Министерство образования Московской области

Московский государственный областной гуманитарный институт

Кафедра возрастной и педагогической психологии

Курсовая работа по психологии

«Влияние компьютерных игр на развитие личности подростка»

Выполнил:

студент 4 курса МГОГИ

факультета информатики

Рябов Н.П.

Проверила:

Зеленкова Т.В.

Орехово-Зуево

г

Содержание

Введение

Глава 1. Влияние компьютерных игр на формирование психики подростка

.1 Роль компьютерных игр в деятельности детей и подростков

.2 Специфика ролевых компьютерных игр. Психологическая классификация компьютерных игр

.3 Психологическая зависимость от компьютерных игр

.4 Механизм формирования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр

.5 Исследования влияния компьютерных игр на развитие агрессивности в подростковом возрасте

.6 Приключенческие компьютерные игры в работе психолога

Глава 2. Эмпирическое исследование влияния компьютерных игр на подростков

.1 Диагностика свойств характера с помощью опросника Леонгарда Шмишека

.2 Результаты проведения тестирования среди студентов.

Заключение

Литература

компьютерный зависимость характер подросток

Введение

Цель: Выяснить, какое влияние имеют компьютерные игры на формирование психики подростка.

Задачи:

Научиться классифицировать компьютерные игры по жанрам;

Изучить литературу о видах негативного воздействия на человека компьютерных игр;

Найти примеры положительного влияния компьютерных игр на человека.

Провести опросника среди студентов разного возраста;

Обработать результаты опросника;

Сделать выводы.

Научно-технический прогресс, набравший к концу ХХ в. головокружительную скорость, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации, систем связи, качественно изменило принцип работы банков и административных учреждений.

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря о крупных компаниях. Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно - на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании, а мы зачастую не осознаем того, что начинаем во многом зависеть от работоспособности этих дорогостоящих кусков цветного металла.

Уже сегодня компьютеры отвечают за наведение и запуск ядерных ракет, за банковские переводы многомиллионных сумм денег и многие другие системы, ошибки, в работе которых дорого обходятся людям. К сожалению даже этим не ограничивается зависимость человека от компьютера.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют "компьютерными фанатами" или "геймерами".

Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, круг социальных контактов у них очень узок, вся другая деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное - на удовлетворение потребности в игре на компьютере.

Разумеется, в полной мере эта характеристика подходит лишь для людей на самом деле фанатически увлекающихся компьютерными играми, когда увлеченность близка к патологии. Но, так или иначе, бесспорен тот факт, что феномен психологической зависимости человека от компьютерных игр имеет место. Учитывая то, что количество людей, попадающих в эту зависимость, растет с каждым днем, этот вопрос требует изучения со стороны психологической науки.

В обществе формируется целый класс людей-фанатов компьютерных игр. Общение с этими людьми показывает, что многим из них увлечение компьютером отнюдь не идет на пользу, а некоторые серьезно нуждаются в психологической помощи. Большинство из них - люди с известными психологическими проблемами: не сложившаяся личная жизнь, неудовлетворенность собой, и, как следствие, утеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей. Единственной ценностью для них является компьютер и все, что с этим связано.

Глава 1. Влияние компьютерных игр на формирование психики подростка

.1 Роль компьютерных игр в деятельности детей и подростков

Процессы компьютеризации в нашей стране с 90 - х годов прошлого века происходили очень бурно, что повлекло за собой развитие различных форм взаимодействия с компьютером, в частности, увлечение пользователей компьютерными играми. У некоторых индивидов это взаимодействие приобрело формы, схожие по своему содержанию с психологической зависимостью.[8] Поскольку компьютерная индустрия в будущем будет, вероятно, только развиваться, а компьютерные технологии становиться все более доступными для широких слоев населения, то, как мы полагаем, проблема со временем будет приобретать все большую остроту.

Значительное число людей, которые могут характеризоваться той или иной степенью зависимости от компьютерных игр составляют школьники. По наблюдениям педагогов и родителей это вызывает значительные проблемы, связанные с успешной социализацией детей, физическим и даже психическим здоровьем. В традиционной теории игрового поведения компьютерные игры не выделяются в качестве самостоятельного явления, так как этот феномен не имеет большой истории. Компьютерная игра является деятельностью свободной, к которой человек обращается по собственному желанию, игра происходит при условии наличия интереса, если этого условия нет, то человек может просто прекратить игру. В большинстве случаев характерна изолированность, если игра не является сетевой. Компьютерная игра, так же как и обычная, не является самостоятельной реальностью, играющий осознает нереальность происходящего. Игра ограничивается местом, пространством и временем. В этом моменте компьютерная игра несколько отличается от традиционной, т.к. широкие визуальные возможности игры делают ее пространство продуктом умственной деятельности не игрока, а разработчика, который придумывает правила игры. Место игры постепенно утрачивает свое значение. Время игры имеет сходное значение со временем в традиционной игре. Сыгранная компьютерная игра сохраняется в памяти как факт и может быть повторена при наличии желания, если восстановить первоначальные условия игры. В компьютерной игре также обязательно соблюдение правил, что заложено в ее алгоритм.

Естественно, что по классификации компьютерные игры несколько отличаются от реальных, хотя можно обнаружить и некоторые общие моменты. Специально создаваемые программы могут заменять детям сюжетно-ролевую игру, задавая условия сюжета и предоставляя право выбора любой роли. Элементы предметно - манипулятивной игры свойственны играм-симуляторам и обучающим программам, например для летчиков, которые имитируют полет и, по сути, также могут быть отнесены к играм. Летчик всегда оставляет за собой право на ошибку, ведь она повлечет за собой лишь условное наказание. Однако такие тренажеры выполняют ту же функцию, что и предметно - манипулятивные игры: они помогают закрепить навыки. Широко распространены компьютерные эквиваленты многих настольных и дидактических игр.

В принципе, все компьютерные игры являются играми с правилами, и все реальные предметы в компьютерных играх заменяются символами, которые с развитием техники становятся все более и более реалистичными. Хотелось бы отметить одно важное отличие компьютерных игр от реальных: в реальной игре участники сами придумывают условия игры, взаимодействуют друг с другом, могут изменять свое поведение в процессе игры, что позволяет мыслить более гибко, развиваются коммуникативные навыки. Виртуальные игры в определенной степени снижают эти возможности, так как игра обычно имеет разработчика, закладывающего в нее определенный алгоритм, который в процессе игры кардинально не изменяется. Различное влияние компьютерных игр на психику индивида объясняется так же специальными приемами, которыми обычно пользуются разработчики компьютерных игр.

.2 Специфика ролевых компьютерных игр. Психологическая классификация компьютерных игр

Все компьютерные игры можно условно разделить на ролевые и не ролевые. Это разделение имеет принципиальное значение, поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр имеют существенные отличия от механизмов образования зависимости от не ролевых компьютерных игр.

Итак, что понимают в психологическом смысле под ролевыми компьютерными играми? Ролевые компьютерные игры - это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Здесь очень важно различать понимание ролевой компьютерной игры в жанровой классификации компьютерных игр (RPG - Role Playing Game) и понимание этого класса игр в необходимом нам психологическом смысле.

Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия игр делается потому, что только при игре в ролевые компьютерные игры мы можем наблюдать процесс "вхождения" человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Ролевые компьютерные игры порождают качественно новый уровень психологической зависимости от компьютера, нежели не ролевые компьютерные игры или любые виды неигровой компьютерной деятельности. Нельзя отрицать возможности формирования психологической зависимости от не ролевых компьютерных игр, а также от таких видов работы с компьютером как программирование или работа с Интернетом. Не исключена также возможность того, что этого рода зависимость может быть не менее сильна, чем зависимость от ролевых компьютерных игр. Однако можно сделать совершенно очевидное предположение о том, что психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. Иными словами, зависимость от ролевых компьютерных игр обгоняет компьютерные зависимости другого рода по таким показателям как сила (в смысле привязанности, "тяги" к компьютеру) и скорость образования, но предполагаем ее приоритет в смысле более глубокого влияния на психику человека. Исходя из этого, есть основание предположить большую опасность пагубного влияния ролевых компьютерных игр в случае злоупотребления игрой, и, наоборот, возможность их применения в качестве терапевтического метода в психокоррекционной работе.

Таким образом, отбрасывая из рассмотрения игры таких жанров как логические игры (шахматы и т.д.), игры на быстроту реакции и сообразительность, карточные игры (разного рода пасьянсы, покеры и т.п.), игры-имитаторы игровых автоматов. Нельзя включать в класс ролевых игр, а поэтому также необходимо отбросить из рассмотрения так называемые аркадные игры - разного рода "бегалки" и "стрелялки".

Выделим критерии принадлежности компьютерной игры к классу ролевых игр.

) Ролевая игра должна располагать играющего к "вхождению" в роль компьютерного персонажа и "атмосферу" игры посредством своих сюжетных и мультимедийных (графическое и звуковое оформление) особенностей.

) Ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарте - накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд, 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.

Необходимо также сделать некоторое допущение относительно игровых жанров, которые мы несколькими абзацами выше благополучно отсеяли из рассмотрения в качестве ролевых. Дело в том, что игры из этих жанров при известном мастерстве разработчиков можно выполнить в соответствии с обозначенными критериями принадлежности к ролевым играм. Пример такой игры - "Седьмой гость". Хотя в своей основе это "паззловая" игра (от англ. Puzzle - головоломка), но она имеет сюжет и хорошее мультимедийное оформление, в связи, с чем мотивация решения загадок уходит на второй план по отношению к процессу их поиска в условиях разветвленной сюжетной линии. Вид "из глаз", о специфике влияния которого мы поговорим позже, еще более усиливает "вхождение" в "атмосферу" игры.

Исходя из изложенных аргументов в пользу принадлежности такого рода игр к классу ролевых, но, принимая во внимание их отношение к жанрам, исключенным из класса ролевых игр, назовем их условно ролевыми компьютерными играми и все же отнесем к классу ролевых. Также условно ролевыми будем считать большинство спортивных игр.

Разделения игр на ролевые и не ролевые должно лечь в основу психологической классификации компьютерных игр. Разработка последней является одной из первоочередных задач научных поисков в данной области, т.к. может послужить отправной точкой дальнейших исследований и лечь в основу базиса теории влияния компьютерных игр на психику человека.

Единственная классификация компьютерных игр, разработанная психологом, которую мы имеем на сегодняшний день - это классификация Шмелева А.Г., созданная им в 1988 году. Однако это скорее жанровая, нежели психологическая классификация компьютерных игр; кроме того вынуждены отметить, что она не является полной даже как жанровая - в ней отсутствуют игры типа "стратегии", которые в настоящее время получили очень большое распространение [3].

Предложенная ниже классификация не является всеохватывающей, полной и законченной. Однако автор надеется на ее некоторое соответствие критерию истинности, а также на то, что эти пока еще "сырые" наработки станут одним из первых шагов к созданию полноценной психологической классификации компьютерных игр на пути к формированию теории психологического воздействия компьютерных игр.

Выглядит она следующим образом: . Ролевые компьютерные игры.

Игры с видом "из глаз" "своего" компьютерного героя.

Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.

Руководительские игры. . Не ролевые компьютерные игры.

Аркады.

Головоломки.

Игры на быстроту реакции.

Традиционно азартные игры.

Далее приведем некоторые пояснения к предложенной классификации.. Ролевые компьютерные игры. Основная их особенность - наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина "вхождения" в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности. Здесь выделяется три подтипа преимущественно по характеру своего влияния на играющего, силе "затягивания" в игру, и степени "глубины" психологической зависимости.

Игры с видом "из глаз" "своего" компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется наибольшей силой "затягивания" или "вхождения" в игру. Специфика здесь в том, что вид "из глаз" провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры (время варьируется в зависимости от индивидуальных психологических особенностей и игрового опыта играющего) человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. У человека появляется мотивационная включенность в сюжет игры.

Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит "себя" со стороны, управляя действиями этого 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". Если в случае с последними человека в критические секунды жизни своего героя может бледнеть и ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов компьютерных "врагов", то в случае вида извне, внешние проявления более умеренны, однако неудачи или гибель "себя" в облике компьютерного героя переживается играющим не менее сильно.

Руководительские игры. Тип назван так потому, что в этих играх играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. В этом случае играющий может выступать в роли руководителя самой различной спецификации: командир отряда спецназа, главнокомандующий армиями, глава государства, даже "бог", который руководит историческим процессом. При этом человек не видит на экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Вследствие этого "глубина погружения" в игру и свою роль будет существенной только у людей с хорошим воображением. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми. Акцентирование предпочтений играющего на играх этого типа можно использовать при диагностике, рассматривая как компенсацию потребности в доминировании и власти. . Не ролевые компьютерные игры. Основанием для выделения этого типа является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте "прохождения" и (или) набирания очков. Выделяется несколько подтипов:

Аркадные игры. Этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Такие игры еще называют "приставочными", т.к., в связи с невысокой требовательностью к ресурсам компьютера, широко распространены на игровых приставках. Сюжет, как правило, слабый, линейный. Все, что нужно делать играющему - быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством. Эти игры в большинстве случаев весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

Головоломки. К этому типу игр относятся 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. Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на азарте, потребности "пройти" игру, набрать большее количество очков, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игр.

Традиционно азартные игры. Употребляя в названии слово "традиционные", поскольку нельзя назвать тип просто "азартными играми", т.к. практически все не ролевые компьютерные игры по своей природе являются азартными. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом - компьютерные варианты игрового репертуара казино. Психологические аспекты формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов весьма сходны и, поэтому, мы не будем акцентировать на этом внимание.

Итак, ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку "войти" в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир. Вследствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы "спасения человечества" в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. Психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежит разделение последних на ролевые и не ролевые, поможет нам отбросить незначимые по силе влияния не ролевые игры и заострить внимание на наиболее интересном с точки зрения психологии детище компьютерных технологий - ролевых компьютерных играх. [3]

.3 Психологическая зависимость от компьютерных игр

Выделяют четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику. Применительно к этому аспекту напомним, что все теоретические выкладки основаны на изучении влияния ролевых компьютерных игр, однако возможность их распространения на другие игры и виды компьютерной деятельности не исключена.

. 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 каких-то фантастических сюжетов. Кто-то всю жизнь мечтал пострелять из ручного пулемета, кто-то - посидеть за рулем Ferrari или за штурвалом боевого истребителя.

Компьютер позволяет человеку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить эти мечты. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли. Человек получает удовольствие, играя в компьютерную игру, чему сопутствуют положительные эмоции. Природа человека такова, что он стремится повторить действия, доставляющие удовольствие, удовлетворяющие потребности. Вследствие этого человек начинает играть уже не случайным образом очутившись за компьютером, стремление к игровой деятельности принимает некоторую целенаправленность. Однако специфика этой стадии в том, что игра в компьютерные игры носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

. Стадия увлеченности. Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости является появление в иерархии потребностей новой потребности - игра в компьютерные игры. На самом деле новая потребность лишь обобщенно обозначается нами как потребность в компьютерной игре. На самом деле структура потребности гораздо более сложная, ее истинная природа зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности. Иными словами, стремление к игре - это, скорее, мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности и принятия роли.

Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер. Если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, т.е. удовлетворение потребности фрустрируется, возможны достаточно активные действия по устранению фрустрирующих обстоятельств.

. Стадия зависимости. По данным Шпанхеля, всего 10-14% игроков являются «заядлыми», т.е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр.

Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями - в ценностно смысловой сфере личности. По данным А.Г. Шмелева, происходит интернализация локуса контроля, изменение самооценки и самосознания.

Зависимость может оформляться 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 совместно, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. Игровая мотивация в основном носит соревновательный характер. Эта форма зависимости менее пагубна в своем влиянии на психику человека, чем индивидуализированная форма.

Различие в том, что люди не отрываются от социума, не уходят «в себя»; социальное окружение, хотя и состоящее из таких же фанатов, все же, как правило, не дает человеку полностью оторваться от реальности, «уйти» в виртуальный мир и довести себя до психических и соматических нарушений.

Для людей с индивидуализированной формой зависимости такие перспективы гораздо более реальны. Это крайняя форма зависимости, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Нарушается основная функция психики - она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Эти люди часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями. Для них компьютерная игра - это своего рода наркотик. Если в течение какого-то времени они не «принимают дозу», то начинают чувствовать неудовлетворенность, испытывают отрицательные эмоции, впадают в депрессию. Это клинический случай, психопатология или образ жизни, ведущий к патологии. В связи с этим мы не будем в этой работе подробно останавливаться на этом, т.к. этот вопрос требует отдельного изучения.

. Стадия привязанности. Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с не плотно, но крепко пришитой пуговицей. Т.е. человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий - она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Компьютерные игры имеют не большую историю, однако случаев полного угасания зависимости единицы. Человек может остановиться в формировании зависимости на одной из предыдущих стадий, тогда зависимость угасает быстрее. Но если человек проходит все три стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, то на этой стадии он будет находиться длительное время. Определяющим здесь является тот факт, до какого уровня произойдет спад величины зависимости после прохождения максимума. Чем спад сильнее, тем меньше по времени будет угасать зависимость. Однако есть основания предположить, что полностью зависимость не пройдет никогда, но это нельзя подтвердить экспериментально. Следует отметить также и такой факт, как возможное кратковременное возрастание игровой зависимости, вследствие появления новых интересных игр. После того, как игра «постигается» человеком, сила зависимости возвращается на исходный уровень.

Таким образом, разбиение процесса формирования игровой зависимости на стадии является важным шагом на пути исследования феномена кибераддикции, т.к. предполагает типологизацию аддиктов, исходя из их фиксации на определенной стадии зависимости.

Что же касается изучения игровой зависимости методом построения аналогий с наркотической зависимостью, то можно считать этот метод вполне разумным и весьма эффективным, поскольку аналогии действительно имеют место быть. Однако при этом подходе необходимо учитывать специфику игровой зависимости, связанную с неизбежностью ее произвольного угасания. [4]

.4 Механизм формирования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр

Процесс механизма «затягивания» человека в игровую зависимость основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли.

Эти механизмы работают независимо от сознания человека и характера мотивации игровой деятельности, включаясь сразу после знакомства человека с ролевыми компьютерными играми и начала более или менее регулярной игры в них. Т.е. независимо от того, чем руководствуется человек и что им движет, когда он первое время начинает играть в компьютерные игры, включаются механизмы формирования зависимости, и в дальнейшем та потребность, на которой основан превалирующий механизм, принимает первостепенное значение в мотивации игровой деятельности. Итак, рассмотрим последовательно каждый из этих механизмов.

Уход от реальности. Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Термин «уход от реальности» употреблен неслучайно. Дело в том, что имеется в виду не просто среда, общество, социум, а объективная реальность в целом. Уйти от социума можно посредством самых разнообразных способов, включая не ролевые компьютерные игры. Однако уйти от реальности можно только лишь «погрузившись» в другую реальность - виртуальную.

Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. Ролевая компьютерная игра - это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. Это простой способ пожить в другой жизни, где нет проблем, нет работы, на которую нужно ходить каждый день, нет хлопот по зарабатыванию денег на жизнь и т.д. В этом смысле может показаться, что ролевые компьютерные игры служат средством снятия стрессов, снижения уровня депрессии, т.е. своего рода терапевтическим методом. Однако использование ролевых игр в таком качестве под вопросом, хотя и представляется вполне возможным. На практике же, люди обычно злоупотребляют этим способом ухода от реальности, теряют чувство меры, играя длительное время. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образование очень сильной психологической зависимости от компьютера.

Процесс благотворного влияния ролевых игр представляется следующим образом: человек на время «уходит» в виртуальность, чтобы снять стресс, отвлечься от проблем и т.д. А в патологических клинических случаях происходит наоборот: человек на время «выходит» из виртуальности в реальный мир, чтобы не забыть, как он выглядит, и удовлетворить физиологические потребности. Остальная часть пирамиды потребностей сдвинута в виртуальную реальность и удовлетворяется там. Реальный мир начинает казаться чужим и полным опасностей, потому что человек не может в реальном мире делать все то, что ему дозволено в виртуальном. Один компьютерный аддикт, который увлекается в основном играми типа 3D-Action («трехмерное действие», вид «из глаз») сказал: «Когда я встаю из-за компьютера и выхожу на улицу, мне не хватает оружия, которое есть у меня в игре. Без него я чувствую себя беззащитным, поэтому стараюсь побыстрее прийти домой и снова сесть играть». Постоянный уход от реальности приводит к усилению этого стремления, к появлению устойчивой потребности бегства от реальности. Игры можно сравнить с: с каждой принятой дозой сила зависимости увеличивается; с каждым часом игры зависимость от нее усиливается и вскоре для человека становится невозможным обходиться без компьютерной игры.

Принятие роли. В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не способные удовлетвориться в реальной жизни.

Ролевые игры, особенно в детском возрасте, являются частью познавательной деятельности человека. Все дети играют в игры, сознательно принимая на себя роль взрослых, удовлетворяя бессознательную потребность в познании окружающего мира. С возрастом ролевые игры замещаются интеллектуальными, и человек очень редко имеет возможность принять на себя роль другого человека, хотя подсознательная потребность в этом сохраняется: шофер хочет взглянуть на мир глазами летчика, мужчина - побыть в роли женщины, отвергнутый обществом неудачник мечтает хотя бы минуту побыть лидером. Потребность в познании мира - это видоизмененный исследовательский инстинкт, унаследованный людьми от животных. Предположительно, эта потребность находится в области бессознательного, т.к. в большинстве случаев частично или полностью не осознается человеком. Однако неосознанность потребности не говорит о ее отсутствии или слабости как мотивирующего фактора; скорее наоборот, бессознательные потребности оказывают большее влияние на наше поведение, чем осознаваемые.

Исследовательский инстинкт у животных и познавательная потребность у человека являются достаточно мощными мотивирующими факторами и нередко полностью определяют поведение. Животное, ведомое исследовательским инстинктом, забывает об опасности и может погибнуть ради этой жажды познания. Т.е. исследовательский инстинкт животного может подавлять даже очень мощный инстинкт самосохранения. Это доказывают и сторонники когнитивной психологии; для них познавательная потребность - основная движущая сила развития личности и источник активности. Ролевая игра - это весьма эффективный способ познавательной деятельности. В процессе ролевой игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего человек получает удовольствие.

