

Психологические аспекты влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я у младших школьников

Пахомова В.Г.*,

ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского». Таврическая академия (структурное подразделение), Симферополь, Россия, planet-vi@mail.ru

Обсуждается проблема взаимодействия современного ребенка младшего школьного возраста с полем игровой виртуальной реальности, в контексте которой представлены результаты эмпирического исследования специфики влияния виртуальной игровой реальности на образ Я у младших школьников. Полученные данные позволили автору выделить различия в особенностях образа Я у младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр. Установлено, что у активных пользователей ролевых компьютерных игр выявлены изменения в восприятии образа Я, выражающиеся в идентификации с компьютерными персонажами в соответствии с их индивидуально-психологическими характеристиками, тогда как для пользователей неролевых компьютерных игр такого рода идентификации не характерны. Обращается внимание на то, что младших школьников — неактивных пользователей компьютерных игр отличает позитивное самопринятие, отсутствие ощущения тревоги и покинутости, тогда как активных пользователей компьютерных игр младшего школьного возраста характеризуют неадекватная самооценка, ощущение тревоги, склонность к самореализации в поле игровой виртуальной реальности.

Ключевые слова: образ Я, виртуальная реальность, идентификация, младший школьник, кибераддикция, ролевая компьютерная игра.

Психологические исследования проблемы взаимодействия субъекта с полем виртуальной реальности ведутся с начала 90-х гг. прошлого века и с каждым годом их интенсивность растет. Вопросами изучения виртуальности занимались такие известные ученые, как В.С. Бабенко, А.И. Воронов, О.И. Гени-

саретский, Ф.И. Гиренок, Ю.П. Зинченко, Г.Я. Меньшикова, Н.А. Носов и многие другие.

Виртуальная реальность непосредственно сопряжена с таким феноменом, как игра. Игровые универсалии всегда представляют собой отражение присущей ей эпохи. Появление игровой виртуальной реальности смести-

Для цитаты:

Пахомова В.Г. Психологические аспекты влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я младших школьников // Психологическая наука и образование. 2017. Т. 22. № 5. С. 48—56. doi: 10.17759/pse.2017220506

* Пахомова Виктория Георгиевна, ассистент кафедры глубинной психологии и психотерапии факультета психологии, Таврическая академия Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского (ФГАОУ ВО), Симферополь, Россия. E-mail: planet-vi@mail.ru

ло акцент научных исследований в сторону изучения вопросов безопасности влияния последней на личность, а также составления представлений о возможности оптимального использования ее потенциала.

Виртуальное пространство компьютерной игры рассматривается здесь как такая реальность, в которой пользователь обладает некой заданной матрицей вне своего сознания (в виде компьютерной игры), а также вариантами манипулирования внутри этой матрицы (пройти уровень, сделать правильный выбор из заложенных разработчиками вариантов) для достижения цели, заданной разработчиком компьютерной игры. Представления, фантазия, воображение пользователя в таком случае ограничены, очерчены пространством заданных вариантов. Взаимодействие с этой реальностью предполагает совершенно иную форму соучастия (формального, механического), в отличие от сопереживания героям, например, фильма или спектакля (как формы виртуальной реальности). Все это принципиальные отличия компьютерной игровой виртуальной реальности от всякой иной.

Российские исследователи, такие как А.М. Демильханова (2009), И.В. Колотилова (2009), М.С. Иванов (2008), утверждают, 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.

Фокус основных исследований данной проблемы направлен на изучение психологических механизмов вовлечения в виртуальную реальность подростков и взрослых. Однако стоит отметить, что аудитория пользователей игрового виртуального пространства становится все моложе. Как показывает наш опыт, каждый второй младший школьник в настоящее время является активным пользователем различного рода компьютерных игр, но вместе с тем мало кем из исследователей отмечается это.

В указанный возрастной период игра выполняет особую роль: именно при помощи

игры ребенок раскрывает смысл многих неясных ему вещей. Поэтому компьютерная игра рассматривается в проведенном нами исследовании как феномен, предоставляющий возможность юному пользователю пережить неограниченную свободу, достичь невиданных успехов, экспериментировать с идентичностью.

