

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗА Я МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ — АКТИВНЫХ И НЕАКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Пахомова В.Г.

Пахомова Виктория Георгиевна,
Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, 295007, Россия,
Республика Крым, Симферополь, проспект академика Вернадского, 4.
Эл. почта: planet-vi@mail.ru

Статья посвящена изучению влияния игровой виртуальной реальности на формирование компонентов Образа Я младших школьников. Проверялось предположение о существовании различий в компонентах Образа-Я у младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр. Группу активных пользователей компьютерных игр составили 98 детей в возрасте от 7,5 до 10 лет (средний стаж участия в 3D-Action, ролевых компьютерных играх — 3 года, регулярность использования — в среднем 1+0,2 часа ежедневно). Группу неактивных пользователей составили 117 детей от 6 до 10 лет (средний стаж участия в компьютерных играх преимущественно без эффекта «присутствия» — 1 год, регулярность — в среднем 30 минут один раз в два-три дня). Использовались самооценочные методики «Лесенка» (в модификации С. Г. Якобсон и В. Г. Щур) и «Кто Я?» (авторы — М. Кун, Т. Макпартленд, модификация Т. В. Румянцевой), а также проективная методика «Несуществующее животное». По итогам эмпирического исследования сделан вывод о том, что компьютерная игра, являясь значимым видом деятельности для ребенка, приводит к определенным изменениям в Образе Я. В частности, Образ Я активных пользователей характеризуется большей неопределённостью описаний «Физического Я», образ «Я-виртуальное» близок к образу «Я-идеальное». Неактивных пользователей отличает более дифференцированный Образ Я, они чаще осознают себя через сферу взаимоотношений, у них оптимальное соотношение персональной и социальной идентичностей в самоописаниях. Сопоставление психографических данных свидетельствует о том, что у активных пользователей компьютерных игр показатели эгоцентричности, сниженной самооценки встречаются чаще по сравнению с группой неактивных пользователей. Есть основания предполагать, что у младших школьников — активных пользователей присутствует ощущение опасности в объективной реальности и, как следствие, создаются предпосылки для погружения в мир фантазирования, мир виртуальной реальности.

Ключевые слова: Образ Я, виртуальная реальность, младший школьник, идентификация, активный пользователь компьютерных игр.

Одним из способов взаимодействия с виртуальной реальностью, наиболее привлекательным для пользователей, является компьютерная игра. В силу

высокой динамичности действия и красочности компьютерного изображения в ней есть особая притягательность для детей.

Важной характеристикой психического развития ребенка в младшем школьном возрасте является дальнейшее становление самосознания, проявляющееся в дифференциации его внутренней структуры, усложнения содержательного наполнения и изменения функциональной роли в процессах регуляции и саморегуляции; в структуре самосознания формируются три ведущие компоненты: Образ Я, самооценка и ценностные ориентации, которые связаны между собой, но еще недостаточно согласованы (Островская, 2002). Образ Я ребёнка — это динамическая система представлений о себе как об ученике, как о субъекте учебной деятельности и важная составляющая его самосознания (Давыдов, 1992).

Необходимо отметить, что данный возрастной период остается крайне чувствительным к различного рода влияниям. Появление виртуальной реальности предоставляет ребёнку возможность ориентироваться на иную систему оценивания, подчас более эмоционально привлекательную, позитивную и отличную от той, которая транслируется значимыми другими (родителями, учителями).

Актуальность исследования игровой деятельности младших школьников в виртуальной реальности обусловлена также её массовым характером и чрезвычайной популярностью. Возникает вопрос о том, каким образом происходит формирование самосознания современного ребенка младшего школьного возраста в условиях виртуализации действительности и к каким последствиям это может привести в перспективе. Цель нашего исследования — изучение влияния игровой виртуальной реальности на формирование компонентов Образа Я младших школьников.

