

ПРОБЛЕМА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ СОЦИУМЕ

Рассамахина А.С., Черкашина Ю.Е.

Научный руководитель – к. филос. н., доц. Кунденко Я.Н.
Харьковский национальный университет радиоэлектроники
(61166, Харьков, пр. Ленина, 14, каф. философии, тел. (057)70-21-465)
E-mail: rassanastya@yandex.ru, julia_tcherkashina@mail.ru

The given work is devoted to the problem of computer games in the modern society. Also positive and negative sides of this problems have been considered.

Проблема влияния компьютерных игр на подростков с годами становится более существенной. Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Причем информация об этой проблеме поступает преимущественно из двух источников – средств массовой информации и исследований, каждый из которых обладает своей спецификой.

С 80-х годов в средствах массовой информации появляется много предупреждений об опасном влиянии компьютерных игр, в частности на психику подростков. Изначально появились простые игры, созданные ради развлечения и отдыха. Они развивали внимание, быстроту реакции. Взрослея, ребенок начинал интересоваться более сложными – интеллектуальными играми. Например, прохождение лабиринтов может быть неплохой умственной тренировкой, развивающей логическое мышление. Им на смену пришли игры посложнее – стратегические. Исходя из названия, можно сказать, что такие игры учат планированию, хорошо развивают аналитическое мышление. Поэтому дети, играющие в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и он больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие дети, обычно, опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях.

Все компьютерные игры можно условно разделить на ролевые и неролевые. Это разделение имеет принципиальное значение, поскольку зависимость от ролевых компьютерных игр имеет существенные отличия от механизма образования зависимости от неролевых компьютерных игр. Опасны в плане приобретения зависимости ролевые компьютерные игры, где игрок принимает роль компьютерного персонажа. Во время игры происходит то, что можно назвать «Эго-распадом» на «Я виртуальное» и «Я реальное». Такие игры подрывают психическое состояние и способны кардинально изменить представление об окружающем мире. Это способствует нарастанию тревоги и дисгармонии.

Так же существует мнение, что некоторые компьютерные игры, в частности, военные стратегии, которые первоначально были созданы ради развития специальных навыков у военных, формируют жестокость. С одной стороны, они помогают выходу агрессии и негативных эмоций наружу, с другой же, напротив, формируют определенные негативные стереотипы поведения. И даже влияют на психику сильнее, чем боевики.

Рассматривая неролевые игры, можно выделить четыре типа:

1. Аркадные игры. Эти игры в большинстве случаев безобидны в смысле влияния на личность играющего, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

2. Головоломки. К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т.д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.

3. Игры на быстроту реакции. Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Мотивация, основанная на азарте, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игр.

4. Традиционно азартные игры. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом – компьютерные варианты игрового репертуара казино. Психологические аспекты формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов весьма сходны.

Негативных факторов влияния компьютерных игр на подростков намного больше. Среди основных причин проблемы – зависимость, которая выражается в неспособности подростка переключаться на другие развлечения, чувстве мнимого превосходства над окружающими, оскудении эмоциональной сферы, сужении круга интересов подростка и стремлении к созданию собственного мира. Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия. 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.). Такую болезнь можно охарактеризовать как избыточное увлечение компьютерными играми ради ухода от реальности, что приводит к изменениям личности – деформируются социальные, профессиональные, материальные и семейные ценности человека. В ходе исследования данной проблемы были рассмотрены положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр на подростков.