Организованное и проведенное нами исследование было направлено на изучение влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я у младших школьников. Здесь объектом неслучайно выступала феноменология и структура образа Я у детей младшего школьного возраста: одной из задач развития в данном периоде является поддержание согласованности образов Я. Известно, что образ Я младшего школьника являет собой динамическую систему суждений о себе и важную составляющую его самосознания (Л.С. Выготский, В.Л. Ситников, В.В. Столин, С.Л. Рубинштейн, И.И. Чеснокова и др.). Но для современных школьников активность в виртуальном пространстве игры становится достаточно значимой деятельностью: именно в этом возрасте дети получают свободный доступ к информационному пространству и возможность погрузиться в красочный мир компьютерной игры, которая достаточно доступна как форма досуга. В ряде работ, посвященных данной проблематике (А.М. Демильханова, А.Е. Жичкина, М.С. Иванов, И.В. Колотилова), отмечается, что чрезмерное увлечение компьютерными играми может привести пользователя в любом возрасте к изменениям в структуре Я-концепции. Однако в отечественной и зарубежной литературе мы не встретили работ раскрывающих особенности трансформации образа Я ребенка младшего школьного возраста под воздействием игровой виртуальной реальности.

В связи с этим, психологическое изучение идентификационных структур личности в условиях новой информационной среды предполагает как минимум два направления для анализа: исследование виртуального пространства как нового ресурса формирования идентичности и преобразований процессов идентификации при условии их протекания в виртуальной реальности.

На основании анализа работ по изучению специфики идентификации в виртуальной реальности можно заключить, что одной из уникальных ее особенностей является возможность экспериментировать с самоотждествлением (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, А.Е. Войскунский).

По мысли Ж. Лакана [16], осознание границ собственного Я, границ между собой как субъектом и внешним миром — не есть некая априорная данность. Переход от первичного «фрагментарного образа тела» к «ортопедической форме» целостного Я происходит путем встречи младенца с собственным зеркальным отражением. Первичная идентификация, происходящая на «стадии зеркала», запускает механизм конституирования образа Я путем череды идентификаций. Персонаж компьютерной игры, выступающий как alter ego ребенка, в таком случае может запустить процесс соскальзывания одной идентификации на другую, тем самым создавая сложность в самоидентификации.

Большинство отечественных исследователей, таких как Н.И. Агибалова [1], А.И. Липков [17], А.Г. Шмелев [25], подчеркивают, что небольшой жизненный опыт, недостаток самостоятельности, критичности мышления у юных пользователей делают их особенно уязвимыми к принятию увиденного на экране монитора за действительное или к формированию компьютерной игровой зависимости. Становится очевидным, что при всем разнообразии исследовательских подходов роль виртуальной реальности в субкультуре детства остается недостаточно изученной, несмотря на то, что деятельность в виртуальном пространстве занимает приоритетное положение среди других форм и видов социальной активности подрастающего поколения. Поэтому нам представлялось значимым более детально рассмотреть специфику взаимодействия ребенка с такой распространенной инновацией современности, как компьютерная игра, не ограничиваясь лишь исследованиями отдельных феноменов преимущественно негативного плана (например, кибераддикции).

Программа исследования

В работе проверялась *гипотеза* о том, что погруженность в виртуальную реальность компьютерной игры оказывает влияние на формирование образа Я у детей младшего школьного возраста: в случае чрезмерного погружения в компьютерную игру имеет место идентификация с ее героями.

Участники исследования. Базой для эмпирического исследования выступили 215 учащихся разных школ города Симферополя Республики Крым в возрасте от 6 до 10 лет: 40 учащихся первых классов, 63 учащихся вторых классов, 52 учащихся третьих классов и 60 учащихся четвертых классов. Пол респондентов: 100 девочек и 115 мальчиков.

Методы исследования. Эмпирическое исследование проводилось в период с 2013 по 2014 г. с помощью методик, позволяющих выявить специфику влияния виртуальной реальности на образ Я у младших школьников: анкета «Определение отношения к компьютерным играм у младших школьников», опросник С.А. Кулакова, методика «Лесенка» (в модификации С.Г. Якобсон и В.Г. Щур), «Кто Я?» М. Кун, Т. Макпартленд (модификация Т.В. Румянцевой), проективная методика «Несуществующее животное» (автор М.З. Дукаревич).

