or “partners” and the confusion of time and spatial terms use while describing

Key words:

psychological test, dependency, computer games, qualitative research, primary school age, child health, consciousness.

Zaporozhye

medical journal 2017; 19 (3), 319–322

the game by the children have been revealed. Only the outer game plan, such as plot, "event", "action", the difficulties occurring in the game have been described by the children, but there have not been any reflected emotions at all. While describing the "events" occurring in the game, the children were not able to focus on themselves either then or during the game.

Conclusions. The involvement of a child into the computer game causes, first of all, the disorder of emotional sphere functioning, when the emotions are not understood by the child. The discrepancies while describing by the children themselves, their nature and the trends of their favourite games have been exposed, indicating that there have been the disorders in the child's self-attitude and self-esteem forming. While playing the computer game a special "operation mode" of the child's mind emerges when the impact of the unreal image on the child's mind can distort the natural flow of cognitive and emotional reflection of reality forming.

Негативний вплив новітніх технічних пристроїв на психіку людини не викликає сумніву – саме комп'ютерна залежність сьогодні посідає перше місце серед усіх інших видів залежностей. Повсякденне життя надмірно заповнене технічними засобами, в зв'язку з чим зростає час використання дітьми комп'ютера, Інтернету, перегляду телевізора.

Комп'ютерні ігри, в які грають мільйони людей одночасно, безпосередньо в цей момент, є потоком дуже специфічної «інформації», з якою стикається свідомість людини. Специфічність комп'ютерної гри передусім полягає в тому, що вона занурює людину у світ, якого немає, створює ілюзію світу. Вже тут потрібно зробити застереження: цього світу в реальності немає, майже немає, бо місце, де зустрічаються діти в онлайн-грі, якимось чином все-таки є. Це «місце» заведено називати віртуальною реальністю. Що ж відбувається у свідомості людини за такої тривалої спрямованості на «об'єкти/образи», за якими не стоїть реальний предмет?

Дослідження впливу комп'ютерної залежності дітей, зокрема дослідження впливу комп'ютерного образу на дітей, є актуальним, оскільки дає можливість профілактики порушень і затримок у психічному розвитку дитини.

Комп'ютерна залежність трактується здебільшого як «форма адиктивної поведінки» [2,3]. Водночас для дітей шкільного віку характерніша саме комп'ютерна залежність, зокрема такий її різновид, як залежність від комп'ютерних ігор. Але говорити про залежність дітей як про проблему психічного розвитку та психічного здоров'я парадоксально, адже для дітей залежна форма поведінки є природною та навпаки, на відміну від дорослих, необхідно загалом для виживання та нормального психічного розвитку. Наукові роботи в цій царині [2,3,6,7] не можна вважати достатніми, оскільки вони не пояснюють суті цієї розбіжності.

Нечисленні дослідження залежності від комп'ютерних ігор, як-то: «механізми виникнення» [2,3], «причини появи» цієї залежності [5] – звернені виключно до психологічних особливостей дорослої людини. Оскільки поняття «психологічна залежність від комп'ютера» вимагає детальнішої розробки щодо особливого «режиму» функціонування дитячої психіки під час комп'ютерної гри, ми в цій статті викладемо результати якісного дослідження описів дітьми досвіду їхніх комп'ютерних ігор.

Мета роботи

Виявити специфіку впливу комп'ютерної гри на свідомість дитини молодшого шкільного віку. Специфічність комп'ютерної гри в тому, що вона занурює людину в світ, якого немає, створює ілюзію світу – «віртуальну реальність». Дослідження комп'ютерної залежності дітей, впливу комп'ютерного образу на дітей і розуміння змін у свідомості дитини під час гри на комп'ютері є актуаль-

ним, оскільки дає можливість профілактики порушень і затримок психічного розвитку дитини.

Матеріали і методи дослідження

У нашому дослідженні взяли участь 30 дітей віком 6–11 років, 24 дитини заповнили анкети, 10 із них також додали до анкет усні доповнення (у різному обсязі), 6 дітей відповідали на наші запитання тільки в усній формі.

Збір дитячих описів здійснювали за допомогою розробленої нами анкети для дітей молодшого шкільного віку. Також ми аналізували протоколи записів усних розповідей дітей, які виявили ініціативу розповісти психологу про ігри, в які вони грають, та як вони грають.