Сам механизм образования зависимости основан на вытекающей из этого потребности в принятии роли. После того, как человек один или несколько раз поиграл в компьютерную игру, он понимает, что его компьютерный герой и сам виртуальный мир позволяют удовлетворить те потребности человека, которые не удовлетворены в реальной жизни. Этого компьютерного героя уважают, с его мнением считаются, он сильный, может убить сотню врагов сразу, он - супермен, и для человека очень приятно входить в роль этого персонажа, чувствовать себя им, т.к. в реальной жизни такие ощущения испытать большинство людей не имеют возможности. Далее, чем больше человек играет, тем все больше он начинает чувствовать контраст межу «им реальным» и «им виртуальным», что еще больше притягивает человека к ролевой компьютерной игре и отстраняет от реальной жизни. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном. Безусловно, это влечет ряд серьезных проблем в развитии личности, в формировании самосознания и самооценки, а также высших сфер структуры личности.

Таким образом, существует два основных психологических механизма образования зависимости от ролевых компьютерных игр: потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого. Они всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости. Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, а, следовательно есть основания предположить, что они не будут работать, если человек полностью удовлетворен своей жизнью, не имеет психологических проблем и считает свою жизнь счастливой и продуктивной. Однако таких людей очень немного, поэтому большинство людей будем считать потенциально предрасположенными к формированию психологической зависимости от ролевых компьютерных игр.

.5 Исследования влияния компьютерных игр на развитие агрессивности в подростковом возрасте

Только в начале 70-х годов озабоченная благом детей общественность и отдельные родители и воспитатели начали проявлять беспокойство по поводу военных игрушек. Затем внимание привлекли к себе игровые залы и установленные в них автоматы с военными играми. Сейчас же основное зло для подростков видят в видеоиграх в войну на персональных компьютерах.. U.Rogge (1984 г.) считает, что увлечение военными игрушками и военными видеоиграми непременно приведет к претворению всего этого в жизнь..Selg (1983 г.) «вредное влияние не было доказано, хотя его нельзя полностью исключить. Не хватает методически безупречных исследований, касающихся влияния видеоигр на детей и подростков. Необходимость, например, многолетние лонгитюдные исследования». [6]

Увлечение подростков видеопродукцией компьютерными играми, насыщенными сценами насилия имеет, по мнению Завражина С.А. и нормативное значение. Во-первых, процесс сопереживания увиденному сопровождается спонтанной разрядкой накопленной агрессивности, глубинных бессознательных страхов и тревог, сопровождающие реальную жизнь подростка. Во-вторых, желание увидеть на экране и переживать еще раз в фантазии сцены насилия является не чем иным, как одним из современных способов проверки на прочность формирующейся Я-концепции, которая должна «держать удар» вырабатывая сопротивляемость помогающую подростку соответствовать стандартам подростковой популяции в целом.

И все же сцены видеонасилия и возникающие на этой почве агрессивные фантазии представляют для подростка и общества реальную опасность, заключающуюся не столько в возможности их оперативной реализации, сколько в постепеннойм формировании у подростка установки на их рациональное использование в качестве универсального инструмента для разрешения собственных проблем и спонтанно возникающих желаний.[9]

Бютнер считает, что видеоигры в войну представляют собой провокацию, предлагая одновременно и свой сценарий безграничных возможностей. Эти безграничные возможности проявляются не только в том, что играющий перемещается в дальние дали космического пространства, но и в сознании иллюзии всемогущества. Чувства безграничной силы и отсутствия реальных последствий разрушающих фантазий могут перекликаться со стремлением взрослых все контролировать.

Видеоигры в войну нового поколения представляют врага существующем во вне, в определенном месте, а в наиболее откровенных вариантах находящимся в полном созвучии с принятым в обществе образом врага.

Но игровая ситуация отображает борьбу, происходящую во внутреннем мире играющего, - внутреннее раздвоение доходящее порой до возникновения безумных идей.

Миллер А. (1980 г.) считал, что даже самый детальный анализ биографии не сможет полностью раскрыть взаимосвязи между индивидуальной судьбой и насилием в обществе.[6]

1.6 Приключенческие компьютерные игры в работе психолога

Рассмотрим основные направления психокоррекционной работы с помощью приключенческих игр. Таких направлений четыре: 1) развитие интеллекта; 2) социализация; 3) коррекция эмоциональных и личностных качеств.

Обучающие комплексы, предназначенные для развития познавательных функций - восприятия, внимания, памяти, мышления являются самыми первыми программами, выпущенными для детей. В этих играх задачи на развитие разных познавательных функций объединены общим игровым сюжетом, в ходе которого необходимо пройти различные этапы. Персонаж из какого-нибудь детского мультфильма рассказывает правила, подбадривает, помогает переходить к следующей задаче.

Квесты получили свое название от компьютерной игры "King's Quest", которая переводится на русский язык - Королевское поручение. Этот жанр называется так же как - приключенческие игры, и их называют адвентюрными, по их произношению на английском языке - adventure (приключение). В таких играх король отправляет героя в путешествие, в ходе которого ему предстоит преодолеть все препятствия и вернуть похищенное злодеем сокровище. В отличие от ролевых и стратегических игр квесты гораздо проще - в них не нужно управлять отрядами людей. Путешествие складывается из собирания различных предметов с помощью которых решаются всевозможные трудные задачи. В квестах, как правило, путешествует один герой, но он всегда общается с встречающимися ему людьми, некоторые из которых становятся его друзьями и помощниками.

Развитие интеллекта.

Под интеллектом мы понимаем не только совокупность познавательных способностей ребенка, но и уровень накопленных знаний, социальный опыт, которые дают способность к самостоятельному мышлению, способность ориентироваться в новой обстановке и принимать самостоятельные решения. Интеллект включает в себя следующие функции:

а) скоординированное взаимодействие различных видов мышления - логического, наглядно-образного и наглядно-действенного; умение быстро принимать решение;

б) взаимодействие различных сфер психики - эмоций, чувств и мышления;

в) социальное познание; качественные показатели накопленного опыта.

Все эти функции развиваются в квестах. Квесты весьма насыщены различного рода задачами, решение которых хорошо развивает различные виды мышления. Часто требуется и быстрота мышления. В квестах происходит включение эмоциональной сферы детей. Эмоциональная реакция на различных персонажей в игре, такая же, как и в реальной жизни. Защита добра от зла невозможно без нравственного выбора, поэтому высокие нравственные чувства так же влияют на игровое поведение. Эмоциональное включение и воздействие на мышление является преимуществом квестов перед простыми логическими головоломками в обучающих комплексах.

Квесты обладают значительным познавательным потенциалом. В этом они равноценны чтению сказок и мифов, на материале которых они построены.

Социальное познание.

Под социальным познанием мы понимаем восприятие социальной информации, обучение социальным моделям поведения и познание социально-культурных норм, ценностей и идеалов. В компьютерной игре ребенок не просто знакомится со сказкой и мифом, как это он делает при чтении книги и изучении в рамках уроков литературы. Во-первых, он проигрывает ее, также как проигрывают различные роли, участвуя, например, в школьном театре. Но при работе с психологом работа со сказкой становится разновидностью экзистенциальной терапии, т.е. усвоении жизненно важных ценностей и моделей поведения.

Коротко обозначим, в чем заключаются экзистенциальные ценности сказкотерапии. В обобщенном сюжете сказок, согласно Проппу, после изначального вредительства герой принимает от короля поручение и отправляется в путешествие, в котором он с помощью помощников приобретает волшебные ресурсы, попадает в тридевятое царство, где находит чудовище и побеждает его в сражении. По пути домой герой спасается от преследования и прибывает домой, где его не узнают. После испытаний-сравнения с ложным героем, претендовавшим на выигрыш, герой получает заслуженную царевну (свадьба) и царство во владение.