За основу авторской анкеты «Определение отношения к компьютерным играм у младших школьников» взят опросник К. Янг [27]. Анкета содержит 17 вопросов: вопросы, связанные с предпочитаемыми сферами жизнедеятельности, видами повседневной активности субъекта-пользователя (4 вопроса), и вопросы, связанные с персональным восприятием субъектом-пользователем виртуального социального окружения (13 вопросов). С целью определения объектов идентификации младшим школьникам задавались вопросы относительно того, на кого они хотели бы быть похожими сейчас и когда вырастут: на каких знакомых им людей или героев книг, мультфильмов, компьютерных игр.

В связи с отсутствием методического инструментария для диагностики компьютерной игровой зависимости у детей младшего школьного возраста нами был адаптирован

тест на выявление интернет-зависимости среди подростков С.А. Кулакова (2004) [15], где было заменено содержание некоторых вопросов. Вопрос теста № 13 «Как часто ваш ребенок огрызается, кричит или действует раздраженно, если его побеспокоили во время пребывания в сети?» преобразован следующим образом: «Как часто ваш ребенок огрызается, кричит или действует раздраженно, если его побеспокоили во время компьютерной игры?» В остальном правила интерпретации остались без изменений.

Выводы о специфике составляющих личностной и социальной идентичности сделаны на основании применения теста двадцати высказываний «Кто Я?» М. Куна, Т. Макпартленда (в модификации Т.В. Румянцевой) [22], который позволил измерить 8 параметров: самооценка, социальное, коммуникативное, материальное, физическое, деятельное, перспекивное, рефлексивное Я.

Для определения особенностей образа Я у младших школьников применены методики «Лесенка» Т.В. Дембо, С.Я. Рубинштейн (в модификации С.Г. Якобсон и В.Г. Щур) [26] и «Несуществующее животное» (автор М.З. Дукаревич) [19]. В ходе исследования с респондентами обсуждались не только ситуации «Я сейчас», «Я в прошлом», «Я, когда вырасту большой/ая», но и «Я в компьютерной игре» («виртуальное Я»). Введение последней категории, на наш взгляд, позволяет указать на способность к самопрезентации и идентификации Я в виртуальном мире.

В качестве статистических методов обработки данных использован коэффициент корреляции Ч.Э. Спирмена (С.Е. Spearman).

Результаты

Анализ взаимосвязанности показателей. В ходе исследования были выявлены значимые корреляционные взаимосвязи ($R > 0,5$) в группах со средним (18%) и высоким уровнем увлеченности компьютерными играми (27%) между значимостью компьютерных игр в жизни ребенка ($R = 0,51$), продолжительностью игры (более 1,5 часов в день) ($R = 0,66$), регулярностью игры, эмоциональ-

ной вовлеченностью, низким самоконтролем в компьютерной игре ($R > 0,5$) и наличием идентификации с персонажем компьютерной игры ($R = 0,59$).

Между остальными показателями методик и ответами на вопросы анкеты в группе с низким (55%) уровнем увлеченности компьютерными играми средние значения имеют больший разброс, не обнаружено корреляций между значимостью компьютерных игр и параметрами игровой увлеченности или имеется очень слабая отрицательная связь ($r = - 0,01$).

На основании корреляционного анализа экспериментальная выборка (учащиеся со средним и высоким уровнем увлеченности компьютерными играми) была разделена нами на две подгруппы в зависимости от игровых предпочтений. Результаты корреляционного анализа представлены в табл. 1 и табл. 2.

Из табл. 1 видно, что в подгруппе поклонников ролевых компьютерных игр («RPG») имеют место корреляции между степенью увлеченности компьютерными играми и самооценками виртуального, реального и идеального Я. Такого рода корреляционные связи не характерны для другой подгруппы — младших школьников, предпочитающих неролевые (флэш) игры.

У игроков в «RPG» (23%) идентификация с компьютерным персонажем — значительная, они чрезмерно погружены в игровой процесс, подбирают героя в соответствии с собственными индивидуально-психологическими характеристиками. Это хорошо проявляется в высказываниях детей в ходе обследования: «Годзилла, как я, сильный, его все боятся», «Я всегда играю за Железного человека, у него все получается, он всегда остается победителем» и т. п. На это указывает присутствие категорий «имя персонажа в игре» (тест Куна) и изображение несуществующего животного в виде компьютерного героя. Выбирая героя в начале игры, ребенок наделяет его определенными качествами и атрибутами, тем самым воплощая в образе героя самого себя и визуализируя этот образ на экране дисплея. Так формируется виртуальное Я, по образу и подобию избранного персонажа. Родители

