

УДК 37.034

А.А. КОРНИЕНКО, Н.Н. ТИХОНЕНКОВ
(kornienkoalina0703@gmail.com, tutor@vspsu.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ ПОДРОСТКА В ЭПОХУ ИИ-СТАНОВЛЕНИЯ: ВЫЗОВЫ И ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Исследуется проблема нравственного развития подростка в эпоху ИИ-становления. Рассматриваются вызовы и возможности игровой деятельности. Предлагаются возможные пути решения этой проблемы.

Ключевые слова: нравственное развитие, подростковый возраст, искусственный интеллект, игровая деятельность, вызовы и возможности.

Во все времена нравственное развитие играет огромную роль в становлении фундамента моральных норм и принципов, потому необходимо совершенствовать их у нового поколения, особенно у подростков.

Подростковый возраст представляет собой наисложнейший и многогранный этап развития, полный вызовов как для самих ребят, так и для их окружения. В этот период дети сталкиваются со стремительными физиологическими и психологическими изменениями в организме, активно конструируют свою идентичность. Психика подростка в это время неустойчива и подвержена влиянию множества факторов: взаимодействие со сверстниками, пробелы или ошибки в семейном воспитании. Подростки легко поддаются внушениям, а отсутствие четких моральных ценностей в современном мире – может привести к тому, что молодое поколение переживает существенные трудности в формировании устойчивых нравственных ориентиров. Эффективным и мощным инструментом решения этой проблемы является игровая деятельность [4].

Помимо этого, современные подростки – это первое поколение, чья социализация и игровая деятельность с рождения пронизаны алгоритмами и ИИ (искусственным интеллектом). В эпоху быстро развивающихся цифровых технологий подростки оказываются в необычайно динамичном информационном пространстве, где влияние онлайн-среды на их нравственное развитие становится неотъемлемой частью их жизни. Цифровые платформы, такие как социальные сети, предоставляют подросткам уникальные возможности взаимодействия, обмена информацией и формирования своего мнения. Однако, в этом мире, где информация доступна мгновенно, сталкиваются с моральными дилеммами [3].

Игра – главный и самый естественный для ребенка способ познания мира – также радикально преобразилась. Это уже не просто коробка с кубиками или мяч. Это динамичные миры, где поведение неигровых персонажей управляется алгоритмами, подбор соперника происходит по умным схемам, а сама среда может меняться в ответ на действия игрока. Социальные связи заводятся не только в школьном коридоре, но и в голосовых чатах различных компьютерных игр, а правила честной игры и уважения проходят проверку в анонимном онлайн-пространстве, модерлируемом алгоритмами.

В настоящее время, в эпоху ИИ-становления, перед подростками открывается невероятное многообразие игровых миров, способствующих нравственному развитию детей. Подросток может сегодня вести виртуальное государство, балансируя между справедливостью и эффективностью, а завтра – стать лидером команды в онлайн-мире, учась разрешать конфликты и брать на себя ответственность. Искусственный интеллект здесь выступает не как абстрактная угроза, а как конкретный инструмент, создающий бесконечные вариации этических дилемм и социальных ситуаций для отработки.

На основе вышесказанного появились задачи исследования:

1. Определить вызовы и возможности игровой деятельности как средства нравственного развития в эпоху ИИ-становления.

2. Разработать методы вовлечения, методические справки для педагогов и родителей, помогающие выбрать игру под конкретную воспитательную цель и организовать вокруг неё содержательное обсуждение.

Одним из методов решения первой задачи был анализ процессов, структур, признаков, функций игровой деятельности, который показал, что среди огромного разнообразия видов взаимодействия с подростками приоритет отдаётся развлекательным программам на основе игровой деятельности, удовлетворяющих потребности в самореализации, познании и общении.

Были выделены следующие вызовы игровой деятельности:

1. Влияние виртуальной среды на нравственные установки. Виртуальные сообщества могут формировать определённые ценности, стандарты и поведенческие паттерны, которые могут отличаться от общепринятых в реальном мире. Это может вызвать конфликты между нравственными убеждениями, привитыми в семье и образовательной среде, и теми, которые формируются в виртуальном пространстве.

2. Контраст между виртуальным и реальным «Я». Способность представлять себя в социальных сетях, выбор контента для публикаций и взаимодействие в цифровом пространстве требуют от подростков постоянного осмысления, что создаёт потенциал для разрыва между виртуальным и реальным «Я».

3. Неверно организованная игровая деятельность. Игровая деятельность, организация которой не в полной мере отражает культурный фон, может подменить реальную жизнь, сформировать неадекватную модель взаимоотношений с действительностью [1].

Казалось бы, эти вызовы не такие позитивные, и следует ограничить подростка от цифрового мира. Однако это не так. Эпоха ИИ-становления не просто усугубляет старые риски – она кардинально меняет саму природу игрового пространства, превращая его из потенциальной угрозы в уникальную мастерскую по становлению человеческого в человеке.

