

УДК 159.99

Психологические особенности коммуникативного взаимодействия активных пользователей компьютерных игр

Юлия В. Селезнева^{1*}, Виктория Г. Пахомова²

¹Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

²Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, г. Симферополь, Российская Федерация

*E-mail: yulya.selezneva@gmail.com

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0630-5051>

Аннотация

В статье представлены результаты эмпирического исследования, направленного на изучение психологических особенностей способов коммуникативного взаимодействия активных пользователей компьютерных игр. Новизна исследования заключается в малой изученности данной проблематики. Во **Введении** проанализирована теоретическая база исследования. Отражено содержание термина «виртуальная реальность» и аспекты, связанные с ним в контексте нашего исследования. Охарактеризована основная аудитория пользователей игрового виртуального пространства. В разделе **«Методы»** представлена цель данного исследования и описана выборка – 450 человек, каждая треть из которой состоит из респондентов разных возрастных групп – школьников 1–4 классов, студентов и взрослых (в возрасте 35–42 года). Также в этом разделе описан методический инструментарий исследования, в который вошли следующие методики: Методика определения степени увлеченности компьютерными играми С.А. Кулакова; Методика «Лесенка» Т.В. Дембо, С.Я. Рубинштейн (в модификации С.Г. Якобсон и В.Г. Щур); Тест «Кто Я?» М. Куна, Т. Макпартленда (в модификации Т.В. Румянцевой); Проективный рисунок «Несуществующее животное»; Опросник родительского отношения А.Я. Варги, В.В. Столина; Тест «Кинетический рисунок семьи» (КРС) Р. Бенса и С. Кауфмана; Проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (ДДЧ, Дж. Бук); Методика «Автопортрет» (в модификации К. Маховева). В разделе **«Результаты»** эмпирически доказано, что особенности коммуникации со значимыми другими (эмоциональная отстраненность, поверхностный контакт и пр.) обуславливают чрезмерное погружение в мир компьютерной игровой реальности с последующим деструктивным изменением образа «Я» активных пользователей компьютерных игр. В **Обсуждении результатов** обосновывается тезис о том, что основной причиной погружения активных пользователей

в виртуальный мир компьютерных игр, с последующей деформацией образа «Я» и идентификации с героями компьютерной игры, могут являться нарушения форм и способов взаимодействия с окружающими. Приводятся краткие выводы по результатам исследования.

Ключевые слова

виртуальная игровая реальность, образ Я, идентичность, симбиоз, кооперация, сотрудничество, авторитарная гиперсоциализация

Для цитирования

Селезнева Ю.В., Пахомова В.Г. Психологические особенности коммуникативного взаимодействия активных пользователей компьютерных игр // Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология. 2021. Т. 4, № 6. С. 47–63. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2021-4-6-47-63>

Psychological features of communicative interaction of active users of computer games

Yulya V. Selezneva^{1*}, Victoria G. Pakhomova²

¹Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

²Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education Crimean Federal University named after V.I. Vernadskiy, Tavricheskaya Academy, Simferopol, Russian Federation

*E-mail: yulya.selezneva@gmail.com

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0630-5051>

Abstract

The article presents the results of an empirical study aimed at studying the psychological characteristics of the ways of communicative interaction between active users of computer games. The novelty of the research lies in the lack of knowledge of this issue. The **Introduction** analyzes the theoretical basis of the study. The content of the term "virtual reality" and related aspects in the context of our research are reflected. The main audience of users of the virtual game space is characterized. The **"Methods"** section presents the purpose of this study and describes the sample of 450 people, each third of which consists of respondents of different age groups - schoolchildren in grades 1-4, students and adults (aged 35-42). This section also describes the diagnostic program, which included the following methods: S. A. Kulakov's modified technique for defining the degree of keenness on playing computer games; Dembo-Rubinstein (DR) technique "Ladder" (modified by S.G. Yakobson and V.G. Shchur); Method of "Who Am I?" by M. Kuhn and T. McPartland (modified by T.V. Rumyantseva); Projective drawing

"Non-existent animal"; Questionnaire of parental relationship by A. Y. Varga and V. V. Stolin, Test "Kinetic family pattern" (KRS) by R. Bens and S. Kaufman, Projective technique "House. Tree. Man" (J. Book); Technique "Self-portrait" (modified by K. Makhover). In the **"Results"** section, the thesis about the features of communication with significant others (emotional detachment, superficial contact, etc.) cause excessive immersion in the world of computer game reality and following destructive change in the Self-image of active users of computer games is empirically proven. In the **"Discussion"** section, the thesis about the main reason for active users to immerse themselves in the virtual world of computer games, with subsequent deformation of the Self-image and identification with the heroes of a computer game, may be violations of the forms and methods of interaction with others is substantiated. Brief conclusions on the results of the study are given.