Таблица 1

Корреляции показателей увлеченности компьютерными играми и составляющих образа Я у игроков в ролевые компьютерные игры

Показатели в группе младших школьников — игроков в ролевые компьютерные игры	Размер животного на рисунке	Тревожность	Импульсивность	Самоконтроль	Деятельное Я	Социальное Я	Физическое Я	Эмоциональное отношение к себе	Виртуальное Я
Увлеченность компьютерными играми	0.55**	0,53**	0,33*	-0.48*	0.55**	0.64**	—	0,45*	0.50**
Тип компьютерной игры	0.50**	-	-	-	0.45*	—	—	—	—
Длительность применения	—	—	0.45*	0.57**	—	—	—	—	—
Регулярность применения компьютерных игр	0.53**	0,47*	—	—	0.64**	—	—	—	0.42*
Рисунки персонажей компьютерных игр	—	—	—	—	—	—	-0.47*	0.60**	0.49*
Самоконтроль	—	—	0.50**	—	—	—	—	—	—
«Nick» (имя в компьютерной игре)	0,37	—	—	—	—	-	0,52*	0,49*	—
Идеальное »	0.50**	0,55**	—	—	—	0.52**	0.43*	—	0.59**

Примечание: знаками «*» отмечен уровень статистической значимости: «*» — $p < 0,01$; «**» — $p < 0,05$; «***» — $p < 0,001$; пропуски означают, что корреляции очень маленькие и на незначимом уровне.

Таблица 2

Корреляции показателей увлеченности компьютерными играми и составляющих образа Я у игроков в неролевые компьютерные игры

Показатели в группе младших школьников – игроков в неролевые компьютерные игры	Размер животного на рисунке (показатель самооценки)	Тревожность	Импульсивность	Самоконтроль	Деятельное Я	Социальное Я	Физическое Я	Эмоциональное отношение к себе	Виртуальное Я
Увлеченность компьютерными играми	0.55**	0,53**	—	0.55**	-	0.64**	—	0,46*	—
Тип игры	0.50**	-	-	-	0.45*	—	—	—	0.50**
Длительность применения компьютерных игр	—	—	—	-0.48*	—	—	—	—	—
Регулярность применения компьютерных игр	0.53**	0.45*	—	—	—	—	—	—	—
Рисунки персонажей компьютерных игр	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Самоконтроль	—	0,43*	0.58**	—	0.64**	0.57**	—	—	—
Идеальное »	0.50**	—	—	—	—	0.59**	0.43*	0,53*	0,35

Примечание: знаками «*» отмечен уровень статистической значимости: «*» — $p < 0,01$; «**» — $p < 0,05$; «***» — $p < 0,001$; пропуски означают, что корреляции очень маленькие и на незначимом уровне.

отмечают, что вне игры дети просят купить им атрибуты, которыми обладает компьютерный герой — костюм, оружие и прочее.

Выявлены взаимосвязи между идеальным Я и виртуальным Я («Лесенка» Т.В. Дембо, С.Я. Рубинштейн) и составляющими социального Я и деятельного Я (тест М. Куна) («**» — $p < 0,05$). Такие корреляции могут свидетельствовать о наличии стремления к самоутверждению, тогда как виртуальный образ может являться компенсацией невозможности обретения идеала Я в реальном мире.

Обнаружена обратная связь ($R = -0,47$) между физическим Я и частотой встречаемости изображений персонажей компьютерных игр. Активные пользователи рисуют в качестве несуществующего животного компьютерных героев, а их описание физического Я содержит минимальное количество самоописательных характеристик.

Остальными 22% пользователей компьютерного персонаж воспринимается в роли посредника, с помощью которого он играет, т. е. отсутствует уподобление герою игры, не выражен эффект полного погружения в игру, нет корреляций между составляющими образа Я («имя персонажа в игре» и изображение несуществующего животного в виде компьютерного героя) и показателями увлечения компьютерными играми.

