

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ БЕЗОПАСНОГО ТИПА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА ДОШКОЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ

Киберпространство, создаваемое компьютерными играми, — значимый, но мало регулируемый фактор современной социализации. Его агрессивному воздействию подвергаются физиологический, психофизиологический, интеллектуальный и волевой компоненты личности. Учитывая значимость дошкольного возрастного периода в формировании личности безопасного типа, необходимо создать теоретические и методические разработки, позволяющие регулировать воздействие виртуальной реальности на процесс социализации ребенка.

Ключевые слова: виртуальная реальность, личность безопасного типа, дошкольное воспитание.

Влияние киберпространства на развитие детей активно исследуют физиологи, психологи и педагоги. Медицинские работники обеспокоены увеличением детской заболеваемости (особенно в возрасте от 5 до 12 лет). Такие болезни, как снижение зрения, деформации позвоночника (сколиозы), астма, остеохондроз, заболевания суставов и кистей рук являются следствием нарушения правил пользования компьютером и электронными носителями. На формирующийся организм действует излучение, долгое сидение в стесненной позе приводит к мышечным болям и искривлению позвоночника, мелькания на экране являются сильной нагрузкой для зрения ребенка.

Работа с любым электронным носителем и мультимедийной техникой требует повышенной концентрации, что вызывает нервное перенапряжение. Существует опасность развития психологической зависимости. Компьютерные игры воздействуют на личность, на усвоение общественных ценностей, традиций, моделей поведения и общения, нравственных и моральных принципов. Влияние виртуальной реальности на формирование личностных качеств детей дошкольного возраста — значимая социально-педагогическая проблема.

Современный человек живет и развивается в условиях постоянного контакта с разнообразными потенциально опасными объектами. Проблема заключается в том, что чувство опасности многих угроз современной цивилизации у современного человека отсутствует на уровне инстинкта и не может быть воспитано традицией, в подобных условиях живет уже второе поколение. Следовательно, формирование навыков безопасности становится задачей системы образования.

Доктор педагогических наук Наталья Александровна Лызь безопасность человека рассматривает с точки зрения состояния его жизнедеятельности (актуальная или ситуативная безопасность) и с точки зрения свойств личности, характеризующих её возможности в обеспечении безопасности. Во втором случае безопасность соотносится с устойчивыми личностными характеристиками [1]. Это — бережное отношение к окружающему миру; рационализм потребления ресурсов; знание потенциальных опасностей, способность предвидения и осознание возможностей уклониться от них; умения и навыки защиты; готовность применения безопасных способов ликви-

дации угрозы в условиях взаимодействия между объектами; психологическая устойчивость и готовность к опасности; активность в обществе; альтруистические, общественно-коллективистские мотивы поведения; ответственность; мировоззрение безопасности.

Анализ педагогической проблемы безопасности позволил предположить структуру личности безопасного типа, ее качеств и характеристик и выделить основные компоненты: физиологические (ловкость, двигательные навыки, сила, выносливость, скоростно-силовые качества); психофизиологические (психоэмоциональная устойчивость, внимательность, скорость психических реакций); интеллектуальные (память, практическая направленность ума, способность к синтезу и анализу, любознательность, обучаемость); личностно-волевые (доверчивость, послушность, социальная активность, настойчивость, доброжелательность, адаптивность, коллективизм, альтруизм, оптимизм, эмпатия, отзывчивость, решительность, самообладание, самостоятельность, внушаемость, смелость, ответственность).

Личностные качества формируются под влиянием различных факторов в процессе социализации. Н.Д. Никандров [2], Т. Емчура [3], И.П.Рязанцев и Г.К.Вартанян [4], М.И.Шилова [5] выделяют следующие агенты социализации: семья, наука, средства массовой информации, литература, образование, массовая культура, религия, теле- и видеопродукция, реклама, радиостанции, развлекательные заведения, интернет. Не все выделенные «агенты социализации» воздействуют на детскую психику. Так, пятилетний ребенок еще не способен понимать научную литературу, редко имеет доступ к домашней рекламе (почта), редко пользуется Интернетом. При этом значительное влияние на формирование дошкольника оказывают носители виртуальной реальности (компьютеры, мобильные телефоны, электронные игрушки, мультимедийная техника).