Keywords

virtual game reality, self-image, identity, symbiosis, cooperation, collaboration, authoritarian hypersocialization

For citation

Selezneva, Yu.V., Pakhomova, V.G. (2021). Psychological features of communicative interaction of active users of computer games. *Innovative Science: psychology, pedagogy, defectology*, 4(6), 47–63. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2021-4-6-47-63>

Введение

Новые трактовки понимания реальности порождают особые условия жизни человека, его самоопределения: с развитием информационных технологий внутри коммуникационных сетей в человеческую повседневность оказался прочно вписан термин «виртуальная реальность» (Войсунский, 2004; Мурсалимов, 2000; Николаев, 2004; Зинченко и др., 2010).

В настоящее время вопрос о влиянии воздействия Интернет-контента разной содержательной модальности на нейрокогнитивные, познавательные и даже личностные образования уже поставлен в научном осмыслении: проблема трансформации психосемантических образов как структурных элементов мышледеятельности, изменение коммуникации, форм и способов взаимодействия с окружающим миром, изменения наиболее общепринятых в культуре социальных и общественных практик. Эти вопросы оторефлексированы как нуждающиеся в новом научном осмыслении.

Психологические исследования в области изучения взаимодействия субъекта с полем виртуальной реальности ведутся с начала 90-х годов прошлого столетия, и с каждым годом их интенсивность растет (Бабенко, 1997; Воронов, 1999; Генисаретский, Носов, 1998; Гиренок, 1996; Жданов, Носов, 1997; Becker, Paetau, 1997).

Необходимо отметить, что виртуальная реальность непосредственно сопряжена с таким феноменом, как игра. Появление игровой виртуальной реальности сместило акцент исследований в сторону изучения вопросов ее влияния на личность, представлений о ее безопасности и возможности оптимально использовать ее потенциал. Так, Й. Хейзинге отмечал, что игра является свободной деятельностью по установленным правилам и сопровождается «чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели обыденная жизнь» (Хейзинга, 1992, с. 121). Основываясь на этом тезисе, можно представить игру как феномен, обладающий виртуальной природой: она отделена от повседневной действительности точкой соприкосновения в пространстве, в ней нет места нарушению телесности, что, несомненно, привлекает человека. Первоначальное нейтральное поле игры наполняется значениями и смыслами субъекта-игрока. Все без исключения игры интерактивны и предполагают присутствие «другого» и предвкушение его ответа на определенные действия игрока. Данные качества указывают на сходство игровой и виртуальной реальностей. Таким образом, являясь самостоятельным культурным феноменом, игра помимо своего смыслового разнообразия может выступать как способ жизненного и личностного самоопределения человека.

Исследователями отмечается, что чрезмерное увлечение компьютерными играми может привести пользователя в любом возрасте к изменениям в структуре Я-концепции, появлению дополнительных форм идентификации, когда персонаж игры становится образом, искажающим процесс идентификации и оказывающим негативное воздействие на становление личности (А. М. Демильханова, А. Е. Жичкина, М. С. Иванов, И. В. Колотилова). Большинство исследователей подчеркивается, что в постмодернистском обществе, аудитория пользователей игрового виртуального пространства становится все моложе, и в настоящее время каждый второй младший школьник является активным пользователем различного рода компьютерных игр. Все чаще исследователи говорят о тенденции развития нехимической компьютерной аддикции (Т. Ю. Больбот, В. А. Лоскутова, И. И. Рахимова, О. В. Решетникова, А. В. Худяков, А. В. Урсу, Т. Т. Щелина, Л. Н. Юрьева, К. Янг) (Худяков, Урсу, Старченкова, 2015). Технологии виртуальной реальности широко применяются и проявили свою эффективность в исследованиях когнитивной и социальной психологии. Однако анализ уже проведенных исследований, дает возможность выявить, что, при всем разнообразии исследовательских подходов, роль компьютерных игр и виртуальной реальности в развитии образа Я пользователей остается недостаточно изученной. Это определяет приоритетную цель данной работы – исследовать игровую виртуальную реальность как фактор, влияющий на формирование образа Я.

Методы

Цель настоящего исследования – выявление особенностей влияния игровой виртуальной реальности компьютерных игр на образ «Я» активных пользователей

разных возрастных групп, а также изучение факторов, детерминирующих чрезмерное погружение в мир компьютерной игровой реальности с последующей трансформацией образа «Я».

В исследовании приняли участие 450 человек: учащиеся 1–4 классов – 150 человек; студенты – 150 человек; взрослые (в возрасте 35–42 года) – 150 человек.

Диагностическая программа включала в себя: методику определения степени увлеченности компьютерными играми С. А. Кулакова; методику «Лесенка» Т. В. Дембо, С. Я. Рубинштейн (в модификации С. Г. Якобсон и В. Г. Щур); тест «Кто Я?» М. Куна, Т. Макпартленда (в модификации Т. В. Румянцевой); проективный рисунок «Несуществующее животное». Для описания специфики трансформаций коммуникативной сферы активных и неактивных пользователей компьютерных игр применялся опросник родительского отношения А. Я. Варги, В. В. Столина; тест «Кинетический рисунок семьи» (КРС) Р. Бенса и С. Кауфмана, а также проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (ДДЧ, Дж. Бук) и методика «Автопортрет» в модификации К. Махова.

