Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия №1» г. Липецка

Игра. Ее влияние на социализацию подростка.

Автор:

Пономарев Егор Андреевич

7Б класс

Научный руководитель:

Пономарева Яна Викторовна,

педагог-психолог

МБОУ «Гимназия №1»

г. Липецк

**Оглавление**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| Глава 1. Определение игры | 4 |
| Глава 2. Игры подростков | 6 |
| Глава 3. Социализация через игру  Глава 4. Ценности подростков, играющих в компьютерные игры | 8  10 |
| Заключение | 12 |
| Библиографический список | 13 |
| Приложения | 14 |
|  |  |

**Введение**

Весьма актуальным в современной педагогике является вопрос социализации подростка. Социализация – это процесс, который происходит собственно в течение всей жизни человека и начинается практически с его рождения. Человек как социальная единица усваивает нормы и образцы поведения, принятые в том обществе, в котором он живет, учится взаимодействию, умению строить отношения сначала в семье, в узком круге близких родственников, потом в коллективе сверстников, далее – в более масштабном социуме. Педагогами, психологами, медиками, философами проведено много исследований, посвященных социализации человека, особенно подростка.

В первую очередь, социализация ребенка осуществляется через игру. Все мы любим играть. Но в какие игры?

Сейчас в нашу жизнь прочно вошли компьютерные игры. Виртуальная реальность манит своими безграничными возможностями, а индустрия компьютерных развлечений каждый год преподносит игрокам все новые и новые игры, от которых просто невозможно отказаться.

Возникает вопрос: могут ли компьютерные игры оказывать отрицательное влияние на подростка и если могут, то каким образом?

Цель моего исследования: рассмотреть, каким образом влияют компьютерные игры на социализацию подростков.

Метод исследования: анкетирование, анализ, обобщение.

Задачи:

изучить литературу по теме исследования;

провести анкетирование обучающихся;

проанализировать полученные результаты.

Гипотеза: компьютерные игры положительно влияют на социализацию подростков.

Практическая значимость: исследование данного вопроса поможет привлечь внимание школьников к осознанию того, какое воздействие оказывают игры, в которые они играют.

**Глава 1. Определение игры**

Об игре часто говорят, что это занятие «несерьёзное». Неудивительно, ведь слово «игра» чаще всего ассоциируется с детскими забавами: куклами, оловянными солдатиками, игрушечными машинками и т.п. Однако нельзя забывать, что существует множество игр, в которые играют взрослые. Это футбол и шахматы, бильярд и карты, рулетка и лотерея… Таких игр несколько сотен.

Поэтому вполне резонно мы задаёмся вопросом: что же такое игра? Мир игры настолько необъятен и разнообразен, что трудно дать единое общее определение игры, охватывающее все её разновидности.

Культуролог и историк XX века Йохан Хейзинга, чья книга «Homo Ludens» («Человек Играющий») является одним из самых известных исследований игры как феномена культуры, попытался установить наиболее важные признаки, свойственные разнообразным видам игр. Рассмотрим их:

- всякая игра есть свободная деятельность. Игра по приказу - уже не игра. Ничто не принуждает человека играть, кроме его собственного желания.

- игра по своей природе не утилитарна. Она лишена меркантильности, корыстного стремления к извлечению выгод, не направлена непосредственно на удовлетворение каких-либо жизненных потребностей, материальных интересов. Она украшает жизнь, доставляет радость и в этом смысле обладает ценностью для человека.

- непосредственная цель игры - в ней самой, в её процессе и результате. Играют ради удовольствия от игровых действий, ради выигрыша и даваемых им ощущений и переживаний. Чувство победы, наслаждение от разрядки игрового напряжения, от сознания своих сил и способностей - всё это по сути своей бескорыстно, хотя в качестве дополнительного следствия процесс игры и её результат может иметь и материальное вознаграждение.

