

Пахомова В.Г.

Влияние виртуальной реальности на формирование образа "Я" младших школьников – активных пользователей компьютерных игр

Пахомова Виктория Георгиевна, аспирант

Таврический национальный университет имени В.И. Вернадского, г. Симферополь, Республика Крым

Аннотация. Статья посвящена эмпирическому исследованию влияния виртуальной реальности на формирование образа "Я" младших школьников - активных пользователей компьютерных игр. Раскрываются взгляды отечественных и зарубежных исследователей на проблему влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа "Я" детей младшего школьного возраста. Выделяются психологические составляющие образа "Я" младших школьников - активных пользователей компьютерных игр. Эмпирически определены факторы, детерминирующие влияние виртуальной реальности на образ "Я" младших школьников - активных пользователей компьютерных игр, такие как: "Индивидуально-психологические особенности", "Нарушение идентификации", "Социально-психологическая дезадаптация" и "Детско-родительские отношения".

Ключевые слова: образ "Я", виртуальная реальность, младший школьник

В настоящее время, в связи со стремительным развитием информационных технологий, стало очевидно, что человеческая повседневность стала невозможна без такого феномена как виртуальная реальность. Одним из способов взаимодействия с виртуальной реальностью наиболее простым, доступным и привлекательным является компьютерная игра.

Феномен компьютерных игр – в масштабах социальной истории явление относительно недавнее, поэтому он нуждается в осмыслении, анализе позитивных и негативных последствий. В силу высокой динамичности действия и красочности изображения в компьютерной игре есть особая притягательность, особенно для детей, поскольку их мировосприятие напрямую связано с наглядно воспринимаемыми образами. Для современного ребенка компьютерная игра представляет собой один из наиболее значимых видов деятельности.

Следует отметить, что психологические механизмы вовлечения в виртуальную реальность довольно широко изучены Ю.В. Батеновой (2011), Ю.М. Баяковским (2010), Е.И. Богомоловой (2014), А.В. Войскунским (2004), А.М. Демильхановой (2009), Ю.П. Зинченко (2010), Меньшиковой Г.Я. (2010), на выборках подростков и взрослых. В свою очередь взгляды, относительно влияния игровой виртуальной реальности на детей, представляются полярными (Э.И. Хайбулина, 2012; М.Д. Griffiths, 2005). Весьма малочисленны исследования такой категории пользователей как дети младшего школьного возраста, вопреки тому, что данный возрастной период остается крайне сензитивным к различным влияниям: особенно уязвимы образ "Я" и самооценка.

Анализ основных исследований и публикаций. Большинство отечественных исследователей (М.С. Иванов, 2008; В.А. Емелин, Е.И. Рассказова, А.Ш. Тхостов, 2012) подчеркивают невозможность рассмотрения увлечения компьютерными играми как полезного и безобидного способа организации досуга. Виртуальность позволяет преодолеть запреты, ограничивающие ребенка в повседневной жизни, создает иллюзию контроля, анонимности, уводит в мир фантазии. А.М. Демильханова (2009) утверждает, что активное и постоянное участие детей в ролевых компьютерных играх ведет к деформации образа "Я" и возникновению дополнительных форм идентификации: ролевой персонаж игры – это тот образ, который может оказывать обратное влияние на формирование Эго пользователя и его идентификации [2].

Это происходит потому, что виртуальная реальность компьютерной игры вновь моделирует стадию зеркала (по Ж. Лакану). [8] Виртуальные характеристики компьютерных персонажей могут стать частью реальной идентичности игрока, посредством разделения внешнего и внутреннего: внешнее "Я" – на дисплее, а внутреннее "Я" – как субъект.

По мнению Козловой Н.С. и Сушкова И.Р. (2013), пребывание в виртуале и создание "виртуальной личности" являет собой компенсацию каких-либо сложностей пользователя в реальном мире: компьютерная игра выступает как средство преодоления конфликтов, вызванных глубинными причинами, которые лежат в области социальных отношений. [7] М.С. Малкин (2013) и А.Е. Жичкина (2001), напротив, пишут о том, что особенности идентичности индивида могут влиять на поведение в Интернете, а также, что идеальное "Я" индивида реализуется в виртуальной реальности игры. [4; 9]

Таким образом, собственно причины обращения детей младшего школьного возраста к игровой компьютерной деятельности в настоящее время эмпирически не обоснованы, а исследовательский интерес детерминирован малочисленностью исследований по проблеме формирования образа "Я" современного младшего школьника в условиях глобальной виртуализации.