В рамках данной статьи интерес представляет рассмотрение особенностей коммуникативного взаимодействия младших школьников активных пользователей компьютерных игр.

Результаты

Первый этап нашего исследования предполагал изучение степени вовлечения респондентов различных возрастных групп в виртуальную реальность (на примере компьютерных игр). По данным нашего исследования в среднем за компьютером младшие школьники проводят от 20 минут до 2 часов ежедневно, а в выходные дни – на 1–2 часа больше. Полученные данные представлены на рисунке 1.

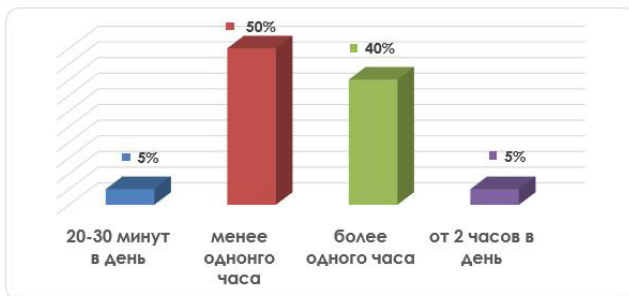


Рисунок 1. Средние показатели времени, проводимого ежедневно младшими школьниками за компьютерной игрой.

Сравнительный анализ ответов на анкеты, предложенные респондентам разных возрастных групп, позволил выявить, что между школьниками и студентами в понимании значения игры и специфике предпочтений игр больше сходства, чем в сравнении со взрослой выборкой.

На рисунке 2 представлено соотношение времени студентов, проводимого за компьютерными играми.

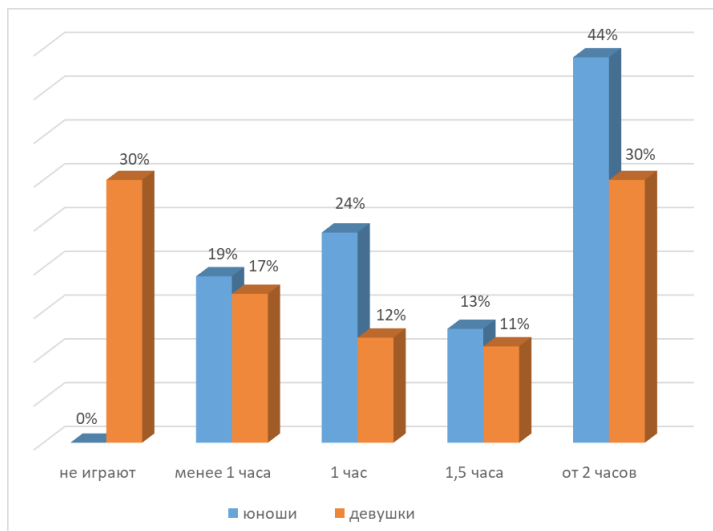


Рисунок 2. Соотношение времени, проводимого студентами за компьютерными играми.

Наиболее активными пользователями являются юноши (44 % проводят за игрой более 2 ч в день, 13 % – 1,5 часа, 24 % – 1 час в день, 19 % – менее одного час). Девушки тоже показывают высокий уровень активности (30 % проводят за игрой более 2 ч в день, 11 % – 1,5 часа, 12 % – 1 час в день, 17 % – менее одного час, 30 % – фиксируют себя как не играющие в игры).

У респондентов взрослой выборки на основании анкетирования и не стандартизированной беседы были выявлены другие тенденции. Значительная часть активных пользователей компьютерными играми среди взрослых – мужчины. Из опрошенных только 32 % идентифицировали себя как активных пользователей, которые ежедневно проводят свободное время за игрой. Наиболее популярный жанр – игры, не предполагающие развития персонажа и создающие виртуальный мир с высокой степенью свободы действий персонажа. Женщины взрослой выборки оказались в наименьшей степени подвержены данному виду деятельности.

В результате интерпретации данных мы пришли к выводу, что доминирующий вид досуга современного ребенка младшего школьного возраста и студента – это компьютер или смартфон, который по мере взросления ребенка выполняет разные функции, в том числе и партнера по общению. Причем, выступая в качестве «друга», компьютер отличается постоянной готовностью к общению и общей доступностью, в сравнении с реальным одноклассником; простотой и относительной безопасностью, отсутствием необходимости разрешать конфликтные ситуации и пр. Такое общение удобно и, безусловно, привлекает школьников и студентов. Однако чрезмерное погружение в компьютерную реальность (как показывают результаты нашего исследования) могут обуславливать ряд деструктивных изменений на уровне образа Я.

