

3. Фрагментарность — у человека, находящегося в виртуальном мире, появляется ощущение отдельности частей своего тела от себя (в таком случае говорят, например, что руки не слушаются или же, наоборот, руки все делают сами).

4. Объективированность — человек говорит о себе не как об активном начале, от которого исходят события, мысли, действия, а как об объекте, которого охватывают мысли, переживания, действия, чему он оказывается подвластным.

5. Измененность статуса телесности — в виртуальном мире изменяются ощущение собственного тела и ощущение внешнего пространства. В нём тело человека становится легким и приятным, а пространство, в котором человек действует, расширяется и переживается как привлекательное, аттрактивное. В реальном мире тело становится чужим, неподвластным, человек замыкается в каком-то отдельном фрагменте собственного тела, а пространство, в котором он действует, становится вязким, тяжелым и переживается как непривлекательное.

6. Измененность статуса сознания — в виртуальном мире меняется характер функционирования сознания, сфера деятельности человека расширяется — человек легко схватывает и перерабатывает весь необходимый объем информации. Находясь в нём, говорят о предельной ясности сознания, об обострении чувства прогнозирования. В реальном мире сфера деятельности уменьшается — информация схватывается и перерабатывается с трудом. Здесь говорят о сознании сузившемся, «темном»; мышление становится при этом вязким, внимание — рассеянным.

7. Измененность статуса личности — в виртуальном мире человек иначе оценивает себя и свои возможности, так как при сверхэффективной и чрезвычайно легко текущей деятельности у человека появляется чувство своего могущества: возможность преодолеть все препятствия, свернуть горы, ощущение окрыленности. В реальном мире же при очень трудно текущей деятельности у человека появляется чувство своего бессилия, ощущения подавленности;

8. Измененность статуса воли — в виртуальном мире меняется роль воли в деятельности человека, деятельность совершается без волевых усилий со стороны человека, как бы самопроизвольно, кажется текущей сама собой, становится самодействующей силой. В реальном мире, напротив, осуществление деятельности возможно только с помощью напряжения волевых усилий, деятельность «не идёт», «сопротивляется», тело человека «не слушается» и т. п.

Выводы

Таким образом, новая информационная среда, в отличие от физической, характеризуется значительно меньшей жесткостью барьеров и ограничений и допускает значительно больше степеней свободы для своих «жителей», чем и можно объяснить ее привлекательность для личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Социальная система как информационное воздействие / В. И. Игнатъев [и др.]. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://aup.ru/library/sotsialnaya-sistema-kak-informatsionnoe-vzaimodeistvie/1122>. — Дата доступа: 12.03.2021.
2. Фельдштейн, Д. И. Возрастная и педагогическая психология. Избранные психологические труды / Д. И. Фельдштейн. — М.: МПСИ, 2002. — 432 с.
3. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Бельбот. — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.

УДК 159.923:[004:174.6]

ОСОБЕННОСТИ СТРУКТУРИРОВАНИЯ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КОГНИТИВНОЙ СФЕРЫ ЛИЧНОСТИ С ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

Пиминёноква А. В., Зайцева Е. Д.

Научный руководитель: к.пс.н., доцент Ж. И. Трафимчик

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Наряду с проблемой психологической зависимости от компьютерных игр широко исследуется специфика познавательной сферы личности с игровой

компьютерной зависимостью. Взаимодействие с виртуальными образами в ходе игры задействует широкий спектр познавательных процессов, может влиять на такие когнитивные характеристики геймеров, как внимание, память, пространственное восприятие, мышление, контроль и планирование.

Цель

Исследовать особенности структурирования и функционирования когнитивной сферы личности с игровой зависимостью.

Материал и методы исследования

Для изучения данной проблематики был использован системный анализ и метод анализа социологической, социально-педагогической и психологической литературы.

Результаты исследования и их обсуждение

Исследования D. Bavelier, C. Sh. Green показывают, что геймеры обладают большим объемом и более широким полем внимания, высокими показателями селективности и концентрации на релевантной информации, менее подвержены эффекту мигания внимания. Исследования D. Bavelier, M.W.G. Dye выявили у геймеров более развитое зрительное внимание [1].

Однако существует и противоположная точка зрения на связь опыта игровой компьютерной деятельности и внимания. У детей и подростков в возрасте 8–17 лет, продолжительно и регулярно играющих в компьютерные игры, отмечены симптомы синдрома дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ) [2, 3].

В связи с противоречивостью данных встает вопрос о необходимости различать при исследовании личности с игровой компьютерной зависимостью произвольное и непроизвольное внимание, а также мотивационную специфику игроков в ситуации, когда игровая компьютерная деятельность является экспериментальной тренировочной процедурой или же основной формой проведения досуга.

Специфика мнемической функции геймеров широко исследуется и дискутируется. Ряд исследователей утверждают, что у геймеров мнемические возможности выше, чем у не-геймеров. Оценивается, как правило, объем рабочей памяти [4, 5, 6]. В то же время по объему и времени сохранения сверхкратковременной зрительной (иконической) памяти геймеры не имеют значимых отличий от не-геймеров [7]. Одновременно с этим ряд исследователей отмечают высокую способность геймеров к прогностическому мышлению и планированию, что было бы невозможно при грубых нарушениях памяти [8, 9].