Вовлечение детей пяти-шести лет в виртуальную реальность чаще всего обеспечивает компьютер. Ребенок дошкольного возраста знакомится с виртуальной реальностью двумя путями: наблюдая за родителями, которые работают в Интернете или играют в компьютерную игру и посредством собственного прямого контакта, играя в компьютерные игры. Фактически процесс лич-

* - автор, с которым следует вести переписку.

ностного формирования дошкольника протекает под влиянием «агентов социализации» двух различных миров: реального и виртуального. И эта проблема актуальна для всех регионов России.

Авторы сфокусировали свое исследование на влиянии компьютерных игр на детей пяти-шести лет. Эксперимент проводился в двух регионах с различной природной и социально-экономической средой. Это муниципальные дошкольные образовательные учреждения № 1, № 3, № 7, №11 г. Сосновый Бор Ленинградской области и № 59, №22, №19, №13 г. Железногорск Красноярского края. Исследования стали совместной программой кафедры «Безопасность жизнедеятельности» КГПУ им. В.П.Астафьева и научно-методического кабинета ДДЦ "Гармония", г. Санкт-Петербург, проводившейся в 2006–2009 гг. В период с 2006 по 2008 годы было опрошено 511 человек – родителей детей старших групп (возраст 5-6 лет).

Респондентам предлагалось выбрать 5 видов деятельности из 10, предусмотренных анкетой, которыми чаще всего занимаются их дети вне дошкольного образовательного учреждения. Количественные данные, полученные по каждому вопросу в разных городах в 2006г, 2007г и 2008 г исследователи суммировали и обрабатывали отдельно методами математической статистики с применением компьютерной программы SPSS - Statistical Package for the Social Science («Статистический пакет для социальных наук», версия 15). Многомерный дисперсионный анализ показал отсутствие статистически значимых региональных отличий. Метод ранжирования итоговых показателей по каждому виду деятельности (за 2006-2008гг.), переведенных в проценты от общего количества респондентов, позволил выявить наиболее и наименее распространенные виды деятельности дошкольника в системе домашнего воспитания.

Современный ребенок пяти-шести лет вне образовательного учреждения играет в компьютерные игры - 90.61% родителей указали именно этот вид деятельности в пятерке наиболее распространенных. На втором месте в результате ранжирования оказался просмотр телевизора и видео (мультфильмы, детские передачи, фильмы, а также программы и сериалы, не предназначенные для детей дошкольного возраста), его указали 75.34% респондентов. Третье место занимает самостоятельная игровая деятельность с игрушками (не компьютерными) -59.30%. Активно занимаются дома продуктивными видами деятельности (лепкой, рисованием и др.) 47.55 % детей. Только 44.23% дошкольников любят, когда родители им читают комиксы, детские журналы и книги.

Виды деятельности, предполагающие традиционный способ социализации через межличностное общение, через коллектив, заняли последние позиции: прогулка - 30.92%; совместная игра

с родителями и родственниками - 27.01%; обучение (подготовка к школе, дополнительные занятия и пр.) -22.50%; посещение культурных, развлекательных и общественных мест - 19.18%; игра со сверстниками - 13.31%. Большинство дошкольников выбирают самый простой способ самореализации – виртуальную реальность. При этом 12,32 % родителей отметили, что дети часто воспринимают компьютерных героев, как живых людей. Они обижаются на них, ссорятся, если те «плохо себя ведут» (ошибаются, набирают мало очков, погибают). Дети все реже и реже вне дошкольного учреждения получают опыт социализации в своей возрастной среде.

Респондентам было предложено ответить и на такие вопросы: «Сколько времени в неделю дети играют в компьютерные игры?», «Как осуществляется контроль за временем?», «Какие игры детям больше всего нравятся?», «Играют ли дети в специальные развивающие компьютерные игры, если да, то, в какие?», «Как часто дети наблюдают за игрой взрослых на компьютере?», «Как, по вашему мнению, влияет компьютерная игра на поведение ребенка?»