На цьому етапі дослідження нами виконаний не кількісний аналіз результатів цього опитування, а якісний аналіз особливостей опису свого досвіду комп'ютерної гри дитиною, а також пошук феноменів, що характерні для функціонування дитячої свідомості у процесі залученості до віртуальної реальності.

Якісні методи дослідження на відміну від кількісних «сьогодні являють собою лінію розробки гуманітарної методології у психології, що закликає до розгляду людини в її специфічних історичних, соціальних, культурних контекстах, перевизначення людини як інтенціонального та змістостворювального суб'єкта. Бесіда тут розглядається як повноцінний спосіб пізнання, а текст якнайбільш повноцінно та автентично представляє суб'єктивну реальність» [4].

Підкреслимо, що значущість якісних досліджень зростає під час вивчення феноменів, що «складно або неможливо досліджувати експериментально та які не вимірюються в параметрах кількості, величини, інтенсивності, частоти повторення». У таких дослідженнях суб'єктивність мовної побудови, особливості висловів, навіть помилки (застереження, невідповідності, граматичні, формальні та змістовні) вважаються також важливим джерелом, що сприяє кращому розумінню як переживань людини, так і самого досліджуваного явища [1,4].

Дослідження здійснювали відповідно до основних «кроків» або етапів, що характерні для структурованих феноменологічних досліджень: 1 етап, вступний – фіксація попередніх припущень дослідження; 2 етап – збір описів, формулювання переліку питань; 3 етап – ознайомлення з описами, пошук значущих виразів, що в своїй сукупності здаються значущими для світу висловлювань людини, переживання якої досліджували (ідентифіковані висловлювання); 4 етап – формування тематичних кіл [1].

Результати та їх обговорення

У процесі ознайомлення з описами, усними та письмовими відповідями дітей, де вони розповідали про свої

улюблені та нелюбимі комп'ютерні ігри, «рівні» гри, свої досягнення, вміння, що отримані в іграх, свої стани після гри, привернули увагу розбіжності або невідповідності (при їхньому переліку утримуємося від інтерпретацій і пояснень, але наводимо більше прикладів, цитат із відповідей дітей).

1. *Емоційність розповіді дитини за відсутності в самих розповідях слів, що позначають емоції.* Слід відзначити, що всі діти з зацікавленістю брали участь у дослідженні, відповідали на запитання анкети. Спостереження за зовнішнім виглядом дітей у процесі їхніх усних і письмових розповідей, темпоральні характеристики мови, почерк, рухове похвалювання під час дослідження – все вказувало на переповненість дітей різними емоціями. Дитина при цьому начебто «поспішає» розповісти: мова швидка та часто невизначена, почерк теж видає поспіх і напругу. Однак діти описували тільки зовнішній план гри: сюжет, «події», «дії», труднощі, що трапляються у грі, але відрефлексованих емоцій не було. Описуючи «події», що відбуваються у грі, діти не могли зосередитися ані на собі зараз, ані на собі під час гри. Так, навіть на пряме уточнювальне запитання: «Чи було тобі страшно, прикро, ти злився?», дитина зазвичай відповідала: «Ні, це ж не по-справжньому» (наприклад, йшлося про неспроможність пройти певний рівень: його з'їдало «непереможне» поки ним «чудовисько»).

2. *Плутанина в описах реального та віртуального «світів», відсутність межі справжнє/несправжнє.* Незважаючи на те, що діти на свідомому рівні абсолютно ясно усвідомлювали, що події відбуваються у грі, боротьба відбувається «не по-справжньому», коли дитина починала описувати себе у своїй грі, відразу виникала велика словесна плутанина. Причому ця плутанина проявляється по-різному:

– у вживанні займенника «я», «вони»: «я сьогодні вбила 18 осіб», «мене вбили», «він мене наздоганяє», «він накидається на мене з-за повороту». Навіть ми в попередньому абзаці написали: «Його з'їдало «непереможне» поки їм «чудовисько»». Отже, в мові немає поділу на «я» як персонаж гри та «я» дитини загалом;

