



Секция III

Психологическое сопровождение развития личности

Беленькова М. К.
г. Пермь
ПГПУ

Использование возможностей компьютерных игр для развития личности подростка

Проблема влияния компьютерных игр на подростков приобрела широкий общественный резонанс. С 80-х годов в средствах массовой информации появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику подростков. Среди основных обвинений – зависимость, которая выражается в психопатологических симптомах (неспособность подростка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, оскудение эмоциональной сферы и т.д.). Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению авторов статей (Воронов и др.), агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, правого экстремизма. В качестве негативных последствий указывают сужение круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. Занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость и др.), которые, как полагают (Воронов и др.), – прямое следствие "компьютеризации" свободного времени подростков.

Все это сделало необходимым исследование влияния компьютерных игр на личность подростков.

Имеются определенные основания утверждать, что интерес к играм амбивалентен относительно задач психического развития. Часто он спо-



способствует позитивному направлению развития. Приведем некоторые аргументы в подтверждение сказанному.

Мнение о том, что заядлые игроки уходят от проблем реального мира, чаще всего оказывается необоснованным: наоборот, дети, играющие в компьютерные игры, более социализированы и социально адаптированы, чем их сверстники, равнодушные к таким играм; кроме того, большинство детей и подростков предпочитают играть в компании, а не в одиночку (Шапкин, 1999). Возможно, это связано с тем, что в игре происходит проработка страхов, связанных с теми или иными действиями, которые сложно или небезопасно совершить в реальности. Игра дает возможность реализовывать эти действия, изучать реакцию на них – подросток либо воспроизводит, либо не воспроизводит эти действия в реальности. Таким образом, используя определенные виды игр (в зависимости от вида страха) можно эти страхи корректировать.

Современные компьютерные игры обладают уникальной ценностью и субъект-объектных игр, и субъект-субъектных игр (Смылова, Бабаева, 2002). Подросток получает возможность влиять на объект только за счет собственных действий, которые никто не контролирует, не оценивает и тем более не осуждает. Для формирования таких личных качеств, как самостоятельность и ответственность, очень важно чувствовать, что от тебя, от твоих усилий, твоих способностей многое зависит.

В исследовании структуры самосознания игроков в компьютерные игры (Фомичева и др., 1991) высказано допущение, согласно которому изменения в структуре личности игроков могут происходить за счет того, что компьютерная игра обеспечивает интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, а это приводит к изменению Я-образа и локуса контроля. Действительно, в результате исследования выяснилось, что опытные игроки отличаются от неопытных более дифференцированными представле-



ниями о себе, а локус их субъективного контроля сдвинут в интернальную область: это означает, в частности, что они готовы нести ответственность за предпринимаемые действия. У опытных игроков самооценка в целом выше, чем у не-игроков, а идеальные и реальные компоненты структуры Я-образа сливаются и переносятся в структуру Я в компьютерной игре. Этот факт можно трактовать как подтверждение того, что компьютерная игра дает игроку возможность ощутить себя как свой идеал (Фомичева и др., 1991). Таким образом, используя компьютерные игры, можно влиять на самосознание развивающейся личности.

Имеются данные, что у интересующихся компьютерными играми детей несколько лучше развиты внимание, мыслительные операции, процессы принятия решения, нежели у представителей контрольной группы (Шапкин, 1999). Это соответствует и самоощущению самих игроков, многие из которых отмечают, что компьютерные игры способствуют снятию стресса, концентрации внимания, развитию логического мышления, улучшению скорости реакции. Используя специально разработанные компьютерные игры, можно целенаправленно развивать различные когнитивные процессы.

Получены данные, что если правильно различать жанр игры и учитывать возраст ребенка, то можно реально ускорить его развитие (Griffit, 2002).

Более того, должна быть отмечена тенденция к применению специально сконструированных компьютерных игр в психотерапевтических целях: они призваны способствовать психологической разгрузке, коррекции аномального развития личности, служить подспорьем в осуществлении своеобразного психологического тренинга (Шапкин, 1999; Шмелев, 1988).

Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что если правильно учитывать возраст, личностные особенности ребенка и жанр игры, то можно определенным образом влиять на развитие личности.