В результате опроса мы получили: 2-3 часа в день проводят за компьютерами 68,2% детей; 30-60 минут в день - 13,6 % ; от 2 до 4 часов в неделю - 8,3 %; не более часа в неделю - 4,7%, и только 5,2 % вообще не играют. При этом 93% родителей играют в компьютерные игры в присутствии детей.

Количество времени, которое дети проводят за компьютером, полностью зависит от родительского контроля, но только в 15,3 % родителей специально отслеживают время игры. Из них, 7,5% используют специальные компьютерные программы или таймер автоматического выключения. Метод запрещения применяют 5,2 % респондентов, считая, что их ребенку рано играть в любые компьютерные игры. В остальных случаях время, проводимое детьми за компьютером, родители не регулируют. Другими словами, бесконтрольному воздействию виртуальной реальности подвергаются 79,5% дошкольников.

Больше всего детям пяти-шести лет нравятся следующие игры: «стрелялки» (взрослые игры) – 42,3 %, «гонки» –21,5%, «бродилки» –18,4%, «стратегии»-11,6%. При этом существует ряд специальных развивающих игр для детей дошкольного возраста: серии КИД, NIKITA, пакеты РОБОТЛАНДИЯ, LOGOWRITER, ЕМЕЛЯ и другие, в которые играют только 7,2% дошкольников. Игры, разработанные для детей 5-8 лет, направлены на развитие цветовосприятия, математических способностей, мышления (логики, синтеза, анализа), творческих способностей, обучение грамоте. Существует ряд специальных игр, ориентированных на формирование у дошкольников знаний, умений и навыков безопасного поведения (например, игры, обучающие правилам дорожного движения, компаний-производителей «Новый

Диск», «ИДДК» и других).

Важное значение при выборе компьютерных игр для детей играет уровень педагогической компетентности родителей. Большинство респондентов (43,9%) не знают о существовании специальных игр для детей. Специальные игры, ориентированные на детей дошкольного возраста, предполагают помощь взрослого, который читает задания, объясняет, как их выполнять, помогает, особенно на начальной стадии обучения. Часть родителей (23,7%) не сумели заинтересовать ребенка развивающей игрой из-за отсутствия навыка педагогического общения: не знают, как объяснить ребенку задание, чтобы он его понял; не хватает терпения на то, чтобы ребенок сам решил задачу и т.д.

Многие родители воспринимают компьютерную игру как способ занять дошкольника, освободить время для домашних дел. В результате 25,2% родителей сознательно не включают развивающие игры, так как дети задают слишком много вопросов и не могут заниматься самостоятельно.

Все родители отмечают влияние виртуальной реальности на поведение детей. Дошкольники, постоянно играющие в компьютерные игры, часто капризничают, особенно, если ребенка отвлекают от компьютера. Возникают проблемы с кормлением таких детей, у них плохой аппетит, вместо полноценного питания принимают пищу перед монитором (сухарики, бутерброды). Нервная система ребенка пяти-шести лет не справляется с интенсивностью воздействия виртуального пространства. Дети просыпаются из-за «страшных снов», в которых не могут пройти уровень, убегают от компьютерных монстров, многократно проигрывают сцены из компьютерной игры и так далее.

В большинстве случаев родители сами являются причиной зависимости ребенка от компьютерной игры, используя компьютер для того, чтобы устраниться от воспитательного процесса, освободить время для работы или домашних обязанностей, а также как средство поощрения.

Мы предполагаем, что киберпространство, создаваемое компьютерными играми является значимым, но мало управляемым фактором социализации дошкольника. Воздействие виртуальной реальности необходимо регулировать, ориентируясь на новые теоретические разработки и новые методики, создание которых пока не удовлетворяет потребности дошкольного образования.

В игре ребенок ассоциирует себя со своим героем. Из-за обманчивой виртуальной реальности у него атрофируется чувство опасности: ребенок привыкает к тому, что в киберпространстве невозможно получить физические увечья: ушибы, раны, переломы, а также смерть (это лишь картинка). Несколько жизней у героя компьютерной игры нивелируют ценность жизни и притупляют

чувство самосохранения. Отсюда серьезная проблема - ребенок может погибнуть по неосторожности или получить травму. Так, Максим П. (пять лет) устроил истерику, когда родители запретили ему прыгнуть с балкона на крышу автомобиля, проезжавшего в этот момент по двору: «Если что, я перезагружусь!!!» - кричал ребенок на весь двор (г.Сосновый Бор, беседа с мамой, 2007г.).