- игра связана с выходом за рамки действительного, реального в область воображаемого, «ненастоящего». В игре всё делается «не взаправду», «понарошку». Это, однако, не мешает игре захватывать участников. Они могут играть с величайшей серьёзностью, увлечённо и самозабвенно. Грань между игрой как потехой и игрой как серьёзным делом очень зыбка.

- игра протекает обособленно от «обыденной», практической жизни, в замкнутом пространстве-времени. У неё чётко фиксируемые границы: во времени - начало и конец, в пространстве - игровая зона (сцена, цирковая арена, стадион, экран, бильярдный стол, шахматная доска). Течение и смысл игры заключены в эти рамки.

- во всякой игре есть свои законы - правила игры. Эти законы обязательны и нерушимы. Любое отклонение от них расстраивает игру. Поэтому внутри игрового пространства-времени царит особый, собственный, порядок.

- важным элементом всякой игры является напряжение. Она всегда есть некое состязание - борьба с другими играющими, борьба с какими-либо препятствиями и трудностями, которые нужно преодолеть и, наконец, борьба с самим собой. В игре надо чего-то достичь, а для этого требуются усилия. Они могут привести к удаче, а могут и оказаться тщетными. Играющий идёт на риск: он подвергает проверке свою силу и ловкость, свои психические и моральные качества - сообразительность, настойчивость, выносливость, волю, смелость - и результаты такой проверки заранее неизвестны. Именно напряжение и состязательность придают игре остроту, интерес, эмоциональную насыщенность, - то, что больше всего и составляет её притягательную силу.

Подводя итоги анализу признаков игры, Й. Хейзинга суммирует их в её определение:

«Мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознаётся как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, - свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определённым правилам».

Существует огромное количество совершенно разнообразных игр, которые могут заинтересовать, привлечь к себе внимание современных подростков. Мне стало интересно, а во что играют ребята из нашей школы.

**Глава 2. Игры подростков**

Мы решили выяснить, во что играют ребята, и провели анкетирование «Игры в нашей жизни» среди подростков нашей гимназии. Всего было опрошено 172 человека, это учащиеся 6-х, 7-х классов.

На вопрос «Любите ли Вы играть» 94% (161 человек) опрошенных ответили положительно.

Следующий вопрос «Какие игры вы знаете?» дал такие результаты:

Прятки 90 (52%)

Футбол 57 (33%)

Догонялки 48 (30%)

Волейбол 39 (23%)

Салки 24 (14%)

Карточные игры 21 (12%)

Шахматы 18 (10%)

Шашки 18 (10%)

GTA 18 (10%)

CS:GO 18 (10%)

Казаки-разбойники 15 (8%)

Хоккей 15 (8%)

Fifa 15 (8%)

DotA 12 (7%)

Лото, Монополия , Minecraft, Выбивалы, Sims, God of war 9 (5%)

Лего, теннис, Counter- Strike, Overwatch, Warface, War Thunder, WOT и др. 6 (3%)

Subway Serfers, пионербол, SAMP, пасьянс «Косынка», 94%, гандбол, морской бой, CRMP,Unchartead и др. 3 (1,8%)

Как мы видим, самыми известными для опрошенных являются спортивные игры: прятки, футбол, баскетбол.

Но на вопрос «В какие игры Вы чаще всего играете?» только 42% (74) ребят ответили, что часто. Причем 53% из них занимаются в спортивных секциях, а 30% играют на уроках физической культуры. Во дворе, на улице играют единицы (17%).

Самый распространенный ответ на вопрос «В какие игры Вы чаще всего играете» – компьютерные. Так ответили 79% (136) учащихся.

Это и неудивительно. Компьютеры занимают особое место в игровой индустрии последнего времени. Виртуальная реальность манит своими безграничными возможностями, а индустрия компьютерных развлечений каждый год преподносит игрокам все новые и новые игры, от которых просто невозможно отказаться.

