Шушакова А.С.

Игровая компьютерная деятельность как средство самореализации личности

ГБОУ ВОРК «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова»

(Россия, Симферополь)

doi: 10.18411/lj-11-2019-190

ids: lj-11-2019-190

Аннотация

В данной статье рассмотрены различные подходы к пониманию сущности феномена самореализации и игровой компьютерной деятельности. Осуществлен теоретический анализ концепций о возможных причинах увлечения компьютерными играми среди взрослых людей, а также психологические особенности личности игроков.

Ключевые слова: самореализация, игровая компьютерная деятельность, геймер, самореализация, виртуальная реальность.

Abstract

This article discusses various approaches to understanding the essence of the phenomenon of self-realization and gaming computer activities. A theoretical analysis of the concepts about the possible reasons for the enthusiasm for computer games among adults, as well as psychological characteristics of the personality of the players.

Keywords: self-realization, gaming computer activities, gamer, self-realization, virtual reality.

В современном обществе часто наблюдаются случаи, когда личность испытывает трудности самореализации, в частности личностная, профессиональная и социальная, что может быть вызвано как психологическими, так и социальными факторами.

По мере усовершенствования компьютерных технологий растёт число компьютерных фанатов или геймеров (от англ. game – «игра»), основной деятельностью которых является компьютерная игра. «На данном этапе компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам создавать игры с реалистичной графикой и качественным звуковым сопровождением, позволяющая создать «эффект присутствия», что полностью погружает человека в виртуальный мир», – отмечает Носов Н. А.

Можно предположить, что на данном этапе развития компьютерных игр личность имеет возможность не только развивать те или иные качества (например, логические игры, способствующие развитию логического мышления), а также реализовать творческие, личностные, профессиональные и социальные способности.

Цель статьи: теоретический анализ проблемы самореализации личности в игровой компьютерной деятельности

Изложение основного материала.

Дерманова И. Б. в работе по изучению проблемы самореализации личности дала следующее определение: «самореализация в самом общем виде представляется как процесс реализации себя – осуществление самого себя в жизни и повседневной деятельности, поиск и утверждение своего пути в этом мире, своих ценностей и смысла своего существования в каждый момент времени». [4]

Выделяют 4 вида самореализации:

1. Личностная – стремление к развитию и познанию в разных сферах жизнедеятельности, карьерный рост.

2. Творческая – создание чего-то нового, посредством художественной, научной и других форм деятельности;
3. Профессиональная – стремление к карьерному росту, доброжелательные отношения с коллегами, развитию профессиональных навыков и умений, чувство принадлежности к определенному сообществу людей, планирование будущего;
4. Социальная – желание быть признанным в обществе, найти одобрение, развитие и поддержание различных социальных связей.

Самореализация – неотъемлемый компонент полноценной жизни человека, без которой он не мыслим, как биосоциальный вид. Данный процесс является высшей потребностью человека и позволяет познать себя, выяснить все свои положительные и отрицательные качества и максимально выгодно использовать как те, так и другие.

Изучая проблему игровой компьютерной деятельности, отечественный исследователь Буралков И. В., рассматривает компьютерные игры как часть современной культуры. По его мнению, компьютерные игры сегодня – это часть культуры, которая в равной степени с балетом, картинами или книгами фиксирует современную мораль и этику, а также представления, как о прошлом, так и будущем большинства людей. [2]

Особенностью виртуальной реальности является то, что у человека создается впечатление непосредственного участия в событиях игры, где игрок-главный участник и герой. Это создает перед человеком совершенно новые перспективы и возможности для самоутверждения и самореализации. [5]

Следует учитывать, что в современном мире компьютерные игры, в условиях глобальной компьютеризации, могут служить одним из факторов социализации личности. Они оказывают влияние как на процесс усвоения личностью социальных ролей, так и образцов поведения, культурных норм и ценностей.

Игра для геймера может являться средством социализации. Например, в многопользовательских онлайн играх геймеру необходимо постоянно сотрудничать с другими игроками для достижения определенных целей, где проявляются такие качества как лидерство, коммуникабельность, инициативность, терпимость, коллективизм.

