

## ОТНОШЕНИЕ РОДИТЕЛЕЙ ПОДРОСТКОВ К КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

**Остапчук С. В.;**

**Мядель Я. В.**

*Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой,  
г. Новополоцк, Республика Беларусь*

**Аннотация.** *В данной статье рассматривается отношение родителей подростков к компьютерным играм, что влияет на их мнение и как это сказывается на подростках. Авторами приводятся данные, полученные в ходе эмпирического исследования. Было выявлено, что более половины подростков утверждают, что родители не контролируют время, проводимое подростками за компьютерными играми, кроме того было обнаружено значимое различие между половой принадлежностью подростков и просьбами, поступающих от родителей, о сокращении игрового времени. Исследование способствует просвещению родителей, проведению профилактики среди подростков и молодежи.*

**Ключевые слова:** *подростки, родители, компьютерные игры, отношение родителей к компьютерным играм, сокращение игрового времени.*

**Актуальность.** Мы живем в информационном мире, характерной приметой которого стали компьютерные игры. Игры все больше и больше совершенствуются: графика, сюжеты, интерактивное взаимодействие, возможности, жанры и многое другое; к играм привлекается больше и больше людей, в особенности подростков. Для многих компьютерные игры не просто способ отдохнуть и развлечься, а полноценное хобби и даже способ заработка. Предполагается, что в 2024 году более 3 миллиардов будут играть на различных устройствах [5].

Многие специалисты утверждают, что видеоигры наносят только вред здоровью человека, и считают, что видеоигры – бесполезная трата времени и причина появления агрессии у игроков [1].

В особенности последствиями взаимодействия детей с компьютерными играми озабочены родители. И, так как компьютерные технологии масштабно развиваются с каждым днем, а дети растут, взаимодействуя с ними уже с самого раннего детства, невозможно полностью исключить влияние компьютерных технологий на личность. Данная проблема со временем будет все больше нарастать, и актуальность исследований по данной тематике будет только увеличиваться.

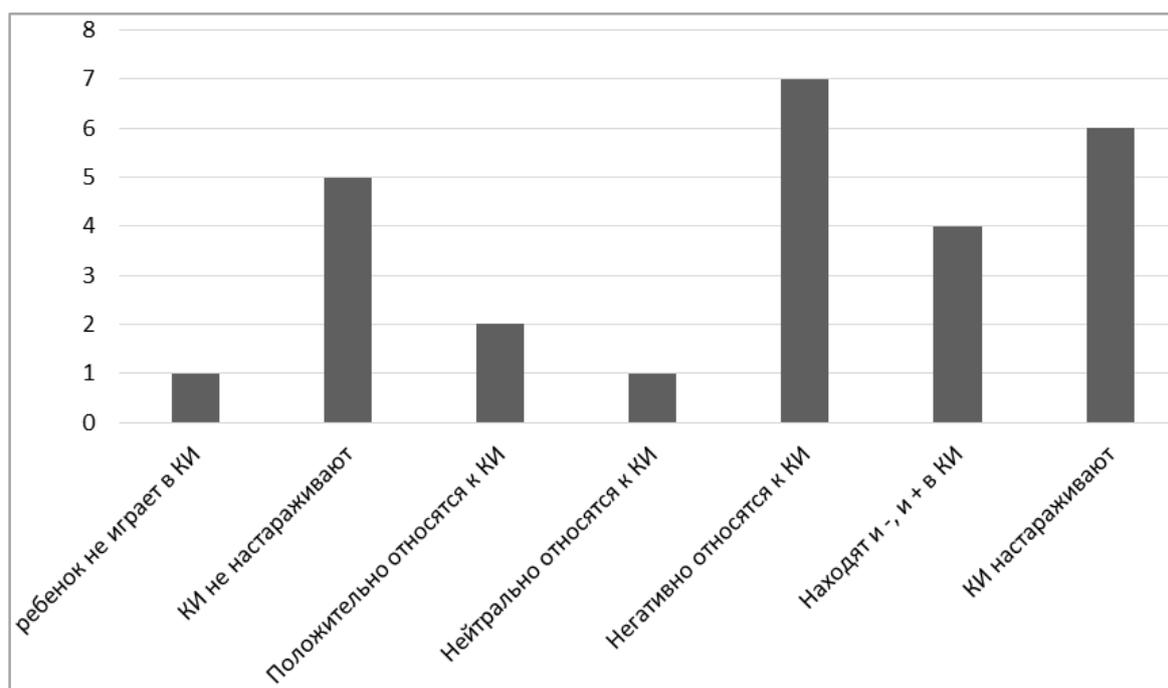
**Организация и методы исследования.** На наш взгляд, изучать взаимодействие детей с компьютерными играми необходимо с разных сторон. Целью нашего

исследования стало изучение отношения родителей к компьютерным играм, в которые играют их дети.

