ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОДРОСТКОВ

Лазорак Р.А.

г. Аша, МКОУ «Средняя общеобразовательная школа №3 имени Ю.А. Гагарина», 11 класс

Научный руководитель: Наливайко Т.В., доцент, кандидат психологических наук, Южно-Уральский государственный университет (НИУ)

Актуальность. Игра в жизни человека – давно и широко обсуждаемая тема. Философы и психологи отмечали большое значение игр не только для ребенка, но и для взрослого, предлагая различные концепции для описания и объяснения психологических механизмов и последствий человеческих игр. Игра, подобно другим формам действия фантазии, например, грезам и сновидениям, представляет собой проявление вытесненных стремлений, тенденций.

В последние десятилетия с ростом компьютеризации возник и развивается новый вид игр – компьютерные игры (КИ), которые получили широкое распространение. Миллионы людей разных возрастов в разных странах увлечены этим видом игровой активности, а производство новых игр превратилось в настоящую индустрию.

Существует личностная предрасположенность к увлеченности КИ, а с ростом игрового опыта взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью усиливается.

Мотивы погружения в компьютерную реальность нельзя определять однозначно. Выдвигаются гипотезы, что увлеченность КИ может для личности выступать и способом бегства от реальности, и возможностью реализовать в игре потребности, удовлетворение которых проблематично в реальной жизни, и способом реализации поисковой активности, познавательных мотивов. Но остается слабо изученным, какие именно личностные особенности актуализируют те или иные мотивы и варианты игровой активности.

Несмотря на то, что изучается главным образом негативное влияние КИ на человека, некоторые авторы отмечают их положительные эффекты. Отмечено, что КИ способствуют улучшению моторики и концентрации внимания, способствуют развитию творческих способностей в процессе решения игровых задач. КИ широко применяются для исследования мыслительных процессов. Полученные результаты позволяют оценивать КИ как высокоэффективное средство для развития познавательной гибкости, креативности и других форм критического мышления. КИ отводится важная роль в процессе обучения.

Прояснение конкретных психологических закономерностей, связывающих увлеченность КИ с личностными чертами субъекта и с тем, как он конструирует своё видение виртуального игрового мира, даст новые возможности диагностики личности и оптимизации воздействия на неё в коррекционных или обучающих целях.

В основе формирования патологического пристрастия к компьютеру лежит нарушение психических механизмов восприятия мира.

Основной группой риска для развития компьютерной зависимости являются подростки в возрасте от 10 до 18 лет. Этому способствуют широкое распространение домашних компьютеров, легкость подключения к интернету, компьютеризация школьных программ обучения, большое количество игровых компьютерных клубов. В группу риска чаще всего попадают мальчики, ведь у них от природы больше, чем у девочек, развиты конкурентность, соревновательные мотивы, стремление к первенству.

Большинство ролевых КИ рассчитано на подростковый возраст. Они написаны людьми старшего поколения, без учета возрастных психологических особенностей. Подобные игры могут сильно повлиять на формирование личности в период активной социализации и усвоения социальных ролей. Ребенок видит мир глазами компьютерного героя. Реалистичные компьютерная графика, звуковые эффекты способны на время игры полностью заменить реальность. Через какое-то время ребенок теряет связь с реальной жизнью и переносит себя в виртуальный мир, где он получает острые, яркие впечатления. Пройти игру для него становится, чуть ли не смыслом жизни.

Еще более усиливает подростковую компьютерную зависимость игра в глобальной сети, где подросток играет уже с живыми людьми, которых он не идентифицирует за образами персонажей игры. В сети игрок придумывает своего персонажа, т.е. самого себя, выдавая партнерам по игре себя придуманного за себя реального.

Играющий действует уже по правилам, придуманным им самим. Осознание бесконечности сетевого пространства, безнаказанности и большого количества участников подталкивает подростка создавать

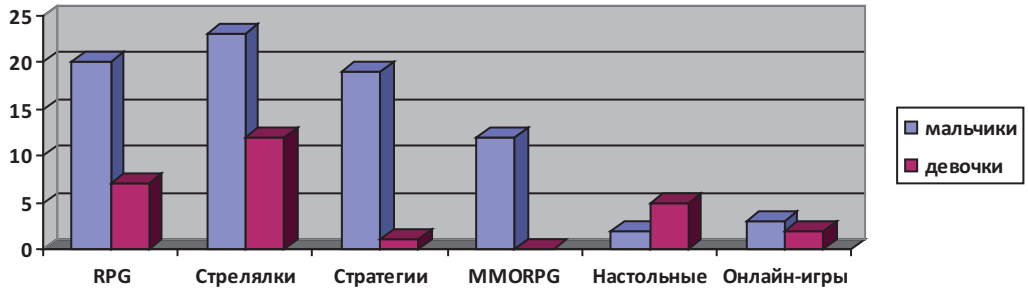

Рис. 1. Распределение мальчиков и девочек по играм разных жанров

собственные правила поведения, принимать решения, которые не имеют отношения к реальной жизни.