Конечно, нельзя отрицать, что компьютерные игры приносят много пользы. В первую очередь, стоит обратить внимание на разновидности компьютерных игр, которые способствуют развитию интеллекта, логики, внимания, памяти и других качеств. Это различные логические игры, головоломки, ребусы. Особое место среди таких игр занимают стратегии. Такие игры не требуют повышенного внимания, скорости, напряжения глаз. Они размеренны и предназначены для длительного времяпровождения. Существует ряд развивающих компьютерных игр для самых маленьких детей. Они научат буквам и цифрам, познакомят с миром животных и растений, окажут благотворное влияние на развитие эмоциональной сферы, зрительной памяти, музыкального слуха.

Очевидна польза компьютерных игр и для младших школьников – для них разработано множество обучающих игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, поспособствуют формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности. Да и для взрослого человека есть польза компьютерных игр, «потребляемых» в меру. Это хороший способ расслабиться после тяжелого рабочего дня, отвлечься от обыденной суеты.

К сожалению, наши респонденты такого рода игры практически не выбирают (Приложение).

На вопрос «Как Вы предпочитаете играть: в одиночку или по сети с друзьями» были даны следующие ответы: 67% (115) ответили, что предпочитают играть в компании, но большинство из них, как правило, играют с незнакомыми людьми. С одной стороны, это говорит о свободном общении, широком круге новых знакомых. Но настоящего общения, по сути, не происходит, не осуществляется вхождение в социальную среду, овладение ее социальными нормами, правилами и ценностями, то есть социализация. Ребят интересует только процесс игры, нет обмена ни информацией, ни мыслями, ни переживаниями. К тому же проанализировав ответы, можно сказать, что нет каких-то самых популярных игр, которые собирают ребят у экрана. Игр очень много, и каждый выбирает свою игру. А ведь игра признается крайне важным моментом развития, как отдельного человека, так и человеческих сообществ.

Самые популярные компьютерные игры среди наших респондентов:

Global Offensive (CS:GO) – 48(35%)

Grand Theft Auto 5 (GTA) – 41 (30%)

Sims- 32 (23%)

Fortnite – 15 (11%)

God of war – 12 (9%)

Mortal Combat – 11 (8%)

Warface – 9 (7%)

Counter-strike – 9 (7%)

Mafia 2 – 8 (6%)

SA:MP (San Andreas Multiplayer) – 8 (6%)

PUBG Mobile – 8 (6%)

Fifa – 7 (5%)

Dota 2 – 7 (5%)

World of Tanks, Minecraft, Battelfield, Resendt Evil 7, Rocket league, Uncharted, MTA(Multi Theft Auto), World of Tanks Blitz, Rust, Crossout, Angry Birds – от 1 до 6 человек

Обращает на себя внимание, что большинство этих игр имеют американские корни. Нет ни одной русской игры. И в основном они про войну, борьбу, драки, насилие. Нам кажется, что это серьезный повод задуматься. Ведь игра - это своеобразный способ усвоения общественного опыта. Другими словами, именно в игре осуществляется процесс социализации, то есть процесс становления личности человека, усвоения им социально-культурного опыта.

**Глава 3. Социализация через игру**

Процесс социализации человека продолжается всю его жизнь, но особо интенсивно он протекает в молодые годы. Именно тогда создается фундамент духовного развития личности, что увеличивает значение качества воспитания, повышает ответственность общества, задающего определенную систему координат воспитательного процесса, который включает в себя формирование мировоззрения, опирающегося на общечеловеческие и духовные ценности; развитие творческого мышления; развитие высокой социальной активности, целеустремленности, потребности и умения работать в коллективе, стремления к новому и способности находить оптимальное решение жизненных проблем в нестандартных ситуациях; развитие потребности в постоянном самообразовании и формировании профессиональных качеств; способности самостоятельно принимать решения; уважение к законам, моральным ценностям; социальную ответственность, гражданское мужество, развивает чувство внутренней свободы и собственного достоинства; воспитание национального самосознания российского гражданина.