Родители в возрасте от 39 до 57 лет отвечали на вопросы об их отношении к компьютерным играм, в которые играют их дети-подростки. 20 родителей приняли участие в опросе. Кроме того, нами были опрошены 60 подростков, играющих в компьютерные игры, которым был задан вопрос, просят ли их родители играть меньше в компьютерные игры.

Мы также решили проверить предположение о том, что существует гендерное различие в отношении родителей к играющим подросткам: чаще всего с просьбами о сокращении игрового времени, поступающих от родителей, сталкиваются мальчики подростки, нежели девочки.

*Результаты исследования.* Анализируя данные, полученные в ходе опроса родителей, мы обнаружили разнообразное по своей модальности отношение родителей к игровой деятельности подростков. Результаты опроса представлены на рисунке 1\*.



**Рисунок 1. – Отношение родителей к компьютерным играм детей подросткового возраста**

\*Примечание: КИ – компьютерные игры.

Как мы можем увидеть на рисунке, 5 % родителей ответило, что их дети вообще не играют в компьютерные, 25 % родителей не находят ничего пугающего в компьютерных играх, 5 % родителей относятся к компьютерным играм нейтрально, 10 % – положительно, 35 % – отрицательно, 20 % – находят и положительное, и отрицательное в компьютерных играх, 30 % респондентов отметили,

что относятся к компьютерным играм насторожено, ссылаясь на то, что все же необходимо контролировать время, проводимое детьми за играми.

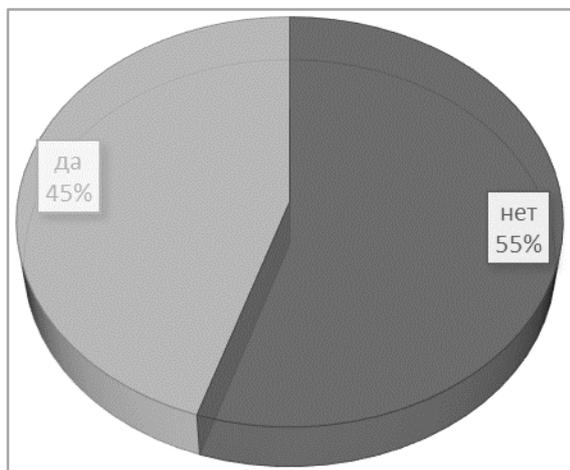
Следует отметить, что родители, которые находят положительное в играх, относят позитивное влияние компьютерных игр на ребенка только по отношению к развивающим и логическим играм.

Исходя из ответов родителей на вопрос: «Что Вас пугает в компьютерных играх?», следует, что отрицательное отношение к компьютерным играм является итогом мнения о том, что компьютерные игры (в особенности некоторые жанры):

- «жестокие»,
- «агрессивные»,
- «с элементами насилия»,
- «вызывают зависимость»,
- «вызывают азарт»,
- «вызывают повышенную эмоциональность»,
- «вызывают злость/агрессивность»,
- «оказывают влияние на психику»,
- «наносит вред нервной системе и зрению»,
- «забирают время»,
- «заменяют общение с реальными людьми»,
- «способствуют отстранению от реальности».

Многие родители отметили, что в компьютерные игры необходимо «играть дозированно», «с ограничениями по времени», «в пределах разумного».

Для того, чтобы понять, пытаются ли родители контролировать время за компьютерными играми своих детей, подросткам был задан вопрос, просят ли их родители играть меньше в компьютерные игры. Результаты представлены на рисунке 2.



**Рисунок 2. – Процентное соотношение ответов на вопрос «Простят ли родители играть меньше в компьютерные игры?»**

На рисунке 2 мы видим, что 55 % подростков не смогли припомнить, чтобы родители просили их меньше играть в компьютерные игры, а у остальных 45 % подростков случается, что их просят о подобном.

Если сравнить эти результаты с мнением родителей об играх, получается, что многие родители, отрицательно и настороженно относясь к играм, не пытаются как-то контролировать время, посвящённое играм, все-таки более половины подростков (55 %) говорят о том, что родители не просят их сокращать время за игрой.

Следовательно, отношение родителей подростков к компьютерным играм и мнение о них входят в некоторое противоречие с тем, как родители действуют.

Есть родители, которые недооценивают компьютерные игры, пытаются с ними бороться, ограничивают время за компьютером. Аналитическая компания Savanta провела глобальный опрос по отношению геймеров и их родителей. Оказалось, что немного более четверти опрошенных скрывают от родителей, сколько времени они проводят за играми, практически половина признались, что они бы чувствовали себя гораздо лучше, если бы они могли говорить со своими родителями об играх [3].