В рамках данной статьи особый интерес представляет описание основных факторов погружения ребенка в виртуальную компьютерную реальность. Наша гипотеза состояла в том, что активное погружение пользователя в виртуальный мир компьютерных игр, с последующими нарушениями идентификации, может возникнуть по причине нарушений в коммуникативных отношениях, выражающихся в поверхностном эмоциональном контакте между субъектом и его референтным окружением.

Для подтверждения данной гипотезы были изучены детско-родительские отношения (отношение к семейной ситуации (КРС)); стили детско-родительских отношений (опросник родительского отношения (А. Я. Варга и В. В. Столин)). Результаты сравнения изображений семьи в группах активных и неактивных пользователей компьютерных игр позволяют констатировать наличие максимальной выраженности одиночества и трудностей в общении: рисунки активных пользователей компьютерных игр характеризуются дистанцированием фигуры отца или матери от всех членов семьи (часто дети рисуют их спиной, в окне, в машине и т. д.), однофигурные композиции семьи ($p \leq 0,01$). Ощущение неполноценности на рисунках у младших школьников – активных пользователей компьютерных игр – встречается достоверно чаще, чем на рисунках младших школьников – неактивных пользователей КИ. При этом отмечается отсутствие фигур реальных членов семьи (18 % к 3 %, $p \leq 0,001$).

Анализ выявленных стилей родительского отношения позволил зафиксировать различия по таким стилям, как принятие-отвержение, симбиоз, авторитарная гиперсоциализация и инфантилизация. В частности, родители активных пользователей КИ чаще инфантилизируют детей ($p \leq 0,01$), менее ориентированы на сотрудничество в общении с детьми, по сравнению с родителями младших школьников неактивных пользователей ($p \leq 0,01$). У родителей активных пользователей КИ чаще, чем у родителей неактивных пользователей КИ, имеет место авторитарный и симбиотический тип родительского отношения ($p \leq 0,001$). Таким образом, родительское отношение в группе неактивных пользователей

КИ представляется более гармоничным, в связи с тем, что отличается сочетанием выраженного принятия и готовности к сотрудничеству с детьми.

Проведенный корреляционный анализ позволил зафиксировать следующие взаимосвязи: в семьях, где выражено стремление родителей к развитию активности детей, установлению сотрудничества с ними, имеет место слабая степень заинтересованности компьютерными играми ($R = -0,64$; $p \leq 0,05$). И, наоборот, в семьях, где родители мало уделяют внимания эмоциональному общению – дети проявляют больший интерес к компьютерным играм; родители младших школьников – активных пользователей КИ чаще прибегают к авторитарному стилю воспитания ($p \leq 0,05$). Родители неактивных пользователей, напротив, чаще демонстрируют доверие своим детям, предоставляя право действовать самостоятельно; низкая самооценка прямо коррелирует с авторитарной гиперсоциализацией ($R = 0,61$; $p \leq 0,05$), подтверждая предположение о том, что в семьях, где преобладает авторитарный тип воспитания и отсутствие открытости и демократичности в отношениях, у младших школьников формируется низкая или неадекватная самооценка; между стремлением к достижению симбиотических отношений с ребенком у матерей в обеих выборках существуют значимые различия ($p \leq 0,05$). Матери младших школьников – активных пользователей компьютерных игр – отличаются большей склонностью к симбиозу, по сравнению с матерями не активных пользователей. Так, К. Хорни писала, что «гиперопека или самопожертвование со стороны “идеальной” матери являются основными факторами, создающими ту атмосферу, которая более чем, что-либо иное закладывает основу для чувства огромной незащищенности в будущем» (Хорни, 2011, с. 28). Отношения с гиперопекающей матерью способны привести к регрессии или застреванию ребенка на одном из этапов развития, к разрушению и дестабилизации образа «Я», потере или размыванию границ его «Я».

Таким образом, особенности внутрисемейных отношений, глубина контактов со значимыми другими (в данном случае взаимоотношения внутри семейной триады) оказывают существенное влияние на увлеченность компьютерными играми и трансформацией, на этой основе, образа «Я» ребенка.

В целях выявления психологических факторов, детерминирующих погружение в компьютерную реальность и конституирование образа Я младших школьников – активных пользователей КИ – и подтверждения выдвинутых гипотез исследования был применен метод факторного анализа. После применения операции вращения факторов по методу варимакс, нами было выделено четыре фактора: фактор 1 – «Индивидуально- психологические особенности личности»; фактор 2 – «Нарушение идентификации»; фактор 3 – «Ощущение одиночества» и фактор 4 – «Детско-родительские отношения».

Анализ полученных результатов выявил, что особенности образа «Я» младших школьников – активных пользователей компьютерных игр – можно описать

через четыре фактора, каждый из которых можно представить через набор характеристик, таким образом установив содержание каждого фактора.

