

- ✓ в ситуациях нестабильной самооценки одаренного ребенка помогите ему осознать свою незаурядность;
- ✓ уважайте и обсуждайте любую его идею, поверьте в то, что этому ребенку порой дано понять и совершить то, что вам кажется непостижимым;
- ✓ подготавливаясь к занятиям с одаренными детьми, помните о необходимости серьезной умственной нагрузке одаренного ребенка; самостоятельность мышления, вопросы к учителю, а потом и к самому себе — обязательные составные части успешности уроков;
- ✓ подумайте о методике обучения; одаренные ученики требуют принципиально иной подготовки, поскольку их отличает необычайное стремление к перепроверке, экспериментированию.
- ✓ помнить, что одаренные дети очень самолюбивы, ранимы, с обостренной чувствительностью.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Эфроимсон, В. П. Генетика гениальности (Книга о гениальности Андрея) / В. П. Эфроимсон. — М., 2002.
2. Bergins, R. «Begabung» als Ergebnis von Lernvorgängen / R. Bergins // Studium Generale. — 1971. — Vol. 24, № 2. — P. 202–217.
3. Bloom, B. S. Stability and change in human characteristics / B. S. Bloom. — N.Y., 1964.
4. Ермолаева-Томина, Л. Б. Исследование факторов, детерминирующих индивидуальные различия в проявлении творческой активности: Психология творчества / Л. Б. Ермолаева-Томина. — М., 1990. — С. 117–130.

УДК 316.612

## СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Трафимчик Ж. И.*

Учреждение образования  
«Гомельский государственный медицинский университет»  
г. Гомель, Республика Беларусь

### *Введение*

С начала 80-х годов компьютерные игры на Западе становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей, преимущественно детей, лиц подросткового и юношеского возраста. Общество встречает новое увлечение неоднозначно: на фоне восхищения возможностями компьютера сквозит настороженность, а в ряде случаев — прямое осуждение. В средствах массовой информации и научном сообществе появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику играющего.

### *Цель*

Изучить особенности влияния игровой компьютерной деятельности на психику человека.

### *Теоретико-методологическая часть*

*Компьютерная игра* — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, для связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера. К компьютерным играм также относят видеоигры и мобильные игры. В настоящее время значительных различий в структурных особенностях компьютерных игр и видеоигр на игровых приставках нет. Видеоигры, так же как и компьютерные игры, имеют трехмерное графическое изображение, реалистичность движения, звуков, игровые нормы, опции и т. д. [1].

Игра сопутствует человеку с детства и до преклонного возраста, выполняя важную роль в формировании личности. Определенной спецификой обладают азартные и компьютерные игры, имеющие широкий диапазон воздействий на человеческую деятельность, последствия которых носят как социальный, так и асоциальный характер, содержат деструктивное и конструктивное начала. При этом данные крайности, по мнению Я. И. Гилянского, С. В. Григорьевой, Е. В. Змановской, П. Д. Павленок, А. И. Фалькова и др., проявляются стихийно, порождая такую амплитуду чувств, эмоциональных ощущений, которые ведут к потере внутренней устойчивости личности и нередко к формированию зависимости.

R. Wood, M. Griffiths [2], изучая структурные психологические особенности компьютерной игры, провели параллель между компьютерной игрой и азартной игрой на игровых автоматах и выделили сходство в предъявляемых требованиях и структурных особенностях этих двух видов увлечений: требование ответа на стимулы, которые предлагает программное обеспечение; требование полной концентрации внимания и координации движений; промежуток игры зависит от навыка игрока; присутствие слуховых и визуальных символов победы (музыка, звон, высвечивание огней); условие возрастающей награды (накопление денег, бонусов, призов); привлечение внимания и одобрения группы, соревнование.

Р. Кейллоис предложил систему классификации элементов компьютерной игры. Любая конкретная игра может состоять как из одного, так и из множества элементов [3]:

— *состязание* — действия, когда игроки с помощью своих навыков преодолевают трудности, создаваемые противниками; удовольствие заключается в развитии умения брать верх над соперником;

— *случайность* — действия, на результат которых влияет элемент неопределенности; удовольствие заключается в минимизации неопределенности и стремлении предугадать результат;

— *дезорIENTATION* — действия, когда нарушается нормальное восприятие мира, приводящее к приятному состоянию пространственной дезориентации;

— *фантазирование* — действия, посредством которых создаются новые реальности, где не существует ограничений, присущих реальному миру; удовольствие обусловлено приобретением свойств и способностей, которых нет в обыденной жизни.