Также результаты корреляционного анализа показывают, что составляющие образа Я у младших школьников — поклонников ролевых и неролевых компьютерных игр схожи: обнаружены корреляции между показателями степени заинтересованности компьютерными играми и деятельными Я, свидетельствующие о склонности к самовыражению в компьютерной игре («**» — $R = 0,55$ и «*» — $R = 0,46$). Имеет место недостаточно адекватная самооценка: завышенная или чаще всего заниженная (по данным интерпретации рисунков несуществующего животного) («*» — $R = 0,45$).

Литература

1. Агибалова Н.И. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков. М.: Молодой ученый, 2014. № 20. С. 547—549.
2. Богомолова Е.И. Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия // Человек. Сообщество. Управление. 2014. № 2. С. 104—119.

Следовательно, активные пользователи «RPG» обнаруживают изменения в восприятии образа Я, выражающиеся в идентификации с героями игры, тогда как для пользователей неролевых компьютерных игр такого рода идентификация не характерна.

Заключение

На наш взгляд, выделенные в ходе корреляционного анализа конструкты описывают специфику воздействия игровой виртуальной реальности на образ Я у младших школьников, подтверждая предположение о том, что погруженность в виртуальную реальность компьютерной игры оказывает влияние на формирование образа Я у детей младшего школьного возраста.

В ходе проведенного исследования нами были выделены следующие различия конституирования образа Я у младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр:

1. Образ Я у активных пользователей компьютерных игр характеризуется неопределенностью описаний физического Я, слабостью рефлексии собственных эмоциональных переживаний и телесных ощущений, нереалистичным (завышенным) уровнем притязаний, неадекватной самооценкой.

2. Образ Я неактивных пользователей компьютерных игр более дифференцирован, позитивен, имеет место оптимальное соотношение персональной и социальной идентичностей, реализация в плоскости взаимоотношений с реальным, а не виртуальным миром.

3. Пользователи ролевых компьютерных игр демонстрируют специфические особенности в самопрезентации образа Я, выражающиеся, в частности, в идентификации с героями игры, тогда как для пользователей неролевых компьютерных игр такого рода идентификация не свойственна.

3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Перевод с франц. О.А. Печенкина. Тула, 2013. 204 с.

4. Белозеров С.А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватаропосредованной деятельности [Электронный ресурс] // Экспериментальная психология. 2015. Т. 8.