Психологические механизмы вовлечения в виртуальную реальность изучали Ю. В. Батенова (2011), Е. И. Богомолова (2014), А. В. Войскунский (2004), А. М. Демильханова (2009), Ю. П. Зинченко, Г. Я. Меньшикова, Ю. М. Баяковский, А. М. Черноризов, А. Е. Войскунский (2010) и др. Взгляды на проблему влияния виртуальной реальности компьютерных игр на детей неоднозначны. В некоторых исследованиях получены противоречивые данные о связи самооценки, социальных навыков, успешности детей и подростков и количества времени, которое они проводят за компьютерными играми: хотя в большинстве случаев игры не становятся причиной школьной или социальной дезадаптации, но здесь есть свои группы риска (Фомичева, Шмелев, Бурмистров, 1991; Хайбулина, 2012; Griffiths, 2005; Suler, 2002).

Многие отечественные исследователи (Емелин, Рассказова, Тхостов, 2012; Иванов, 2008; Шапкин, 1999) подчеркивают невозможность рассмотрения увлечения компьютерными играми как полезного и безобидного способа организации досуга ребёнка. Виртуальность «снимает» многие запреты, которые ограничивают ребенка в повседневной жизни, создает иллюзию контроля, анонимности, уводит в мир фантазии, мечты.

А. М. Демильханова (2009) утверждает, что использование компьютера и Интернета с самого раннего возраста существенно изменяет всю ментально-психическую структуру субъекта, переориентирует его с традиционно-жизненного опыта на принципиально иной, далекий от того, с которым он имел дело в обозримом прошлом. Активное и постоянное участие детей в ролевых компьютерных играх ведет к деформации Образа Я и возникновению дополнительных форм идентификации: ролевой персонаж игры — это тот образ, который может оказывать обратное влияние на формирование Эго пользователя и его идентификации.

Виртуальная реальность предоставляет возможность пользователю создавать множество масок — персонализированных проекций, которые, будучи различными проявлениями одной и той же личности, отражают её подсознательные влечения. В результате длительного нахождения за компьютерной игрой и принятия реальности игры за настоящую реальность у игроков начинает формироваться еще одна идентичность, т.е. возникает еще одна (или две) вторичные личности, каждая из которых обладает собственным отдельным сознанием (Демильханова, 2009). Возможно, это происходит потому, что виртуальная реальность компьютерной игры вновь моделирует стадию зеркала и возникновение дополнительной личностной идентификации является формой фиксации на стадии зеркала (Лакан, 1997). Виртуальные характеристики компьютерных персонажей могут стать частью самосознания игрока посредством разделения внешнего и внутреннего: внешнее Я — на дисплее, а внутреннее Я — у субъекта игры. Объект в игре — это образ реального объекта, который субъект интегрирует в себя по механизму интроекции, придавая ему статус фантазма (Жичкина, Белинская, 2000).

По мнению ряда исследователей (Козлова, Сушков, 2013), создание «виртуальной личности» являет собой компенсацию каких-либо сложностей пользователя в реальном мире: компьютерная игра выступает как средство преодоления конфликтов, вызванных глубинными причинами, которые лежат в области социальных отношений. А. Е. Жичкина (2001) пишет о том, что особенности идентичности индивида, в свою очередь, могут влиять на поведение в Интернете и идеальное Я индивида реализуется в виртуальной реальности.

В целом до конца неясно, насколько описанные механизмы универсальны или специфичны относительно игровой среды и определенного возрастного периода развития.

В эмпирическом исследовании особенностей Образа Я младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр приняли участие 215 младших школьников. Это учащиеся 1–4-х классов разных школ г. Симферополя в возрасте от 6 до 10 лет (100 девочек и 115 мальчиков). Все респонденты разной национальности и вероисповедания, воспитываются

в полных семьях, имеют неодинаковый уровень школьной успеваемости, принадлежат к различным социальным слоям.