Эта модель соотносится с жизненным циклом человека, в котором человек включается в те же основные экзистенциалы: призыв к путешествию - родительское желание о выборе профессии; путешествие по "древу мира" (или по лабиринту) - поиски смысла жизни; трудные задачи и элементы состязания, встречающиеся в сказке можно даже не дешифровывать - реальная жизнь предоставляет их немало; драконоборство - борьба со злом, с этим встречается каждый; свадьба в сказке так же, как и в жизни является бракосочетанием.

В социальное познание включается социально-ролевое научение, под которым понимается обучение поведению в различных социальных ролях. Например, в школе надо играть - выполнять правила поведения - ученика, в спортивной секции - спортсмена и т.д. Сказка является лучшей моделью, которая предоставляет основные, жизненно важные, социальные роли. Это отрабатывается при встрече, с так называемыми помощниками, или дарителями волшебных предметов. Получение волшебного предмета состоится, если ребенок нашел верные слова при встрече. Действующие лица в квесте включают в себя короля, родственников героя, принцессу (принца), злой волшебник и его помощники. При знакомстве с этими персонажами отрабатываются и собственные роли героя.

В социальное познание, кроме освоения основных моделей поведения входит также и простое знакомство с различными сказками и мифами различных народов и времен, или интерактивное проигрывание уже прочитанных сказок.

Коррекция эмоциональных и личностных нарушений.

О коррекции эмоциональных нарушений с помощью компьютерных игр стали говорить совсем недавно - в последние 5 или 10 лет. Но за это время были накоплены материалы, позволяющие делать уже некоторые положительные заключения.

Среди многообразия эмоциональных нарушений выделим четыре основные, наиболее часто встречающиеся в практике - агрессивность, депрессия, замкнутость и страхи, - которые в зависимости от их тяжести разными авторами относятся к личностным, поведенческим, или эмоциональным нарушениям. Использование компьютерной игры может давать непосредственный, прямой эффект для развития или коррекции какой-либо психической функции, или может иметь косвенное влияние на какую-либо психическую функцию. В соответствии с этим можно выделить два направления компьютерной игротерапии. В настоящее время почти нет опыта работы с прямым воздействием на эмоциональные нарушения. Имея только информацию из ассоциации американских психологов о лечении страхов с помощью аркадных боевиков.

Компьютерные игры отличаются от ситуаций живого общения тем, что ребенок играет в них один, или рядом с педагогом. Недостаток компьютерных игр в том, что они отрывают от реальной жизни, в психокоррекционной практике превращается в преимущество. Замкнутый (или аутичный) ребенок испытывает затруднения (или не может совсем) в реальной ситуации общения. Такие дети с интересом осваивают игру на компьютере, где ему ничто (или никто) не угрожает рядом с ним. В квестах мы имеем весь набор ситуаций общения, среди которых и те, которые вызывают негативные реакции и замкнутого ребенка. На компьютере проиграть их легче, чем в реальной жизни. Компьютерная игра является наглядным пособием, и работа ведется так же, как и в ролевых играх с игрушками.

Можно выделить два подхода в использовании квеста для терапии эмоциональных нарушений. В первом случае можно в игре найти те ситуации, которые являются аналогами трудных ситуаций в жизни, и длительно разбирать и обсуждать поведение ребенка в данной ситуации. Во втором случае можно последовательно проходить игру, обсуждая действия перед каждой новой ситуацией.

Квесты изначально, в своей структуре содержат ситуации для коррекции страхов и агрессивности. Для коррекции страхов и неуверенности в себе имеется много ситуаций, в которых героя дается трудная задача. Коррекции страхов служат встречи с врагами и научение преодолевать эти препятствия. Ведь страхи возникают из-за неуверенности в своих силах, неумении собраться для решения трудной ситуации. Устранить пугающих психотравмирующих агентов в реальной жизни невозможно. А если это сделать искусственно, то такой ребенок окажется неприспособленным к реальной жизни, изобилующей трудными задачами и пугающими ситуациями. В компьютерной игре это сделать легче, чем в реальной жизни, и при этом ребенок вводит в свою психику положительный паттерн - в психике формирует навык преодоления трудной ситуации.

Квесты (и многие другие жанры компьютерных игр) обладают хорошими возможностями для коррекции агрессивности. Агрессивные личности обычно несдержанны, нетерпеливы, порывисты, горячи, непослушны. В реальной жизни их поведение наталкивается выраженную эмоциональную ответную реакцию от окружающих людей. Это или побуждения к драке среди детей, или тяжелые нанесенные обиды своим друзьям или знакомым. В этом плане машина (компьютер) груба и неэмоциональна. На неправильные действия агрессивного ребенка машина не обижается, и не дерется, а терпеливо ждет, когда ребенок перестанет щелкать мышкой десять раз в секунду, успокоится и посоветуется с психологом, как ему действовать в неподдающейся ситуации. Агрессивные и непослушные дети игнорируют правила поведения в определенных ситуациях. Компьютерные квесты (также как стратегии и ролевики) являются очень хорошими тренажерами в данном случае. В играх с элементами сражений, можно трансформировать эмоциональную реакцию в умение рационально выигрывать схватку с противником.

Компьютерные игры являются хорошим средством для преодоления депрессивного состояния, при занятии ребенка с педагогом-психологом. При депрессии ребенок страдает от потери интереса к жизни, у него плохое настроение, нет положительных эмоций. В ситуации "ухода в себя" ребенку легче начать играть в компьютерные игры, чем общаться со сверстниками, где он не нашел пока признания. С помощью педагога ребенок сможет преодолевать различные этапы игры, в результате чего у него начнет вырабатываться уверенность в себе и появляться качества необходимые для решения жизненных ситуаций. Во всех играх ребенок, преодолевая различные этапы, хочет дойти до конца и выиграть игру, чтобы почувствовать себя победителем, получить выигрышные очки. Нацеленность на выигрыш вырабатывает мотивацию достижения успеха, которая необходима при решении любых жизненных задач. Выработка выдержки, терпеливости при решении игровых задач, мотивации достижения успеха являются необходимыми средствами в преодолении депрессивного состояния.

Таким образом, квесты содержат достаточный потенциал для коррекции основных эмоциональных нарушений, а также вырабатывают такие необходимые личностные качества, как - решительность, терпеливость, эмоциональная устойчивость, смелость, мотивация к достижению успеха, знание основных моделей жизненного поведения и умение решать трудные жизненные задачи. [7]

Глава 2. Эмпирическое исследование компьютерных игр на подростков

.1 Диагностика свойств характера с помощью опросника Леонгарда Шмишека

Опросник предназначен для диагностики типа акцентуации личности. Теоретической основой опросника является концепция «акцентуированных личностей» К. Леонгарда, который считает, что присущие личности черты могут быть разделены на основные и дополнительные. Основные черты составляют стержень, «ядро» личности. В случае яркой выраженности основные черты становятся акцентуациями характера. Соответственно, личности, у которых основные черты ярко выражены, названы Леонгардом «акцентуированными». Термин «акцентуированные личности» занял место между психопатией и нормой. Акцентуированные личности не следует рассматривать в качестве патологических, но в случае воздействия неблагоприятных факторов акцентуации могут приобретать патологический характер, разрушая структуру личности.

Тест содержит 10 шкал, в соответствии с десятью выделенными Леонгардом типами акцентуированных личностей и состоит из 88 вопросов, на которые требуется ответить «да» или «нет» если несогласны.

Текст опросника (взрослый вариант)

Является ли ваше настроение в общем веселым и беззаботным?