- № 1. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2015/n1/75584.shtml> (дата обращения: 01.10.2015).
5. *Войсункский А.Е., Аветисова А.А.* Традиционные и современные исследования игрового поведения [Электронный ресурс] // *Методология и история психологии*. 2009. № 4. URL: <http://psyjournals.ru/mip/2009/n4/43738.shtml> (дата обращения: 01.10.2015).
6. *Воронов А.И.* Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: дисс. ... канд. филос. наук. СПб., 1999. 197 с.
7. *Выготский Л.С.* Из записок конспекта Л.С. Выготского к лекциям по психологии детей дошкольного возраста // *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
8. *Гиренюк Ф.И.* Симуляция и символ: вокруг Ж. Делеза // *Социо-Логос постмодернизма*. Альманах Российско-французского центра социологических исследований Института социологии РАН. М.: Институт экспериментальной социологии, 1996. С. 223.
9. *Демилханова А.М.* Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: автореф. дисс. ... канд. психол. наук. Ярославль, 2009. 24 с.
10. *Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш.* Психологические последствия развития информационных технологий // *Национальный психологический журнал*. 2012. №1. С. 81—87.
11. *Жилинская А.В.* Интернет как ресурс для решения задач подросткового возраста: обзор психологических исследований [Электронный ресурс] // *Психологическая наука и образование psyedu.ru*. 2014. № 1. URL: <http://psyedu.ru/journal/2014/1/jilinskaya.phtml> (дата обращения: 18.09.2015).
12. *Иванов М.С.* Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. 152 с.
13. *Коваль Т.В.* Особенности межличностных взаимодействий у подростков, склонных и не склонных к развитию компьютерной зависимости [Электронный ресурс] // *Психологическая наука и образование psyedu.ru*. 2012. №4. URL: <http://psyedu.ru/journal/2012/4/3149.phtml> (дата обращения: 21.09.2015).
14. *Колотолова И.В.* Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: автореф. дисс. ... канд. психол. наук. М., 2009. 234 с.
15. *Кулаков С.А.* Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков. М.: Просвещение; АСТ, 1998. 462 с.
16. *Лакан Ж.* Четыре основные понятия психоанализа. Семинары: Книга XI (1964) / Пер. с фр. А. Черноглазова. М.: Гнозис, 2004. 304 с.
17. *Липков А.И.* Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. М.: ЛКИ, 2008. 132 с.
18. *Носов Н.А.* Психология виртуальных реальностей // *Психологическое обозрение*. 1998. № 1. С. 91—99.
19. *Райгородский Д.Я.* Практическая психодиагностика: методики и тесты. Самара: БАХРАХ-М, 2001. 672 с.
20. *Рубинштейн С.Л.* Основы психологии. СПб.: Питер, 2000. 712 с.
21. *Тендрякова М.В.* Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства [Электронный ресурс] // *Культурно-историческая психология*. 2008. № 2. URL: <http://psyjournals.ru/kip/2008/n2/Tendryakova.shtml> (дата обращения: 01.10.2015).
22. *Тест «Кто Я?»* (М. Кун, Т. Макпартленд; модификация Т.В. Румянцевой) // *Психологическое консультирование: диагностика отношений в паре / Под ред. Т.В. Румянцевой*. СПб.: Питер, 2006. С. 82—103.
23. *Трафимчик Ж.И.* Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью [Электронный ресурс] // *Психология телесности: теоретические и практические исследования*. 2009. URL: http://psyjournals.ru/psyte/2009/issue/40809_full.shtml (дата обращения: 01.10.2015).
24. *Хайбулина Э.И.* Информационная безопасность личности в виртуальном пространстве эпохи постмодерна // *Известия Южного федерального университета*. Технические науки. 2012. № 11. С. 159—164.
25. *Шмелев А.Г.* Мир поправимых ошибок // *Вычислительная техника и ее применение*. № 3. М.: МГУ, 2008.
26. *Щур В.Г.* Методика изучения представления ребенка об отношении к нему других людей // *Психология личности: теория и эксперимент*. М.: Педагогика, 1982. С. 108—114.
27. *Янг К.* Диагноз — Интернет-зависимость // *Мир Интернет*. 2000. № 2. С. 24—29.
28. *Zinchenko Yu.P., Menshikova G.Ya., Bayakovskii Yu.M., Chernorizov A.M., Voiskunsky A.E.* Virtual reality technology in the context of world and national psychology: methodological aspects, achievements and prospects // *National Psychological Journal*. 2010. Vol. 1. № 3. P. 54—62

Psychological Impact of Virtual Reality Gaming on the Formation of Self-Image in Early School-Age Children

Pakhomova V.G.*,

V.I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia,
planet-vi@mail.ru

The article investigates the problem of interaction between a modern primary school-aged child and the field of virtual reality gaming and, in particular, the impact of virtual reality on the formation of self-image. Our study enabled us to explore the differences in the self-image in active and non-active players of role-playing video games. The outcomes proved that there are certain changes in the self-image of active players related to their self-identification with characters of computer games according to their individual psychological features, whereas for children who engage in non-role-playing games such identification is not common. It was found that non-active children players generally have positive self-acceptance and do not suffer from feelings of anxiety and abandonment; active players, on the opposite, often demonstrate inadequate self-esteem, anxiety and a tendency to self-actualise in virtual reality gaming.

Keywords: self-image, virtual reality, primary school children, computer games, role-playing computer game.

