

тельской деятельности проблемы способностей.

Нечкин Д.Б.

Огородникова Е.А.

Особенности воздействия компьютерных технологий на формирование личности человека

Компьютерные технологии, их бурное развитие и прочное внедрение в повседневную жизнь человека, привело к изучению проблемы влияния компьютера – технической реальности – на человека.

Рассматривая взаимодействие «человек-компьютер» легко можно увидеть как плюсы, так и минусы. Компьютер сам по себе не может повредить личности человека, все зависит от того, какие элементы структуры личности активизируются при взаимодействии с компьютером.

Прежде всего, обратим внимание на влияние компьютерных игр на психику человека. Данная проблема является весьма актуальной, т.к. как во всем мире миллионы людей увлекаются компьютерными играми. Игровая индустрия является одной из самых доходных в мире, и прикладывает все усилия, для того чтобы привлечь все большее и большее количество покупателей продукции, т.е. людей, увлекающихся компьютерными играми. Также стоит заметить, что число компьютеров с каждым днем увеличивается, а сами компьютерные технологии развиваются громадными скачками, предоставляя разработчикам игр новые возможности для реализации своих целей. На сегодняшний день, людей серьезно увлекающихся играми, причем в ущерб учебе, работе, сну и т.д. насчитывается около 10-14%. У таких людей явно наблюдается психологическая зависимость от компьютерной игры, и как следствие – негативное воздействие на личность. Известен даже случай преступления, которое совершил игровой аддикт на почве стремления удовлетворения потребности в компьютерной игре. Итак, каким образом развивается зависимость от компьютерной игры? Дело в том, что многим компьютерным играм присущ чрезвычайно увлекательный сюжет, заставляющий иг-

рающего вживаться в образ компьютерного героя, т.е. играть определенную роль. К таким играм можно отнести следующие жанры: симуляторы, ролевые игры (Role Playing Game), стратегии, игры в стиле «экшн» (action) и, конечно, игры жанра «квест» (Quest). Такие игры могут вызывать психическую зависимость, при помощи раздвоения личности человека на «Я-компьютерное» («Я-виртуальное») и «Я-реальное».

Заметим, что большинство играющих – дети, личность которых еще только формируется, и компьютерные игры способны изменить представление у них, как о себе, так и об окружающем мире. У детей есть стремление подражать, в том числе подражать героям игры. Если дома, в школе, компьютерные игры, запускаемые на компьютере можно проконтролировать, то ситуация в игровых компьютерных клубах, компьютерных студиях остается бесконтрольной. Зачастую здесь преобладают различного рода игры с насилием и жестокостью, девиз таких игр: «убей их всех и выиграй!».

Несомненно, любая компьютерная игра, развивает и полезные навыки, например, при работе с клавиатурой и мышью развивается моторика рук, внимательность, быстрота реакции и т.п. Стратегические и тактические игры, относящиеся к самому популярному жанру, развивают расчетливость и логику, а также стрессоустойчивость.

Следует уделить пристальное внимание Интернету, т.к. он оказывает более серьезное влияние на психику человека. Сеть Интернет была создана около 20 лет назад и предназначалась для обмена технической информацией среди ученых. Интернет стал общественным ресурсом совсем недавно, однако Сеть стремительно развивается, и каждый человек, пользующийся ею, быстро привыкает к широким возможностям Интернета. Сеть наполнена различного рода информацией, представляет собой комплексное социальное явление.

Исследования ученых Университета Карнеги (Carnegie Mellon University) показывают, что Интернет, при активном его использовании способен оказать влияние на эмоциональное состояние пользователя: социально изо-

лирует человека, делает его одиноким, усиливает тревожность и способствует возникновению депрессии. Исследование проводилось на протяжении нескольких лет, с помощью системы HomeNet – программного комплекса, созданного для рассмотрения воздействия, которое оказывает Интернет на психологическое состояние человека.

Существуют люди, интересы которых направлены на виртуальное взаимодействие. У них выявлено нарушение эмоциональной сферы, сужение социальных контактов и т.п.

Зависимость от компьютерной виртуальной реальности – это чрезмерное, доминирующее в жизни увлечение компьютером, используемое для ухода от реальности и ведущее к деформации или качественным изменениям социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей.

При исследовании проблемы зависимости от компьютерной виртуальной реальности были выявлены следующие психические проявления данного феномена:

- появление чувства радости, эйфории при контакте с компьютером или даже при ожидании контакта;
- отсутствие контроля за временем взаимодействия с компьютером;
- желание увеличивать время взаимодействия с компьютером;
- появление чувства раздражения, угнетения, депрессии при отсутствии контакта с компьютером;
- использование компьютера для снятия внутреннего напряжения, тревоги, депрессии;
- возникновение проблем во взаимоотношениях с родителями, в школе или на работе.

Проблема взаимодействия человека с компьютером возникла сразу же после появления первых компьютерных технологий. В отечественной психологической науке появилось новое направление – *психология компьютеризации*, в основу которого легла концепция преобразования мыслительной дея-

тельности человека через компьютеры и другие средства информатики, выдвинутая О.К. Тихомировым.

Основными задачами данного направления являются:

- изучение закономерностей и принципов организации различных видов человеческой деятельности, опосредствованной компьютерами (диалога между человеком и компьютером);
- изучение законов психического отражения и психического развития в условиях использования компьютеров;
- воздействие компьютеризации на личность и личности на компьютеризацию.

В связи с постоянным развитием компьютерных технологий, а также углублением знаний о личности в области психологии, целесообразно продолжить изучение заявленной нами темы в дальнейшем.

Неустроев Е.В.

Русаков Д.В.

Влияние интерпретации искажённого рисунка на последующее восприятие уже не искаженного

В концепцию В.М. Аллахвердова, в развиваемом им направлении – психологии (В.М. Аллахвердов, 2000), автор вводит понятие *защитного пояса сознания*. Психологическая же защита выступает частным случаем проявления защитного пояса. Такое понимание позволяет избежать множества классификаций механизмов защиты, которые весьма произвольны: они не выглядят ни необходимыми, ни достаточными . . . , осуществляются по разным основаниям. Самое главное – термин «защитные механизмы» прямо относятся только к личностным конструктам и слишком тесно связаны с устаревшими теоретическими положениями психоанализа (В.М. Аллахвердов, 2000).

Введение термина «защитный пояс сознания» позволяет дать рабочее определение и провести контролируемый эксперимент, а так же позволяет