Восприимчивы ли вы к обидам?

Случалось ли вам иногда быстро заплакать?

Всегда ли вы считаете себя правым в том деле, которое делаете, й вы не успокоитесь, пока не убедитесь в этом?

Считаете ли вы себя более смелым, чем в детском возрасте?

Может ли ваше настроение меняться от глубокой радости до глубокой печали?

Находитесь ли вы в компании в центре внимания?

Бывают ли у вас дни, когда вы без достаточных оснований находитесь в угрюмом и раздражительном настроении и ни с кем не хотите разговаривать?

Серьезный ли вы человек?

Можете ли вы сильно воодушевиться?

Предприимчивы ли вы?

Быстро ли вы забываете, если вас кто-нибудь обидит?

Мягкосердечный ли вы человек?

Пытаетесь ли вы проверить после того, как опустили письмо в почтовый ящик, не осталось ли оно висеть в прорези?

Всегда ли вы стараетесь быть добросовестным в работе?

Испытывали ли вы в детстве страх перед грозой или собаками?

Считаете ли вы других людей недостаточно требовательными друг к другу?

Сильно, ли зависит ваше настроение от жизненных событий и переживаний?

Всегда ли вы прямодушны со своими знакомыми?

Часто ли ваше настроение бывает подавленным?

Был ли у вас раньше истерический припадок или истощение нервной системы?

Склонны ли вы к состояниям сильного внутреннего беспокойства или страстного стремления?

Трудно ли вам длительное время просидеть на стуле?

Боретесь ли вы за свои интересы, если кто-то поступает с вами несправедливо?

Смогли бы вы убить человека?

Сильно ли вам мешает косо висящая гардина или неровно'настланная скатерть, настолько, что вам хочется немедленно устранить эти недостатки?

Испытывали ли вы в детстве страх, когда оставались одни в квартире?

Часто ли у вас без причины меняется настроение?

Всегда ли вы старательно относитесь к своей деятельности?

Быстро ли вы можете разгневаться?

Можете ли вы быть бесшабашно веселым?

Можете ли вы иногда целиком проникнуться чувством радости?

Подходите ли вы для проведения увеселительных мероприятий?

Высказываете ли вы обычно людям свое откровенное мнение по. тому или иному вопросу?

Влияет ли на вас вид крови?

Охотно ли вы занимаетесь деятельностью, связанной с большой ответственностью?

Склонны ли вы вступиться за человека, с которым поступили несправедливо?

Трудно ли вам входить в темный подвал?

Выполняете ли вы кропотливую черную работу так же медленно и тщательно, как и любимое вами дело?

Являетесь ли вы общительным человеком?

Охотно ли вы декламировали в школе стихи?

Убегали ли вы ребенком из дома?

Тяжело ли вы воспринимаете жизнь?

Бывали ли у вас конфликты и неприятности, которые так изматывали вам нервы, что вы не выходили на работу?

Можно ли сказать, что вы при неудачах не теряете чувство юмора?

Сделаете ли вы первым шаг к примирению, если вас кто-то оскорбит?

Любите ли вы животных?

Уйдете ли вы с работы или из дома, если у вас там что-то не в порядке?

Мучают ли вас неопределенные мысли, что с вами или с вашими родственниками случится какое- нибудь несчастье?

Считаете ли вы, что настроение зависит от погоды?

Затруднит ли вас выступить па сцене перед большим количеством зрителей?

Можете ли вы выйти из себя и дать волю рукам, если вас кто-то умышленно грубо рассердит?

Много ли вы общаетесь?

Если вы будете чем-либо разочарованы, то придете в отчаяние?

Нравится ли вам работа организаторского характера?

Упорно ли вы стремитесь к своей цели, даже если на пути встречается много препятствий?

Может ли вас так захватить кинофильм, что слезы выступят на глазах?

Трудно ли вам будет заснуть, если вы целый день размышляли над своим будущим или какой-нибудь проблемой?

Приходилось ли вам в школьные годы пользоваться подсказками или списывать у товарищей домашнее задание?

Трудно ли вам пойти ночью на кладбище?

Следите ли вы с большим вниманием, чтобы каждая вещь в доме лежала на своем месте?

Приходилось ли вам лечь спать в хорошем настроении, а проснуться в удрученном и несколько часов оставаться в нем?

Можете ли вы с легкостью приспособиться к новой ситуации?

Есть ли у вас предрасположение к головной боли?

Часто ли вы смеетесь?

Можете ли вы быть приветливыми с людьми, не открывая своего истинного отношения к ним?

Можно ли вас назвать оживленным и бойким человеком?

Сильно ли вы страдаете от несправедливости?

Можно ли вас назвать страстным любителем природы?

Есть ли у вас привычка проверять перед сном или перед тем, как уйти, выключен ли газ и свет, за- крыта ли дверь?

Пугливы ли вы?

Бывает ли, что вы чувствуете себя на «седьмом небе», хотя объективных причин для этого нет?

Охотно ли вы участвовали в юности в кружках художественной самодеятельности, в театральном кружке?

Тянет ли вас иногда смотреть в даль?

Смотрите ли вы на будущее пессимистически?

Может ли ваше настроение измениться от высочайшей радости до глубокой тоски за короткий период времени?

Легко ли поднимается ваше настроение в дружеской компании?

Переносите ли вы злость длительное время?

Сильно ли вы переживаете, если горе случилось у другого человека?

Была ли у вас в школе привычка переписывать лист в тетради, если вы поставили на него кляксу?

Можно ли сказать, что вы больше недоверчивы и осторожны, нежели доверчивы?

Часто ли вы видите страшные сны?

Возникала ли у вас мысль против воли броситься из окна, под приближающийся поезд?

Становитесь ли вы радостным в веселом окружении?

Легко ли вы можете отвлечься от обременительных вопросов и не думать о них?

Трудно ли вам сдержать себя, если вы разозлитесь?

Предпочитаете ли вы молчать (да), или вы словоохотливы (нет)?

Могли бы вы, если пришлось участвовать в театральном представлении, с полным проникновением и перевоплощением войти в роль и забыть о себе?

Ключ:

При совпадении ответа на вопрос с ключом, ответу присваивается один балл.

.Демонстративность/Демонстративный тип:

«+»: 7,19, 22, 29,41, 44, 63, 66, 73, 85, 88.

«-»: 51.

Сумму ответов умножить на два.

.Застревание/застревающий тип:

«+»: 2,15, 24, 34,37, 56, 68, 78, 81.

«-»: 12, 46, 59.

Сумму ответов умножить на два.

.Педантичность/Педантичный тип:

«+»: 4,14, 17, 26,39, 48, 58, 61, 70, 80, 83.

«-»: 36.

Сумму ответов умножить на два.

.Возбудимость/возбудимый тип:

«+»: 8, 20, 30,42, 52, 64, 74, 86.

Сумму ответов умножить на три.

.Гипертимность/гипертимный тип:

«+»: 1,11, 23, 33,45, 55, 67, 77.

Сумму ответов умножить на три.

.Дистимность/дистимический тип:

«+»: 9,21,43, 75, 87.

Сумму ответов умножить на три.

.Тревожность/тревожно-боязливый тип:

«+»: 16, 27, 38,49, 60, 71, 82.

«-»: 5.

Сумму ответов умножить на три.

.Экзальтированность/аффективно-экзальтированный тип:

«+»: 10, 32,54, 76.

Сумму ответов умножить на шесть.

.Эмотивность/эмотивный тип:

«+»: 3,13, 35,47, 57, 69, 79.

«-»: 25.

Сумму ответов умножить на три.