Таблица 1	
Фактор 1. «Индивидуально-психологические особенности личности»	
Шкалы методик	Фактор 1
«Я-реальное»	0,7225
Самоконтроль в компьютерной игре	-0,7845
«Я-фигура»	0,7353
Тревожность	0,8399

В данный фактор с положительными весами вошли следующие переменные: самооценка («Реальное Я»; показатели методики «Лесенка») (0,7225), особенности изображения («Я-фигура»), указывающие на эгоцентризм (0,7353), тревожность (проективная методика «Несуществующее животное») (0,8399) и с отрицательным весом – самоконтроль в компьютерной игре (-0,7845). Как видно, одной из предпосылок к возникновению пристрастия к компьютерным играм у данной категории детей являются их индивидуально-психологические особенности, в первую очередь, высокая тревожность, неадекватная самооценка, сниженный самоконтроль и эгоцентризм. Совокупность таких личностных характеристик действительно могут представлять собой фактор риска возникновения аддикций. Исходя из представления, что виртуальная реальность выполняет защитно-компенсаторную функцию, «Виртуальное Я» субъекта стремится интернализировать те качества, которых, ему не хватает во внешнем мире, но которые могут обеспечить психологический комфорт. Основываясь на этом, можно сделать вывод, что для саморепрезентации данной группы детей менее важны качества, соответствующие им в реальности, тогда как «Я-идеальное» близко к «Я-виртуальному» и позволяет реализовывать в игре недостающие психологические качества.

Таблица 2	
Фактор 2. «Нарушение идентификации»	
Шкалы методик	Фактор 2
Социальное Я	-0,7526
Физическое Я	-0,716

Таблица 2	
Фактор 2. «Нарушение идентификации»	
Шкалы методик	Фактор 2
Деятельное Я	-0,7452
«Я-виртуальное»	0,8297
«Я-идеальное»	0,7200
Идентификация с героями компьютерных игр	0,7913
Увлеченность КИ	0,7865
Рисунки персонажей КИ	0,8094

В этот фактор со значимыми положительными весами вошли следующие переменные: «Я-виртуальное» (0,8297), «Я-идеальное» (0,7200), «идентификация с персонажами компьютерных игр» (0,7913), «степень увлечения компьютерными играми» (0,7865), «рисунок несуществующего животного в виде компьютерного персонажа», обнаружившая наибольшую факторную нагрузку (0,8094) ($p > 0,7$). И с отрицательными весами вошли переменные: Социальное Я (-0,7526), Физическое Я (-0,716), Деятельное Я (-0,7452). Наличие значимости социальной идентичности подтверждается присутствием в факторе переменной Социальное Я. Неумение ребенка налаживать желательные контакты с окружающими, отсутствие друзей могут побуждать его к овладению разными способами прохождения уровней, набора жизней в компьютерной игре, к презентации себя как умелого игрока.

На неопределенность в описании физического Я у младших школьников – активных пользователей компьютерных игр, слабую выраженность потребности рефлексировать собственные эмоциональные переживания указывают не только обнаруженные ранее различия между контрольной и экспериментальной выборками, но и попадание данной переменной в фактор с отрицательным знаком (-0,716). Как уже отмечалось, одним из наиболее важных источников формирования «Я-концепции» является образ тела, его объективные характеристики и субъективное восприятие. Эмоционально-оценочное отношение к образу собственного тела тесно связано с его притязаниями. Однако расхождение между реальным образом и образом идеальным способно привести к внутреннему конфликту. Важно отметить тот факт, что адекватное восприятие образа тела является единственным зримым маркером начала процесса самоконституирования Собственного Я ребенка.

Фактор 3. «Ощущение одиночества»

Фактор 3 объединил в себе переменные: «Я в одиночестве» (0,7083), «Отсутствие Я-фигуры» (0,7870), самоконтроль (–0,7139) и длительность использования компьютерных игр (0,7911) (максимальный вес). Попадание в фактор таких составляющих образа Я, как «Я-фигура» и «Я в одиночестве», неслучайно, ведь чрезмерная погруженность в игру связана с общественной изоляцией.

Уровень интереса к собственному внутреннему миру, позитивное самоотношение и рефлексия тесно связаны с родительским отношением: положение «Я-фигуры» школьников на рисунке семьи указывает на отсутствие эмоциональных связей между ее членами. Житейские неурядицы, личные неудачи, возникающие вследствие проблем в межличностных и социальных отношениях, способны спровоцировать погружение в виртуальную реальность, порождая самоотчуждение.

Фактор 4. «Детско-родительские отношения»

В данный фактор вошли следующие переменные: шкала «Авторитарная гиперсоциализация» (0,7079) и «Принятие» (–0,7987) (вторая переменная вошла с отрицательной нагрузкой); а также переменные, характеризующие особенности образа Я школьников: «Идентификация с родителями» (0,7016), «Я-идеальное» (0,8205) и показатель увлеченности компьютерными играми, такой как «время, проведенное за компьютерной игрой» (длительность применения КИ) (0,7834).

