

УДК 159.99

ЖИЗНЕННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ, РЕГУЛЯРНО ИГРАЮЩИХ В РОЛЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ***Ипполитова Елена Александровна,****Кандидат психологических наук, доцент**Алтайский государственный университет, Россия, г. Барнаул**e-mail: ippolitovae@bk.ru****Вологодина Полина Евгеньевна****Студент 5 курса факультета психологии и педагогики**Алтайский государственный университет, Россия, г. Барнаул**e-mail: pvolodina@mail.ru*

Аннотация: в статье представлены результаты исследования жизненных перспектив молодых людей, регулярно играющих в ролевые компьютерные игры. Выявлена ориентация юношей на настоящее время, которое привлекает их яркими событиями, а будущее для них связано с наличием сомнений и опасений относительно жизненных ситуаций. Предпочитая другим развлечениям или делам ролевую игру, молодые люди выстраивают несколько негативный и «сокращенный» вариант жизненных перспектив.

Ключевые слова: жизненные перспективы, настоящее, прошлое, будущее, компьютерные игры, RPG-игры.

LIFE PROSPECTS FOR YOUNG PEOPLE REGULARLY PLAYING ROLE-COMPUTER GAMES***Ippolitova Elena Alexandrovna,****Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor**Altai State University, Russia, Barnaul**Email: ippolitovae@bk.ru****Vologdina Polina Evgenievna****5th year student of the faculty of psychology and pedagogy**Altai State University, Russia, Barnaul**Email: pvolodina@mail.ru*

Abstract. The article presents the results of a study of the life prospects of young people who regularly play role-playing computer games. The youth's orientation to the present is revealed, which attracts them with bright events, and the future for them is associated with the presence of doubts and fears about life events. Preferring role-playing to other amusements or activities, young people build a somewhat negative and «shortened» version of their life prospects.

Keywords: life prospects, present, past, future, computer games, RPG games.

Публикуется при поддержке Российского фонда фундаментальных исследований, проект 17-36-00023-ОГН «Жизненные перспективы человека в изменяющемся мире»

В современных условиях под влиянием процессов модернизации, глобализации, виртуализации пространственные характеристики жизненного мира человека претерпевают кардинальные трансформации, которые задают качественно новые социокультурные параметры для самоопределения и самореализации личности. Одним из способов самореализации личности в ситуации социальных изменений и являются компьютерные игры [4].

В психологической литературе широко распространена точка зрения, согласно которой компьютерная игра может способствовать развитию человека в молодости. Так, в работах Ю.В. Фомичевой показано, что интенсивный опыт компьютерной игры оказывает значительное влияние на личностные особенности и саморазвитие игроков [8]. Т.М. Лопатина пишет, что игра стимулирует не только логическое мышление, но и помогает расслабиться [5].

Другое направление исследования объединяет идеи авторов, склонных нейтрально либо негативно оценивать роль компьютерных игр в жизни человека. Так, Н.В. Омельченко в своей работе отмечает, что опытные игроки меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны, практичны, обладают богатым воображением, но реже находят способы самореализации в реальном мире [6].

Существенное количество научно-психологических исследований сконцентрировано на проблеме зависимости человека от компьютерных игр и вызывающих ее причинах (А.Е. Войскунский, А.Г. Иншаков, С.К. Рыженко и др.) [1, 2, 7].

Особое внимание исследователи обращают на игры жанра RPG (ролевые компьютерные игры), в которых человек принимает на себя роль виртуального персонажа в самых различных контекстах. Именно они оцениваются как наиболее интенсивно влияющие на психику человека, и способные вызывать зависимость у молодых людей [1, 3].