На самом деле, игровая деятельность в эпоху ИИ-становления имеет огромное количество возможностей для нравственно развития подростка. Среди них можно выделить: формирование культуры нравственного поведения и коммуникации, освоение способов поведения, соответствующих дружеским взаимоотношениям (взаимопомощь, поддержка, общение), развитие рефлексии.

Возможности игровой деятельности, раскрывающиеся с приходом ИИ-технологий, поистине впечатляют. Ключевое изменение заключается в том, что цифровые миры перестают быть однотипными. Благодаря алгоритмам они обретают гибкость, способность подстраиваться под конкретного пользователя. Это значит, что нравственные проблемы, с которыми сталкивается подросток в игре, теперь могут усложняться постепенно, вслед за его личностным ростом.

Кроме того, игры становятся идеальной площадкой для социальных и моральных экспериментов. В безопасном виртуальном пространстве можно примерить на себя роль лидера небольшого государства в момент кризиса, попытаться разрешить затяжной конфликт между группами или сделать сложный выбор между благополучием общества и правами отдельного человека.

Наконец, современные технологии превращают игрока из зрителя в режиссера. Инструменты на базе ИИ позволяют подросткам самим создавать сюжеты, персонажей и целые миры, наделяя их определёнными правилами и ценностями.

О необходимости игр для подростков и их роли в развитии и воспитании высказывались как отечественные, так и зарубежные авторы. А.С. Макаренко возвысил роль игровой деятельности в формировании личности, поставил её в один ряд с трудовой, учебной и общественной деятельностью. В игре, по его мнению, воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности [2].

Итак, игровая деятельность в эпоху ИИ-становления – это уже не просто поле для моральных выборов. Это адаптивная среда для становления характера.

Решение второй задачи стала разработка методической справки для педагогов и родителей, помогающая выбрать игру под конкретную воспитательную цель и организовать вокруг неё содержательное обсуждение. Ведь роль взрослых остается незаменимой в нравственном становлении подростков через игровую деятельность. Важно вести открытые, доверительные диалоги об игровых ситуациях, анализировать мотивы и моральные проблемы, формируя критическое мышление. Важно поощрять

игры, ориентированные на сотрудничество, творчество и коллективное решение задач, создавая условия для благоприятного игрового взаимодействия.

В самую методическую справку мы включили такие пункты, как цель (переход от контроля времени к осмысленному выбору игр для нравственного развития), алгоритм выбора (шаг 1: определить цель (эмпатия, команда, ответственность); шаг 2: анализировать механику и сюжет игры; шаг 3: искать через тематические ресурсы), типология игр по целям и мн. др.

На практике мы убедились в эффективности разработанной методической справки. Для многих это стало открытием и точкой начала большой продуктивной работы с ребенком, включающую помощь в нравственном развитии подростка.

Исследование подтверждает, что игровая деятельность в эпоху ИИ-становления перестает быть развлечением. Она преобразовалась в сложное пространство для нравственного развития детей подросткового возраста. Несмотря на реальные вызовы потенциал современных игр, насыщенных ИИ-механиками, оказывается значительнее угроз.

Таким образом, в эпоху становления искусственного интеллекта игровая деятельность становится гибкой средой для формирования характера, где цифровые вызовы преобразуются в уникальные возможности для нравственного взросления. Задача общества – не изолировать подростков от этой реальности, а научиться быть в ней проводниками, помогая им извлекать из виртуального опыта устойчивые этические ориентиры для жизни в современном мире.

Литература

1. Киселева Н.С. Развитие духовно-нравственных ценностей у младших школьников в процессе игровой деятельности: дисс. ... канд. пед. наук. М., 2009.
2. Макаренко А.С. Игра // Сочинения: в 7 т. 2-е изд. М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1957. Т. 4.
3. Носов С.С. Нравственное развитие подростков в современных условиях // Актуальные исследования. 2024. № 3-4(185). С. 36–39.
4. Тихоненков Н.И., Корниенко А.А. Игровая деятельность как средство формирования нравственных ценностей подростков // Студен. электрон. журнал «СТРИЖ». 2024. № 6(59). С. 66–69. [Электронный ресурс]. URL: <http://strizh-vspu.ru/files/publics/1735550697.pdf> (дата обращения: 21.02.2026).

ALINA KORNIENKO, NIKOLAY TIKHONENKOV

Volgograd State Socio-Pedagogical University

MORAL DEVELOPMENT OF TEENAGER IN THE ERA OF ESTABLISHMENT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF PLAYING ACTIVITY

The issue of moral development of teenagers in the era of establishment of artificial intelligence is studied. There are considered the challenges and opportunities of playing activity. The possible ways of solving the problem are suggested.

Keywords: moral development, teenage years, artificial intelligence, playing activity, challenges and opportunities.