

Изучая динамику развития игровой компьютерной зависимости, *М. С. Иванов* выделил четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику [2, с. 165–168]:

1. *Стадия легкой увлеченности.* После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус»: ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или фантастических сюжетов. Специфика этой стадии состоит в том, что игра в компьютерные игры носит ситуационный, а не систематический характер; устойчивая, постоянная потребность в игре еще не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

2. *Стадия увлеченности.* Игра в компьютерные игры на этой стадии формирования зависимости приобретает статус новой потребности в иерархии потребностей человека, а стремление к игре расценивается как мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности и принятия роли компьютерного персонажа. Игра в компьютерные игры принимает систематический характер, а если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, то есть удовлетворение потребности фрустрируется, возможны достаточно активные действия по устранению фрустрирующих обстоятельств.

3. *Стадия зависимости.* Характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями в ценностно-смысловой сфере личности. Зависимость может протекать в одной из двух форм: социализированной и индивидуализированной. Социализированная форма игровой зависимости отличается поддержанием социальных контактов с социумом (хотя и в основном с такими же игровыми фанатами). Такие люди очень любят играть вместе с другими фанатами, где игровая мотивация в основном носит соревновательный характер. Эта форма зависимости менее пагубна с позиции влияния на психику человека, чем индивидуализированная форма. Для людей с индивидуализированной формой зависимости характерно нарушение не только нормальных человеческих особенностей мировоззрения, но и взаимодействия с окружающим миром. Нарушается основная функция психики — она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность.

4. *Стадия привязанности.* Характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом к установленной норме. Это самая длительная из всех стадий, она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Следует отметить возможное кратковременное возрастание игровой зависимости вследствие появления новых интересных игр. После того, как игра «постигается» человеком, сила зависимости возвращается на исходный уровень.

Выводы

Таким образом, игровая компьютерная зависимость рассматривается в динамике: формирование психологической зависимости происходит в четыре стадии. В качестве факторов формирования игровой зависимости различными исследователями рассматриваются факторы социального и психологического плана, особенности структурирования и влияния виртуальной реальности на психику человека, индивидуально-психические свойства личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов, И. С. Социологический анализ компьютерной игровой зависимости молодежи Подмосквья: автореф. дис. ... канд. социол. наук: 22.00.04 / И. С. Иванов; Рос. гос. ун-т туризма и сервиса. — М., 2009. — 27 с.
2. Иванов, М. С. Влияние компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера / М. С. Иванов // Психология зависимости: хрестоматия; под ред. К. В. Сельченко. — Минск: Харвест, 2004. — С. 152–174.
3. Orzack, M. N. Computer addiction: What is it? / M. N. Orzack // Psychiatric Times. — 1998. — Vol. 15, № 15. — P. 31–37.

УДК 316.612

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Трафимчик Ж. И.

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Игра сопутствует человеку с детства и до преклонного возраста, выполняя важную роль в формировании личности. Определенной спецификой обладают азартные и компьютерные

игры, имеющие широкий диапазон воздействий на человеческую деятельность, последствия которых носят как социальный, так и асоциальный характер, содержат деструктивное и конструктивное начала. При этом данные крайности, по мнению Я. И. Гилинского, С. В. Григорьевой, Е. В. Змановской, П. Д. Павлёнок, А. И. Фалькова и др., проявляются стихийно, порождая такую амплитуду чувств, эмоциональных ощущений, которые ведут к потере внутренней устойчивости личности и нередко к формированию зависимости. С начала 80-х гг. компьютерные игры на Западе становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей, преимущественно детей, лиц подросткового и юношеского возраста. Общество встречает новое увлечение неоднозначно: на фоне восхищения возможностями компьютера сквозит настороженность, а в ряде случаев — прямое осуждение. В средствах массовой информации и научном сообществе появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику играющего.

Цель

Изучить сходство и различие традиционной и компьютерной игр, в какой мере компьютерные игры соответствуют психологическому содержанию и функциям традиционной игры.

Теоретико-методологическая часть

Компьютерная игра — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, для связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера. К компьютерным играм также относят видеоигры и мобильные игры [1].

Первая в отечественной литературе классификация компьютерных игр в 1988 г. была предложена А. Г. Шмелёвым, который создал её на основе оценки востребованных игрой психических и физических свойств личности. Были выделены следующие классы компьютерных игр: игры, стимулирующие формально-логическое и комбинаторное мышление; азартные игры; спортивные игры; военные игры и игры-единоборства; игры типа преследование-избежание; авантюрные игры; игры-тренажеры [2].

Согласно классификации М. С. Иванова, все компьютерные игры делятся на ролевые и неролевые, что имеет принципиальное значение, поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр существенно отличаются от механизма образования зависимости от неролевых компьютерных игр [3, с. 158–160].

Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, то есть сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. В свою очередь, *ролевые компьютерные игры* подразделяются на: игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя; игры с видом извне на «своего» компьютерного героя; руководительские игры.

Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя характеризуются наибольшей силой «затягивания» или «вхождения» в игру. Их специфика состоит в том, что вид «из глаз» провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль.

Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя характеризуются меньшей по сравнению с предыдущим типом игр силой вхождения в роль. Играющий видит себя со стороны, управляя действиями компьютерного героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем носит менее выраженный характер, вследствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом «из глаз».

Руководительские игры предоставляют играющему право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. «Глубина погружения» в игру и свою роль будет существенной только у людей с хорошим воображением.

Неролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияния игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте, потребности пройти игру, набрать большее количество очков. Выделяется несколько подтипов: аркады, головоломки, игры на быстроту реакции, традиционно азартные игры.

