

УДК 159.9

ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН-ИГР С РАЗНЫМ УРОВНЕМ СКЛОННОСТИ К ЗАВИСИМОСТИ

Молокостова Анна Михайловна

канд. психол. наук

Дудова Виктория Андреевна

студент

Оренбургский государственный университет, Оренбург

author@apriori-journal.ru

Аннотация. В связи с широкой компьютеризацией общества в последние годы исследователей все больше привлекает проблема зависимости от компьютерных игр. Данный феномен получил особое распространение в связи с развитием Интернета и появлением отдельного класса компьютерных игр MMORPG – Многопользовательской ролевой онлайн-игры. Распространение такого рода игр привело к возрастанию числа детей, подростков и молодых людей, проводящих большую часть свободного времени за игрой в компьютер. В данной статье приведены критерии проявления игровой аддикции и симптомы ее обнаружения. Также представлено эмпирическое исследование личностных особенностей и уровня зависимости от онлайн-игр.

Ключевые слова: интернет-зависимость; игровая аддикция; MMORPG; ролевая онлайн-игра.

PERSONAL FEATURES OF USERS OF ROLE ONLINE GAMES WITH DIFFERENT LEVEL OF TENDENCY TO DEPENDENCE

Molokostova Anna Mikhaelovna

candidate of psychological sciences

Dudova Victoria Andreevna

student

Orenburg state university, Orenburg

Abstract. Due to the wide computerization of society in recent years than researchers is more increasing the problem of dependence on computer games attracts. This phenomenon gained special distribution in connection with development of the Internet and emergence of a separate class of computer games of MMORPG – Multiuser role online-games. Distribution of such games led to increase of number of children, teenagers and the young people who are carrying out the most part of free time behind game to the computer. Criteria of manifestation of a game addiction and symptoms of its detection are given in this article. Empirical research of personal features and level of dependence on online games is also presented.

Key words: Internet dependence; game addiction; MMORPG; role online game.

Впервые о проблеме чрезмерного использования Интернета заговорили за рубежом в конце 80-х гг. Основателями психологического изучения феноменов зависимости от Интернета можно считать клинического психолога Кимберли Янг и психиатра Айвена Голдберга. Под Интернет-зависимостью Айвен Голдберг понимал патологическую, непреодолимую тягу к использованию Интернета, оказывающую негативное влияние на бытовую, рабочую, социальную, семейную и финансовую сферы деятельности человека.

Проблема Интернет-аддикции получила развитие и в России (Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриева, А.Е. Войскунский, В.Д. Менделевич, Г.В. Солдатова и др.). Ц.П. Короленко и Н.В. Дмитриева пишут: «Элементы аддиктивного поведения свойственны любому человеку, уходящему от реальности путем изменения своего психического состояния. Проблема аддикций начинается тогда, когда стремление ухода от реальности, связанное с изменением психического состояния, начинает доминировать в сознании, становясь центральной идеей, вторгающейся в жизнь, приводя к отрыву от реальности» [1].

Проблематика игровой зависимости исследуется весьма активно, но на сегодняшний день не создано единого терминологического аппарата, как нет и единой теории или подхода к исследованию феномена игровой зависимости. В тоже время можно обобщить некоторые особенности этого явления, в том числе:

- неспособность покинуть Интернет даже на короткий промежуток времени;
- раздражительность при вынужденном отвлечении от Интернета;
- стремление проводить за работой в Интернете все свободное время;
- стремление тратить большое количество денег на обеспечение работы в Интернете;
- готовность лгать, преуменьшая длительность работы в Интернете;
- наличие склонности забывать о делах и заботах при проведении времени в Интернете;
- нежелание принимать критику подобного образа жизни;
- готовность мириться с разрушением семьи, потерей друзей;
- пренебрежение собственным здоровьем и, в частности, резкое сокращение длительности сна;
- низкая физическая активность;
- пренебрежение личной гигиеной;

- постоянное «забывание» о приеме пищи;
- злоупотребление кофеином или другими тонизирующими средствами.

Собственно психологическим проявлением является стремление освободиться от негативных ощущений, чувства тревоги и вины. Время пребывания в Интернете связано с освобождением от депрессии, достижением эмоционального подъема и своеобразной эйфории. Индивидуальные способы достижения позитивного состояния связаны с удовлетворением ведущих мотивов и следованием главным интересам личности, а также с доступностью источников радости [3].

