

Отцы и дети: стратегии регуляции видеоигр

О.И. Маховская, olyam@inbox.ru

Аннотация.

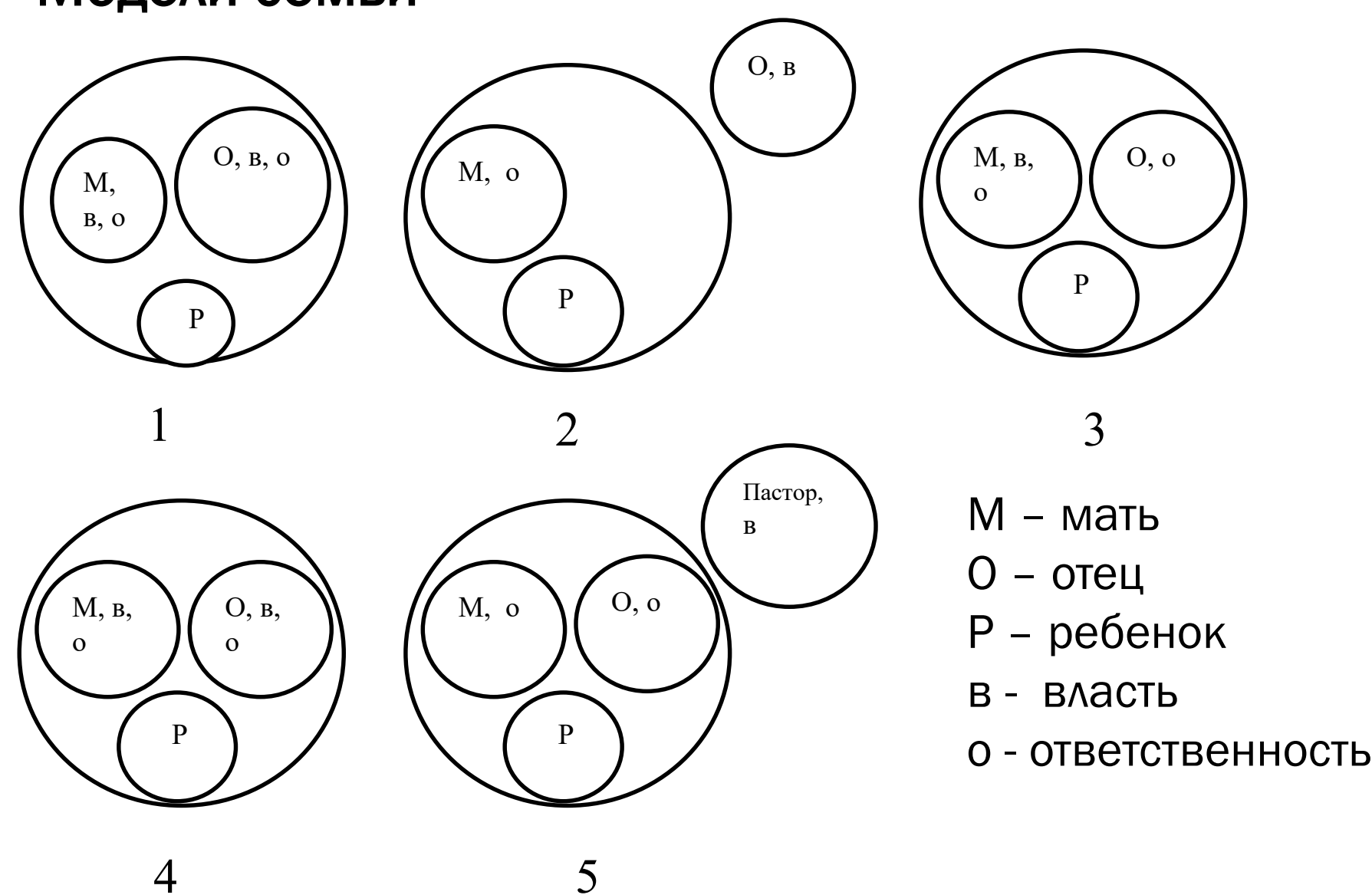
Исследование посвящено проблеме межпоколенной трансмиссии культурного опыта на примере регуляции видеоигр в семье. Отцы рассматриваются как основные проводники новых технологий. 30 диад «подросток-отец» были выбраны для глубинного интервью о способах регуляции видеоигр отцами. Оценка подростками внутрисемейного взаимодействия проводилась по методике «Модель семьи» (Маховская, 2010). Полученные данные позволили выделить три типа стратегий регуляции отцами видеоигр в зависимости от психологических диспозиций, распределения власти и ответственности в семье: мотивирующая, моделирующая, контролирующая.

Гипотеза: Распределение власти и ответственности внутри семьи определяет отцовские стратегии регуляции игр у детей.

Участники. В исследовании приняли участие 30 подростков (10-12 лет) из полных семей (17 мальчиков и 13 девочек), а также их отцы. Образование отцов: 23 – высшее, 7 – среднее специальное. Статус семьи: средний класс. Место проживания: Москва.

Методы: 1) глубинное интервью с подростками и отцами, вопросы, как много времени они проводят вместе за компьютером, как часто, кто принимает решение о начале и завершении игры, кто выигрывает и т.д.; 2) оригинальная методика «Модель семьи», набор из пяти рисунков различных моделей семьи, которые различаются по критериям: замкнутость-открытость семейного круга, распределение власти-подчинения. Подростку предлагается выбрать модель своей семьи.