Группу активных пользователей компьютерных игр составили 98 детей в возрасте от 7,5 до 10 лет (средний стаж участия в 3D-Action, ролевых компьютерных играх — 3 года, регулярность использования — в среднем 1+0,2 часа ежедневно). Группу неактивных пользователей составили 117 детей от 6 до 10 лет (средний стаж участия в компьютерных играх преимущественно без эффекта «присутствия» — 1 год, регулярность — в среднем 30 минут один раз в два-три дня).

При организации исследования мы исходили из предположения о существовании различий в компонентах Образа Я у младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр.

Для изучения структуры и других характеристик Образа Я младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр использовались самооценочные методики «Лесенка» (в модификации С. Г. Якобсон и В. Г. Щур) и «Кто Я?» (авторы — М. Кун, Т. Макпартленд, модификация Т. В. Румянцевой), а также проективная методика «Несуществующее животное». Математический анализ результатов диагностики осуществлялся при помощи критерия ϕ -Фишера, коэффициента ранговой корреляции Спирмена.

Рассмотрим результаты анализа данных по тесту М. Куна, Т. Макпартленда и лесенки самооценки в обеих группах.

У большинства респондентов обеих групп обнаружен одинаковый уровень прогностической оценки — высокий. Это указывает на нереалистическое отношение к своим возможностям по всем обсуждаемым временным перспективам и ситуациям: «Я сейчас» («Я-реальное»), «Я в прошлом (Я, когда был маленький/ая)» «Я, когда вырасту большой/ая (Я в будущем)», «Я-идеальное» и «Я в компьютерной игре» («Я-виртуальное»). Около 85 % детей связывают будущее с более высоким уровнем развития качеств, характеризующих их как субъектов деятельности (социальной, учебной, совместной, игровой, виртуальной).

Самооценка младших школьников в обеих группах чаще всего оказывается завышенной или адекватной; причем отсутствуют дети, которые совсем не выделили себя из окружающей среды, что свидетельствовало бы о низком уровне самоосознания и структурированности Образа Я.

Из 6 тестовых категорий методики М. Куна, Т. Макпартленда в выборке чаще всего представлены категории «Социальное Я», «Коммуникативное Я», «Деятельное Я» и «Рефлексивное Я». Самоописание респондентов обеих групп исследования отличается довольно высокой дифференцированностью.

Валентности идентичности младших школьников — активных пользователей компьютерных игр распределились следующим образом: нейтральная (48 %) — наблюдается или равновесие между положительными и отрицательными самоидентификациями, или в самоописании ярко не проявляется никакой

эмоциональный тон (например, идёт формальное перечисление ролей: «дочь», «первоклассница», «мальчик» и т.д.); позитивная (40 %) — положительные идентификационные характеристики преобладают над отрицательными («весёлая», «добрая», «умный», «хороший»); негативная (около 11 %) — превалируют в целом отрицательные категории при описании собственной идентичности, больше описываются недостатки («нехороший», «балованный»). Валентности идентичности младших школьников в группе неактивных пользователей распределены так: нейтральная (56 %), позитивная (41 %) и негативная (около 3 %).

Категории, связанные с полом, в ответах на вопрос «Кто Я?» у 95 % респондентов в обеих группах стоят или в самом начале списка, или в середине, что подтверждает актуальность и значимость категорий пола в самосознании. О знании специфики определенного репертуара полоролевого поведения свидетельствует преимущественно нейтральное («мальчик/девочка») использование детьми прямого и косвенного обозначения пола.

Образ «Я-виртуальное» младших школьников — активных пользователей по многим показателям идентичен с образом «Я-в будущем» («Я-идеальное»). Менее позитивен, но в целом близок к ним образ «Я-реальное». В группе неактивных пользователей образ «Я-в прошлом» менее привлекателен по сравнению с образами «Я-сейчас» и «Я-в будущем» ($p < 0,01$).