М.С. Иванов, Д.Е. Катина выделяют четыре стадии психологической зависимости от ролевых компьютерных игр. Первая стадия – легкая увлеченность. Она характеризуется тем, что человеку нравится интерфейс игры, звуковое сопровождение и прочее, однако она не является значимой ценностью в его жизни. Специфика этой стадии заключается в ее ситуационном характере. Следующая, вторая стадия – увлеченность. На этом этапе игра приобретает большую значимость для человека. Аддикт торопится домой, чтобы поскорее приступить к игре и окунуться в виртуальный мир. Игра на этом этапе приобретает систематический характер. Третья стадия – стадия зависимости от игры может протекать в двух формах: социализированной и индивидуализированной. В первом случае игрок поддерживает социальные контакты с окружающими, но, в основном, с такими же игроками, как и он сам. Игровая мотивация носит соревновательный характер. Индивидуализированная форма зависимости может характеризоваться одиночной игрой, потребность в игре находится на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями, и если он ее не реализует, то начинает чувствовать неудовлетворенность, испытывать отрицательные эмоции, и даже впадать в депрессию. Последняя стадия - стадия привязанности является самой продолжительной. На этом этапе происходит угасание игровой активности человека. Аддикт дистанцируется от компьютерных игр, однако полностью отказаться от них не может. Д.Е. Катина отмечает, что это может свидетельствовать о высокой устойчивости психологической зависимости от компьютерных игр. Зависимость на этой стадии характеризуется циклическим характером. Во время прохождения новой игры сила зависимости находится на своем пике, но после того, как игра «постигается» геймером, она возвращается на исходный уровень и так от игры до игры [3].

Таким образом, можно заключить, что молодые люди, регулярно играющие в компьютерные игры, характеризуются рядом специфических особенностей, которые могут осложнять становление их жизненных

перспектив. Речь идет о том, что они испытывают затруднения в поиске способов самореализации в реальном мире, нацелены на поиск ярких впечатлений и уход от тягостной реальности, имеют сложности с самоконтролем и планированием деятельности. Присутствует риск формирования зависимости от компьютерных игр, которая чревата деформацией ценностно-смысловой и мотивационно-потребностной сфер личности. Исследователи особое внимание обращают на игры жанра RPG (ролевые компьютерные игры), которые оцениваются как наиболее интенсивно влияющие на психику человека. В связи с этим рассмотрим результаты исследования жизненных перспектив молодых людей, регулярно играющих в RPG-игры.

В исследовании приняли участие 60 студентов вузов г. Барнаула в возрасте 18-23 лет. Среди опрошенных 30 юношей, регулярно играющих в ролевые компьютерные игры (уже более года ежедневно на игру они тратят не менее двух часов), и 30 юношей, не играющих в компьютерные игры (никогда не играли ежедневно, не тратили на это более двух часов в день, более года вообще не играют). Методами сбора информации стали анкетный опрос, психодиагностические тесты (опросник ZPTI, шкала временных установок и метод неоконченных предложений Ж. Нюттена), методами математико-статистической обработки данных – одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова, t-критерий Стьюдента, факторный анализ.

Согласно результатам анкетного опроса, практически все юноши, регулярно играющие в компьютерные игры, находят у себя симптомы социализированной формы игровой зависимости. Они сосредоточены на игре, им важно уделять этому занятию не менее нескольких часов в день, часто в ущерб удовлетворению других потребностей, в частности во сне. Молодые люди имеют проблемы с академической успеваемостью в связи с тем, что периодически пропускают учебные занятия из-за своего увлечения играми. Однако, как правило, юноши переводятся в вузах с курса на курс, хотя и с

наличием академических задолженностей, поэтому в целом для них не характерна социальная дезадаптация. Регулярно играющие в компьютерные игры жанра RPG молодые люди достаточно активно при этом поддерживают контакты с социумом, в основном с такими же игровыми фанатами, но не обязательно, часть круга общения составляют неиграющие люди. В целом у них отсутствует симптоматика психических и соматических нарушений.

Результаты исследования позволили выявить особенности временной перспективы юношей, регулярно играющих в компьютерные игры (рис. 1).