Исследования особенностей мышления у геймеров тесно соприкасаются с проблемами когнитивного контроля. Практика регулярной игровой компьютерной деятельности воздействует на специфику когнитивной сферы увлеченных игроков, но воздействие это, неоднозначно и зависит от характеристик компьютерных игр и личностных особенностей самих геймеров, их возраста, стажа и игровой мотивации [10].

По данным следующих исследований, компьютерные игры способствуют развитию когнитивной гибкости, наглядно действенного мышления, стратегического планирования [4], интуитивного мышления [11], вербальной и невербальной креативности [12].

А. М. Прихожан [13] отмечает, что увлечение компьютерными играми способствует развитию у детей младшего школьного возраста интуитивного мышления и невербального интеллекта, однако препятствуют развитию исследовательской деятельности и образного мышления.

Исследования показывают, что отрицательное влияние на когнитивные способности людей, играющих в компьютерные игры, проявлялось в основном именно на стадии игровой зависимости. Так, исследование с шестимесячным наблюдением за пациентами с игровой компьютерной зависимостью, проведенное группой южнокорейских ученых под руководством J.-A. Lim, выявило наличие нейрокогнитивных нарушений у данных пациентов, а также общего снижения уровня жизни, появления депрессии и тревожности [14].

При исследовании когнитивной психопатологии игровой компьютерной зависимости у подростков D. L. King, P. Delfabbro выяснили, что подростков с игровой зависимостью от их сверстников, увлекающихся компьютерными играми (при отсутствии зависимости от них), отличал особый тип сформированного мышления и конкретные неадаптивные убеждения: переоценка игровых вознаграждений, негибкие правила и предубеждения, возникающие в игровых ситуациях, чрезмерная зависимость от игр для удовлетворения потребностей в самооценке, использование компьютерной игры как метода получения общественного признания [15].

Выводы

В связи с возрастающей популярностью и глобальным распространением компьютерных игр среди представителей всех возрастных и социальных групп исследования данной проблематики вышли за рамки узкой области изучения специфической субкультуры и приобрели общепсихологическое значение. Многие исследования подтверждают специфику когнитивной сферы личности с игровой компьютерной зависимостью, при этом влияние опыта компьютерных игр на когнитивные процессы неоднозначно: с одной стороны, вызывают опасения возможные негативные последствия, особенно для детей и подростков, с другой стороны, неоднократно продемонстрирован обучающий и развивающий потенциал компьютерных игр. Жанровое разнообразие современных компьютерных игр является одним из факторов, затрудняющих выявление однозначных закономерностей воздействия опыта игровой деятельности на когнитивные процессы, тем более что современные игры характеризуются смешением жанров и не всегда вписываются в имеющиеся классификации [10].

ЛИТЕРАТУРА

1. Bavelier, D. Children, wired: For better and for worse / D. Bavelier, C. Sh. Green, M.W.G. Dye // *Neuron*. — 2010. — Vol. 67. — P. 692–701.
2. Смолл, Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета / Г. Смолл, Г. Ворган. — М.: Колибри: Азбука-Аттикус, 2011. — 352 с.
3. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality / D. A. Gentile [et al.] // *Psychology of Popular Media Culture*. — 2012. — № 1. — P. 62–70.
4. Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // *Психол. журнал*. — 1999. — Т. 20, № 1. — С. 86–102.
5. Action video gaming and cognitive control: Playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition / L. S. Colzato [et al.] // *Psychological Research*. — 2013. — Vol. 77, № 2. — P. 234–239.
6. Brain training game boosts executive functions, working memory and processing speed in the young adults: A randomized controlled trial / R. Nouchi [et al.] // *Plos one*. — 2013. — Vol. 8, № 2.
7. Action video game playing is associated with improved visual sensitivity, but not alterations in visual sensory memory / L. G. Appelbaum [et al.] // *Attention Perception & Psychophysics* [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://people.duke.edu/~mitroff/papers/13_AppelbaumCainDarlingMitroff_APP. — Дата доступа: 25.02.2020.
8. Бек, Дж. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнессреду / Дж. Бек, М. Уэйд. — М.: Претекст, 2006. — 248 с.
9. Войскунский, А. Е. Психология и Интернет / А. Е. Войскунский. — М.: Акрополь, 2010. — 439 с.
10. Богачева, Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н. В. Богачева // *Вестник Московского университета*. — 2014. — № 4. — С. 120–130.
11. Керделлан, К. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон. — Екатеринбург: УФактория, 2006. — 272 с.
12. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project / L. A. Jackson [et al.] // *Computers in Human Behavior*. — 2012. — Vol. 28, № 2. — P. 370–376.
13. Прихожан, А. М. Влияние электронной информационно-среды на развитие личности детей младшего школьного возраста [Электронный ресурс] / А. М. Прихожан // *Психол. исследования: электрон. науч. журнал*. — 2010. — № 1(9). — Режим доступа: <http://www.psystudy.ru/index.php/num/2010n1-9/283-prikhozhan9.html>. — Дата доступа: 05.01.2020.
14. Changes of quality of life and cognitive function in individuals with Internet gaming disorder / J.-A. Lim [et al.] // *Medicine*. — 2016. — Vol. 95, № 50.
15. King, D. L. The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence / D. L. King, P. Delfabbro // *J. of Abnormal Child Psychology*. — 2016. — Vol. 44, № 8. — P. 1635–1645.