Достаточно часто психологи говорят о том, что источником игровой зависимости является социофобия, связанная с наличием проблем в общении и неспособностью их решать в реальной жизни. Рассматривая Интернет-зависимость как психическое расстройство, многие специалисты приводят разнообразные критерии Интернет-зависимости. В частности, Кимберли Янг приводит следующие четыре симптома, свидетельствующие о болезненной зависимости:

1. навязчивое желание проверить e-mail;
2. постоянное ожидание следующего выхода в Интернет;
3. жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернет;
4. жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет.

Игровая аддикция или по другому гэмблинг (от англ. gambling – игра) набирает свои обороты. Игра представляет собой некий способ самовыражения и достижения психического комфорта, так как решенная загадка или пройденный уровень способствует повышению самооценки игрока. И, наоборот, сложная проблема, которую не может решить игрок, может вывести его из состояния равновесия. Онлайн-игра, по нашему мнению, может представлять собой инициативно-творческий модус, где можно:

а) менять модели условий деятельности и, соответственно, способов деятельности;

б) реализовывать различные внутренние модели предстоящих действий;

в) соотносить субъективные критерии успеха с оценкой окружающих и увидеть отсроченные последствия;

г) апробировать различные коррекционные мероприятия и оценить их эффективность.

Компьютерные технологии прочно вошли в нашу повседневную жизнь. Эта повсеместная компьютеризация имеет как положительные, так и отрицательные аспекты. Важно отметить такой положительный аспект как наличие новых возможностей для развития общественной и промышленной сфер деятельности человека, достижения которых без компьютерных технологий было бы крайне затрудненным или же недоступным вовсе. На основании этого можно смело утверждать, что в скором будущем человек уже не сможет полноценно жить без Интернета, что повышает риск развития Интернет-зависимости [2].

Частным проявлением Интернет-зависимости является зависимость от онлайн-игр. Онлайн-игра (Online game) – это игра, которая использует соединение с Интернетом. Одной из разновидностей онлайн-игр является MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра*) – один из самых популярных видов игр. Игрок создает своего героя в игровом мире и получает над ним почти полный контроль. В виртуальной реальности игрок может взаимодействовать с другими игроками, выполнять определенные задания или квесты. Помимо персонажа пользователя игры существуют образы, разработанные компьютером, которые как помогают и дают задания, так и являются враждебными. За уничтожение последних игрок получает вознаграждения и определенные очки опыта, которые используются для совершенствования умений и навыков героя. Помимо этого, полученные

вознаграждения являются основой экономических отношений между игроками. Многие игры представляют возможность создавать внутренние объединения игроков (кланы или гильдии), члены которых развивают определенных политические отношения с другими фракциями.

Сейчас существует невероятное количество платных и бесплатных популярных MMORPG игр, в которых разные люди встречаются между собой на фантастических полях сражений, чтобы пожить час-другой в образе героя любой расовой принадлежности. На данный момент насчитывается более 500 млн геймеров по всему миру, а индустрия Интернет-игр продолжает развиваться. Причем в отличие от других видов проведения времени в Интернете, также способствующих формированию зависимости, в основе MMORPG лежит максимальное выключение игрока из реальной жизни [4].

Таким образом, явление зависимости от онлайн-игр уже не является чем-то сверхъестественным, но остается достаточно опасным, приобретая все большую и большую массовость. Изучением данного явления стали интересоваться специалисты областей психологии и психиатрии в связи с ростом числа лиц, страдающей этой патологией. Однако помимо отрицательных последствий развития личности существует и положительное влияние онлайн-игр, а именно развитие творческого потенциала личности.

Нами было проведено исследование, целью которого являлось изучение проявления личностных особенностей пользователей, имеющих разный уровень зависимости от MMORPG. Мы полагаем, что поиск взаимосвязи личностных особенностей и уровня игровой зависимости может быть полезным для определения тех, кто нуждается в более внимательном отношении семьи и родителей, педагогов и психологов. Выработка рекомендаций специалистам, способным оказать своевременную поддержку и помощь тем, кто, попав в игровую, или Интернет-зависимость, испытывает возрастающие коммуникативные трудности,

должна включать работу именно с теми эмоциональными проблемами, которые попали в зону значимости в нашем исследовании.

Общее количество испытуемых составляет 30 человек, обоих полов (36,7 % женщин и 63,3 % мужчин) в возрасте от 16 до 26 лет. Были выделены 2 подгруппы: 15 человек, играющих в MMORPG. Все они проводят за игрой 10 и более часов в день; 15 человек, не играющих в MMORPG.