Освоение первоначальных представлений социального характера и включение детей в систему социальных отношений происходит через решение следующих задач: развитие игровой деятельности детей; приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми (в том числе моральным); формирование гендерной, семейной, гражданской принадлежности, патриотических чувств, чувства принадлежности к мировому сообществу.

Известный русский писатель М.Горький писал: «…Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять». Действительно игра помогает вхождению ребенка в общество. Через игру ребенок знакомится с отношениями людей, различными профессиями, пробует себя в разных социальных ролях.

Игра – это не только забава, веселое препровождение времени, а и своеобразная подготовка к труду, школа, вырабатывающая навыки общения, находчивость, выдержку, смекалку. Игры кажутся чем-то необязательным в жизни будущего гражданина, на самом же деле требуют максимума энергии, ума, самостоятельности, становясь порой подлинной напряженным трудом, ведущим через усилие к удовлетворению. «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, — писал А.С.Макаренко. – Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре…»

Играя вместе, дети начинают строить свои взаимоотношения, учатся общению, не всегда гладко и мирно, но это путь обучения, иного нет.

Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремиться к самостоятельности. Из этого противоречия рождается игра — самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

При создании воображаемой ситуации в игре ребенок учится участвовать в социальной жизни, “примеряет” на себя роль взрослого. В игре отрабатываются варианты разрешения конфликтов, выражается недовольство или одобрение, дети поддерживают друг друга – то есть выстраивается своеобразная модель мира взрослых, в котором дети учатся адекватно взаимодействовать.

Социальное развитие не менее необходимо личности, чем развитие интеллектуальных, творческих, физических способностей. Современный мир так устроен, что одним из условий успеха является способность плодотворно работать в команде, находить способы взаимодействия, взаимопонимания с людьми, с которыми ты работаешь. Игра есть сильнейшее средство включения ребенка в систему отношений общества, которому он принадлежит, усвоения им культурных и духовных богатств.

Сейчас в средствах массовой коммуникации появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии популярных компьютерных игр на социализацию подростков. И это настораживает. Ведь именно в этот период происходит становление нравственного сознания, самосознания, возникает стремление к самостоятельности и самореализации. Нашему поколению жить в будущем и делать историю своей страны.

В связи с изменениями в обществе появляется новый спектр ценностных ориентаций, который разрушает устаревшие идеалы, традиции, и формируется иной тип личности. Отмечается кризис ценностной системы, проявляющийся в снижении и потере нравственных устоев, принципов. А ведь именно выстроенная вертикаль ценностей является фактором социализации личности подростка. Мы решили узнать, какие ценностные ориентации у ребят, которые играют в компьютерные игры.

**Глава 4. Ценности подростков, играющих в компьютерные игры**

Мы провели анкетирование с целью изучения ценностных ориентаций у ребят, которые играют в компьютерные игры.

На вопрос «Что для Вас наиболее важно из предложенных вариантов» были получены следующие результаты:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Дружба | 109 (80%) |
| Счастье в семье | 68 (50%) |
| Здоровье | 78 (57%) |
| Любовь | 101 (74%) |
| Материальная обеспеченность | 134 (98%) |
| Развлечения, отдых | 131 (96%) |
| Образование | 89 (65%) |
| Саморазвитие и духовное просвещение | 13 (10%) |
| Власть | 124 (91%) |
| Нравственность | 15 (11%) |
| Карьера | 111 (82%) |

Полученные данные позволяют выделить наиболее важные жизненные ценности подростков. Так, ребята, которые играют в компьютерные игры, отдали предпочтение, главным образом, таким ценностям, как «материальная обеспеченность», «развлечения, отдых», «власть», «карьера».

Далее мы выявляли предпочтения во времяпрепровождении подростков (помимо игр что их интересует еще).

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Встречи с друзьями | 48 (35%) |
| Просмотр телевизора | 34 (25%) |
| Занятия спортом | 48 (35%) |
| Чтение книг | 24 (18%) |
| Посещение кружков, секций | 37 (27%) |

Из полученных данных мы видим, что на первом месте – встречи с друзьями, занятия спортом. Но так как процент выбора небольшой, мы делаем вывод, что нет особого стремления к общению, к другим видам деятельности, кроме игры. Виртуальные встречи предпочтительнее реальных.