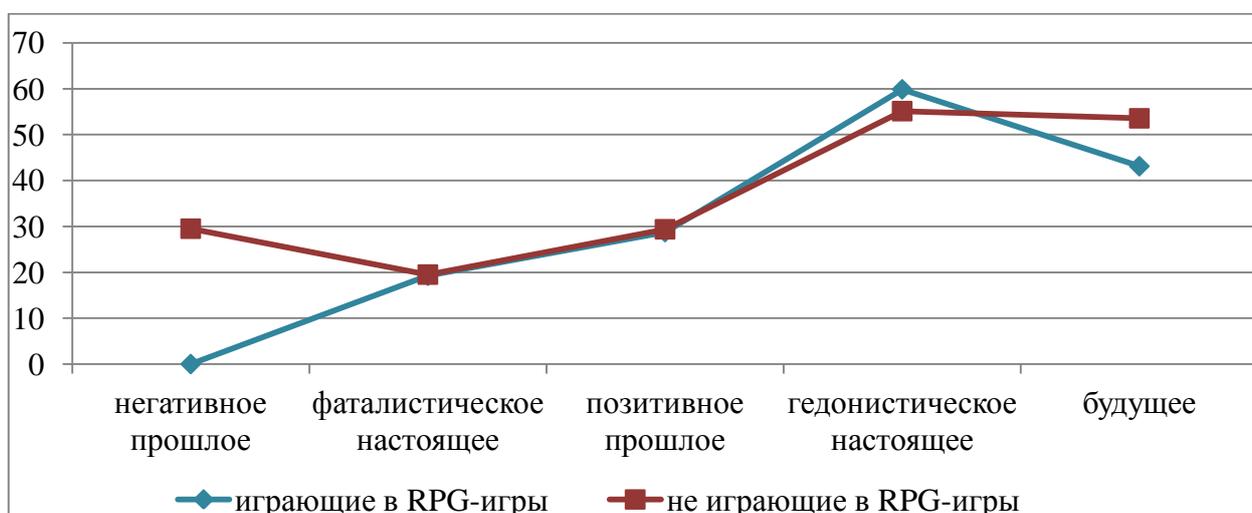


Рис. 1. Особенности временной перспективы молодых людей, регулярно играющих в компьютерные игры

Явно доминирующей временной ориентацией обеих групп студентов является гедонистическое настоящее. Подобный профиль временной перспективы характеризует человека как импульсивного, полного радости и энергии, постоянно стремящегося к получению новых чувственных удовольствий, к приключениям. В то же время молодые люди с подобной временной ориентацией уязвимы для всех видов пагубных пристрастий, склонны к рискованному поведению. Однако, свойственное юношескому возрасту стремление к получению удовольствий, к приключениям, которое наблюдается в группе неиграющих студентов, уравнивается их целеустремленностью, ориентацией на достижение будущих успехов, на труд.

Применение t-критерия Стьюдента для сравнения средних значений по шкалам временных ориентаций показало, что увлеченные компьютерными играми студенты в меньшей степени ориентированы на будущее ($p < 0,01$) по сравнению с неиграющими молодыми людьми. Это свидетельствует о том, что поведение регулярно играющих в компьютерные игры юношей в меньшей степени детерминировано их целями и планами относительно будущей жизни, они не ориентированы на достижение успеха и не склонны к планированию и учету последствий своих действий.

Согласно полученным данным, все молодые люди вне зависимости от наличия увлеченности компьютерными играми достаточно позитивно оценивают будущее, которое в целом представляется им привлекательным, насыщенным и интересным периодом жизни. Нами были обнаружены достоверные различия в восприятии будущего по «Шкалам временных установок» Ж. Нюттена юношами, увлекающимися играми (рис. 2.). Опираясь на полученные результаты, можно заключить, что будущее студенты-геймеры видят несколько менее приятным ($p = 0,007$), менее светлым ($p = 0,020$), менее активным ($p = 0,013$) и менее важным ($p = 0,002$), что свидетельствует о некотором обесценивании предстоящего периода жизни. При этом данный этап кажется более разочаровывающим ($p = 0,005$), более тяжелым ($p = 0,006$), более ужасным ($p = 0,005$). Кроме того, для этих студентов будущее более закрыто ($p = 0,001$) и знакомо ($p = 0,001$). Описанные результаты позволяют сделать вывод о том, что играющие в компьютерные игры юноши имеют определенный, несколько негативный шаблон своего будущего, значимость которого недооценивается, видимо, поэтому они и не стремятся жить ради достижения будущих целей, планировать предстоящие этапы своего жизненного пути.

