

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СУБКУЛЬТУРЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОКОВ В МЛАДШЕМ ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

Все большее количество сфер нашего существования становится напрямую связано с техническими средствами, и, в частности, с компьютером и интернетом, которые существенно перестраивают практику повседневной жизни. Эти тенденции проявляются и в таких традиционных сферах, как компьютерная игра. Миллионы людей разных возрастов в разных странах увлечены этим видом игровой активности, а производство новых игр превратилось в настоящую индустрию. Развитие индустрии электронных и компьютерных игр ставит перед психологией новые вопросы: о том, какое влияние они оказывают на развитие ребенка, можно ли эту деятельность назвать игрой.

В многочисленных исследованиях отечественных и зарубежных ученых показано неоднозначное влияние компьютерных игр на развитие ребенка. Положительное влияние компьютерных игр сводится, в основном, к развитию познавательных способностей ребенка: памяти, внимания, пространственного, образного и логического мышления. Положительное влияние компьютерных игр на личностное развитие ребенка сводится к тому, что в игре возможна отработка определенных социальных умений, снятие психоэмоционального напряжения, разрядка негативных эмоций. Однако большое количество исследований касается негативного влияния компьютерных игр на развитие личности ребенка, например, проблема агрессивности. Агрессивные компьютерные игры способны провоцировать агрессивность ребенка и в повседневной жизни. Кроме того, компьютерные игры могут повышать уровень тревожности ребенка, затруднять формирование коммуникативных навыков, обеднять социальные контакты ребенка.

Анализируя влияние и развивающий потенциал компьютерных игр на материале эмпирических исследований, А. Г. Шмелев отметил, что, играя на компьютере, ребенок активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх, и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта.

О. Е. Шерстневой в результате исследования было выявлено, что большинство компьютерных игр, в которые любят играть дети и часто видят на мониторах у играющих родителей, – это гонки, боевики, стратегии, реже – развивающие игры, специально созданные для детей. «Взрослые игры» оказывают негативное воздействие на формирование личности подростка [1, с. 42]. В исследованиях Г. Дагмана, Д. Гольдштейна были получены результаты, свидетельствующие о возможности развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. В исследованиях Ю. В. Фомичевой установлено, что любители стратегических компьютерных игр отличаются навыками абстрактного моделирования игрового пространства, обладают преимущественно логическим мышлением, способны удерживать в поле внимания многочисленные элементы скрытого игрового поля, обладают развитой интуицией [2, с. 37].

Личностное развитие компьютерных игроков младшего подросткового возраста изучается в качестве содержательной характеристики молодежной субкультуры. Крайне важной становится для подростка самоидентификация через субкультуру, и для многих современных подростков данные функции выполняет субкультура компьютерных игроков.

На основе обзора научной литературы по проблеме исследования было сформулировано представление о субкультуре компьютерных игроков как о целостной системе со своими элементами, особой структурой, функциями и условиями формирования. Ядром субкультуры компьютерных игроков является «картина мира» – специфическое представление о мироустройстве. Она оказывает огромное влияние на нормы, ценности, поведение, жизненные цели и даже на внешний вид подростков-геймеров. Среди прочих структурных компонентов субкультуры геймеров можно выделить такие как язык и терминологию, символику, традиции, искусство и т. д. Субкультуры компьютерных игроков выполняют ряд важнейших функций для подростков: принадлежность к группе, обновление и передача знаний, норм и ценностей. Наиболее значимой ценностью для подростков-геймеров является сама игра и пребывание в виртуальном

«мире». Важнейшей системной характеристикой являются жанры игр, которые и определяют членство в «кланах», мировоззрение подростка, его внешний вид.