Возможность сохранения жизни в компьютерной игре способствует формированию у дошкольника иллюзии, что в реальности все точно также: можно «переиграть» или вообще все начать с начала. Модель «попробую, если что - переиграю» уже проявляется в поведении современной молодежи, воспитанной под влиянием игровых приставок. Получили распространение временные, пробные браки, частая смена работы, долгий поиск профессии и так далее. Но жизнь - это не игра, она не может бесконечно повторяться в нужных нам вариантах.

В большинстве игр для победы необходимо убивать «врагов». Современные технологии позволяют реалистично изобразить насилие, убийство и агрессию, и дети начинают воспринимать их как норму. В виртуальном пространстве ребенок получает яркий опыт поведения, который с точки зрения социальных норм является негативным. Удовольствие от процесса игры формирует положительный образ агрессивного поведения. Ребенок пяти лет искренне не понимает, за что его ругают взрослые, когда он, проявляя агрессию в отношении сверстника, как в компьютерной игре, бьет в места, обеспечивающие победу, то есть гибель соперника. Можно сделать вывод о том, что в виртуальном пространстве ребенок десоциализируется: у него формируются асоциальное поведение и установки.

Не менее важный аспект формирования личности - отсутствие необходимости заботиться об окружающих. Игрок действует сам за себя: окружающие персонажи воспринимаются либо как декорации, либо как средства достижения целей. Это воспитывает эгоизм, притупляет чувство ответственности, исключает критическое мышление, законопослушность и осмысление причинно-следственных связей реальной жизни.

В игре, добиваясь цели, можно уничтожить любой мешающий объект (взорвать стену, сбросить с моста машину, убить персонаж, который стоит на пути и так далее). Достижение цели в компьютерной игре сопровождается созданием ситуаций, которые в реальности могут представлять опасность для жизни и здоровья других людей. В результате мы получаем личность, которая неосознанно создает вокруг себя проблемы окружающим, а на вопрос: «почему ты так сделал?», ответ отсутствует.

Общение в виртуальном мире осуществляется посредством образов, символов и схем, что влияет на развитие интеллектуальных навыков ребенка, особенно словесно-логического мышления. Роди-

тели отмечают у детей сложности с установлением межличностных отношений, с выражением мыслей и эмоций словами. Причина, по данным исследований Л.А. Бабаевой, в «аутичности» виртуальной реальности – «концентрированности на одном участнике, который может получать различные удовольствия, избегая коммуникации» [6].

Словесно-логическое мышление является основой развития саморефлексии и внутреннего контроля, ограждающего от аффективного поведения. По мнению антрополога Б.В.Маркова «переход к аудиовизуальной форме коммуникации предполагает культивирование иных, нежели интеллектуальные, способностей человека», формируется новый тип человека – «видиот».[7]

В связи с тем, что детским сознанием кибер-образы воспринимаются как модели, существующие в реальной жизни, излишнее воздействие виртуальной реальности приводит к формированию искаженной картины мира и установок, которые не позволяют адекватно существовать ребенку в обществе, и решать задачи, которые ставит жизнь, ведь нельзя стать чемпионом по бегу, тренируясь в киберпространстве.

Мы выделили характеристики дошкольника, проявляющиеся в результате недостаточно эффективного формирования компонентов, обеспечивающих безопасность: физиологические - нарушения физического здоровья, слабая физическая выносливость, низкая скорость реакций, слабо развитые скоростно-силовые качества; психо-физиологические, с эмоциональной неустойчивостью, слабой сосредоточенностью, слаборазвитой памятью, неуравновешенностью (гиперактивностью), раздражительностью, капризностью; интеллектуальные - ненаблюдательность, непрактичность ума при наличии знаний, неспособность к анализу и синтезу, отсутствие любознательности, низкий уровень познавательных процессов; личностно-волевые - недисциплинированность, непослушность, личностная пассивность, неспособность доводить начатое до конца, упрямство, эгоизм, пессимизм, нерешительность, несдержанность, внушаемость, несобранность, трусость, неуверенность либо излишняя самоуверенность, нетребовательность к себе.