. Циклотимность/ циклотимный тип:

«+»:6, 18, 28, 40, 50, 62, 72, 84.

Сумму ответов умножить на три.

Максимальная сумма баллов после умножения - 24. По некоторым источникам, признаком акцентуации считается величина, превосходящая 12 баллов. Другие же, на основании практического применения опросника, считают, что сумма баллов в диапазоне от 15 до 19 говорит лишь о тенденции к тому или иному типу акцентуации. И лишь в случае превышения 19 баллов черта характера является акцентуированной.

Выделенные Леонгардом 10 типов акцентуированных личностей разделены на две группы: акцептуации характера (демонстративный, педантичный, застревающий, возбудимый) и акцентуации темперамента (гипертимический, дистимический, тревожно-боязливый, циклотимический, аффективный, эмотивный).

. Демонстративный тип. Характеризуется повышенной способностью к вытеснению, демонстративностью поведения, живостью, подвижностью, легкостью в установлении контактов. Склонен к фантазерству, лживости и притворству, направленным на приукрашивание своей персоны, авантюризму, артистизму, к позерству. Им движет стремление к лидерству, потребность в признании, жажда постоянного внимания к своей персоне, жажда власти, похвалы; перспектива быть незамеченным отягощает его. Он демонстрирует высокую приспосабливаемое к людям, эмоциональную лабильность (легкую смену настроений) при отсутствии действительно глубоких чувств, склонность к интригам (при внешней мягкости манеры общения). Отмечается беспредельный эгоцентризм, жажда восхищения, сочувствия, почитания, удивления. Обычно похвала других в его присутствии вызывает у него особо неприятные ощущения, он этого не выносит. Стремление к компании обычно связано с потребностью ощутить себя лидером, занять исключительное положение. Самооценка сильно далека от объективности. Может раздражать своей самоуверенностью и высокими притязаниями, сам систематически провоцирует конфликты, но при этом активно защищается. Обладая патологической способностью к вытеснению, он может полностью забыть то, о чем он не желает знать. Это расковывает его во лжи. Обычно лжет с невинным лицом, поскольку то, о чем он говорит, в данный момент, для него является правдой; по-видимому, внутренне он не осознает свою ложь, или же осознает очень неглубоко, без заметных угрызений совести. Способен увлечь других неординарностью мышления и поступков.

. Застревающий тип. Его характеризует умеренная общительность, занудливость, склонность к нравоучениям, неразговорчивость. Часто страдает от мнимой несправедливости но отношению к нему. В связи с этим проявляет настороженность и недоверчивость по отношению к людям, чувствителен к обидам и огорчениям, уязвим, подозрителен, отличается мстительностью, долго переживает происшедшее, не способен «легко отходить» от обид. Для него характерна заносчивость, часто выступает инициатором конфликтов. Самонадеянность, жесткость установок и взглядов, сильно развитое честолюбив часто приводят к настойчивому утверждению своих интересов, которые он отстаивает с особой энергичностью. Стремится добиться высоких показателей в любом деле, за которое берется и проявляет большое упорство в достижении своих целей. Основной чертой является склонность к аффектам (правдолюбие, обидчивость, ревность, подозрительность), инертность в проявлении аффектов, в мышлении, в моторике.

. Педантичный тип. Характеризуется ригидностью, инертностью психических процессов, тяжелостью на подъем, долгим переживанием травмирующих событий. В конфликты вступает редко, выступая скорее пассивной, чем активной стороной. В то же время очень сильно реагирует па любое проявление нарушения порядка. На службе ведет себя как бюрократ, предъявляя окружающим много формальных требований. Пунктуален, аккуратен, особое внимание уделяет чистоте и порядку, скрупулезен, добросовестен, склонен жестко следовать плану, в выполнении действий нетороплив, усидчив, ориентирован па высокое качество работы и особую аккуратность, склонен к частым самопроверкам, сомнениям в правильности выполненной работы, брюзжанию, формализму. С охотой уступает лидерство другим людям.

Возбудимый тип. Недостаточная управляемость, ослабление контроля над влечениями и побуждениями сочетаются у людей такого типа с властью физиологических влечений. Ему характерна повышенная импульсивность, инстинктивность, грубость, занудство, угрюмость, гневливость, склонность к хамству и брани, к трениям и конфликтам, в которых сам и является активной, провоцирующей стороной. Раздражителен, вспыльчив, часто меняет место работы, неуживчив в коллективе. Отмечается низкая контактность в общении, замедленность вербальных и невербальных реакций, тяжеловесность поступков. Для него никакой труд не становится привлекательным, работает лишь по мере необходимости, проявляет такое же нежелание учиться. Равнодушен к будущему, целиком живет настоящим, желая извлечь из него массу развлечений. Повышенная импульсивность или возникающая реакция возбуждения гасятся с трудом и могут быть опасны для окружающих. Он может быть властным, выбирая для общения наиболее слабых.

Гипертимический тип. Людей этого типа отличает большая подвижность, общительность, болтливость, выраженность жестов, мимики, пантомимики, чрезмерная самостоятельность, склонность к озорству, недостаток чувства дистанции в отношениях с другими. Часто спонтанно отклоняются от первоначальной темы в разговоре. Везде вносят много шума, любят компании сверстников, стремятся ими командовать. Они почти всегда имеют очень хорошее настроение, хорошее самочувствие, высокий жизненный тонус, нередко цветущий вид, хороший аппетит, здоровый сон, склонность к чревоугодию и иным радостям жизни. Это люди с подвышенной самооценкой, веселые, легкомысленные, поверхностные и, вместе с тем, деловитые, изобретательные, блестящие собеседники; люди, умеющие развлекать других, энергичные, деятельные, инициативные. Большое стремление к самостоятельности может служить источником конфликтов. Им характерны вспышки гнева, раздражения, особенно когда они встречают сильное противодействие, терпят неудачу. Склонны к аморальным поступкам, повышенной раздражительности, прожектерству. Испытывают недостаточно серьезное отношение к своим обязанностям. Они трудно переносят условия жесткой дисциплины, монотонную деятельность, вынужденное одиночество.

Дистимический тип. Люди этого типа отличаются серьезностью, даже подавленностью настроения, медлительностью, слабостью волевых усилий. Для них характерны пессимистическое отношение к будущему, заниженная самооценка, а также низкая контактность, немногословность в беседе, даже молчаливость. Такие люди являются домоседами, индивидуалистами; общества, шумной компании обычно избегают, ведут замкнутый образ жизни. Часто угрюмы, заторможены, склонны фиксироваться на теневых сторонах жизни. Они добросовестны, ценят тех, кто с ними дружит и готовы им подчиниться, располагают обостренным чувством справедливости, а также замедленностью мышления.

Тревожный тип. Людям данного типа свойственны низкая контактность, минорное настроение, робость, пугливость, неуверенность в себе. Дети тревожного типа часто боятся темноты, животных, страшатся оставаться одни. Они сторонятся шумных и бойких сверстников, не любят чрезмерно шумных игр, испытывают чувство робости и застенчивости, тяжело переживают контрольные, экзамены, проверки. Часто стесняются отвечать перед классом. Охотно подчиняются опеке старших, нотации взрослых могут вызвать у них угрызения совести, чувство вины, слезы, отчаяние. У них рано формируется чувство долга, ответственности, высокие моральные и этические требования. Чувство собственной неполноценности стараются замаскировать в самоутверждении через те виды деятельности, где они могут в большей мере раскрыть свои способности. Свойственные им с детства обидчивость, чувствительность, застенчивость мешают сблизиться с теми, с кем хочется, особо слабым звеном является реакция на отношение к ним окружающих. Непереносимость насмешек, подозрения сопровождаются неумением постоять за себя, отстоять правду при несправедливых обвинениях. Редко вступают, в конфликты с окружающими, играя в них в основном пассивную роль, в конфликтных ситуациях они ищут поддержки и опоры. Они обладают дружелюбием, самокритичностью, исполнительностью. Вследствие своей беззащитности нередко служат «козлами отпущения», мишенями для шуток.