References

1. Agibalova N.I. Osobennosti komp'yuternoi igrovoi zavisimosti sredi podrostkov [Features of computer game addiction among teenagers]. *Molodai uchenyi [Young scientist]*, 2014, no. 20, pp. 547—549.
2. Bogomolova E.I. Lichnostnaya identichnost' v usloviyakh virtualizatsii bytiya [Personal identity in terms of being virtualization]. *Chelovek. Soobshchestvo. Upravlenie. [Human. Community. Office.]*, 2014, no. 2, pp.104—119.
3. Bodriyay Zh. Simulyakry i simulyatsiya: per.s fr. [Simulacra and Simulation]. Pechenkina O.A. (ed.). Tula: Tul'skii poligrafist, 2013. 204 p. (In Russ.).
4. Belozerov S.A. Virtual'nye miry: analiz soderzhaniya psikhologicheskikh effektov avatar - oposredovannoi deyatel'nosti [Elektronnyi resurs] [Virtual worlds: content analysis of the psychological effects of the avatar - mediated activity]. *Ekspperimental'naya psikhologiya [Experimental Psychology]*, 2015. Vol. 8, no. 1. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2015/n1/75584.shtml> (Accessed 01.10.2015). (In Russ., Abstr. in Engl.).
5. Voiskunskii A.E. Avetisova A.A. Traditsionnye i sovremennye issledovaniya igrovogo povedeniya [Elektronnyi resurs] [Traditional and modern studies play behavior]. *Metodologiya i istoriya psikhologii [Methodology and history of psychology]*, 2009, no. 4. URL: <http://psyjournals.ru/mip/2009/n4/43738.shtml> (Accessed 01.10.2015).
6. Voronov A.I. Filosofskii analiz ponyatiya «virtual'naya real'nost'» Diss. kand. filos. nauk. [The philosophical analysis of the concept of "virtual reality" Ph. D. (Philosophy) diss.]. Saint-Petersburg, 1999. 197 p.
7. Vygotskii L.S. Iz zapisok konspekta L.S. Vygotskogo k lektsiyam po psikhologii detei doshkol'nogo vozrasta [From the notes abstract L.S. Vygotsky to lectures on the psychology of children of preschool age]. In El'konin D.B. (eds.), *Psikhologiya igry [Psychology of the game]*. Moscow: Pedagogika, 1978.
8. Girenjuk F.I. Simulyatsiya i simbol: vokrug Zh. Deleza [Simulation and symbol: around the Gilles Deleuze]. *Sotsio-Logos postmodernizma [Socio-Logos postmodernism]*. Moscow: Institut eksperimental'noi sotsiologii, 1996. 223 p.
9. Demil'khanova A.M. Vliyaniye virtual'noi real'nosti na obraz Ya: na primere rolevykh komp'yuternykh igr. Avtoref. diss. kand. psikhol. nauk. [Impact of virtual reality on the self-image: the example of role-playing games. Ph. D. (Psychology) Thesis]. Yaroslavl', 2009. 24 p.

For citation:

Pakhomova V.G. Psychological Impact of Virtual Reality Gaming on the Formation of Self-Image in Early School-Age Children. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2017, vol. 22, no. 5, pp. 48—56. doi: 10.17759/pse.2017220506 (In Russ., abstr. in Engl.).

* Pakhomova Viktoriya Georgievna, Assistant, Chair of Depth Psychology and Psychotherapy, Psychological Faculty, Tauric Academy of the V.I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia. E-mail: planet-vi@mail.ru