Модели семьи



Культурная относительность моделей семьи

(1) Католическая, «нормальная» семья; (2) Российская (православная) семья с доминантным отцом; (3) Российская (православная) семья с субдоминантным отцом; (4) Протестантская семья; (5) Семья христиан-евангелистов.

Результаты. На основании интервью были выделены три группы отцов. В первой группе строго-контролирующие отцы, считают что видеоигры являются пустой тратой времени, баловством; утверждают, что никогда не играют сами, а если и был опыт, то бесполезный; видеоигры нужны, чтобы поощрять или наказывать детей. Вторая группа отцов считает, что детей нужно учить, как обращаться с компьютером; учить «элементарной грамотности»; настаивают на менторской позиции - «лучше играть, чем ребенок»; контролируют время; выбирают игры для себя и детей. Отцы из третьей группы играют с детьми время от времени, спонтанно, с энтузиазмом; считают, что видеоигры – «хобби», «удовольствие», «способ расслабиться»; не учат, «ничего не показывают»; не запрещают играть детям; не контролируют время. Выявлены три отцовские стратегии регуляции видеоигр у детей: мотивирующая, моделирующая, контролирующая. Модель семьи, роль отца и его стратегия регуляции онлайн активностей хорошо осознаются подростками. Культурно-заданные модели семьи являются предикторами стратегий регуляции видеоигр. У российских отцов преобладают «крайние» стратегии – мотивирующая и контролирующая; мало уделяется формированию компетенций у детей. Отцы дочерей чаще выбирали контролирующую стратегию.

МОДЕЛЬ СЕМЬИ	СТРАТЕГИИ РЕГУЛЯЦИИ		
	Контролирующая	Моделирующая	Мотивирующая
Семья с доминантным отцом	8	0	0
Семья с паритетными родителями	1	4	1
Семья с субдоминантным отцом	1	2	13

Практическая значимость.

Исследование стратегий регуляции видеоигр внутри семьи помогут:

1. Родителям скорректировать взаимодействие с детьми.
2. Проводить экспертизы российских выездных школ программирования по типу GoTo School <http://goto.msk.ru/goto-school> (в рамках Роскомнадзора, Рособнадзора), а также летних международных компьютерных лагерей.
3. Проводить тренинги с родителями и преподавателями информатики.
4. Распределять учеников на группы в зависимости от их готовности к сотрудничеству с педагогом, мастером; привлекать родителей к образовательному процессу с учетом ресурса внутрисемейного взаимодействия.
5. Компаниям, продвигающим новые продукты для детей.

Литература:

- Маховская О.И. Отцовские стратегии регуляции видеоигр у детей/Медиаобразование, 2018-2019 (в печати).
- Маховская О.И., Марченко Ф.О. Дети и телевидение. Проблемы психологической экспертизы телепрограмм для детей / М.: Инфра-М, 2015.
- Маховская О.И. Методологические проблемы оценки эффективности социальных проектов/ Психология и психотехника, 2009, N7, с.78-86.
- Маховская О.И. Проблемы психологического обоснования и экспертизы содержания телепрограмм для школьников / Дошкольное воспитание. Москва: ООО "Издательский дом "Воспитание дошкольника", № 12, 2010.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. Pew Internet & American Life Project. 2008. Retrieved from the Pew Internet & American Life Project website: <http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics.aspx>
- Makhovskaya O., Marchenko F., Matveeva L., Fathers' Role in Co-Use of Video Games in Russia /Fifth Annual International Conference "Early Childhood Care and Education", 12-14 May 2016, Moscow, Russia, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 233, 17 October 2016, Pages 455–458.
- Nikken P., Jansz J. Parental Mediation of Children's Television and Video Game use in Germany: Active and Embedded in Family Processes/ Journal of Children and Media, Volume 9, Issue 1, 2015, pages 181-202.
- Connell S., Lauricella A., Wartella E. Parental Co-Use of Media Technology with their Young Children in the USA/ Journal of Children and Media, Volume 9, Issue 1, 2015, pages 5-21.

Семья и видеоигры.

Семья является важным ресурсом обучения компьютерной грамотности, но процессы передачи опыта изучаются часто без различия отцовской и материнской роли, самой структуры семьи. Главным критерием оценки эффективности родительских стратегий остается совместное время у экрана. Традиционно делается акцент на отрицательном влиянии видеоигр: они стимулируют агрессию, зависимость и даже депрессию (Lenhart A., Kahne J., etc. 2008). Видеоигры стали более социальными. Около 70 процентов игр предполагают участие сверстников и взрослых. Выделяют три типа родительских стратегий регуляции видеоигр: (1) «совместная игра», (2) «активная медиация», (3) «ограничивающая медиация» (Nikken P., Jansz J., 2015). Наше деление стратегий опирается на структуру деятельности и взаимодействия: планирование (мотивация), исполнение (моделирование), контроль (ограничение). В российской традиции воспитания и образования делается акцент на ограничение и контроль в большей мере, чем на взаимодействие. Попустительство и гипермотивация – другая крайность. Исследования показывают, что главными проводниками новых технологий в российской семье являются отцы (Digital Parenting Russia, 2012), однако их роль оставалась неизученной.