Еще одним вопросом, связанным с выявлением приоритетных жизненных ценностей подростка, был такой: «Какие из предложенных ценностей способствуют достижению целей в игре?»

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Дружба | 61 (45%) |
| Здоровье | 74 (54%) |
| Любовь | 12 (9%) |
| Материальная обеспеченность | 134 (98%) |
| Образование | 60 (44%) |
| Саморазвитие и духовное просвещение | 47 (34%) |
| Власть | 115 (84%) |
| Нравственность | 15 (11%) |
| Карьера  Сила | 24 (18%)  89 (65%) |

На первом месте стоят такие ценности, как: материальная обеспеченность, власть, сила, здоровье. Безусловно, это ценности. Однако жизнь общества не основывается исключительно на силе, власти, материальной обеспеченности. Для благополучного развития человека и общества в целом необходимы еще и нравственные ценности.

**Заключение.**

В результате проведенной работы, мы выяснили, что существует тенденция влияния компьютерных игр на социализацию подростка. К сожалению, это влияние не всегда положительное.

Формирование базовых ценностей подрастающего поколения как основы социализации личности - актуальная задача современного общества. Старшее поколение имеет уже устоявшиеся ценности, которые не изменяются под влиянием событий. Молодежь - это та часть общества, которой еще предстоит выработать свою систему ценностей, и это во многом зависит от её окружения, а от принятых установок будет зависеть то, что будет происходить в стране и в мире уже через несколько лет.

В современном обществе основными общечеловеческими ценностями считаются образование, интересная работа, карьера, материальное благополучие, наличие верных друзей, здоровье, любовь, создание семьи, творчество, развлечение. Каждый человек отдает предпочтение тем или иным ценностям.

Внедрение компьютерных технологий на современном этапе развития общества накладывает определенный отпечаток на формирование и развитие личности, её базовых установок, жизненных ценностей и приоритетов. Информационные технологии играют огромную роль в процессе социализации и социальной адаптации людей, открывают новые пути межличностного познания и взаимодействия.

С одной стороны, компьютерные игры приводят к расширению контактов, возможностей обмена социокультурными ценностями, развитию процессов воображения, улучшению реакции и ряду других позитивных эффектов. С другой стороны, они могут привести к уходу от реальности, социальной изоляции, ожесточенности, ослаблению эмоциональных реакций и другим негативным эффектам.

**Библиографический список**

1. Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр/И.В. Бурлаков.-М.: Независимая фирма «Класс», 2000г.
2. Власюк И.А., Ветвицкая С.М. Влияние компьютеризации на социализацию ребенка и формирование жизненных ценностей и моральных принципов молодежи// Международный студенческий научный вестник. – 2017. – № 6.;
3. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры./Й. Хейзинга; {пер. с гол. Д.В. Сильвестрова}. – М.: Прогресс-Традиция, 1997г.

<http://eduherald.ru/ru/article/view?id=17857>

<https://studwood.ru/1547533/psihologiya/polozhitelnye_otritsatelnye_aspekty_vozdeystviya_rolevyh_kompyuternyh_internata_psihiku_podrostka>

https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/10/18/vliyanie-kompyuternykh-igr-na-podrostkov

https://www.epochtimes.ru/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-psihiku-podrostka-98915449/

https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2017/08/26/sotsializatsiya-podrostkov-v-sovremennom-obshchestve

**Приложение**

**Результаты анкетирования**

1. Любите ли Вы играть?

да – 161 (94%)

нет – 11 (6%)

1. Какие игры Вы знаете?