И. Бурлаков [4] выделяет две основные составляющие компьютерных игр: механизм погружения и сюжет. *Механизм погружения* отражает особенности зрительного восприятия человека. Вторую составляющую И. Бурлаков комментирует в рамках теории К. Г. Юнга: *сюжетная основа игр* зиждется на архетипах агрессивного лабиринта, чудовища, смерти. Агрессивности компьютерных игр автор даёт техническое объяснение — производительность современных домашних компьютеров обеспечивает быструю смену кадров только при отображении существ-монстров. Популярность игр объясняется тем, что рассудочность нашей жизни должна компенсироваться бессознательными аффектами в игре. Автор делает предположение, что по мере распространения коллективные компьютерные игры будут играть в социализации ребенка ту же роль, что и командные спортивные игры, учить его действовать в коллективе, компенсировать слабость отдельного игрока силой сплоченной команды.

Среди отечественных исследований *игровой компьютерной деятельности* известны работы Г. М. Авилова, И. В. Бурлакова, А. Е. Войскунского, О. В. Дубровиной, И. С. Иванова, М. С. Иванова, С. А. Клименко, А. А. Максимова, С. К. Рыженко, В. С. Собкина, Ю. В. Фомичёвой, С. А. Шапкина, А. Г. Шмелёва. За рубежом большой вклад в исследование психологических аспектов увлечения компьютерными играми внесли работы С. Anderson, В. Bushman, М. Griffiths, J. Machargo, W. R. Phillips, R. Wood, K. Young.

Е. А. Репринцева, изучая специфику игровой культуры современных школьников, выявила следующие негативные тенденции в ее развитии, обуславливающие формирование игровой аддикции детей, подростков и юношей [5]:

— *тенденция социального отчуждения* (Е. А. Репринцева, В. Н. Дружинин, В. В. Абраменкова) — современная игровая культура провоцирует «уход ребенка в себя», замыкание его на собственных комплексах, погружение в личностные интересы и переживания, не получающие поддержки и признания извне, ощущение собственной неполноценности в игре, потерю внутренней потребности во взаимодействии с другими школьниками, доминирование в игровых переживаниях чувств обособленности, одиночества, отверженности, потери собственного Я, «жизненной неуспешности», «фатального невезения» и т. д.;

— *виртуализация сознания ребенка* (В. Н. Дружинин, В. А. Лекторский, А. Г. Асмолов) — чаще всего провоцируется его погружением в иную (виртуальную) игровую реальность при помощи компьютера, игровых приставок, которые позволяют создать упрощенную модель подлинной жизни, помогают уйти от жизненных проблем. Опасность этой тенденции состоит в том, что человек с виртуализированным сознанием не несет ответственности за свои действия и поступки, теряет ощущение реальности жизни;

— *тенденция гедонизации игровой культуры* (Е. А. Репринцева, И. А. Мальковская) — обусловлена тем, что современные школьники часто обращаются к игре не для развития, совершенствования своих личностных качеств, а для удовлетворения потребности в удовольствии, для испытания наслаждения от необычных занятий, стресса;

— *эгоизация* — характеризуется предпочтением ребенка при выборе линии поведения в игре собственных интересов интересам окружающих людей и является наиболее открытым выражением индивидуализма;

— *индивидуализация игровой культуры* — характеризуется стремлением самоактуализированной личности к совершенству, саморазвитию, самовоплощению средствами игры, которое сегодня почти не зависит от социального окружения. Последствия этого проявляются в стремлении детей к самоизоляции, созданию своего замкнутого мира, нежелании считаться с мнением других детей, в утрате потребности в социальных контактах, коллективных эмоциях;

— *«варваризация» детской игры* (А. С. Ахиезер, В. П. Даниленко, В. С. Елистратов и др.) — характеризуется ее архаизацией, упрощением содержания, традиций и правил.

Перечисленные негативные тенденции развития детской игровой культуры являются причинами формирования игровой аддикции современных школьников, выражающейся в неспособности ребенка сопро-

тивляться заманчивости игрового автомата или компьютерной игры, патологической страсти к компьютерным играм и стремлении испытать удовольствие от острых ощущений в игре, подчинении чувству страха.