Цель исследования – изучение влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа "Я" младших школьников - активных пользователей компьютерных игр.

В качестве теоретической **гипотезы** было выдвинуто следующее предположение: погруженность в виртуальную реальность компьютерной игры оказывает влияние на конституирование образа "Я" младших школьников, приводя к возникновению идентификации с виртуальными персонажами, и детерминирована нарушениями в детско-родительских отношениях.

Экспериментальную выборку составили 98 младших школьников – активных пользователей компьютерных игр, учащихся разных школ города Симферополя и их родители.

Эмпирические данные, полученные в результате изучения особенностей образа "Я" младших школьников – активных пользователей компьютерных игр при помощи методик: "Лесенка" Т.В. Дембо – С.Я. Рубинштейн (в модификации С.Г. Якобсон и В.Г. Щур) и "Кто Я? М. Куна, Т. Макпартленда (в модификации Т.В. Румянцевой), проективного рисунка несуществу-

ющего животного (З. Дукаревич) и рисунка семьи (Р. Бенс, С. Кауфман); выявления типов родительского отношения, характерных для семей младших школьников – активных пользователей компьютерных игр, посредством применения опросника родительского отношения А.Я. Варги, В.В. Столина, послужили основой для факторного анализа. Его цель – выделить психологические составляющие образа "Я" младших школьников, и доказать, что погруженность в виртуальную реальность компьютерной игры оказывает влияние на конституирование образа "Я" младших школьников-активных пользователей компьютерных игр.

Выделены 4 психологических фактора, представляющие совокупность двух групп характеристик, связанных с особенностями образа "Я" младших школьников и спецификой детско-родительского взаимодействия:

Фактор 1. Индивидуально-психологические особенности (11%). Данный фактор содержит такие черты, как неуверенность в себе, застенчивость, неадекватная самооценка, низкий самоконтроль. Наименее нагружена в факторе шкала "Реальное Я". Можно утверждать, что одной из предпосылок к возникновению пристрастия к компьютерным играм у младшего школьника является его индивидуально-психологические особенности. Исходя из представления, что виртуальная реальность выполняет защитно-компенсаторную функцию, "Виртуальное Я" субъекта хочет интернализировать те качества, которых, по его мнению, ему не хватает, но которые могут обеспечить психологический комфорт. Например, в реалиях компьютерной игры легко изменить внешность и обрести смелость.

Фактор 2. Нарушение идентификации (27%). На идентификацию с компьютерным персонажем указывают такие категории, как "Рефлексивное Я" ("Nick" в компьютерной игре), "Физическое Я" (тест Куна), "Виртуальное и идеальное Я" (лесенка самооценки), степень увлеченности компьютерными играми (анкетирование, методика Кулакова), частота изображения несуществующего животного в виде компьютерного персонажа, обнаружившие наибольшую факторную нагрузку ($r=0,66$). Когда в окружении ребёнка нет подходящего объекта для идентификации, то поиск идеала "Я" происходит в виртуальной реальности – им становится персонаж компьютерной игры, происходит создание образа, противоположного реальному. У детей подсознание ещё не защищено здравым смыслом и жизненным опытом, позволяющим отграничить реальное и условное. Благодаря идентификации достигается символическое владение желаемым, но недостижимым объектом. Образ «Виртуального Я» у активных пользователей компьютерных игр является самостоятельным образом – это подтверждает присутствие категории «Nick» в самоописаниях и рисунки несуществующего животного в виде компьютерного героя.

Обнаружена неопределённость в описании физического "Я", отсутствие стремления к рефлексии собственных эмоциональных переживаний и телесных ощущений ($r=-0,716$). Известно, что одним из наиболее важных источников формирования "Я-концепции" является образ тела. При учёте того, что сформированный образ тела является единственным зримым марке-

ром начала процесса самоконституирования, выходит, что данный процесс в выборке находится только на начальной стадии.