– приписування властивостей живого своїм віртуальним «суперникам» або «партнерам». Тут потрібно зробити поділ ігор на прості та онлайн-ігри. В онлайн-іграх суперники в якомусь сенсі реальні, це найчастіше – друзі, однокласники, знайомі, але буває і так, що дитина не знає свого суперника в житті, навіть його реального імені, а тільки його ім'я у грі, тобто «нік». Отже, ступінь реальності суперника або партнера в різних іграх може бути різною – від простого варіанта, коли суперник представлений віртуальним чином, що найчастіше у грі відповідає також простим можливостям персонажа, яким керує дитина, до найскладнішого варіанта – коли, наприклад, кращий друг в онлайн-грі може «робити вчинки» щодо віртуального персонажа дитини. В останньому випадку можливості вибору «лінії поведінки» в самого персонажа гри дитини також багатовекторні. Так, наприклад, в онлайн-грі «Майнкрафт», приєднавшись «до друзів», відразу з'являється можливість щось украсти, також можна зводити будинки, а можна воювати, відбирати «цінності» в інших тощо.

З огляду на все це відзначимо, що навіть у найпростішому варіанті гри дитина приписує віртуальному образу

бажання, якості, думки та почуття. Наприклад, часто лунають такі вигукі: «він хоче мене з'їсти», «він чекає мене там», «який він нахабний/злий/витривалий». Причому це відбувається, навіть якщо прообразу такого персонажа в реальному житті немає: зомбі, стооке чудовисько тощо. Проте різниця у свідомості дитини між реальними та віртуальними подіями, реальними власними діями та віртуальним «управлінням» персонажем наявна тільки в найзагальнішому вигляді: дитина знає та розуміє умовність свого персонажа та скоєних ним «дій»;

– час і простір гри. Часові та просторові параметри гри в описах дітей гранично сплутані. Здебільшого діти використовували теперішній час, описуючи себе у грі (нападаю, тікаю, буду). Але дитина в цей момент не грала, бо була в школі, брала участь у бесіді.

Поряд із використанням дієслів теперішнього часу часто вживався невизначений час. Виняток – 2 рідкісні фрази, коли дитина розповідала про конкретну гру, в яку вона грала сьогодні, та вживала дієслова в минулому часі.

Із простором гри плутанина ще сильніша. Так, діти часто використовують просторові терміни під час опису своїх ігор (ліворуч, праворуч, попереду, за рогом, яма тощо). Віртуальний простір навіть у простих іграх створює ілюзію «поворотів», розгалужень дороги, провалів, замкнених «приміщень». У складних онлайн-іграх ця імітація ще складніша: можна, наприклад, потрапити до підземного тунелю з ілюзією виходу тощо.

3. *Описи себе, свого характеру не були пов'язані з характером і сюжетом гри.* Так, дитина могла описати себе як добру й товариську людину, але грати в танки.

Висновки

1. Якісні методи збору емпіричних даних на початковому етапі дослідження психологічної залежності від комп'ютерних ігор у дітей дали можливість виявити та виділити феномени дитячої свідомості, самосвідомості, самовідчуття у грі, особливо рефлексії себе, що явно або побічно виявляються в усній або писемній мові.

2. Залученість дитини до комп'ютерної гри відбивається насамперед на функціонуванні емоційної сфери, призводить до «відгородженості» власних емоцій.

3. Загалом інтенсивність впливу на психіку дитини ірреального образу виявляє себе через те, що, потрапляючи з екрана до свідомості дитини, ірреальний образ наділяється дітьми ознаками реального, порушуючи природний плин формування пізнавального та емоційного відбиття реальності.

Перспективи подальших досліджень. Наступним етапом дослідження планується кількісне оцінювання феноменів, що виявлені.

Список літератури

- [1] Вольфрам Е.-М. Феноменологічне дослідження психотерапії – метод одержання пізнання з досвіту / Е. М. Вольфрам // Психотерапія – нова наука про людину. – Львів : Електрон, 1998. – С. 353–372.
- [2] Жукова М.В. Комп'ютерна залежність як один из видів аддиктивної реалізації / М.В. Жукова. // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2013. – №11. – С. 120–129.
- [3] Золотова А.Д. Науково-теоретичний аналіз сутності аддиктивної поведінки дітей / А.Д. Золотова // Молодий вчений. – 2014. – №7. – С. 163–166.