10. Emelin V.A. Rasskazova E.I. Tkhostov A.Sh. Psikhologicheskie posledstviya razvitiya informatsionnykh tekhnologii [The psychological effects of information technology]. *Natsional'nyi psikhologicheskii zhurnal [National psychological journal]*, 2012, no. 1, pp. 81—87.
11. Zhilinskaya A.V. Internet kak resurs dlya resheniya zadach podrostkovogo vozrasta: obzor psikhologicheskikh issledovaniy [Elektronnyi resurs] [Internet as a resource for solving the problems of adolescence: A review of psychological research]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru [Psychological Science and Education psyedu.ru]*, 2014, no. 1. URL:<http://psyedu.ru/journal/2014/1/Jilinskaya.phtml> (Accessed 01.10.2015). (In Russ., Abstr. in Engl.).
12. Ivanov M.S. Psikhologiya samorealizatsii lichnosti v komp'yuternoi igrovoi deyatel'nosti [The psychology of self-realization in a computer game activity]. Kemerovo: Kuzbassvuzizdat, 2008. 152 p.
13. Koval' T.V. Osobennosti mezhlchnostnykh vzaimodeistviy u podrostkov, sklonnykh i ne sklonnykh k razvitiyu komp'yuternoi zavisimosti [Elektronnyi resurs] [Features of interpersonal interactions in adolescents prone and not prone to the development of computer addiction]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru [Psychological Science and Education psyedu.ru]*, 2012, no. 4. URL: <http://psyedu.ru/journal/2012/4/3149.phtml> (Accessed 21.09.2015). (In Russ., Abstr. in Engl.).
14. Kolotilova I.V. Individual'no - psikhologicheskoe kharakteristiki podrostkov, uvlechennykh rolevymi komp'yuternymi igrami. Avtoref. diss. kand. psikhol. nauk. [Individually - psychological characteristics of adolescents, enthusiastic role-playing computer games Ph. D. (Psychology) diss.]. Moscow, 2009. 234 p.
15. Kulakov S.A. Diagnostika i psikhoterapiya addiktivnogo povedeniya u podrostkov [Diagnosis and therapy of addictive behavior in adolescents]. Moscow: Prosveshchenie — AST, 1998. 462 p.
16. Kun M. Makpartlend. T Test «Kto Ya?» modifikatsiya T.V. Rummyantsevoi [Test «Who I?»]. In Rummyantsev T.V. (eds.), *Psikhologicheskoe konsul'tirovanie: diagnostika otnoshenii v pare [Counselling: diagnostics paired relations]*. Saint-Petersburg: Piter, 2006, pp. 82—103.
17. Lakan Zh. Chetyre osnovnye ponyatiya psikhoanaliza. Seminary: Kniga XI (1964): per. s fr. [Four basic concepts of psychoanalysis. Seminars: Book X]. Chernoglazov A. (ed.) Moscow: Gnozis, 2004. 304 p. (In Russ.)
18. Lipkov A.I. Yashchik Pandory: fenomen komp'yuternykh igr v mire i v Rossii [Pandora's Box: the phenomenon of computer games in the world and in Russia]. Moscow: LKI, 2008. 132 p.
19. Nosov N.A. Psikhologiya virtual'nykh real'nostei [The psychology of virtual realities]. *Psikhologicheskoe obozrenie [Psychological Review]*, 1998, no. 1, pp. 91—99.
20. Raigorodskii D.Ya. Prakticheskaya psikhodiagnostika. Metodiki i testy [Practical psychodiagnosics. Procedures and tests]. Samara: BAKHRAKH-M, 2001. 672 p.
21. Rubinshtein S.L. Osnovy psikhologii [Principles of Psychology]. Saint-Petersburg: Piter, 2000. 712 p.
22. Tendryakova M.V. Starые i novye liki igry: igrovaya spetsifika virtual'nogo prostranstva [Elektronnyi resurs] [Old and new faces of the game: the game of virtual space specificity]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya [Cultural-Historical Psychology]*, 2008, no. 2. URL: <http://psyjournals.ru/kip/2008/n2/Tendryakova.shtml> (Accessed 01.10.2015). (In Russ., Abstr. in Engl.).
23. Trafimchik Zh.I. Obrazy «Ya» kak podstruktury Yakontseptsiy u molodykh lyudei s igrovoi komp'yuternoi zavisimost'yu [Elektronnyi resurs] [Images of the “I” as a substructure of the self-concept of young people with computer game addiction]. *Psikhologiya telesnosti: teoreticheskie i prakticheskie issledovaniya [Psychology of corporeality: theoretical and practical studies]*, 2009. Available at: URL:http://psyjournals.ru/psytel2009/issue/40809_full.shtml (Accessed 01.10.2015).
24. Khaibulina E.I. Informatsionnaya bezopasnost' lichnosti v virtual'nom prostranstve epokhi postmoderna [Information security identity in the virtual space of the postmodern era]. *Izvestiya Yuzhnogo federal'nogo universiteta. Tekhnicheskie nauki [Southern Federal University. Technical science]*, 2012, no. 11, pp. 159—164.
25. Shmelev A.G. Mir popravimyykh oshibok [World fixable errors]. *Vychislitel'naya tekhnika i ee primeneniye [Computer technology and its applications]*. Moscow: MGU, 2008, no. 3, pp. 16—84.
26. Shchur V.G. Metodika izucheniya predstavleniya rebenka ob otnoshenii k nemu drugikh lyudei [Methods of study of the relation of the child's submission to it of others]. *Psikhologiya lichnosti: teoriya i eksperiment [Psychology of Personality: Theory and Experiment]*. Moscow: Pedagogika, 1982. pp. 108—114.
27. Yang K. Diagnostoz — Internet-zavisimost' [Diagnosis — Internet addiction]. *Mir Internet [World Online]*, 2000, no. 2, pp.24—29.
28. Zinchenko Yu.P., Menshikova G.Ya., Bayakovskii Yu.M., Chernorizov A.M., Voiskunsky A.E. Virtual reality technology in the context of world and national psychology: methodological aspects, achievements and prospects. *National Psychological Journal*, 2010. Vol. 1, no. 3, pp. 54—62.