

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА

Компьютерные игры — чудо XX века, о них не мечтали фантасты, они не имеют своей предыстории. Но они покорили человечество: играют все — от малышей до людей преклонного возраста. Компьютерные игры дают возможность перенестись в мир иллюзий и грез, но что ожидает людей там? Как влияет современное массовое увлечение на психику игрока, на его отношение к реальному миру? Вот вопросы, которые ставят перед собой психологи, занимающиеся проблемой взаимодействия человека с компьютером.

Имеющиеся исследования весьма разнородны и отчасти противоречивы. Анализ литературы показывает, что компьютерные игры трансформируют интересы и мотивационную сферу подростка-игрока, неоднозначным образом воздействуя на эмоциональную сферу, способность к установлению социальных контактов и когнитивные способности (В.В. Шапкин).

Результаты исследований воздействия компьютерных игр на познавательные процессы пока немногочисленны. Указывается, что «игра дает полезный развивающий эффект прежде всего тогда, когда входит в систему сознательных психотехнических действий». Показано, что «опытные компьютерные игроки отличаются от неопытных более дифференцированными представлениями о себе», и что игроки в компьютерные игры «отличаются от «неигроков» некоторыми характерологическими особенностями: развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью, мечтательностью, прямолинейностью, расслабленностью» (Н.В. Фомичева и др.).

В других работах (П.Н. Тихомиров, Ю.П. Лысенко) утверждается, что компьютерные игры способствуют развитию логического мышления, познавательной активности, внимания, волевых качеств, эмоциональной сферы, памяти, навыков ориентации в пространстве, умений конкурировать и сотрудничать; игра помещает игрока в новую ситуацию, которая способствует развитию творческой активности. Компьютерные игры способствуют развитию навыков управления транспортом, ориентации в пространстве, работе с техническими устройствами, а также обучению в целом. Высказано мнение, согласно которому компьютерные игры позитивно воздействуют на когнитивные функции и на мотивацию игроков, стимулируют познавательный интерес, однако при этом способствуют «уходу» в виртуальный мир.

Авторы (Subrahmanyam и др.) показали, что игра в компьютерные игры негативно отражается на отношениях между детьми и родителями в семье, повышается уровень агрессивности, для ребенка затрудняется разделение виртуальной и реальной ситуации, что противоречит результатам ряда исследований, упомянутых выше. Данное противоречие опять же подчеркивает отсутствие согласованной точки зрения о влиянии компьютерных и Интернет-игр на психику и социальную активность игроков.

В других исследованиях (А.В. Собкин, И.М. Евстигнеева) обсуждается вопрос «эмоциональных последствий» компьютерной игры и делается вывод о том, что 36 % учащихся проигрывают ситуации компьютерных игр в обыденной жизни, у 27 % в свидениях присутствуют образы компьютерных игр, у 38 % испытуемых возникает агрессивное состояние после окончания игры. С. Кайзер с коллегами исследовали переживания игроков во время компьютерной игры. Показано, что наиболее экспрессивные эмоции появляются в заключительные минуты игры: например, если перед началом игры испытуемый был агрессивен, то это еще сильнее проявляется под конец игры.

В игровой ситуации, связанной с обучением и воспитанием, активизируются все формы психического отражения реальности, игра стимулирует потребность в творческом преобразовании окружающей действительности, способствует общему умственному развитию, выступает как средство развития эмоциональной сферы, формирует волевые качества личности. Для девочек нет значимой корреляции между участием в компьютерных играх и наличием друзей, в то время как для мальчиков выявлена отрицательная корреляция. Исследователи отдельно рассматривали отношение детей к агрессивным играм: так, 73 % респондентов (детей от 12 до 14 лет) не участвуют в агрессивных играх, однако мальчики в большей степени предпочитают агрессивные игры, при этом показатель предпочтения агрессивных игр не зависит от общего уровня агрессивности. Таким образом, показано, что компьютерные игры неоднозначно влияют на детей и взрослых, на их физическое, когнитивное и социальное развитие.

В настоящей статье были представлены различные подходы к изучению компьютерных игр. Несмотря на широкий круг интересов психологов в сфере игр, опосредствованных информационными технологиями, данная область исследования остается недостаточно проработанной и требует проведения дальнейших исследований.