Фактор 3. Социально-психологическая дезадаптация (28%). Данный фактор составили следующие категории: "Я в одиночестве" и отсутствие "Я-фигуры" (рисунок семьи и несуществующего животного), "Деятельное Я" (тест Куна) и длительность использования компьютерных игр (анкетирование). Интерпретация данных отражает проблему неумения ребенка налаживать желательные контакты с окружающими, ощущения недостаточного внимания со стороны "значимых других", отсутствия серьезных увлечений, интересов, хобби, привязанностей, не связанных с компьютером. Попадание в фактор категории "Деятельное Я" изобилует описаниями себя как опытного и активного геймера. Такие достижения, как хорошие отметки, победа в конкурсах и олимпиадах отходят на второй план, так как требуют другого рода усилий.

Уровень интереса к собственному внутреннему миру, позитивное самоотношение и рефлексия связаны с восприятием межличностных отношений: положение "Я-фигуры" на рисунке указывает на избегание эмоциональных связей.

Фактор 4. Детско-родительские отношения (40%). Фактор составили переменные, характеризующие особенности образа "Я" и родительского отношения в семьях младших школьников – активных пользователей компьютерных игр: "Авторитарная гиперсоциализация" и "Принятие" (методика ОРО); "Социальное Я" (тест Куна), "Идеальное Я" (лесенка самооценки), время, проведенное ежедневно за компьютерной игрой (анкетирование). Он является наиболее "нагруженным", что подтверждает предположение о том, что детско-родительские отношения оказывают влияние на формирование образа "Я" младших школьников. Воспитание в ситуации авторитарного контроля, когда родитель ограничивает самостоятельность ребенка, затрудняет формирование у последнего позитивного отношения к самому себе. И, несмотря на то, что внесемейные формы взаимоотношений могут внести существенную коррекцию в изначальное самоотношение ребенка, первичное восприятие и самооценивание непременно проявятся в последующих образах "Я", и может провоцировать формирование негативного самоотношения, бегство в виртуальную реальность компьютерной игры.

Следовательно, полная загруженность ребенка учебной, изучением иностранных языков, посещениями модных кружков, детских развивающих центров не выступит гарантом отсутствия игровой аддикции, которая возникает, в первую очередь, по причине отсутствия взаимопонимания и гармонии в семейных отношениях.

Компьютерные игры сами по себе не опасны и даже полезны, но при правильном пользовании. Игра дает ребенку те эмоции, которые он не получает в реальной жизни: компьютерная мышка – аналог волшебной палочки, благодаря которой, практически не прикладывая усилий, можно стать властелином мира. Проиграв, можно переиграть, заново прожить неудавшийся момент жизни – это обстоятельство особенно привлекает детей, ощущающих свою неуспешность.

Выводы. Компьютерные игры по-разному влияют на генезис индивида: чаще положительно, когда используются для обучения, развития познавательных процессов, активизации творческого потенциала. Однако в ситуации, когда игра является основным звеном жизнедеятельности и становится более значимой, чем реальность, она превращается в источник формирования личности игрока.

На основании данных эмпирического исследования выявлены психологические факторы, детерминирующие влияние виртуальной реальности на образ "Я" младших школьников - активных пользователей компьютерных игр - это "Индивидуально-психологические особенности", "Нарушение идентификации", "Социально-психологическая дезадаптация" и "Детско-родительские отношения". Виртуальная реальность игры становится для ребенка ширмой, экраном, скрывающим проблемы во взаимоотношениях с родителями, дает возможность спастись от одиночества. Тогда,

компенсируя отсутствие контактов в реальности, появляется компьютерный герой как замещающее имаго.

Доказана заявленная гипотеза о том, что погруженность в виртуальную реальность компьютерной игры оказывает влияние на конституирование образа "Я" младших школьников, приводя к возникновению идентификации с виртуальными персонажами, и детерминирована нарушениями в детско-родительских отношениях, где в основе - поверхностный эмоциональный контакт, преобладание родительского авторитарного гиперконтроля.