Слабое развитие компонентов личности безопасного типа ведет к виктимизации личности дошкольника.

Мы видим решение проблемы рисков воздействия киберпространства в повышении педагогической компетентности родителей с одной стороны и совершенствовании системы дошкольного воспитания с другой. Родителям следует осуществлять выбор компьютерных игр, руководствуясь ее педагогической ценностью. Для этого производителям компьютерной продукции целесообразно указывать на этикетке возрастные ограничения, учитывая возможное негативное влияние на психику дошкольников, младших школьников,

подростков. Продолжительность игры ребенка на компьютере следует жестко контролировать, учитывая рекомендации и санитарные нормы, разработанные Министерством здравоохранения РФ.

Совершенствование системы дошкольного воспитания мы видим в новых направлениях теоретических исследований, в поиске эффективных методик, способствующих формированию личности безопасного типа дошкольника. Педагогам дошкольного образования следует консультировать родителей, способствуя выбору и корректному использованию средств воспитания. На базе дошкольного учреждения целесообразно проведение обучающих семинаров, тренингов для родителей и выставок-продаж с демонстрацией развивающих игрушек, пособий, компьютерных игр и других средств воспитания.

На сегодняшний день киберпространство, формируемое компьютерными играми, оказывает значимое, но мало регулируемое воздействие на социализацию. Агрессивному воздействию подвергаются физиологические, психофизиологические, интеллектуальные и личностно-волевые компоненты личности дошкольника. Учитывая значимость дошкольного возрастного периода в формировании личности безопасного типа необходимо создать теоретические и методические разработки, позволяющие регулировать воздействие виртуальной реальности на процесс социализации ребенка.

Литература

1. Лызь, Н. А. Модельные представления о безопасной личности / Н. А. Лызь // Изв. Таганрог. радиотехн. ун-та. Тем. вып. Гуманитар. проблемы соврем. психологии. - 2005. - №7. - С. 21-25.2
2. Никандров, Н. Д. Воспитание и социализация в современной России: риски и возможности [Электронный ресурс] / Н. Д. Никандров // Национальная безопасность / Медианортал о безопасности «Хранитель». – Электрон. журн. – Режим доступа : [http:// URL www.psj.ru/saver_national/detail.php?ID=7180](http://URL www.psj.ru/saver_national/detail.php?ID=7180). – Загл. с экрана. – 2.11.2007г.
3. Емчура, Т. Современная молодежь и каналы ее социализации : социальные риски и проблемы социализации молодежи как процессы выживания человечества / Т. Емчура // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 18, Социология и политология. - 2006. - . № 3. – С. 135-140.
4. Рязанцев, И.П., Социализация в сети Интернет как источник агрессивного поведения [Электронный ресурс] / И. П. Рязанцев, Г. К. Вартанян, С. В. Трофимов, О.В. Лобанова // Интернет: агрессия и толерантность :электрон. журн. – 2007. – Режим доступа: <http://URL: tolerance.mubiu.ru/base/Rjzancev.htm>. – Загл. с экрана.
5. Шилова, М. И. Проблемы образования, социализации и становления характера нового по-

коления российских граждан / М. И. Шилова // Образование и социализация личности в современном обществе: сб. науч. ст. / Краснояр. гос. пед. ун-т. – Красноярск, 2002. – С.202.

6. Баева, Л. В. Ценностная динамика в условиях виртуализации сознания / Л. В. Баева // Социогуманитарная ситуация в России в свете глобализационных процессов : материалы междунар. науч. конф., Москва, 2 - 4 окт. 2008 г. – М., 2008. – С. 40.

7. Марков, Б. В. Проблема человека в эпоху масс-медиа / Б. В. Марков // Перспективы человека в глобализирующемся мире: сб. филос. ст. / С.-Петерб. филос. о-во. – СПб., 2003. – С. 78.