Самоописания активных пользователей компьютерных игр включают относительно небольшое количество характеристик физического Я (методика «Кто Я?»): в среднем одна характеристика на описание. Эмоциональное отношение к своей внешности выражается ими, как правило, определёнno, одной базовой характеристикой, чаще с критическим оттенком (например, «Я — обычная», «Я — непослушная девчонка», «хулиган», «разбойник»).

Категория физического Я более развёрнуто прописывается группе неактивных пользователей, где процент эмоционально-положительных ответов этой категории составляет 7 % (против 1 % в группе активных пользователей, $p < 0,04$). Это может свидетельствовать об отсутствии стремления к рефлексии собственных эмоциональных переживаний и телесных ощущений у младших школьников — активных пользователей компьютерных игр.

По сравнению с группой активных пользователей большая часть неактивных пользователей компьютерных игр характеризуется довольно высокой степенью сформированности личностной идентичности (на это указывает абсолютное доминирование рефлексивных самоописаний), а также предпочтением реальной формы самопредъявления (демонстрация умений и компетенций, реже — внешности), частотой позитивных описаний внешности, полоролевых характеристик и физических данных («хорошая девчонка», «самый добрый мальчик в классе»).

Выявлены различия в самоописаниях обеих групп относительно контекста взаимоотношений с окружающими (например, «Я — хороший друг», «у меня

много друзей», «Я — общительный»). Неактивные пользователи (53 %) чаще активных пользователей (53 % против 34 %, $p < 0,02$) осознают себя через сферу взаимоотношений, позитивно оценивают себя, а их представления о себе близки к реальному Образу Я.

В обеих группах выражено присутствие категории «Деятельного Я» как осознанной констатации своих умений и компетенций с той разницей, что в группе активных пользователей чаще имеют место высказывания о деятельности в реальности компьютерной игры («люблю играть в компьютерные игры», «играю в игры в планшете»), что не характерно для группы неактивных пользователей ($p < 0,05$). При этом нельзя сказать, что представители первой группы не нацелены на сотрудничество, понимание окружающих. Но у этих детей происходит смещение интереса на компьютерную игру, где выстраиваются отношения с окружающими, где они могут удовлетворить амбиции, строить успешные взаимоотношения. Полагаем, что пребывание в виртуальной реальности может представлять собой компенсацию каких-либо сложностей пользователя в реальном мире.

Специфичной также оказалась категория «Рефлексивное Я» (методика «Кто Я?») в группе активных пользователей: помимо имени, фамилии, личностных качеств, показателей эмоционального отношения к себе, присутствовали клички и имена пользователей в компьютерной игре (назовём их «Nick»). В группе неактивных пользователей ответов, касающихся персонажей компьютерных игр, не обнаружено (4 % против 0 %, $p < 0,03$).

Ведущим компонентом самосознания у активных пользователей является «Социальное Я». Из показателей «Социального Я» чаще всего встречаются: прямое обозначение пола, ролевая позиция (ученик, школьник), этническо-региональная идентичность, семейная принадлежность, которая проявляется через обозначение семейной роли. В самоописаниях же неактивных пользователей чаще имело место оптимальное соотношение персональной и социальной идентичностей, что указывает на сформированность и дифференцированность реальной идентичности.

По мнению некоторых исследователей (Фомичева, Шмелев, Бурмистров, 1991), компьютерные и интернет-игры могут способствовать позитивному направлению развития, например, игра, обеспечивая интенсивный опыт анализа своих неудач и успехов, способствует более дифференцированному представлению о себе, а также формированию готовности нести ответственность за предпринимаемые действия. По их данным, у опытных игроков самооценка в целом выше, чем у не-игроков, а идеальные и реальные компоненты структуры Образа Я сливаются и переносятся в структуру Образа Я в компьютерной игре. В нашем исследовании неактивные пользователи от активных пользователей отличаются более адекватной самооценкой. Данный факт можно расценивать как подтверждение того, что компьютерная игра не дает ребёнку возможность

ощутить себя как свой идеал. Кроме того, существуют другие факторы, определяющие уровень самооценки ребенка младшего школьного возраста.

