

Викторова Юлия Андреевна, магистр
ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова»
Viktorova Yulia Andreevna, Master's degree holder
N.F. Katanov Khakass State University

Япарова Ольга Георгиевна
кандидат психологических наук, доцент
ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова»
Yaparova Olga Georgievna
Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor
N.F. Katanov Khakass State University

**ОСОБЕННОСТИ МЕЖЛИЧНОСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА,
УВЛЕЧЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ
FEATURES OF INTERPERSONAL INTERACTION
IN YOUNGER SCHOOL-AGE CHILDREN ENTHUSIASTIC
ABOUT COMPUTER GAMES**

Аннотация. В статье выявлены особенности межличностного взаимодействия у детей младшего школьного возраста, увлеченных компьютерными играми.

Abstract. The article identifies the features of interpersonal interaction in younger school-age children who are enthusiastic about computer games.

Ключевые слова: Общение, межличностное взаимодействие, дети младшего дошкольного возраста, увлечение, компьютерные игры.

Keywords: Communication, interpersonal interaction, younger preschool children, enthusiasm, computer games.

Современное общество переживает эпоху интенсивной цифровизации, кардинально трансформирующей все сферы человеческой жизни, в том числе процессы социализации и межличностного взаимодействия детей. Особую актуальность приобретает исследование влияния цифровых технологий на развитие личности в сензитивные периоды, к которым относится младший школьный возраст (7–11 лет). В этот период активно формируются коммуникативные навыки, закладываются основы социального поведения и происходит интеграция ребенка в систему коллективных отношений.

Данная статья посвящена актуальной и многогранной теме, связанной с исследованием особенностей межличностного взаимодействия у детей через призму компьютерных игр. Целью Активное вовлечение подрастающего поколения в виртуальный мир компьютерных игр ставит вопрос о влиянии этого увлечения на их способность строить отношения, общаться и взаимодействовать с окружающими в реальной жизни. Недостаточная изученность специфических особенностей и закономерностей формирования социальных связей у данной категории детей послужила отправной точкой данного исследования.

Актуальность темы обусловлена растущим влиянием цифровых технологий на повседневную жизнь детей как в России, так и в мире. В условиях глобализации и распространения интернета понимание особенностей межличностного взаимодействия в контексте компьютерных игр становится важным для педагогов, психологов и родителей, стремящихся создать благоприятные условия для развития детей. Современная психолого-педагогическая наука нуждается в углубленном изучении данной проблематики для разработки действенных и научно обоснованных рекомендаций, направленных на сопровождение детей. Вопрос взаимодействия детей с компьютерами и компьютерными играми привлекает внимание многих зарубежных и отечественных ученых, таких как А.И. Захаров, М.А. Исайкина, Д.В. Малий, Д. Джентайл и П. Грэби.



Анализ научной литературы и исследований отечественных и зарубежных ученых показал, что однозначного ответа на вопрос о влиянии компьютерных игр на успеваемость младших школьников нет. Это послужило основанием для выбора данной темы, так как компьютерные игры активно используются молодым поколением для досуга и оказывают значительное влияние на формирование личности младшего школьника.

С развитием компьютерных технологий человечество открыло новые горизонты, включая автоматизацию производства, легкий доступ к информации и развлечения через компьютерные игры. Однако стремительное развитие этих технологий также привнесло негативные аспекты. Многие школьники уделяют значительное количество времени компьютерным играм, заменяя ими другие виды деятельности, такие как общение с друзьями, занятия в кружках или выполнение домашних заданий.

В рамках исследования на базе МБОУ СОШ №12 г. Абакана выявлены особенности межличностного взаимодействия у детей младшего школьного возраста, увлеченных компьютерными играми, через авторские диагностические методики: тест-опросник степени увлеченности младших школьников компьютерными играми Гришина А.В, модифицированный вариант социометрической методики Р. Желя, методика «Потребность в общении» Ю.М. Орлова в модификации О.Б. Поляковой.

Проведенное исследование было направлено на изучение показателей межличностного взаимодействия младших школьников с высоким уровнем зависимости от компьютерных игр и с низким. В качестве показателей межличностного взаимодействия были выбраны такие, как: потребность в общении, потребность в одобрении, мотивация аффилиации, межличностная тревожность в общении со сверстниками и уровень субъективного ощущения одиночества. Диагностические процедуры проводились в том порядке, в котором перечислены выше показатели межличностного взаимодействия. Рассмотрим результаты диагностики потребности в общении.

Потребность в общении отражает стремление к поддержанию и восстановлению хороших взаимоотношений с другими людьми. Для лиц с высоким уровнем этой потребности травматичны ситуации разрыва устоявшихся отношений, и для их восстановления они готовы порой простить проступок или несправедливое к себе отношение. Им свойственно стремление помогать другим, они способны отказаться от собственных удобств ради других. Стремление установить добрые отношения со многими людьми, активное участие в совместных мероприятиях формирует у них широкий круг общения. Полученные диагностические данные у младших школьников с низким уровнем зависимости свидетельствуют о преобладании высокого и среднего уровня потребности в общении в целом по выборке. Высокий уровень в наибольшей степени выражен у младших школьников с низким уровнем зависимости. У младших школьников с высоким уровнем зависимости большинство имеют низкую степень включённости во взаимоотношения 50%.

На основании анализа полученных данных был произведен расчет U-критерия Манна-Уитни (UЭмп), значение которого составило 4.5. Критический уровень значимости $p \leq 0.05$ подтверждает статистическую значимость выявленных различий. Полученные результаты свидетельствуют о том, что дети, проявляющие повышенный интерес к компьютерным играм, испытывают затруднения в социальной коммуникации с одноклассниками. Это проявляется в снижении частоты и интенсивности коммуникативных взаимодействий. Длительное пребывание в виртуальном пространстве компьютерных игр приводит к минимизации потребности в живом общении, что негативно сказывается на развитии навыков межличностного взаимодействия. У детей, активно вовлеченных в игровую деятельность, может наблюдаться тенденция к проявлению агрессивного поведения. Избыточное время, проводимое за компьютерными играми, ограничивает возможности для непосредственного социального взаимодействия со сверстниками, что затрудняет процессы самораскрытия и формирования конструктивных стратегий самовыражения.



Список литературы:

1. Бодалев А.А. О взаимосвязи общения и отношения // Вопросы психологии. 1994. – №1. – С. 122-137.
2. Гамезо М.В. Возрастная и педагогическая психология. – М.: Педагогическое общество России, 2003 – 512 с.
3. Гурьева Л. П. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтогенетический и исторический аспекты/ Вопросы психологии. – 1993. – № 3.
4. Долганов Д.Н. Классификация межличностных отношений // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2015. – №4-1 (64). – 6 с.
5. Дусавицкий А.К. Межличностные отношения в младшем школьном возрасте и их зависимость от способа обучения // Вопросы психологии. – 1983. – №1. – С. 58-65.
6. Ендальцева Ю. Вредны ли компьютерные игры: аргумента «за» и «против» //Югорское время № 4, 2007. – с.18
7. Ильин Е.П. Психология общения и межличностных отношений. – Спб.: Питер, 2009. – 930 с.
8. Казанцева В.А. Возможные трудности межличностного общения детей в младшем школьном возрасте // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – № 9. – С. 36–40.
9. Яницкий М.С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр, http://medicinform.net/comp/comp_psych11.htm