Попадание в фактор такого типа родительского отношения, как «Авторитарная гиперсоциализация» с положительным знаком (0,786), указывает на то, что данный тип отношений действительно имеет место в семьях, где у детей зафиксирован выраженный интерес к компьютерным играм. Тотальный контроль выражается в гипертрофированном желании родителя не упускать из вида любое действие ребенка, способствуя формированию тревожного типа личности. Потребность в любви представляет собой базу для развития и выживания, тогда как ее неудовлетворение провоцирует возникновение фрустрации. Такого рода родительская установка оказывает наиболее негативное влияние на становление личности. Любому человеку необходимо иметь свою «территорию», где он сможет управлять, создавать или разрушать, быть настолько активным, насколько необходимо ему, а не другим. Отсутствие такого пространства рождает необходимость ее поиска, ребенку проще остаться в виртуальном мире фантазии и всемогущества.

Таким образом, характер взаимоотношений, складывающихся в семье между ребенком и родителями, представляется одним из главных факторов формирования образа Я по причине того, что взаимодействие со «значимыми другими» гарантирует обратную связь, базу для развития самоотношения.

Обсуждение результатов

В настоящее время исследования влияния компьютерных игр на психическое здоровье и личность активных пользователей сфокусированы вокруг проблемы психологического благополучия; изучения взаимосвязи между интернет-зависимым поведением и предпочитаемыми жанрами компьютерных игр; анализом влияния компьютерных игр на личностные особенности (Kim, Namkoong, 2008). Так, авторы подтверждают результаты нашего исследования о том, что в результате чрезмерного погружения в компьютерные игры у активных пользователей могут наблюдаться изменения на уровне психологических особенностей личности, самооценки и самоконтроля. В исследовании E. J. Kim и K. Namkoong показано, что нарциссические черты личности положительно коррелируют с зависимостью от компьютерных игр, тогда как самоконтроль отрицательно коррелирует с онлайн-игровой зависимостью ($p < 0,001$) (Kim, Namkoong, 2008). Интересны исследования Weisel A.: он изучал последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми и влияние на развитие символических и мыслительных функций, обосновывая тезис о том, что основная функция игры связана с активизацией поля личной психической реальности, и поэтому выбор детьми компьютерной игры не случаен. Однако травмы, воспроизведенные в игре, но не разрешенные, остаются в реальной жизни (Weisel, 2015).

И, безусловно, особое направление занимают исследования, описывающие влияние детско-родительских отношений на увлечение детей компьютерными играми с последующим влиянием на их психологическое благополучие. Так, A. Lieberoth и A. Fiskaali, изучая влияние семейных конфликтов, тревожности родителей на увлеченность детей компьютерными играми, отмечают, что существует взаимосвязь между родительским беспокойством и показателями игровой зависимости. По мнению авторов, анализ семейного опыта, конфликтов, особенностей коммуникации родителей с детьми «могут стать ключом к глубокому пониманию этого феномена и, возможно, к определению уместности рассмотрения вопросов, связанных с семейным конфликтом в качестве диагностических критериев аддиктивного расстройства у детей» (Lieberoth, Fiskaali, 2021, p. 15).

С точки зрения психоаналитических теорий (М. Кляйн, Ж. Лакан, З. Фрейд), принятие Собственного Я субъекта происходит благодаря механизму проективной идентификации (Кляйн, 2007; Лакан, 1999; Фрейд, 2016). В частности, З. Фрейд отмечал, что «идентификация представляет собой первоначальную форму эмоциональной связи» со значимыми другими и внешним миром в целом (Фрейд, 2016). При неадекватных отношениях внутри семьи ребенку сложно «обрести» себя, свою идентичность, а утрата объекта идентификации угрожает утратой границ собственного Я. В борьбе с пустотой, в Я запускается механизм поиска виртуального объекта идентификации для сохранения мнимой целостности

Я, иллюзорной идентичности. Таким образом, анализ детско-родительских отношений позволил проверить предположение о том, что чрезмерная увлеченность компьютерными играми у младших школьников возникает в семьях, где имеют место негармоничные детско-родительские взаимоотношения. В рамках психоанализа при рассмотрении телесности и образа тела особое внимание уделяется эмоциональным интеракциям ребенка с родителями. Для определенного этапа становления психики ребенка определенная зона тела представляется центральной, и с ней связано получение удовольствия (Ф. Дольто, З. Фрейд, Э. Эриксон) (Эриксон, 2006). Это центральный, основной этап в формировании образа тела, где устанавливается самовосприятие телесного единства, проявляется первый опыт самоотжествления. Ф. Дольто отмечено, что поверхность зеркала не только зрительно отражающая, но психическая, отражающая по отношению к любой чувственной форме: ребенок узнает самого себя как в зеркале в лице матери. Зрительный образ принимает форму и обретает смысл вследствие отражения находящимся рядом с ребенком взрослым, с помощью которого его телесный образ и схема тела могут быть обозначены. Становление физического Я может быть представлено как итог интериоризации ребенком неких характеристик родительского отношения: антипатия, отчужденность, пренебрежение трансформируются в дефект самоотношения.