Психологический портрет младших подростков в процессе компьютерной деятельности может быть описан следующим образом (на основании анализа ряда исследований В. С. Собкина, П. С. Писарского, Ю. М. Евстигнеевой, Д. Е. Забелиной и др.): слияние Я-образа подростка и образа героя, простое отрешение от реальности; личность, которая живет, действует уже не в нашем, а в другом, иллюзорном мире; владеет средствами управления, быстротой и точностью манипуляций; быстро и правильно реагирует на происходящие события; умеет выдерживать заданные временные интервалы; способен следить за несколькими объектами одновременно; знает географию игрового поля, законы игрового мира; знает конкретную предметную область, которая моделируется в игре; умеет искать закономерности; умеет предугадывать действия противника; знает алгоритм и стратегии выигрыша; способен к быстрому и максимально полному перебору основных вариантов; способен интенсивно работать в течение всего сеанса игры; видит мир глазами компьютерного героя. Младшие подростки, играя в компьютерные игры, практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготятся обыденностью; обладают богатым воображением, ищут яркие, необычные впечатления. Их игровая активность дополнительно мотивируется возможностью получения таких впечатлений и самоутверждения через достижение высоких результатов.

Для проверки правильности теоретических умозаключений нами было проведено эмпирическое исследование на базе общеобразовательной школы № 66 г. Гомеля. Выборку составили 60 учащихся 6-х и 7-х классов. По результатам предварительного опроса выборка была разделена на две группы: подростки, которые регулярно играют в компьютерные игры («геймеры») – 30 человек; их сверстники, которые не увлечены компьютерными играми – 30 человек.

Изначально по данным анкетирования были выявлены следующие психологические особенности субкультуры компьютерных игроков: отношение к субкультуре компьютерных игроков и причины вступления в эту молодежную субкультуру; жанровые предпочтения подростков при выборе компьютерных игр. В результате анкетного опроса младших подростков были выявлены основные психологические причины приобщения подростков к субкультуре компьютерных игроков: общие интересы (34 % опрошенных), второй по популярности мотив – потребность в общении (24 % опрошенных), желание вступить в ту или иную группу из любопытства (15 % опрошенных). Анализ жанровых предпочтений компьютерных игр показал, что мальчики отдают предпочтение, в первую очередь, стратегиям, затем – симуляторам и динамическим играм; девочки чаще всего играют в приключения, затем предпочитают динамические игры, стратегии и обучающие игры.

При проведении исследования применялись следующие психодиагностические методики: опросник «Кто Я?» (М. Кун, Т. Макпартленд), «Методика диагностики социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере» (О. Ф. Потемкина), опросник «Определение направленности личности» (Б. Басс в адаптации В. А. Осницкого), опросник «Шкала потребности в поиске ощущений».

В результате анализа опросника «Кто Я?» ответы подростков-геймеров распределились следующим образом: развитые представления о собственной идентичности (рефлексивность) имеют 33,3 % испытуемых (10 человек); недостаточно развитые представления о собственной идентичности имеют 66,7 % испытуемых (20 человек). Результаты опроса второй группы подростков (не увлекаются компьютерными играми): развитые представления о собственной идентичности (рефлексивность) имеют 73,3 % испытуемых (22 человека); недостаточно развитые представления о собственной идентичности имеют 26,7 % испытуемых (8 человек).

По содержательным компонентам идентичности результаты подростков-геймеров распределились следующим образом: доминирование социальных ролей в структуре идентичности (гендерные роли, роли, отражающие принадлежность к неформальным объединениям, касающиеся сферы досуга) выявлено у 76,7 % испытуемых (23 человека); доминирование индивидуализированных характеристик в структуре идентичности, раскрывающих особенности и качества личности выявлено у 23,3 % испытуемых (7 человек). Результаты ответов подростков, не увлекающихся компьютерными играми: доминирование социальных ролей в структуре идентичности выявлено у 40 % испытуемых (12 человек); доминирование индивидуализированных характеристик в структуре идентичности, раскрывающих особенности и качества личности выявлено у 60 % испытуемых (18 человек).