Прятки 90 (52%)

Футбол 57 (33%)

Догонялки 48 (30%)

Волейбол 39 (23%)

Салки 24 (14%)

Карточные игры 21 (12%)

Шахматы 18 (10%)

Шашки 18 (10%)

GTA 18 (10%)

CS:GO 18 (10%)

Казаки-разбойники 15 (8%)

Хоккей 15 (8%)

Fifa 15 (8%)

DotA 12 (7%)

Лото, Монополия , Minecraft, Выбивалы, Sims, God of war 9 (5%)

Лего, теннис, Counter- Strike, Overwatch, Warface, War Thunder, WOT и др. 6 (3%)

Subway Serfers, пионербол, SAMP, пасьянс «Косынка», 94%, гандбол, морской бой, CRMP,Unchartead и др. 3 (1,8%)

1. В какие игры Вы чаще всего играете?

Спортивные – 73 (42%)

Интеллектуальные – 69 (40%)

Компьютерные – 136 (79%)

Дворовые – 25 (14%)

Вообще не играю – 25 (14%)

1. Если Вы играете в спортивные, дворовые игры, то где Вы чаще всего играете?

На улице, во дворе – 17 (17%)

На уроках физической культуры – 29 (30%)

В спортивных секциях – 52 (53%)

1. Если Вы играете в компьютерные игры, то как Вы предпочитаете в них играть?

По сети с друзьями – 115 (67%)

В одиночку – 21 (12%)

1. Если Вы играете в спортивные игры, то в какие игры Вы чаще всего играете?

Волейбол – 78 (80%)

Баскетбол – 62 (63%)

Футбол – 57 (58%)

Вышибалы – 54 (55%)

1. Если Вы играете в компьютерные игры, то в какие игры Вы чаще всего играете?

Global Offensive(CS:GO) – 48(35%)

Grand Theft Auto 5 (GTA) – 41 (30%)

Sims- 32 (23%)

Fortnite – 15 (11%)

God of war – 12 (9%)

Mortal Combat – 11 (8%)

Warface – 9 (7%)

Counter-strike – 9 (7%)

Mafia 2 – 8 (6%)

SA:MP(San Andreas Multiplayer) – 8 (6%)

PUBG Mobile – 8 (6%)

Fifa – 7 (5%)

Dota 2 – 7 (5%)

World of Tanks, Minecraft, Battelfield, Resendt Evil 7, Rocket league, Uncharted, MTA(Multi Theft Auto), World of Tanks Blitz, Rust, Crossout; Angry Birds – от 1 до 6 человек

*Если Вы любите и постоянно играете в компьютерные игры, ответьте еще на несколько вопросов.*

1. Что для Вас наиболее важно из предложенных вариантов?

|  |  |
| --- | --- |
| Ценности |  |
| Дружба | 109 (80%) |
| Счастье в семье | 68 (50%) |
| Здоровье | 78 (57%) |
| Любовь | 101 (74%) |
| Материальная обеспеченность | 134 (98%) |
| Развлечения, отдых | 131 (96%) |
| Образование | 89 (65%) |
| Саморазвитие и духовное просвещение | 13 (10%) |
| Власть | 124 (91%) |
| Нравственность | 15 (11%) |
| Карьера | 111 (82%) |

1. Чем вы предпочитаете заниматься в свободное время?

|  |  |
| --- | --- |
| Занятия |  |
| Встречи с друзьями | 48 (35%) |
| Просмотр телевизора | 34 (25%) |
| Занятия спортом | 48 (35%) |
| Чтение книг | 24 (18%) |
| Посещение кружков, секций | 37 (27%) |

1. Какие из предложенных ценностей способствуют достижению целей в игре?

|  |  |
| --- | --- |
| Ценности |  |
| Дружба | 61 (45%) |
| Здоровье | 74 (54%) |
| Любовь | 12 (9%) |
| Материальная обеспеченность | 134 (98%) |
| Образование | 60 (44%) |
| Саморазвитие и духовное просвещение | 47 (34%) |
| Власть | 115 (84%) |
| Нравственность | 15 (11%) |
| Карьера  Сила | 24 (18%)  89 (65%) |