Как показывают исследования, в большей степени к компьютерной зависимости склонны дети, имеющие конфликтные семейные или школьные отношения, не приверженные никаким серьезным увлечениям. Они находят в виртуальном мире отдушину и считают свое пребывание в сети или успехи в компьютерной игре самоутверждением. Участие в виртуальном мире позволяет подросткам абстрагироваться от психологических проблем в реальном мире. Но это происходит лишь во время пребывания в виртуальном пространстве. Для такого ребенка реальный мир неинтересен и полон опасностей. Вследствие этого подросток пытается жить в другом мире – виртуальном, где все возможно, все дозволено, где он сам устанавливает правила игры.

Наиболее выражено негативное влияние компьютерной зависимости на социальные качества подростка: дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания. При выраженной компьютерной зависимости ребенок социально дезадаптирован. На фоне социальной дезадаптации и углубления в мир виртуальной реальности могут появиться повышенная агрессивность и асоциальное поведение.

Исследование. Мы провели исследование, в котором приняли участие 59 человек, учащихся 7-ых классов, в возрасте 13-14 лет, их них 33 – мальчика, 26 – девочек.

Нами была разработана и проведена анкета для учащихся 7-х классов, включавшая в себя следующие вопросы:

1. Какие компьютерные игры ты знаешь? (названия или жанры)

2. В какие компьютерные игры ты любишь играть? (названия или жанры)

3. Почему ты играешь в эти игры (эту игру)? Укажи 3 причины.

Проанализировав ответы учащихся, мы выявили, что из 59 опрошенных все знают, что такое компьютерные игры и могут привести названия некоторых игр и жанров. Назывались не только игры, в которые играют сами учащиеся, но и игры, которые существуют, рекламируются, играются другими членами семьи.

56 человек играют в компьютерные игры разных жанров (RPG, MMORPG, Стрелялки, Стратегии, Настольные игры, Онлайн-игры). 27 человек (20 мальчиков и 7 девочек) играют в RPG, 35 человек (23 мальчика и 12 девочек) играют в Стрелялки, 20 человек (19 мальчиков и 1 девочка) играют в Стратегии,12 человек (12 мальчиков) играют в MMORPG,7 человек (5 девочек и 2 мальчика) играют в Настольные игры,5 человек (3 мальчика и 2 девочки) играют в Онлайн-игры (рисунок 1).

На вопрос: «Почему ты играешь в эти игры (эту игру)?» ответы были следующими: «я просто люблю играть в компьютерные игры», «это доставляет мне удовольствие», «потому что игры позволяют мне отвлечься от реальных проблем», «мне нравится графика в этих играх, звук, сюжет, в общем, мне нравится их реалистичность», «из некоторых игр можно узнать много нового по истории, литературе, искусству».

Также для исследования личности играющих мы использовали Индивидуально-типологический детский опросник (ИТДО) Л.Н. Собчик (для детей 10–15 лет) [2], который состоит из 8 шкал. С помощью ИТДО определяются типологические особенности индивида, ведущие черты его характера.

По шкале «Экстраверсия» с высоким уровнем – 2 человека (2 девочки), с низким – 4 человека (2 мальчика, 2 девочки).

По шкале «Спонтанность» с высоким уровнем – 9 человек (6 девочек, 3 мальчика), с низким – 6 человек (3 девочки, 3 мальчика).

По шкале «Агрессивность» с высоким уровнем – 5 человек (4 девочки, 1 мальчик), с низким – 12 человек (2 девочки, 10 мальчиков).

По шкале «Ригидность» с высоким уровнем – 11 человек (5 девочек, 6 мальчи-

ков), с низким – 17 человек (7 девочек, 10 мальчиков).

По шкале «Интроверсия» с высоким уровнем – 9 человек (4 девочки, 5 мальчиков), с низким – 7 человек (4 девочки, 3 мальчика).

По шкале «Сензитивность» с высоким уровнем – 8 человек (7 девочек, 1 мальчик), с низким –11 человек (2 девочки, 9 мальчиков).

По шкале «Тревожность» с высоким уровнем – 14 человек (9 девочек, 5 мальчиков), с низким – 8 человек (4 девочки, 4 мальчиков).

По шкале «Лабильность» с высоким уровнем – 7 человек (6 девочек, 1 мальчик), с низким – 8 человек (3 девочки, 5 мальчиков).

Из всего этого можно сделать вывод, что жанр игры не влияет на особенности личности играющих, однако, имеются сходные качества личности у играющих в компьютерные игры. Все они обладают средним уровнем экстраверсии, спонтанности, агрессивности, интроверсии, сензитивности, тревожности и лабильности. И лишь по шкале ригидности одна третья всех опрошенных показала низкий уровень. Также между предпочтениями компьютерных игр определенного жанра и личностными чертами не выявлены какие-либо определенные связи. Это может быть объяснено тем, что в этом возрасте у подростков формирование образа «Я» еще не закончилось, и в поисках себя они играют в компьютерные игры разного жанра.

Список литературы

1. Омельченко, Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: дис…канд. психол. наук. – Краснодар, 2011. – 169 с.

2. Собчик, Л.Н. Индивидуально-типологический опросник. Практическое руководство к традиционному и компьютерному вариантам теста / Л.Н. Собчик. – М.: Компания Боргес, 2010. – 60 с.