

Секция «Психология»

«Экстремальность в компьютерных играх и её влияние на развитие личности»

Панфилов Иван Сергеевич

Студент

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия

E-mail: fill09@mail.ru

Миллионы людей во всем мире увлекаются компьютерными играми. Достаточно большой процент (10-14% по разным источникам) увлекаются ими серьезно, уделяя этому занятию много времени, зачастую в ущерб работе, учебе и т.д. Среди них большинство — дети. Компьютерные игры изменяют представление человека о себе и окружающем мире, в ряде случаев способствуют усилению тревоги и дезадаптации, но также дают хорошие навыки в использовании компьютера, как в повседневной жизни, так и в процессе учебы и работы.

В нашу задачу входило выделить особенности влияния компьютерных игр на развитие и социализацию личности, описать как положительные, так и отрицательные влияния компьютерных игр на становление личности. Нами были выявлены положительные стороны влияния компьютерных игр на личность: развитие скорости реакции человека, что необходимо для быстрой обработки информации в большом объеме, более гибкое взаимодействие различных видов мышления - логического, наглядно-образного и наглядно-действенного, умение быстро принимать решения. Хорошее овладение навыками работы с компьютером дает возможность идти в ногу с компьютерными технологиями, что расширяет ресурсы личности для дальнейшего профессионального самоопределения. Так дети, которые объективно оценивались как умелые пользователи информационными технологиями, субъективно описывали свою уверенность в выборе более престижных профессий. Проблематичными оказывались такие параметры влияния игры, которые мы отнесли, например, к поиску острых ощущений, к повышенному уровню риска, который позволял детям отреагировать свои агрессивные импульсы, однако степень активации компьютерной игрой таких агрессивных проявлений нами пока не достаточно изучена. К негативным аспектам влияния мы отнесли следующие: формирование психологической зависимости от компьютерных игр, которая проявлялась в количестве времени, которое проводил ребенок за компьютером, невозможности переключения внимания на другие значимые виды деятельности, ухудшения успеваемости в школе, снижения общения с родителями и сверстниками за пределами игровой ситуации в сети, общее усиление дезадаптации, нарушения в сфере психических состояний и здоровья, негативных функциональных и эмоциональных состояний - раздражительности. Интерпретируя данные наблюдения, мы считаем, что это влечет к возникновению диссонанса между «Я-виртуальное» и «Я-реальное», который может вести к диссоциациям и даже распаду личности.

На данный момент отрицательное воздействие компьютерных игр намного перевешивает их положительное влияние, все больше появляется людей, зависимых от виртуальной реальности, часто она заменяет им жизнь реальную. Таким образом, развитие компьютерных технологий в наше время несет больше человеческих проблем, нежели

их разрешает. Наше мнение заключается в том, что нужно именно сейчас изучать влияние компьютерных игр на развитие личности человека и решение таких вопросов как зависимость от компьютера, преодоление её и стремление к усилению положительных свойств от взаимодействия человек-компьютерная игра.

Литература

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
2. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995.
3. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1, с 86-102