Аркадные игры широко распространены на игровых приставках, их сюжет, как правило, слабый и линейный; все, что нужно делать игроющему, это быстро передвигаться, стрелять и собирать различные бонусы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством. Эти игры в большинстве случаев весьма безобидны с позиции влияния на личность игроющего, так как психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

Головоломки — компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т. д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.

Игры на быстроту реакции — игры, в которых игроющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. В силу мотивации, основанной на азарте, может сформироваться вполне устойчивая психологическая зависимость человека от этого типа игр.

Традиционно азартные игры — компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, то есть компьютерные варианты игрового репертуара казино.

В исследовании компьютерных игр выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия игр обусловлено тем, что только при игре в ролевые компьютерные игры можно наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях — процесс утраты индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Ролевые компьютерные игры порождают качественно новый уровень психологической зависимости от компьютера в отличие от неролевых компьютерных игр или любых видов неигровой компьютерной деятельности (Г. М. Авилов, М. С. Иванов, В. С. Собкин, Ю. М. Евстигнеева).

Выделяют следующие *критерии принадлежности компьютерной игры к классу ролевых игр*:

— ролевая игра должна располагать игроющего к «вхождению» в роль компьютерного персонажа и атмосферу игры посредством своих сюжетных и мультимедийных особенностей (графического и звукового оформления);

— ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у игроющего мотивации, основанной на азарте (накопить больше очков, перейти на следующий уровень и т. д.); хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре этот фактор не должен иметь первостепенного значения.

Современные компьютерные игры являются новой формой игры, которая обеспечивается электронным техническим устройством. В научной работе делается попытка понять, в чём сходство и различие традиционной и компьютерной игр, в какой мере компьютерные игры соответствуют психологическому содержанию и функциям традиционной игры.

По мнению Е. О. Смирновой, компьютерная игра близка к реальной традиционной игре по следующим признакам [4]:

— компьютерная игра является символично-моделирующей деятельностью;

— действие, происходящее в компьютерной игре, нереально;

— смысл отдельных действий неясен без понимания правил и условий игры;

— мнимая ситуация задаётся правилами, игровым пространством и игровыми объектами;

— само компьютерное пространство является замещением реального, внутри которого можно создать любой необходимый предмет.

Следовательно, компьютерная игра имеет определенное сходство с традиционной (реальной) игрой, которое заключается в следующем:

— компьютерная игра является свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью;

— компьютерная игра способна захватить игроющего до состояния полного погружения в действие ради самого действия;

— действия, происходящие в игре, начинают переживаться игроющим как реальные; формируется мотивация поведения в виртуальном мире и ценностно-смысловая система для этого мира;

— игровая компьютерная деятельность не обусловлена никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой (за исключением компьютерных игр, имитирующих азартные игры);

— компьютерная игра протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами, а также способствует принятию роли компьютерного персонажа.

Однако создание мнимой ситуации в компьютерной игре проблематично и имеет некоторые особенности [4]:

— в компьютерной игре нет отрыва значения, нет расхождения видимого и смыслового полей, но нет и реального действия, все происходит в условно-наглядной реальности и, по видимому, сопровождается реальными переживаниями, как и замещающее действие в реальной игре. Исчезает решающая роль слова в создании и удержании условной ситуации, так как ситуация не воображаемая, а наглядная;

— играющий действует в рамках компьютерной игры, он не может ее менять, так как не создает ее, а попадает в нее;

— в компьютерной реальности всегда можно вернуться, переиграть, попробовать другие варианты, чего нельзя сделать в сфере реальных социальных контактов и человеческих отношений. Но эти варианты ограничены числом реакций, заложенных создателем программы, они несут отпечаток его представлений о системе человеческих отношений, а не актуализируют представления ребенка о ней;

— этап предварительной ориентировки в компьютерной игре выступает на смысловом уровне, прежде всего на уровне действия. Отличительной чертой взаимодействия с компьютером является осознанность способа любого действия до начала его осуществления.

Выводы

Для компьютерных игр характерны основные свойства и функции традиционных игр, но в тоже время, имеют место специфические особенности: компьютерная игра происходит в условно-наглядной реальности, где исчезает решающая роль слова в создании «мнимой ситуации» и всегда существует возможность вернуться и «переиграть» действие; компьютерная игра способствует большему погружению в процесс игры благодаря визуально-аудиальным спецэффектам, трехмерной графике, полному или почти полному изолированию сенсорной системы от естественных раздражителей. Важной специфической особенностью компьютерных игр является наличие моделируемой компьютером *виртуальной реальности*. Виртуальная реальность — это интерактивное, графическое, в меньшей степени аудиальное и тактильное представление киберпространства, созданного всемирной телекоммуникационной сетью, компьютерными системами связи и коммуникации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://evolgames.info/index4.html>. — Дата доступа: 25.03.2010.
2. Тхоржевская, Л. В. Компьютерные технологии в коррекционно-развивающей работе / Л. В. Тхоржевская // Ежегодник Рос. психол. о-ва : материалы III Всерос. съезда психологов. — СПб., 2003. — Т. 7. — С. 559–563.
3. Иванов, М. С. Влияние компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера / М. С. Иванов // Психология зависимости: хрестоматия; под ред. К. В. Сельченко. — Минск: Харвест, 2004. — С. 152–174.
4. Смирнова, Е. О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е. О. Смирнова // Образование и информационная культура; под ред. В. С. Собкина. — М.: Центр социологии образов. РАО, 2000. — 462 с.

УДК 316.612

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ В ИССЛЕДОВАНИИ Я-КОНЦЕПЦИИ ЛИЧНОСТИ: СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ

Трафимчик Ж. И.

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

В психологическом плане в *содержательные характеристики* включают знания, конкретные объекты и средства деятельности, смысловые и информационные стороны побуждений; предметное содержание, характеристики бытия, объекта, становящиеся содержанием