Соотношение тестовых показателей по обеим группам подтверждает предположение о наличии различий в составляющих Образа Я младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр. Образ Я активных пользователей характеризуется большей неопределённостью описаний «Физического Я», образ «Я-виртуальное» близок к образу «Я-идеальное». Неактивных пользователей отличает более дифференцированный Образ Я, они чаще осознают себя через сферу взаимоотношений, у них оптимальное соотношение персональной и социальной идентичностей в самоописаниях.

Важным для нас представлялось не только определить особенности Образа Я младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр, но и выявить возможные трудности в отношениях с окружающими. Для этого дополнительно была использована проективная методика «Несуществующее животное», где подсчитывались количественные соотношения показателей Образа Я, самооценки, индивидуально-психологических особенностей, взаимоотношений с социумом (т.е. подсчитывалось количество рисунков, где присутствует определённый диагностический показатель) (Венгер, 2007).

Сопоставление психографических данных позволило сделать вывод о наличии различий между характером изображения несуществующего животного в экспериментальной и контрольной группах. Доля рисунков, где есть признаки возбудимости, импульсивности, эгоцентричности, сниженной самооценки, у активных пользователей компьютерных игр больше по сравнению с группой неактивных пользователей ($p < 0,05$). На рисунках детей — активных пользователей у животного часто изображались большие уши, что свидетельствует о том, что их самооценка сильно зависит от мнения окружающих.

Показатели тревоги и страха зафиксированы у 42 % активных и 26 % неактивных пользователей компьютерных игр: на рисунках видны выступы по бокам, обилие глаз, ожидание опасности и готовность к защите ($p < 0,02$). Это даёт основание предположить, что у младших школьников — активных пользователей присутствует ощущение опасности в объективной реальности и, как следствие, создаются предпосылки для погружения в мир фантазирования.

По числу элементов, свидетельствующих об агрессивности, экстраверсии/интраверсии, рисунки активных и неактивных пользователей не различаются ($p < 0,1$). Обнаруженные особенности изображения отражают скорее половые различия: в рисунках мальчиков обеих групп исследования чаще присутствуют детали, указывающие на импульсивность, возбудимость, агрессивность (затемнение контурной линии, сильная штриховка, когти, зубы, клюв, рога, щетина, рога, щупальца, череп и пр.). В свою очередь, рисунки девочек, независимо от степени заинтересованности компьютерными играми, отличаются

обилием украшающих деталей — прорисовкой ресниц, бантов, перьев, бус, кудрей, цветов в волосах, что является показателем женского начала, заинтересованности в восхищении со стороны окружающих, всеобщем признании своей привлекательности, чувствительности, стремления к самоутверждению, демонстративности.

Активными пользователями компьютерных игр несуществующее животное изображается в виде персонажа компьютерной игры («зомби», «злая птичка» — *angry birds*). Это позволяет считать достаточно обоснованным положение о существовании связи образа несуществующего животного с Образом Я испытуемого. Прямая корреляция ($p < 0,01$) одного из показателей «Рефлексивное Я» («Nick») и рисунками несуществующего животного в виде персонажа компьютерной игры может свидетельствовать в пользу значимости для ребенка данного персонажа и указывать на возможную с ним идентификацию, на опосредованность фантазии опытом взаимодействия с виртуальной реальностью.

Таким образом, полученные в ходе интерпретации рисунков психографические данные свидетельствуют о различии младших школьников — активных и неактивных пользователей компьютерных игр по таким параметрам, как самооценка, тревожность, возбудимость, импульсивность, эгоцентричность.