Важной специфической особенностью компьютерных игр является наличие моделируемой компьютером *виртуальной реальности*. Виртуальная реальность — это интерактивное, графическое, в меньшей степени аудиальное и тактильное представление киберпространства, созданного всемирной телекоммуникационной сетью, компьютерными системами связи и коммуникации. Погружение в виртуальную реальность в процессе игровой компьютерной деятельности способствует возникновению *специфических эффектов*:

— *эффект «опыт потока»* — состояние полного погружения в действие ради самого действия, исчезновение собственного Я, когда пользователь перестаёт ощущать себя внешним наблюдателем и, включаясь в виртуальное окружение, начинает воспринимать его как настоящее;

— *«эффект присутствия»* — состояние сознания, когда психический образ формируется только на основании сенсорной стимуляции, создаваемой техническими средствами, а опыт реальной среды остаётся за пределами сознания (А. А. Долныкова, Н. В. Чудова, М. С. Иванов, Н. А. Носов, А. Г. Шмелёв). Эффект присутствия возникает тогда, когда начинается переживание и психическое отражение играющим происходящего как реального опыта, что обеспечивает формирование виртуальной личности;

— *чувство потери реального времени* (А. Mehrabian, R. Wood, M. Griffiths) или неспособность играющего контролировать время нахождения в виртуальной реальности компьютерной игры.

По мнению О. В. Дубровиной, включение в виртуальную реальность рассматривается с разных позиций и предполагается выполнение следующих функций: *преодоление интропсихического конфликта*, вызванного глубинными причинами, лежащими в области семейных отношений и отношений со сверстниками; *защита и компенсация* — погружаясь в виртуальную реальность, человек защищает себя от проблем, тревоги, напряжения, комплексов; виртуальный мир даёт ту *свободу действий* и выражения мыслей, чувств и эмоций, которые в реальной жизни часто не всегда возможны.

Некоторые авторы используют для характеристики игрового пространства термин «*виртуальный мир*». М. С. Иванов определяет виртуальный мир как систему виртуальных объектов, предметов, явлений, а также событий и закономерностей виртуальной реальности, способствующих формированию в сознании целостного образа мира, который имеет свою историю и смысл, психически отражаемый человеком по аналогии с реальным миром. Компьютерный персонаж, роль которого принял играющий, — Я-виртуальное является психологической проекцией этого человека на виртуальный мир компьютерной игры.

Игровая деятельность в виртуальной реальности удовлетворяет широкий круг социальных потребностей человека, кроме базовых, физиологических: потребность в самоуважении, самовыражении, эмоциях, потребность в свободе и возможность реализовать ту часть своего Я, которая скрыта, подавлена нормами общества (бессознательное). Этому способствует анонимность (при проявлении скрытых желаний), безответственность (за социально неприемлемые поступки) и практически безграничные возможности в виртуальной среде, что снимает ряд психологических барьеров.

### **Выводы**

Таким образом, для современной социокультурной ситуации характерна тенденция проникновения компьютерной игры во все сферы бытия человека (Е. А. Репринцева, С. А. Кравченко, Л. Т. Ретюнских), следствием чего является выхолащивание социально ценного смысла игры и снижение ценностно-смыслового содержания культуры. Современная детская игровая культура подвержена тенденциям социального отчуждения, виртуализации сознания, гедонизации, эгоизации и индивидуализации игрового процесса, «варваризации» содержания детской игры. Эти негативные тенденции развития детской игровой культуры имеют специфические последствия, проявляющиеся в наиболее характерных особенностях социального поведения детей, подростков и молодежи, отношениях между ними, в наборе жизненно важных для них ценностей бытия. Данные тенденции рассматриваются исследователями в качестве социально-психологических факторов формирования игровой аддикции современной молодежи, выражающейся в неспособности личности сопротивляться заманчивости компьютерной игры, в патологической страсти к компьютерным играм и стремлении испытать удовольствие от острых ощущений в игре.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://evolgames.info/index4.html>. — Дата доступа: 25.03.2010.
2. Griffiths, M. D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers / M. D. Griffiths, M. N. O. Davies, D. Chappell // Journal of Adolescence. — 2004. — № 27. — P. 87–96.
3. Рыженко, С. К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07 / С. К. Рыженко. — Краснодар, 2009. — 196 с.
4. Бурлаков, И. В. Homo Gamer. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. — М.: Класс, 2000. — 144 с.
5. Репринцева, Е. А. Игровая зависимость современных подростков: сущность, признаки, формы проявления / Е. А. Репринцева // Вестн. Рос. гуманит. науч. фонда. — 2007. — № 4 (49). — С. 173–180.