Однако, исследования показывают, что «заядлые игроки» часто имеют проблемы в общении, находятся в социальной изоляции и им, как правило трудно создавать и поддерживать межличностные отношения, в последствии чего страдают от одиночества. [5]

Человек, использующий игру как средство ухода от реальности, как правило неприспособлен к действительности, социуму, ему тяжело наладить контакт с окружающими. Реальный мир перестает его удовлетворять и приносить удовольствие. [6]

В современном мире игра может стать не только увлечением, но и может приносить заработок. Профессиональный игрок отличается высоким уровнем знаний, умений и навыков в сфере игровой деятельности, не отстает и личностное развитие личности. Геймеру необходимо постоянно развивать свои навыки для достижения определенного уровня, благодаря которым он может принимать участия в различных турнирах и соревнованиях по играм, которые могут проводиться не только в рамках одной страны, но и охватывать большое количество стран. Подобные турниры приобретают огромную популярность по всему миру.

Профессиональный игрок постоянно углубляет и расширяет знания в сфере компьютерных игр. Геймер, в отличие от игромана, постоянно находится в контакте с окружающим миром, игровая деятельность у него не занимает первое место в системе потребностей, он всегда может отодвинуть игру на второй план, уделяя больше внимания основной деятельности.

Не редки случаи, когда геймеры создают собственные игры, участвуют в процессе разработки, тестируют и оценивают игры, получая доход от своей работы. Геймер делает игру объектом коммерческих отношений, что оказывает влияние на стоимость игрового продукта.

Компьютерные игры с наиболее высокой степенью вхождения можно назвать креативным процессом, где игрок берет на себя роль персонажа, у которого своя история жизни, свой характер и превращается в «актёра», то есть становится творческим субъектом. Подобные компьютерные игры содержат в себе большой креативный и творческий потенциал. В некоторых случаях игру можно рассматривать как способ развития и раскрытия творческих качеств личности игрока. Так как многие игры связаны с вымышленными мирами и персонажами, наличие хорошо развитого воображения необходимо для субъекта.

В своем исследовании А. А. Аветисова описала геймеров как людей, которым свойственна независимость и самостоятельность в работе, склонны к риску, они часто добиваются успеха, обладая упорством.

«Геймеры, имеющие опыт в ролевых компьютерных играх, не редко оказываются успешными на руководящих должностях, благодаря хорошо развитым лидерским навыкам и умению руководить, у них, как правило, хорошо развиты коммуникативные качества, они способны быстро действовать в непривычных ситуациях и способны находить решение» – подчеркивает автор. [1]

Вывод. Таким образом, в современном мире компьютерная игра может являться одним из способов самореализации личности, не только для подросткового и юношеского поколения, но и для более старшего поколения людей.

Среди сфер реализации личности собственных задатков и способностей, компьютерная игра может выступать: как средство социализации (общение с другими игроками), как профессиональная деятельность (игра как способ заработка), как творческая активность (создание образов в виртуальном мире), в том числе и личностная самореализация.

1. Аветисова, А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. Т. 8, № 4. С. 37.
2. Бурлаков, И. В. Номо Gamer: Психология компьютерных игр / Библиотека психологии и психотерапии, вып. 86. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 120 с.
3. Гоголева, А. В. Аддиктивное поведение и его профилактика / А. В. Гоголева. М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2002. – 240 с.
4. Дерманова И. Б., Коростылева Л. А. Психологические проблемы самореализации личности / под ред. А. А. Крылова, Л. А. Коростылевой. СПб: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1997.
5. Еляков, А. Обратная сторона информационной революции/ А. Еляков // Высшее образование в России. – 2003. – №3. – С. 82–96.
6. Ханзян, Э. Д. Уязвимость сферы саморегуляции у аддиктивных больных: возможные методы лечения / Э. Д. Ханзян // Психология и лечение зависимого поведения / Под. ред. Даулинга; Пер. с англ. М.: Класс, 2000. – С. 28–54.