В результате проведенной методики «Диагностика социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере» О. Ф. Потемкиной у подростков двух групп были получены данные по социально-психологическим установкам «Альтруизм – Эгоизм», «Процесс – Результат», «Свобода – Власть», «Деньги – Труд». В группе подростков-геймеров 11 испытуемых (37 %) с гармоничными ориентациями (когда все ориентации выражены сильно и в равной степени), у 6 испытуемых (20 %) все ориентации выражены чрезвычайно слабо, 13 испытуемых (43 %) с дисгармоничными ориентациями, где некоторые ориентации выражены сильно, а другие вообще могут отсутствовать. В группе подростков, которые не увлекаются компьютерными играми, 19 испытуемых (63 %) с гармоничными ориентациями, у 5 испытуемых (17 %) все ориентации выражены чрезвычайно слабо, 6 испытуемых (20 %) с дисгармоничными ориентациями.

На основании полученных данных можно заключить, что психологическими характеристиками субкультуры компьютерных игроков в младшем подростковом возрасте являются: дисгармоничность ориентаций в мотивационно-потребностной сфере, в частности, чрезмерная выраженность ориентаций на процесс, на эгоизм, на свободу, и слабая выраженность ориентаций на результат, альтруизм, труд, деньги, власть.

По результатам обработки данных опросника «Направленность личности» у подростков двух групп были получены следующие значения: у 16 подростков-геймеров (53 %) и 9 учащихся, не увлекающихся компьютерными играми (30 %), выражена направленность на себя, что проявляется в ориентации на прямое вознаграждение, агрессивность в достижении статуса, властность, склонность к соперничеству, раздражительность, тревожность, интровертированность.

У 11 подростков-геймеров (37 %) и 14 учащихся, не увлекающихся компьютерными играми (47 %), выражена направленность на общение, что проявляется в стремлении при любых условиях поддержать отношения с людьми, ориентация на совместную деятельность, но часто в ущерб выполнению конкретных заданий или оказанию искренней помощи людям, ориентация на социальное одобрение, зависимость от группы, потребность в привязанности и эмоциональных отношениях с людьми. У 3 подростков-геймеров (10 %) и 7 учащихся, не увлекающихся компьютерными играми (23 %), выражена ориентация на дело, что проявляется в заинтересованности в решении деловых проблем, выполнении работы как можно лучше, ориентации на деловое сотрудничество, способности отстаивать в интересах дела собственное мнение, которое полезно для достижения общей цели.

Данные опросника «Шкала потребности в поиске ощущений» позволили выделить подростков с разным уровнем потребности в поиске ощущений. Среди подростков-геймеров высокий уровень потребности в поиске ощущений выявлен у 8 человек (27 %), а среди подростков контрольной группы только у 4 учащихся (13 %). Средний уровень потребности в поиске ощущений выявлен у 19 подростков-геймеров (63 %), а среди подростков контрольной группы – у 17 учащихся (57 %). Низкий уровень потребности в поиске ощущений выявлен у 3 подростков-геймеров (10 %), а среди подростков контрольной группы – у 9 учащихся (30 %).

Таким образом, субкультура компьютерных игроков выступает как молодежное объединение по интересам, удовлетворяющее потребность подростков в насыщенном эмоциональном общении, помогающее найти друзей и единомышленников, становясь механизмами социализации. Крайне важной становится для подростка самоидентификация через членство в большой группе, и для многих современных юношей и девушек такой группой становится объединение посредством увлечения компьютерными играми. Психологической характеристикой субкультуры компьютерных игроков в младшем подростковом возрасте является дисгармоничность ориентаций в мотивационно-потребностной сфере, чрезмерная выраженность ориентаций на процесс, эгоизм, свободу и слабая выраженность ориентаций на результат, альтруизм, труд, а также выраженная направленность личности на себя и высокий уровень потребности в поиске новых ощущений.

Список использованных источников

- 1 Шерстнева, О. Е. Негативное влияние компьютерных игр: личностные деформации дошкольника / О. Е. Шерстнева // Психология. Пермь. – 2008. – № 6. – С. 40–44.
- 2 Фомичева, Ю. В. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / Ю. В. Фомичева // Психологический журнал. – 2009. – № 1. – С. 34–40.