Среди игр, в которые играют пользователи, были выделены следующие: Герои Войны и Денег, Dark Orbit, World of Warcraft, Аллоды Онлайн, Lineage 2 и др.

Нами были получены следующие результаты: 6,6 % пользователей играют в ролевые онлайн-игры менее года, 20 % пользователей – от 2 до 3 лет, 40 % пользователей – от 3 до 5 лет, а 33,4 % играют в MMORPG более 5 лет. 53,4 % испытуемых ответили, что тратят не более 500 руб. в месяц на онлайн-игры, а 13,4 % – от 500 до 1000 рублей в месяц. Значительная часть – 66,7 % испытуемых – отмечает наличие периодов в жизни, когда они полностью погружались в компьютерную игру, не интересовались проблемами и событиями своих близких.

Показатели по шкале «Интернет-зависимости» выявили, что 73,3 % имеют показатели менее 50 баллов, что говорит об отсутствии Интернет аддикции, 26,7 % испытуемых набрали от 50 до 79 баллов, что позволяет делать вывод о склонности к Интернет-зависимости.

Для того чтобы определить, какие черты личности связаны со склонностью к игре нами был проведен корреляционный анализ между данными Многофакторного личностного опросника Р.Б. Кеттелла и теста на определение «Интернет-зависимости» К. Янг. Подсчет корреляции осуществлялся с помощью компьютерной программы Statistical Package for the Social Sciences (SPSS Statistics). В качестве статистического критерия использовался метод ранговой корреляции Спирмена, позволяю-

щий определить тесноту и направление связи между исследуемыми признаками.

В результате статистической обработки данных были получены значимые корреляции между Интернет-зависимостью и шкалами эмоциональной устойчивости (фактор С), тревожности (фактор О), а так же экстраверсии (фактор F2). Нами было обнаружено, что чем выше уровень склонности к Интернет-зависимости, тем в большей степени проявляется эмоциональная неустойчивость (отрицательная корреляция $r = -.466$, при уровне значимости $p < 0,05$).

Мы предполагаем, что человек, выходя в Сеть, стремится получить положительные эмоции самым доступным способом. Если в силу каких-то причин ему не удастся это сделать, он испытывает сильные негативные эмоции. Так развивается эмоциональная неустойчивость как стойкая черта личности. Мы обнаружили, что высокий уровень склонности к Интернет-аддикции коррелирует с тревожностью (отрицательная корреляция $r = -.341$ при уровне значимости $p < 0,05$). Мы видим в этом факте подтверждение того, что время проведения в онлайн-игре способствует снятию напряжения и стрессового состояния, к чему стремится тревожная личность. В случае с Интернет-аддикцией происходит обратный процесс: личность находится в постоянном напряжении, что в последствие становится устойчивой личностной чертой. Склонность к Интернет-зависимости положительно коррелирует с интровертированностью ($r = .199$ при уровне значимости $p < 0,05$). Мы делаем вывод о том, что именно интроверты в большей степени подвержены зависимости от онлайн-игр, так как им чаще всего сложнее выстроить отношения с внешним миром, обществом. При столкновении с жизненными трудностями, интроверты замыкаются в себе и стремятся уйти от реальности в виртуальный мир.

Таким образом, мы заключаем, что для пользователей MMORPG, склонных к Интернет-зависимости, присущи такие качества личности как

эмоциональная неустойчивость, интроверсия, а так же тревожность. Ролевые онлайн-игры являются доступным и надежным средством ухода от негативных переживаний и сложных условий реальности. В свою очередь стремление погружаться в Интернет – пространство (игру, чтение, просмотр роликов и фильмов и т.д.) вызывает ожидание и напряжение личности, что становится устойчивой чертой и стремлением, приводящим к психическому нездоровью и изоляции от других людей.

Список использованных источников

1. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Социодинамическая психиатрия. М.: Академический проект, 2000. 460 с.
2. Репринцева Е.А. Трансформация современной игровой культуры молодежи: диалектика вечного и временного // Психолого-педагогический поиск. 2009. № 3. С. 30-37.
3. Молокостова А.М. Позитивная психология. Оренбург: ОГУ. 66 с.
4. Мотивация пользователей Интернета. Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А.Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000. 431 с.
5. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психол. журн. 1999. Т. 20 № 1. С. 14.