Обратная корреляция ($p < 0,01$) между «Физическим Я» и характером изображения персонажей компьютерных игр подтверждает предположение о том, что активные пользователи позиционируют себя как игроков: категория «Физического Я» содержит минимальное количество описательных характеристик. Учитывая, что сформированный образ тела является единственным зримым маркером начала процесса самоконституирования, приходим к выводу: данный процесс находится только на начальной стадии, но чем больше ребенок играет, тем все больше он начинает чувствовать контраст между «им реальным» и «им виртуальным», что может породить неуверенность в себе.

Итак, компьютерная игра, будучи значимым видом деятельности для ребенка, приводит к определенным изменениям в образе Я. В частности, Образ Я активных пользователей характеризуется большей неопределённостью описаний «Физического Я», образ «Я-виртуальное» близок к образу «Я-идеальное». Неактивных пользователей отличает более дифференцированный Образ Я, они чаще осознают себя через сферу взаимоотношений, у них оптимальное соотношение персональной и социальной идентичностей в самоописаниях.

Сопоставление психографических данных свидетельствует о том, что у активных пользователей компьютерных игр показатели эгоцентричности, сниженной самооценки встречаются чаще по сравнению с группой неактивных пользователей. Есть основания предполагать, что у младших школьников — активных пользователей присутствует ощущение опасности в объективной реальности и, как следствие, создаются предпосылки для погружения в мир фантазирования, мир виртуальной реальности.

Библиографический список

1. Батенова, Ю.В. (2011). Особенности развития мышления дошкольника в условиях игровой компьютерной деятельности. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, 8 (4), 59–72.
2. Богомолова, Е.И. (2014). Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия. *Человек. Сообщество. Управление*, (2), 104–119.
3. Венгер, А.Л. (2007). *Психологические рисунки тесты*. Москва: ВЛАДОС-ПРЕСС.
4. Войскунский, А.Е. (2004). Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета. *Психологический журнал*, 25 (1), 90–100.
5. Давыдов, В.В. (1992). Генезис и развитие личности в детском возрасте. *Вопросы психологии*, (1), 12–19.
6. Демильханова, А.М. (2009). *Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр*. Ярославль.
7. Емелин, В.А., Рассказова, Е.И., Тхостов, А.Ш. (2012). Психологические последствия развития информационных технологий. *Национальный психологический журнал*, (1), 81–87.
8. Жичкина, А.Е. (2001). *Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста*: автореферат кандидатской диссертации. Москва.
9. Жичкина, А.Е., Белинская, Е.П. (2000). Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета. В В.С. Собкин (ред.) *Образование и информационная культура. Социологические аспекты* (с. 431–460). Москва: Центр социологии образования РАО.
10. 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*, 2 (4), 64–71.
11. Иванов, М.С. (2008). *Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности*. Кемерово: Кузбассвуиздат.
12. Козлова, Н.С., Сушков, И.Р. (2013). Стремление к публичности и самопрезентации как проявление специфических потребностей, реализуемых личностью в Интернет-среде. Режим доступа http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/6/Kozlova_Sushkov_Publicity-Self-Presentation/
13. Лакан, Ж. (1997). Стадия зеркала и её роль в формировании функции Я. В *Инстанция буквы или судьба разума после Фрейда* (с. 7–15). Москва: Логос.
14. Островская, Е.А. (2002). Взаимозависимость самооценки и ценностных ориентаций младших школьников. *Социальные технологии. Актуальные проблемы теории и практики*, (15), 117–123.
15. Фомичева, Ю.В., Шмелев, А.Г., Бурмистров, И.В. (1991). Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми. *Вестник Московского университета, сер. 14, Психология*, (3), 27–39.
16. Хайбулина, Э.И. (2012). Информационная безопасность личности в виртуальном пространстве эпохи постмодерна. *Известия Южного федерального университета. Технические науки*, 136 (11), 159–164.

