

**Экстремальность в компьютерных играх и их воздействие на развитие личности**

*Древницкая Маргарита Петровна*

*Студент*

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

*E-mail: i\_am\_selfish@list.ru*

В современном мире компьютерные игры стали неотъемлемой его частью, их влияние на личность показано в многочисленных исследованиях, однако полученные данные часто выглядят противоречивыми, поэтому данная работа является обзорной. Основная проблема, поднимаемая в этой работе - рассмотрение возможного воздействия компьютерных игр на развитие личности. Цель - попытка применить подход к феномену экстремальности, развиваемый М.Ш. Магомед-Эминовым, к возможным влияниям компьютерных игр на человека.

Актуальность проблемы, связана с тем, что последнее время наблюдается не праздный рост интереса к возможным воздействиям компьютерных игр на развитие личности, и практически все исследования базируются на достаточно узких и ограниченных подходах, где принимается единственная точка зрения, заключающаяся в том, что: либо компьютерные игры оказывают положительное влияние на личность, либо - отрицательное. Такие подходы значительно ограничивают круг рассматриваемых феноменов и область возможных выводов. Поэтому необходим подход, в рамках которого было бы возможно как-то объединить все возможные воздействия компьютерных игр на развития личности.

Экстремальность, понимаемая в самом широком смысле выражена в деятельностно-смысловом подходе [2]. Фактически, экстремальность представляет собой выход за пределы имеющегося опыта, а ее последствия не могут быть рассматриваться как только позитивные или негативные. В рамках этого подхода рассматривается триада последствий экстремальности - негативные-нейтральные-позитивные. Мы попытались применить эту концепцию к возможным последствиям воздействия компьютерных игр на развитие личности.

Мы предлагаем классификацию существующих исследований по трем видам последствий экстремальности. В качестве негативных последствий воздействия компьютерных игр рассматриваются исследования, показывающие возможные проявления агрессии по отношению к окружающим. Подобные выводы идут еще от исследований социального научения Бандуры [1]. Так же можно выделить формирование зависимости и нарушения в аффективной сфере- некоторые исследования указывают на возможность развития депрессии [4]. В качестве нейтральных последствий можно указать, что не происходит формирование зависимости, агрессия не проецируется во внешний мир, не происходит изменений в когнитивной и аффективных сферах. Исследований позитивных последствий не так много, они чаще подвергаются критике, авторов обвиняют в подтасовках результатов в пользу игровых корпораций. Однако, все же подобные исследования есть, в них показано, что компьютерные игры могут положительно воздействовать на когнитивную сферу личности - например улучшается восприятие, увеличивает-

ся скорость мыслительных операций и т.д [5]. Часть работ показывает положительные эффекты от игр для представителей некоторых профессий, например, существуют подобные исследования в отношении военнослужащих и хирургов [5, 6].

На наш взгляд, дальнейшее развитие данной проблемы должно быть направлено на увеличении доли исследований позитивных последствий компьютерных игр, а также подхода к экстремальности не только как кризисному явлению, но и, например, как поиску острых ощущений или выходу за пределы обычной реальности в гиперреальность [3], чем на наш взгляд и являются компьютерные игры.

### **Литература**

1. Бандура А. Теория социального научения. Евразия, 2000.
2. Магомед-Эминов М.Ш. Позитивная психология человека. От психологии субъекта к психологии бытия. В 2 томах. РПА, 2007. Т. 1, 2.
3. Магомед-Эминов М.Ш. Феномен экстремальности. Психоаналитическая Ассоциация, 2008.
4. Archives of General Psychiatry: <http://archpsyc.ama-assn.org/>
5. Мембрана.py: <http://www.membrana.ru>
6. Известия.py: <http://www.izvestia.ru>