- [4] Улановский А.М. Феноменологический метод в психологии, психиатрии и психотерапии / А.М. Улановский. // *Методология и история психологии*. – 2007. – Т. 2. – №1. – С. 130–150.
- [5] Цой Н.А. Низкий самоконтроль как один из детерминирующих социальных факторов феномена интернет-зависимости / Н.А. Цой // *Журнал социологии и социальной антропологии*. – 2011. – Т. 14. – № 4. – С. 72–85.
- [6] Bell V. The debate over digital technology and young people / V. Bell, D.V.M. Bishop, A.K. Przybylski // *BMJ*. – 2015. – Vol. 351. – h3064.
- [7] Przybylski A.K. Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment / A.K. Przybylski. // *Pediatrics*. – 2014. – Т. 134. – №3. – P. 1–7.

References

- [1] Volfram, E.-M. (1998) Fenomenologichne doslidzhennia psykhoterapii – metod oderzhannia piznannia z dosvitu [Phenomenological study psychotherapy is a method of obtaining knowledge from experience]. *Psykhoterapiia – nova nauka pro liudynu*. (S. 353–372). Lviv: Elektron. [in Ukrainian].
- [2] Zhukova, M. V. (2013) Komp'yuternaya zavisimost' kak odin iz vidov adiktivnoy realizacii [Computer addiction as a type of addictive implementation]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 11, 120–129. [in Russian].
- [3] Zolotova, A. D. (2014) Naukovo-teoretychnyi analiz sutnosti adyktivnoi povedinky ditei [Scientific-theoretical analysis of the essence of addictive behavior in children]. *Molodyi vchenyi*, 7, 163–166. [in Ukrainian].
- [4] Ulanovskij, A. M. (2007) Fenomenologicheskij metod v psikhologii, psichiatrii i psichoterapii [The phenomenological method in psychology, psychiatry and psychotherapy]. *Metodologiya i istoriya psikhologii*, 1, 130–150. [in Russian].
- [5] Tsoy, N. (2011) Nizkij samokontrol' kak odin iz determiniruyushhikh social'nykh faktorov fenomena internet-zavisimosti [Low Self-Control as a Factor of Internet Addiction]. *Zhurnal sociologii i social'noj antropologii*, 4, 72–85. [in Russian].
- [6] Bell, V., Bishop, D. V. M., & Przybylski, A. K. (2015). The debate over digital technology and young people. *BMJ*, 351, h3064. doi: 10.1136/bmj.h3064.
- [7] Przybylski, A. K. (2014) Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 134(3), 1–7. doi: 10.1542/peds.2013-4021.

Відомості про авторів:

Спіріна І. Д., д-р мед. наук, професор, зав. каф. психіатрії, загальної та медичної психології, ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України», м. Дніпро, Україна.
Шевякова О. В., канд. психологічних наук, старший викладач каф. психіатрії, загальної та медичної психології, ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України», м. Дніпро, Україна.
Рокутов С. В., канд. мед. наук, доцент каф. психіатрії, загальної та медичної психології, ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України», м. Дніпро, Україна.

Сведения об авторах:

Спирина И. Д., д-р мед. наук, профессор, зав. каф. психиатрии, общей и медицинской психологии, ГУ «Днепропетровская медицинская академия МЗ Украины», г. Днепро, Украина.
Шевякова Е. В., канд. психологических наук, старший преподаватель каф. психиатрии, общей и медицинской психологии, ГУ «Днепропетровская медицинская академия МЗ Украины», г. Днепро, Украина.
Рокутов С. В., канд. мед. наук, доцент каф. психиатрии, общей и медицинской психологии, ГУ «Днепропетровская медицинская академия МЗ Украины», г. Днепро, Украина.

Information about authors:

Spirina I. D., Doctor of Science, Professor, head of the department of psychiatry, general and medical psychology State Establishment “Dnipropetrovsk medical academy of Health Ministry of Ukraine”, Dnipro, Ukraine.
Shevyakova O. V., PhD, Senior lecturer of the department of psychiatry, general and medical psychology, State Establishment “Dnipropetrovsk medical academy of Health Ministry of Ukraine”, Dnipro, Ukraine.
Rokutov S. V., MD, PhD, associate professor of the department of psychiatry, general and medical psychology, State Establishment “Dnipropetrovsk medical academy of Health Ministry of Ukraine”, Dnipro, Ukraine.

Конфлікт інтересів: відсутній.

Conflicts of Interest: authors have no conflict of interest to declare.

Надійшло до редакції / Received: 14.02.2017

Після доопрацювання / Revised: 02.03.2017

Прийнято до друку / Accepted: 13.03.2017