

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПСИХОЛОГИЮ ЧЕЛОВЕКА

Секенова Балкунис Байжановна

Магистр педагогики и психологии, ст. преподаватель кафедры социально педагогических дисциплин. Кокшетауский университет им. Абая Мырзахметова.

АННОТАЦИЯ

В данной статье рассмотрена проблема влияния компьютерных игр и видео-игр на психологическое состояние человека. Содержание включает в себя соответствующее использование компьютерных игр в образовании студентов, которое может привести к огромным успехам, пробудив интерес к науке и использовать игровые навыки в обучении или на работе.

ABSTRACT

This article contains information how computer games and video games influence a psychological state of people. It shows that appropriate use of computer games in education of students, can make a huge progress, awakening interest towards science and use their gaming skills in studying or at the job.

Ключевые слова: психология, видеоигры, критическое мышление, геймификации, деформация;

Keywords: psychology, video games, critical thinking, gamification, deformation;

Компьютерная игра - это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнера. Компьютерные игры оказали столь существенное влияние на общество, что в информационных технологиях отмечена устойчивая тенденция к геймификации для не игрового прикладного программного обеспечения. Также, компьютерные игры являются неотъемлемой частью жизни современных подростков. На сегодняшний день, общество привыкло выставлять поклонников компьютерных игр как зависимых и отделенных от внешнего мира людей, доказывая не только их умственную деградацию, но и психологическую. Такие люди отдаляются от социума, погружаясь все глубже в виртуальный мир. Эксперты утверждают, что “чрезмерное” пренебрежение компьютерными играми - это современное психологическое расстройство, основанное на отсутствии контроля за импульсом, почти такого же как “навязчивая” азартная игра. Психиатры прописывают лекарства против “зависимости от видео игр”, и некоторые родители строго критикуют своих детей, когда они вместо того, чтобы тратить время на компьютерные игры, могли бы “делать более полезные вещи”, как спортивные состязания, уроки или игра на фортепиано. Но если рассмотреть данную ситуацию с другой стороны, можно обнаружить, что компьютерные игры влияют на психологию студентов и детей весьма положительно. Если пренебрегать рекомендациям журналистов и экспертов по психическому здоровью, ребенок станет антиобщественным, изолированным, жестоким или деградировавшим человеком, вследствие длительного времяпровождения за компьютерными играми. Видео-игры погружают человека в интерактивный мир, в котором критическое мышление и воображение формируют дугу действий. Решения, принятые игроком, определяют направленные игры. То есть, игрок ответственен за каждое свое действие в компьютерной игре. Это довольно таки дисциплинирует человека, внося понимание о

действии и его следствиях. Чувство того, что человек учится новым навыкам, получает новую информацию каждый раз когда играет в компьютерную игру, делает его влечение к компьютерным играм поглощающим. Для многих это выглядит как привыкание и начало зависимости. Однако, более важно то, что игрок испытывает что-то значащее - то как он показал себя в той или иной игре. В итоге, действия, выполненные в игре, приводят к реальным результатам. Из этого следует, что компьютерные игры влияют на корень человеческой решимости и на способность достижения поставленной цели. Играющий должен быть полностью сконцентрирован, убедителен, интеллектуально внимательным и ответственным за свои действия. Также, он учиться достойно смириться с поражением и чувствовать себя удовлетворенным в победе, что несет в себе зерно самоконтроля и выдержки характера. Помимо характера, компьютерные игры положительно влияют на некоторые интеллектуальные качества человека. Например, графика и высококачественные звуки окутывают сознание, тем самым давая человеку возможность задержав дыхание, реагировать быстро и инстинктивно. Более того, улучшается координация зрения и рефлексов, не говоря уже о развитии способности думать быстрее, чем раньше. Также, давать возможность играть в правильно подобранные компьютерные игры является отличным психологическим манипулятором, в целях пробудить в студенте или ученике интерес к определенной сфере науки. Компьютерные игры классифицируются по разным тематикам: военные игры, исторические, симуляторы, логические, стратегии и т.д. В соответствии со своей тематикой, компьютерная игра способна пробудить в ученике или студенте интерес к тому или иному предмету. Например, к географии, истории, математике, физике, или даже к психологии. Ведь всем известно, что без интереса к делу, ждать плодотворных результатов не имеет смысла. Некоторые компьютерные игры даже помогают человеку адапти-