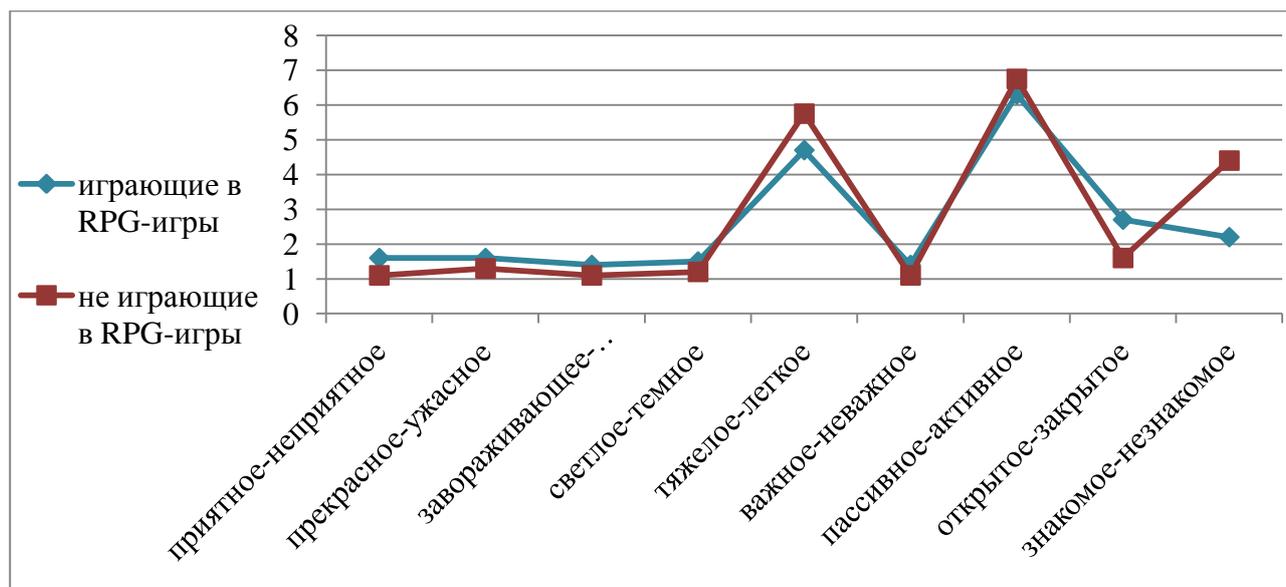


Рис. 2. Особенности восприятия будущего юношами, увлекающимися RPG-играми

Рассмотрим структурные компоненты, отражающие содержание установок респондентов по отношению к предстоящему периоду жизни. Матрица факторизации будущего в группе юношей, регулярно играющих в компьютерные игры, представлена шестью факторами, объясняющими 96% дисперсии. В первый фактор (26% дисперсии) вошли дескрипторы: пустое (0,668), угрожающее (0,920), ужасное (0,835), темное (0,545), отдаленное (0,685), неважное (0,668), исходящее от меня (0,960). Данный фактор назван «Мое опасное будущее». Второй фактор описывает 22% дисперсии и включает такие дескрипторы: долгое (0,914), неизменное (0,892), надежное (0,847), завершенное (0,708), светлое (0,739), важное (0,520). Этот фактор получил название «Стабильное будущее». Третий фактор (16% дисперсии) включил дескрипторы: приятное (0,921), интересное (0,901) и получил название «Привлекательное будущее». Четвертый фактор (14% дисперсии), который обозначен как «Закрытое будущее», вобрал в себя конструкты: закрытое (0,928), холодное (0,867), отдаленное (0,607). Пятый фактор (12% дисперсии), включающий дескрипторы ожидаемое (0,923) и стремительное (0,886), обозначен как «Ожидаемое будущее». Шестой фактор представлен

конструктом легкое (0,689). Следовательно, в сознании юношей, увлеченных ролевыми компьютерными играми, сформирован противоречивый образ будущего одновременно как опасного, закрытого, но при этом стабильного, привлекательного, ожидаемого и легкого периода жизни.

Матрица факторизации образа будущего в группе юношей, не играющих в компьютерные игры, так же представлена шестью факторами, объясняющими 96,5% дисперсии: «Привлекательное» (28% дисперсии), «Стабильное» (21%), «Изменчивое» (14%), «Стремительное» (13%), «Надежное» (12%) и «Легкое» (8,5%). Следовательно, можно заключить, что для всех юношей будущее является в определенной степени стабильным, привлекательным и легким периодом жизни. Вместе с тем сопоставление результатов факторного анализа позволяет предположить, что у играющих в компьютерные игры студентов сформирован менее позитивный образ будущего, они ожидают грядущих событий с опасением, предполагая, что немного могут изменить в своей жизни. Возможно, само их увлечение обусловлено подобными противоречивыми представлениями о будущем, стремлением уйти от сомнений в игру по заданным правилам, забыть о своих тревогах.

Рассмотрим данные относительно глубины планирования жизненных перспектив молодых людей. Полученные результаты отражают тот факт, что вне зависимости от привязанности к играм все юноши наиболее интенсивно планируют ближайший год своей жизни. В меньшей степени они выстраивают свои среднеудаленные перспективы на период от года до пяти лет, и еще меньше – отдаленное будущее на срок более пяти лет. В целом данная тенденция объясняется психологическими особенностями молодых людей этого возраста.

