

УДК 159.9.07.

РОЛЕВОЕ СОМОВЫРАЖЕНИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ

Ю.В. Мочалова

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова

Аннотация. Работа посвящена педагогической проблеме ролевого самовыражения личности ребенка в компьютерной игре. Автор обосновывает необходимость психолого-педагогического анализа ценностно-смыслового контекста дискурса игры для решения вопроса о выборе для ребенка тех или иных компьютерных игр.

Ключевые слова. Ролевое самовыражение личности ребенка, компьютерная игра, этос героизма, этос благородства, ценностно-смысловая позиция авторов компьютерной игры.

A ROLE SELF-EXPRESSION OF A CHAILD PERSONALITY IN A COMPUTER GAME

Yu.V. Mochalova

Lomonosov Moscow State University

Abstract. The paper devoted to pedagogical problem of a role self-expression of a child's personality in computer game. The author justifies the need of psychopedagogical analysis of the value-semantic context computer game discourse befor decision-making about the choice for a child of certain computer games.

Keywords: role self-expression of a child's personality, computer game, the ethos of heroism, the ethos of nobility, the axiological position of the authors of the computer game.

Рассматривая систему личности, Т. Парсонс выделил в ней три категории механизмов: «механизмы обучения», «механизмы защиты» и «механизмы адаптации» [4, с.305]. Обучение, согласно Парсонсу, может облегчить как напряжённость внутренних конфликтов личности, обслуживаемых её защитными механизмами, так и помочь преодолеть фрустрацию в достижении цели, замещая желанный прежде объект новым.

В России за обучение детей и подростков и их адаптацию к жизни общества официально отвечают семья и школа. В неформальном режиме в оба эти процесса активно вовлекается весь близкий круг общения ребёнка.

Защитные механизмы, как наиболее тесно связанные с глубинным «Я» личности, замкнутый ребёнок до недавнего времени зачастую вырабатывал сам в процессе творческого созидания собственной личности. В настоящее

же время ребёнок может импульсивно «выпустить пар» в компьютерной игре и/или в соцсетях. Какую психологическую (или игровую) роль или маску он изберёт и пойдет ли она на пользу его личностному развитию остается загадкой.

Фундаментальным противоречием детского развития является противоречие между свободой ребёнка вообразить (представить, изобрести) нечто или себя в определенном качестве в собственном сознании и возможностью обрести это самое нечто (сделать, создать, реализовать, стать кем-нибудь) «на самом деле». В идеале, взрослея, ребёнок двигается в направлении продуктивного разрешения этого противоречия, обретая знания, умения и навыки ответственного субъекта деятельности, другими словами, обретая субъектность и «чувство самоэффективности», в терминологии А. Бандуры [1]. Современный глобальный рынок компьютерных игр предоставил детям и подросткам (да и взрослым) суррогатные способы обретения иллюзорного переживания заветной субъектности или ролевой идентичности, а также чувство игровой самоэффективности в самых разных сферах человеческой деятельности.

Компьютерные игры дают простор для актуализации и иллюзорного опредмечивания потенциальной мотивации личности, а также для магического мышления как одной из фундаментальных составляющих структуры индивидуального сознания ребенка [6]. Компьютерные игры соответствующей тематики обеспечивают ребёнку иллюзию взаимодействия с так называемой мистической реальностью.

В ходе социализации, обучения, и, в первую очередь, воспитания, ребёнок должен получить представление о традиционных для россиян внутрикультурных идеалах, ценностях и одобряемых сценариях достижения успеха. Формирование этнокультурной идентичности крайне затруднительно без усвоения ребёнком этосов благородства и героизма собственной культуры. Качественные литература, кино, театральные спектакли и разного рода представления демонстрируют юному читателю примеры и образцы мужского, женского, детского и юношеского благородства и героизма, помогая личности выработать нравственные эталоны и ориентиры поступка, тем самым опосредствуя процесс развития личности в целом, а не только субъектности, как подсистемы личности.

В компьютерных играх детский энтузиазм и детский азарт вдохновляют фантазию ребёнка расцвечивать предьявляемый в игре «псевдомир», что необходимо для поддержания интереса к игре и ролевого самовыражения личности. Понятие «Я в предлагаемых обстоятельствах» К.С. Станиславского [5] и понятие «альтер-эго личности» могут помочь проанализировать смысловое содержание субъективного опыта проживания и переживания игры ребёнком. Хочется надеяться, что ребёнок благодаря принятой в игре роли исследует упрощённую субъективную реальность персонажа игры так же, как актёр русского психологического театра познаёт правду души своего персонажа, скрытую от поверхностного взгляда. Ведь само по себе «вчувствование» (в терми-

нологии И.А. Ильина [2]) в личность другого человека, его проблемы и мельчайшие обстоятельства жизни – важнейшая ценность межличностного общения русского человека.

Проблема нам видится в том, что практически все игры, в которые играют российские дети и подростки, западного производства, и нуждаются в пристальном родительском рассмотрении на предмет ценностного-смыслового контекста сюжета. Анализ дискурса игры [3, с.315] профессиональным педагогом и психологом может помочь родителям в принятии решения, позволять ли ребёнку играть в конкретную игру или нет. В ходе такого анализа выясняется: 1) педагогическая коммуникативная позиция авторов сценария игры; 2) ценностно-смысловая подоплёка авторского замысла и сюжета игры; 3) характер коммуникативного послания авторов игры; 4) характерология (этос) персонажей игры; 5) последовательность событий и действий персонажей с разным нравственным и эмоциональным контекстом; 6) потребности ребенка, к которым апеллирует игра.

Литература

1. Бандура А. Теория социального научения – СПб.: Евразия, 2000. – 237 с.
2. Ильин И.А. Почему мы верим в Россию – М.: Эксмо, 2006.
3. Матвеева Л.В., Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В. Психология телевизионной коммуникации [Текст] – М.: РИП-холдинг, 2004.- 316 с.
4. Парсонс Т. О социальных системах – М.: Академический Проект, 2002. – 832 с.
5. Станиславский К.С. Работа актера над собой – М.: Изд.дом «Артист. Режиссер. Театр», 2008. – 448 с.
6. Субботский, Е.В. Индивидуальное сознание как система реальностей // Традиции и перспективы деятельностного подхода в психологии: школа А.Н. Леонтьева / Под. ред. А.Е. Войскунского, А.Н. Ждан, О.К. Тихомирова. – М.: Смысл, 1999. – 125-160 с.