В заключении остановимся кратко на общих выводах проведенного исследования: активными пользователями компьютерных игр являются мальчики и юноши, ежедневно играющие в компьютерные игры в среднем $1\pm 0,2$ часа. Сравнительный анализ специфики образа Я активных и неактивных пользователей компьютерных игр выявил следующие особенности: активные пользователи компьютерных игр отличаются от неактивных неопределенностью описания образа физического Я, неадекватной самооценкой, осознанием значимости своей деятельности через высокие оценки своих способностей к активности в виртуальной реальности компьютерной игры, проявляющиеся в выборе категорий описаний Я как действующего субъекта игровой реальности; неактивные пользователи компьютерных игр обладают более адекватной самооценкой, позитивным самопринятием. Анализ специфики детско-родительских отношений в группе младших школьников – активных пользователей компьютерных игр – выявил ряд таких нарушений, как поверхностный эмоциональный контакт, преобладание родительского авторитарного гиперконтроля, ощущение ребенком одиночества на фоне полноты семьи.

В результате применения факторного анализа удалось выявить психологические факторы, представляющие собой совокупность двух групп характеристик, связанных с особенностями взаимодействия активного пользователя компьютерных игр с окружающим миром и самим собой:

– фактор «Индивидуально-психологические особенности», содержащий такие

- черты, как неуверенность в себе, застенчивость, неадекватная самооценка, низкий самоконтроль, где наименее нагружена шкала «Я-реальное» (9 %);
- фактор «Ощущение одиночества» (22 %) указывает на проблему в становлении гармоничных, эмоциональных контактов с социальным окружением, получении достаточного внимания со стороны значимых других;
 - фактор «Нарушение идентификации» (28 %), где наиболее нагруженными являются шкалы «внешность» и «смелость», «Физическое Я», «Я-виртуальное», «Я-идеальное». Мир виртуальной игры позволяет обнаружить множество новых объектов для идентификации. Выбирая персонажа компьютерной игры, пользователь визуализирует образ (imago), который впоследствии инкорпорирует; расщепленное Я на внешнее и внутреннее (внешнее «Я» – на дисплее, внутреннее «Я» – как субъект) позволяет конституировать виртуальную личность;
 - фактор «Детско-родительские отношения» является наиболее «нагруженным» (40 %), что подтверждает нашу гипотезу о том, что недостаточное внимание со стороны родителей выражается у детей в ощущении тревоги, одиночества, способствуют формированию низкой или неадекватной самооценки и погружению в виртуальный мир компьютерных игр.

Заключение

Несмотря на то, что компьютерные игры стали основной формой досуга современного школьника, нельзя не учитывать деструктивные факторы их влияния на личность ребенка. Результаты проведенного эмпирического исследования могут послужить основой для дальнейших исследований динамики личностных преобразований в поле игровой реальности компьютерной игры, а также поиска способов профилактики различных форм аддиктивного поведения в младшем школьном возрасте.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Литература

- Бабенко, В. С. (1997). Две книги о виртуальной реальности. Виртуальные реальности и современный мир. *Труды лаборатории виртуалистики*, 3, 56–69.
- Воронов, А. И. (1999). Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: Диссертация канд. филос. наук. СПб.: Санкт-Петербургский Государственный Университет.
- Войсункинский, А. Е. (2004). Актуальные проблемы зависимости от Интернета. *Психологический журнал*, 1, 90–100.
- Генисаретский, О. И., Носов, Н. А. (1989). Самообразы и личностные образцы деятельности. *Методологические проблемы проектной деятельности в эргономике. Труды ВНИИТЭ. Серия «Эргономика»*, 37, 44–59.

Гиренюк, Ф. И. (1996). Симуляция и символ: вокруг Ж. Делеза. В: *Социологос постмодернизма* (С. 215–234).

Жданов, В. Ф., Носов, Н. А. (1997). Виртуальная реальность в исполнительском искусстве. В: *Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы* (С. 132–143).

Кляйн, М. (2007). *Психоаналитические труды: В 6 т.* Ижевск: ERGO.

Лакан, Ж. (1999). *Я в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55)*. М.: Логос.

Мурсалимов, Р. В. (2000). Виртуальная реальность: определение. В: *Философские аспекты виртуальной реальности. Материалы межвуз. Конференции* (С. 3–5). Казань: Академия Социальных Наук Российской Федерации (Татарстанское Отделение), Философское Общество РТ.

Николаев, И. А. (2004). *Виртуальность как естественнонаучный, технический и культурный феномен: Диссертация канд. филос. наук*. Саратов: Саратовский государственный университет.

Фрейд, З. (2016). *Хрестоматия: в 3 т. Том 1: Основные понятия, теории и методы психоанализа*. М.: Когито-Центр.

