

Типы ролевых компьютерных игр и степень их влияния на психику ребёнка

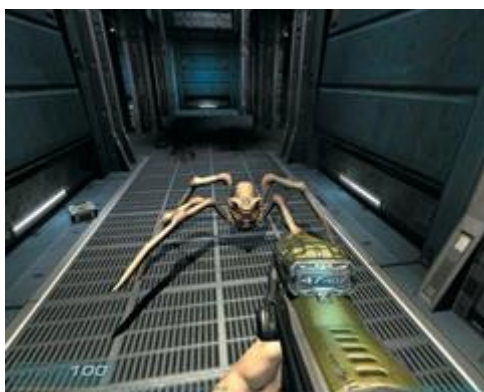


В этой статье мы продолжим говорить с Вами о ролевых компьютерных играх и степени их влияния на психику ребёнка.

Есть критерии, по которым можно определить принадлежность компьютерной игры к классу [ролевых игр](#):

1. Ролевая игра располагает играющего к вхождению в роль компьютерного персонажа и в саму атмосферу игры с помощью сюжетного, графического и звукового оформления.
2. Ролевая игра строится таким образом, чтобы не вызывать у играющего человека мотивации, основанной на азарте — накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд или перейти на следующий уровень. Хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре это не имеет первостепенного значения.

Можно выделить три типа ролевых игр:



1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Такие игры больше всего «затягивают» ребёнка в игру и вызывают его полное погружение в виртуальную реальность. Вид «из глаз» на происходящее на экране вызывает у ребёнка полную идентификацию с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Всего через несколько минут игры ребёнок начинает [терять связь с реальной жизнью](#), полностью концентрируя внимание на игре и погружаясь в неё и перенося себя в виртуальный мир. Ребёнок может совершенно серьёзно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считать своими. В критические секунды жизни своего героя он может бледнеть, краснеть, ерзать на стуле, пытаться увернуться от ударов или выстрелов компьютерных «врагов».

2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем не так сильно выражено, поэтому «включенность» в игру и эмоциональные

проявления также менее выражены, по сравнению с играми с видом «из глаз». Но неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя так же сильно переживается ребёнком.

3. Руководительские игры. В руководительских играх играющий руководит подчиненными ему компьютерными персонажами. В этом случае ребёнок может играть роль командира отряда спецназа, главнокомандующего армиями, главы государства. При этом играющий не видит на экране своего компьютерного героя, а видит своих подчинённых и сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Но «включенность» в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми.



От любого типа ролевых игр ребёнку крайне сложно оторваться, выйти из игры. Ребёнку начинает казаться, что настоящий мир, настоящая жизнь, полная ярких впечатлений, приключений, опасностей и побед находится именно там, за экраном компьютера, а не здесь.

Реальная жизнь на контрасте с виртуальной может казаться ребёнку скучной, пресной, бесцветной. Из-за сильной идентификации с компьютерным персонажем, даже закончив играть, ребёнок может продолжать некоторое время чувствовать себя, как будто он находится в компьютерной игре, либо как будто он продолжает быть тем самым компьютерным героем в реальной жизни.