Анализ достоверности различий показал, что жизненные перспективы молодых людей, регулярно играющих в ролевые компьютерные игры, характеризуются сокращением глубины планирования, что проявляется в уменьшении у них количества целей в среднеудаленном и отдаленном будущем

($p=0,001$). При этом ближайший год у увлекающихся RPG-играми юношей более насыщен значимыми событиями ($p=0,001$). Возможно, это объясняется их жизнью «в двух мирах», реальном и виртуальном, событийную насыщенность которых нужно соотносить друг с другом, даже в ущерб планам, связанным с дальнейшей профессиональной деятельностью или созданием семьи.

В целом полученные результаты демонстрируют, что увлечение компьютерными играми может объясняться ориентированностью студентов на получение удовольствия в настоящем, которое привлекает их насыщенностью яркими, но неконтролируемыми событиями. Отсутствие у этих юношей концентрированности на будущем связано с наличием опасений относительно предстоящих этапов жизни, которую они считают своей, но не могут изменить и поэтому обесценивают. Кроме того, подобные представления о предопределенности собственного жизненного пути способствуют концентрации юношей на планировании событий ближайшего будущего в ущерб отдаленным целям, связанным с профессиональной и семейной самореализацией. Можно заключить, что, предпочитая другим развлечениям или делам ролевую игру, молодые люди выстраивают несколько негативный и «сокращенный» вариант жизненных перспектив.

Список литературы:

1. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета // Психологический журнал. 2004. Т. 25. № 1. С. 90–100.
2. Иншаков А.Г. Механизм формирования игровой зависимости у людей, увлеченных ролевыми онлайн играми // Актуальные вопросы современной психологии: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, март 2011 г.). – Челябинск : Два комсомольца, 2011. С. 34–38.
3. Катина Д.Е. Влияние компьютерных игр на подростков // Материалы IX Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум–2017». [Электронный ресурс]. URL: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017037744>
4. Котлярова В.В., Люсова Е.С., Шитова Е.С. Компьютерные игры. Влияние на развитие сознания // Молодой ученый. 2017. № 1. С. 574–576.

5. Лопатина Т.М. Так ли безопасны компьютерные игры? // Высшее образование сегодня. 2006. № 9. С. 34–36.
6. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: дис. канд. психолог. наук. Краснодар, 2011. 169 с.
7. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дис. ... канд. пед. наук. Краснодар, 2009. 185 с.
8. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1991. № 3. С. 66–70.

References:

1. Vojskunskij A.E. Aktual'nye problemy psihologii zavisimosti ot Interneta // Psihologicheskij zhurnal. 2004. T. 25. № 1. P. 90–100.
2. Inshakov A.G. Mekhanizm formirovaniya igrovoj zavisimosti u lyudej, uvlechennyh rolevymi onlajn igrami // Aktual'nye voprosy sovremennoj psihologii: materialy mezhdunar. nauch. konf. (g. CHelyabinsk, mart 2011 g.). Chelyabinsk : Dva komsomol'ca, 2011. P. 34–38.
3. Katina D.E. Vliyanie komp'yuternyh igr na podroستkov [Elektronnyj resurs] // Materialy IX Mezhdunarodnoj studencheskoj nauchnoj konferencii «Studencheskij nauchnyj forum – 2017». URL: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017037744>
4. Kotlyarova V.V., Lyusova E.S., SHitova E.S. Komp'yuternye igrы. Vliyanie na razvitie soznaniya // Molodoj uchenyj. 2017. № 1. P. 574–576.
5. Lopatina T.M. Tak li bezopasny komp'yuternye igrы? // Vyshee obrazovanie segodnya. 2006. № 9. P. 34–36.
6. Omel'chenko N.V. Lichnostnye osobennosti igrayushchih v komp'yuternye igrы: dis. kand. psiholog.nauk. Krasnodar, 2011. 169 p.
7. Ryzhenko S.K. Psihologicheskoe vozdejstvie na igrovuyu komp'yuternuyu zavisimost' mladshih podroستkov: dis. ... kand. ped. nauk. Krasnodar, 2009. 185 p.
8. Fomicheva YU.V., SHmelev A.G., Burmistrov I.V. Psihologicheskie korrelyaty uvlechennosti komp'yuternymi igrami // Vestnik MGU. Ser. 14. Psihologiya. 1991. № 3. P. 66–70.