Хейзинга, Й. (1992). *Homo ludens; В тени завтрашнего дня*. М.: Прогресс.

Хорни, К. (2019). *Наши внутренние конфликты. Конструктивная теория невроза. Серия: Мастера психологии*. СПб.: Питер.

Худяков, А. В., Урсу, А. В., Старченкова, А. М. (2015). Компьютерная игровая зависимость, клиника, динамика и эпидемиология. *Медицинская психология в России*, 4(33), 10.

Эриксон, Э. (2006). *Идентичность: юность и кризис*. М.: Прогресс.

Зинченко, Ю. П., Меньшикова, Г. Я., Баяковский, Ю. М., Черноризов, А. М., Войскунский, А. Е. (2010). Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы. *Национальный психологический журнал*, 1, 54–62.

Becker, B., Paetau, M. (1997). Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung. Frankfurt/Main.

Kim, E. J., Namkoong, K. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>

Lieberoth, A., Fiskaali, A. (2021). Can Worried Parents Predict Effects of Video Games on Their Children? A Case-Control Study of Cognitive Abilities, Addiction Indicators and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.586699>

Weisel, A. (2015). Virtual reality and the psyche. Some psychoanalytic approaches to media addiction. *Journal of Analytical Psychology*, 60(2), 198–219. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12144>

References

- Babenko, B. C. (1997). Two books about virtual reality. *Virtual Realities and the Modern World. Proceedings of the Laboratory of Virtualistics*, 3, 56–69. (in Russ.).
- Becker, B., Paetau, M. (1997). *Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*. Frankfurt/Main.
- Erikson, E. (2006). *Identity: youth and crisis*. Moscow: Progress. (in Russ.).
- Freud, Z. (2016). *Anthology: in 3 volumes. Volume 1: Basic concepts, theories and methods of psychoanalysis*. Moscow: Cogito-Center. (in Russ.).
- Genisaretsky, O. I., Nosov, N. A. (1989). Self-images and personal patterns of activity. *Methodological problems of project activity in ergonomics. Proceedings of All-Russian Research Institute of Technical Aesthetics. Series "Ergonomics"*, 37, 44–59. (in Russ.).
- Girenyuk, F. I. (1996). Simulation and symbol: around J. Deleuze. In: *Socio-Logos of Postmodernism* (P. 215–234). (in Russ.).
- Horney, K. (2019). *Our inner conflicts. Constructive theory of neurosis. Series: Masters of Psychology*. St. Petersburg: Piter. (in Russ.).
- Hudiyakov, A. V., Ursu, A. V., Starchenkova, A. M. (2015). Computer game addiction, clinic, dynamics and its epidemiology. *Medical psychology in Russia*, 4(33), 10. (in Russ.).
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens; In the shadow of tomorrow*. Moscow: Progress. (in Russ.).
- Kim, E. J., Namkoong, K. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218. doi: <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Kleine, M. (2007). *Psychoanalytic works: In 6 volumes*. Izhevsk: ERGO. (in Russ.).
- Lacan, J. (1999). *The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis* (1954/55). Moscow: Logos. (in Russ.).
- Lieberoth, A., Fiskaali, A. (2021). Can Worried Parents Predict Effects of Video Games on Their Children? A Case-Control Study of Cognitive Abilities, Addiction Indicators and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–18. doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.586699>
- Mursalimov, R. V. (2000). Virtual Reality: Definition. In: *Philosophical aspects of virtual reality. Proceedings of the Interuniversity Conference* (P. 3–5). Kazan: Academy of Social Sciences of the Russian Federation (Tatarstan Branch), Philosophical Society of the Republic of Tatarstan. (in Russ.).
- Nikolaev, I. A. (2004). *Virtuality as a Natural-Science, Technical and Cultural Phenomenon: Dissertation of the Candidate of Philosophical Sciences*. Saratov: Saratov State University. (in Russ.).
- Voiskunsky, A. E. (2004). Current Problems of Internet Addiction. *Psychological Journal*, 1, 90–100. (in Russ.).

Voronov, A. I. (1999). *Philosophical analysis of the concept of "virtual reality": Dissertation of the Candidate of Philosophical Sciences*. St. Petersburg: Saint Petersburg State University. (in Russ.).

Weisel, A. (2015). Virtual reality and the psyche. Some psychoanalytic approaches to media addiction. *Journal of Analytical Psychology*, 60(2), 198–219. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12144>

Zinchenko, Y. P., Menshikova, G. Ya., Bayakovsky, Y. M., Chernorizov, A. M., Voiskunsky, A. E. (2010). Virtual Reality Technologies: Methodological Aspects, Achievements and Prospects. *National Psychological Journal*, 1, 54–62. (in Russ.).

Zhdanov, V. F., Nosov, N. A. (1997). Virtual Reality in the Performing Arts. In: *Virtual reality. Philosophical and psychological problems* (P. 132–143). (in Russ.).