роваться в социуме. Например, существуют командные игры, где люди могут играть сообща, разрабатывая все новые стратегии. В ходе командной игры, люди учатся больше доверять друг-другу, слушать друг-друга и уважать позицию каждого. Тем самым, студент или ученик имеет возможность развивать свои коммуникативные способности, несмотря на расстояние между своими друзьями по компьютерной игре в режиме онлайн. Не стоит и исключать факт того, что существуют и жестокие, кровопролитные игры, негативно влияющие на психику юного поколения. Такие игры несут в себе не только негативное влияние, но и разрушительную силу, касательно тонкой и пока еще не уравновешенной молодой психике. Компьютерные игры такого характера способствуют деформации психики человека, вызывая неконтролируемые всплески агрессии. С точки зрения Василия Костицкого, вопрос запрета компьютерных игр со стрельбой будет еще не раз рассмотрен властями[1]. Ведь чрезмерно жестокие игры призывают проявлять агрессию как можно ярче. Как утверждает Александр Марков, чаще всего, жестокие компьютерные игры вызывают косвенную агрессию, нежели прямую[2]. Косвенная агрессия, в свою очередь наступает, когда человек становится хитрее, и осуществляет свои действия через социальные взаимодействия. С другой стороны, отсутствие компьютерных игр может привести к волне насилия в мире, ведь детей учат проявлять только любовь, не давая им ни малейшего понятия о том, как управлять агрессией. Каждый человек нуждается в выплеске эмоции, которыми чаще всего является агрессия. То есть, компьютерные игры отлично функционируют в качестве анти-стрессового препарата. Управление агрессией- является в свою очередь основой самоконтроля и катализатором быстрого мышления в экстренных ситуациях. Подобные человеческие качества активно применяются в реальной жизни. Игрок должен все время преодолевать препятствия, думать наперед, разрабатывать стратегии, достигать цели чтобы выигрывать. Когда игра заканчивается, воображение не перестает работать. Подобные навыки мышления продолжают между играми изо дня в день, расширяя преимущества в других областях жизни. Помимо этого, регулярная игра в компьютерные игры развивают в человеке целый ряд визуальных и интеллектуальных процессов: улучшенная визуальная контрастная чувствительность, успешное лечение амблиопии(также названный "ленивый глаз"), улучшения внимания и бдительности, улучшенная способность отслеживать движущиеся объекты, преодоление дислексии; Также, компьютерные игры являются полезным ресурсом для выработки трудоспособности и выносливости в той или иной сфере. Во-первых, они способствуют улучшению исполнительного функционирования. Исполнительное функционирование относится к способности человека выделить его ум-

ственные ресурсы (такие как восприятие, внимание, память) способами, которые допускают быстрое и эффективное решение проблемы или принятие решения. Множество экспериментов показали положительное влияние видео-игр на исполнительное функционирование. Во - вторых, улучшенная способность участвовать во многих задачах одновременно является неотъемлемым компонентом в жизни активного и преуспевающего человека, что также является заслугой компьютерных игр. В - третьих, компьютерные игры улучшают координацию в пространстве. Как отметил Илья Хель, можно сказать, что 50 часов проведенных в видео-игре, значительно улучшили работу, названной «Батареей Задачи Мультипризнака», разработанная после того, как потребовались навыки в макетировании самолета[3]. Это включает в себя использование джойстика, чтобы сохранять цель сосредоточенной на экране, ответ на свет на приборной панели, слушание и ответ на радиосвязь. Рекорды, сделанные в ходе этого теста, хорошо сопоставляются с реальным выполнением макетирования. Кроме всего этого, компьютерные игры отлично справляются со своей задачей во внесении изменений в снижении умственного потенциала, сопровождаемого старением. Познавательная гибкость, внимание, память, все они склонны деградации с возрастом. По результатам исследования с пожилыми участниками, можно отметить, что пожилые «геймеры» выделены результатами в улучшении всех этих способностей[4]. С точки зрения Александра Минаева, компьютерные игры привели не только к познавательным улучшениям, но также и к увеличению качества жизни пожилых участников [5].

Таким образом, можно сделать такой вывод, что наше общество воображает «геймеров» как изолированных от общества людей, не внимая их уникальных способностей адаптации и быстрой реакции. Ведь самые большие успехи в этом мире всегда были за теми, кто смело бросает вызов нормативному поведению, стимулируя мир вперед, применяя многие навыки, которые человек может освоить играя в компьютерные игры. То есть, правильно подобранные компьютерные игры могут быть средством воспитания молодого поколения и направления их в нужное русло.

Список литературы:

1. Василий Костицкий, «Комиссия по морали: Компьютерные игры со стрельбой должны быть запрещены».
2. Александр Марков, ««Косвенная» подростковая агрессия выгоднее прямой».
3. Илья Хель, «Геймеры обошли хирургов в профессиональных навыках» 20 ноября 2012 .
4. Газзэйли, «Компьютерные игры улучшают память и внимание пожилых людей», 2013.
5. Александр Минаев, «Игровые приставки в домах престарелых».