17. Шапкин, С.А. (1999). Компьютерная игра: новая область психологических исследований. *Психологический журнал*, 20 (1), 86–102.
18. Griffiths, M.D. (2005). A «components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10 (4), 191–197.
19. Suler, J. (2002). Identity management in cyberspace. *The Rider university Electronic resource*. Retrieved from <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html>

Статья поступила в редакцию 05.12.2014

.....

SELF-CONCEPT'S PSYCHOLOGICAL PECULIARITIES OF SCHOOLCHILDREN — ACTIVE AND PASSIVE GAMERS

Pahomova V. G.

Pahomova Viktorija Georgievna, V.I. Vernadsky Crimean Federal University, 295007, Russia, Republic of Crimea, Simferopol, Vernadsky avenue, 4. E-mail: planet-vi@mail.ru.

The article is devoted to analysis of a gaming virtual reality's influence on development of components of schoolchildren's self-concept. There was examined an assumption about the difference between self-concept's components of schoolchildren — active and passive gamers. The group of active gamers consisted of 98 children aged from 7,5 to 10 years (an average experience in 3D-Action, role computer games — 3 years, usage — in average 1+0,2 hour daily). The group of passive gamers consisted of 117 children aged from 6 to 10 (an average experience in computer games, mainly without participation effect — 1 year, usage in average 30 minutes every 2–3 days). Self-evaluation techniques “Ladder” (modified by S. G. Jakobson and V. G. Shhur) and “Who am I?” (authors — M. Kun, T. V. Rumjanceva) and also a projective technique “A nonexistent animal” were used. An empirical study resulted in conclusion that computer games, being a significant kind of activity for children, lead to some changes in self-concept. Particularly, the self-concept of active gamers is characterized by more indefinite description of “physical self-concept”, “virtual self-concept” is closer to “ideal self-concept”. Passive gamers are characterized by more differentiated self-concept, they become self-aware through the sphere of relationship more often, they have an optimal balance of personal and social identities in self-descriptions. Due to psychographics correlation active gamers show an evidence of egocentrism and low-esteem more often in comparison with the group of passive gamers. It is reasonable to suppose that schoolchildren-active gamers have a feeling of danger in objective reality and it lays the ground for falling into a fantasy world, the world of virtual reality.

Key words: self-concept, virtual reality, schoolchild, identification, active gamer.

Reference

1. Batenova, Ju.V. (2011). Osobennosti razvitiya myshleniya doskol'nika v usloviyah igrovoj komp'yuternoj dejatel'nosti [Peculiarities of a schoolchild's brain buiding in the context of computer gaming activities]. *Psihologija. Zhurnal Vyshej shkoly jekonomiki* [Psychology. The magazine of Higher School of Economics], 8 (4), 59–72.
2. Bogomolova, E.I. (2014). Lichnostnaja identichnost' v usloviyah virtualizacii bytija [Personal identity in the context of an objective reality's virtualization]. *Chelovek. Soobshhestvo. Upravlenie* [Human. Community. Management], (2), 104–119.
3. Venger, A.L. (2007). *Psihologicheskie risunki testy* [Psychological pictures tests]. Moskva: VLADOS-PRESS.