Основная цель исследования - привлечь внимание к проблеме влияния компьютерных игр на личность ребенка младшего школьного возраста. Поскольку проблема многогранна, полученные результаты могут стать основой дальнейших исканий способов профилактики и предотвращения разных форм зависимого поведения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Богомолова Е.И. Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия/Человек. Сообщество. Управление, 2014. - № 2. - С.104-119
2. Демильханова А.М. Образ Я и виртуальная реальность// Материалы докладов XVI Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых "Ломоносов" // [Отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев, А.И. Андреев]. - М.: МАКС Пресс, 2009.
3. Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Психологические последствия развития информационных технологий // Национальный психологический журнал. - 2012. - № 1. - С. 81-87
4. Жичкина А.Е. Самопрезентация в виртуальной реальности и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета // Образование и информационная культура. - М., 2000. - С. 431-460
5. Зинченко Ю.П., Меньшикова Г.Я., Баяковский Ю.М., Черноризов А.М., Войскунский А.Е. Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы// Национальный психологический журнал, 2010. - № 2. - С. 64-71
6. Иванов М.С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности - Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. - 152 с.
7. Козлова Н.С., Сушков И.Р. Стремление к публичности и самопрезентации как проявление специфических потребностей, реализуемых личностью в Интернет-среде // Информационный гуманитарный портал "Знание. Понимание. Умение", 2013. - №6. URL: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/6/Kozlova_Sushkov_Publicity-Self-Presentation/]
8. Лакан Ж. Стадия зеркала и её роль в формировании функции Я // Инстанция буквы или судьба разума после Фрейда. - М.: Логос, 1997. - С. 7-15
9. Малкин В.М. Психологические особенности самоконструирования субъекта в виртуальной реальности: дис... канд. психол. наук: 19.00.01. - Симферополь, 2013. - 199 с.
10. Хайбулина Э.И. Информационная безопасность личности в виртуальном пространстве эпохи постмодерна// Известия Южного федерального университета. Технические науки. - Выпуск №11 (136). - Том 136. - 2012. - С.159-164
11. Griffiths M.D. A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework // Journal of Substance Use. - 2005. - №10.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Bogomolov E.I. Personal identity in terms of being virtualization / person. Community. Management, 2014. - № 2. - P.104-119
2. Demilkhanov A.M. Self-image and virtual reality // Proceedings of the XVI International Conference of Students and Young Scientists "Lomonosov" [Ed. Ed. IA Aleshkovsky, PN Kostylev, AI Andreev]. - [Electronic resource] - M.: MAX Press, 2009.
3. Emelin V.A. Rasskazova E.I., Tkhostov A.S. Psychological effects of information technologies // National psychological journal, 2012. - № 1. - P. 81-87
4. Zhichkin A.E. Self-presentation in virtual reality and identity features of teenage Internet user // Education and Information Culture. - M., 2000. - P. 431-460
5. Zinchenko Y.P., Menshikov G.Y., Bayakovskiy Y.M., Chernorizov A.M., Voiskunskiy A.E. Virtual Reality: methodological aspects, achievements and prospects // National Psychological Journal, 2010. - № 2. - P. 64-71
6. Ivanov M.S. Psihologiya self-realization in a computer game activity - Kemerovo Kuzbassvuzizdat, 2008. - 152 p.
7. Kozlova N.S., Drying I.R. The desire for self-publicity and as a manifestation of specific needs, personality implemented in the Internet environment // Information Portal Humanities "Knowledge. Understanding. Skill", 2013. - № 6. URL: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/6/Kozlova_Sushkov_Publicity-Self-Presentation/]
8. Lacan J. Mirror stage and its role in shaping the function I // The instance of the letter or the fate of reason since Freud. - M.: Logos, 1997. - P. 7-15
9. Malkin V.M. Psychological features of self-construction of the subject in virtual reality: Dis ... Cand. psychol. Sciences: 19.00.01. - Simferopol, 2013. - 199 p.
10. Haybulina E.I. Information security identity in cyberspace postmodern // Southern Federal University. Technical sciences. - Issue №11 (136). - Volume 136 -2012. - P.159-164

Pakhomova V.G.

Impact of virtual reality on the formation of the image of "I" younger students - active users of computer games

Abstract. The article is devoted to empirical study of the effect of virtual reality on the formation of the image of "I" younger students - active users of computer games. Reveals the views of domestic and foreign researchers on the problem of the impact of gaming on the formation of a virtual reality image of the "I" of children of primary school age. Highlighted the psychological components of the image of "I" younger students - active users of computer games. Empirically the factors that determine the impact of virtual reality image of the "I" younger students - active users of computer games, such as: "Individual psychological characteristics", "Violation of identification", "Socio-psychological maladjustment" and "parent-child relationship."

Keywords: image of "I", virtual reality, the younger student