Интересное исследование было проведено М.И. Елисеевой и Е.Э. Кригер (2021). Оказалось, что нарушения в структуре детско-родительских отношений способствуют тому, что дети играют в компьютерные игры, чтобы компенсировать те потребности, которые не смогли реализовать с собственными родителями [2].

Кроме того, мы решили проверить предположение о том, что чаще всего с просьбами о сокращении игрового времени, поступающих от родителей, сталкиваются мальчики подростки, нежели девочки.

Таблица 1. – Значение  $\chi^2$  Пирсона для переменных «Пол» и «Просьбы родителей о сокращении игрового времени»

Переменные	Значение $\chi^2$ Пирсона	Уровень значимости
Пол / Просьбы родителей о сокращении игрового времени	3,76	0,05

С помощью  $\chi^2$  Пирсона мы получили следующие результаты, которые представлены в таблицах 1 и 2.

Таблица 2. – Процентное соотношение испытуемых разного пола во взаимосвязи с просьбами родителей о сокращении игрового времени

Пол	Родители не просят меньше играть в компьютерные игры	Родители просят меньше играть в компьютерные игры
Девочки	65,2 %	34,8 %
Мальчики	38,7 %	61,3 %

Из данных таблицы 1 и 2 видно, что уровень значимости равен 0,05, что говорит о значимости взаимосвязи, так как результат обработки сырых данных удовлетворяет условие уровня значимости:  $p \leq 0,05$ . Следовательно, гипотеза подтвердилась. В большинстве случаев именно мальчики сталкиваются с просьбами от родителей сократить время, проводимое за компьютерными играми.

В ранее проведенном нами исследовании, мы получили, что проявление косвенной вербальной агрессии более выражено у девочек-подростков, играющих в компьютерные игры [4]. Видимо, родители девочек менее связывают вербальную агрессию с влиянием игр. И, возможно, больший контроль игр у мальчиков может быть связан с разнящимися предпочтениями в виде игровых жанров между мальчиками и девочками. В рамках нашего исследования мы спросили у подростков, каким жанрам игр они отдают предпочтение. В результате, нами было установлено, что у 69,7 % опрошенных мальчиков падает выбор на экшен и шутер. В то время как 56 % опрошенных девочек предпочитают играть в РПГ (компьютерная игровая игра – от англ. computer role-playing game, обозначается аббревиатурой CRPG или RPG).

Экшен и шутер – жанр игры, который основан на активном преодолении неких препятствий, как правило в трехмерном пространстве, и уничтожение врагов, управляемых компьютером или другими игроками [1].

РПГ (компьютерная ролевая игра) – жанр игры с развернутой сюжетной составляющей, где игроку предлагается принять на себя роль того или иного персонажа [1].

На наш взгляд именно поэтому родители чаще просят мальчиков меньше проводить времени за компьютерными играми и играми на телефоне – мальчики предпочитают играть в «стрелялки», как говорят в простонародье (ранее в данной статье нами было описано то, как родители относятся к подобным видам игр).

*Выводы.* Мы уверены, что родителям следует повышать свою осведомленность о реальности компьютерных игр, гораздо проще бояться самим и запрещать детям, но это не работает. Уже есть проверенный опыт, который говорит, что в тех семьях, где подростки и родители иногда играют вместе или хотя бы обсуждают игры, детско-родительские отношения выстроены более гармонично и редко возникают разногласия по поводу игрового времени.

Важно наладить диалог подростков и родителей, с тем чтобы вместе противостоять опасностям, которые могут встречаться в виртуальном мире.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богачева, Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://cyberpsy.ru/articles/bogacheva-computer-games/>. – Дата доступа: 27.03.2023.

2. Елисеева, М.И. Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр / М.И Елисеева, Е.Э. Кригер [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberpsy.ru/articles/online-zavisimye-podrostki-roditelsko-detskie-otnosheniya/>. – Дата доступа: 18.11.2021.
3. Мама-геймер – гармония в семье [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kaspersky.ru/blog/mums-discuss-gaming-generation-gap/29621/>. – Дата обращения: 13.09.2023.
4. Мядель, Я.В. Различия между мальчиками и девочками, увлекающимися компьютерными играми, в проявлении агрессии в подростковом возрасте / С.В. Остапчук, Я.В. Мядель // Вестник ПГУ Серия "Педагогические науки".
5. Kotcherine, S. Игровая статистика – 2023 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://medium.com/@starhorizon\\_ru/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-2023-bf79833ecdbe](https://medium.com/@starhorizon_ru/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-2023-bf79833ecdbe). – Дата доступа: 02.02.2023.