4. Vojskunskij, A.E. (2004). Aktual'nye problemy psihologii zavisimosti ot Interneta [Current problems of the Internet-addiction psychology]. *Psihologicheskij zhurnal* [Psychological magazine], 25 (1), 90–100.
5. Davydov, V.V. (1992). Genezis i razvitie lichnosti v detskom vozraste [Genesis and personality development in childhood]. *Voprosy psihologii* [Psychological issues], (1), 12–19.
6. Demil'hanova, A.M. (2009). *Vlijanie virtual'noj real'nosti na obraz Ja: na primere rolevyh komp'yuternyh igr: avtoreferat kandidatskoj dissertacii* [Virtual reality's influence on self-concept: the case of role computer games: the extract from the master's dissertation]. Jaroslavl'.
7. Emelin, V.A., Rasskazova, E.I. & Thostov, A. Sh. (2012). Psihologicheskie posledstvija razvitija informacionnyh tehnologij [Psychological consequences of informational technologies development]. *Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal* [National psychological magazine], (1), 81–87.
8. Zhichkina, A.E. (2001). *Vzaimosvjaz' identichnosti i povedenija v Internete pol'zovatelej junosheskogo vozrasta* [Interrelation of teen-age gamers' identity and behavior on the Internet]. Moskva.
9. Zhichkina, A.E. & Belinskaja, E.P. (2000). Samoprezentacija v virtual'noj kommunikacii i osobennosti identichnosti podrostka-pol'zovatelja Interneta [Self-presentation in virtual communications and peculiarities of a teen-age Internet-user's identity]. In V. S. Sobkin (ed.). *Obrazovanie i informacionnaja kul'tura. Sociologicheskie aspekty* [Education and informational culture. Sociological aspects] (p. 431–460). Moskva: Centr sociologii obrazovanija RAO.
10. Zinchenko, Ju.P., Men'shikova, G. Ja., Bajakovskij, Ju.M., Chernorizov, A.M. & Vojskunskij, A.E. (2010). Tehnologii virtual'noj real'nosti: metodologicheskie aspekty, dostizhenija i perspektivy [Technologies of virtual reality: methodological aspects, achievements and prospects]. *Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal* [National psychological magazine], 2 (4), 64–71.
11. Ivanov, M.S. (2008). *Psihologija samorealizacii lichnosti v komp'yuternoj igrovoj dejatel'nosti* [Psychology of personal self-realization in computer gaming reality]. Kemerovo: Kuzbassvuzizdat.
12. Kozlova, N.S. & Sushkov, I.R. (2013). Stremlenie k publichnosti i samoprezentacii kak projavlenie specificheskikh potrebnostej, realizuemyh lichnost'ju v Internet-srede [Publicity and self-presentation drive as expression of specific needs, met by a person on the Internet]. Retrieved from http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/6/Kozlova_Sushkov_Publicity-Self-Presentation/
13. Lakan, Zh. (1997). Stadija zerkala i ejo rol' v formirovanii funkcii Ja [Mirror stage and its role in ego function formation]. *Instancija bukvy ili sud'ba razuma posle Frejda* [A letter's instance or the destiny of mind after Freud] (p. 7–15). Moskva: Logos.
14. Ostrovskaja, E.A. (2002). Vzaimozavisimost' samoocenki i cennostnyh orientacij mladshih shkol'nikov [Interdependence of schoolchildren's self-esteem and value-system]. *Social'nye tehnologii. Aktual'nye problemy teorii i praktiki* [Social technologies. Current problems of theory and practice], (15), 117–123.
15. Fomicheva, Ju.V., Shmelev, A.G. & Burmistrov, I.V. (1991). Psihologicheskie korrelyaty uvlechennosti komp'yuternymi igrami [Psychological correlates of computer games

- dedication]. *Vestnik Moskovskogo universiteta, ser. 14, Psihologija* [Bulletin of Moscow University, ser. 14, Psychology], (3), 27–39.
16. Hajbulina, Je.I. (2012). Informacionnaja bezopasnost' lichnosti v virtual'nom prostranstve jepohi postmoderna [Personal informational security in virtual space of postmodern age]. *Izvestija Juzhnogo federal'nogo universiteta. Tehniceskie nauki* [News of Southern Federal University], 136 (11), 159–164.
 17. Shapkin, S.A. (1999). Komp'yuternaja igra: novaja oblast' psihologicheskikh issledovanij [A computer game: a new field of psychological research]. *Psihologicheskij zhurnal* [Psychological magazine], 20 (1), 86–102.
 18. Griffiths, M.D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10 (4), 191–197.
 19. Suler, J. (2002). Identity management in cyberspace. *The Rider university Electronic resource*. Retrieved from <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html>