Экзальтированный тип. Яркая черта этого типа - способность восторгаться, восхищаться, а также - улыбчивость, ощущение счастья, радости, наслаждения. Эти чувства у них могут часто возникать по причине, которая у других не вызывает большого подъема, они легко приходят в восторг от радостных событий и в полное отчаяние - от печальных. Им свойственна высокая контактность, словоохотливость, влюбчивость. Такие люди часто спорят, но не доводят дела до открытых конфликтов. В конфликтных ситуациях они бывают как активной, так и пассивной стороной. Они привязаны к друзьям и близким, альтруистичны, имеют чувство сострадания, хороший вкус, проявляют яркость и искренность чувств. Могут быть паникерами, подвержены сиюминутным настроениям, порывисты, легко переходят от состояния восторга к состоянию печали, обладают лабильностью психики.

Эмотивный тип. Этот тип родственен экзальтированному, но проявления его не столь бурны. Для них характерны эмоциональность, чувствительность, тревожность, болтливость, боязливость, глубокие реакции в области тонких чувств. Наиболее сильно выраженная черта - гуманность, сопереживание другим людям или животным, отзывчивость, мягкосердечность, сорадование чужим успехам. Они впечатлительны, слезливы, любые жизненные события воспринимают серьезнее, чем другие люди. Подростки остро реагируют на сцены из фильмов, где кому-либо угрожает опасность, сцена насилия может вызвать у них сильное потрясение, которое долго не забудется и может нарушить сон. Редко вступают в конфликты, обиды носят в себе, не «выплескиваются» наружу. Им свойственно обостренное чувство долга, исполнительность. Бережно относятся к природе, любят выращивать растения, ухаживать за животными.

Циклотимный тип. Характеризуется сменой гипертимных и дистимных состояний. Им свойственны частые периодические смены настроения, а также зависимость от внешних событий. Радостные события вызывают у них картины гипертимии: жажда деятельности, повышенная говорливость, скачка идей; печальные - подавленность, замедленность реакций и мышления, так же часто меняется их манера общения с окружающими людьми. В подростковом возрасте можно обнаружить два варианта циклотимической акцентуации: типичные и лабильные циклоиды. Типичные циклоиды в детстве обычно производят впечатление гипертимных, но затем проявляется вялость, упадок сил, то, что раньше давалось легко, теперь требует непомерных усилий. Прежде шумные и бойкие, они становятся вялыми домоседами, наблюдается падение аппетита, бессонница, или, наоборот, сонливость. На замечания реагируют раздражением, даже грубостью и гневом, в глубине души, однако, впадая при этом в уныние, глубокую депрессию, не исключены суицидальные попытки. Учатся неровно, случившиеся упущения наверстывают с трудом, порождают в себе отвращение к занятиям. У лабильных циклоидов фазы смены настроения обычно короче, чем у типичных циклоидов. «Плохие» дни отмечаются более насыщенными дурным настроением, чем вялостью. В период подъема выражены желания иметь друзей, быть it компании. Настроение влияет на самооценку.

2.2 Результаты проведения тестирования среди студентов

В опроснике Шмишека принимало участие 5 студентов: из которых 3 мальчика и 2 девочки. Опросник помог определить акцентуацию личности каждого из них.

Максимальная сумма баллов- 24. Признаком акцентуации считается величина, превосходящая 12 баллов. Сумма баллов в диапазоне от 15 до 19 говорит лишь о тенденции к тому или иному типу акцентуации. И лишь в случае превышения 19 баллов черта характера является акцентуированной.

Акцентуация личности Рябова Николая.

Демонстративность: 12.

Застревание: 4.

Педантичность: 8.

Возбудимость: 18.

Гипертимность: 15.

Дистимность: 6.

Тревожность: 3.

Экзальтированность: 6.

Эмотивность: 12.

Циклотимность: 9.



Возбудимость и гипертимность находиться в тенденции к акцентуации. В признаки находятся демонстративность и эмотивность. Все остальные находятся в нормальной акцентуации.

Акцентуация личности Амелькина Алексея.

Демонстративность: 16.

Застревание: 12.

Педантичность: 4.

Возбудимость: 6.

Гипертимность: 24.

Дистимность: 3.

Тревожность: 3.

Экзальтированность: 12.

Эмотивность: 18.

. Циклотимность: 6.



Гипертимность находиться в яркой акцентуации. В тенденции находится демостративность и эмотивность. В признаки находятся застревание и экзальтированность. Все остальные находятся в нормальной акцентуации.

Акцентуация личности Павлова Алексея.

Демонстративность: 14.

Застревание: 16.

Педантичность: 8.

Возбудимость: 9.

Гипертимность: 18.

Дистимность:9.

Тревожность: 0.

Экзальтированность: 12.

Эмотивность: 6.

. Циклотимность: 12.



Застревание и гипертимность находиться в тенденции к акцентуации. В признаки находятся демонстративность, экзальтированность и циклотимность. Все остальные находятся в нормальной акцентуации.

Акцентуация личности Зубилова Екатерина.

Демонстративность: 10.

Застревание: 12.

Педантичность: 10.

Возбудимость: 18.

Гипертимность: 9.

Дистимность:12.

Тревожность: 9.

Экзальтированность: 12.

Эмотивность: 3.

. Циклотимность: 18.



Возбудимость и циклотимность находиться в тенденции к акцентуации. В признаки находятся застревание, дистимность и экзальтированность. Все остальные находятся в нормальной акцентуации.

Акцентуация личности Ушакова Мария.

Демонстративность: 18.

Застревание: 12.

Педантичность: 10.

Возбудимость: 6.

Гипертимность: 24.

Дистимность:16.

Тревожность: 0.

Экзальтированность: 12.

Эмотивность: 9.

. Циклотимность: 15.



Гипертимность находиться в яркой акцентуации. В тенденции находится демостративность и циклотимность. В признаки находятся застревание и экзальтированность. Все остальные находятся в нормальной акцентуации.

Сопоставление времени и акцентуации.

Выявив у студентов, сколько времени они проводят за компьютерными играми с помощью опроса. И определив среднею продолжительность времени за компьютерными играми, у меня получились данные: Рябов Н. - 60 мин., Амелькин А. - 90 мин., Павлов А. - 90 мин., Зубилова Е.- 10 мин., Ушакова М. - 45 мин.

После этого начал сопоставлять количество времени и акцентуации характера. Выбирая тип акцентуации у тех студентов, у которых превышает или равен 12. Потом находил среднее арифметическое времени.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Николай | Алексей А. | Алексей П. | Екатерина | Мария | Кол-во выбра. чел. |
| 1 Демонстративность | 12 | 16 | 14 | 10 | 18 | 4 |
| 2 Застревание | 4 | 12 | 16 | 12 | 12 | 4 |
| 3 Педантичность | 8 | 4 | 8 | 10 | 10 | 0 |
| 4 Возбудимость | 18 | 6 | 9 | 18 | 6 | 2 |
| 5 Гипертимность | 15 | 24 | 18 | 9 | 24 | 4 |
| 6 Дистимность | 6 | 3 | 9 | 12 | 6 | 1 |
| 7 Тревожность | 3 | 3 | 0 | 9 | 0 | 0 |
| 8 Экзальтированность | 6 | 12 | 12 | 12 | 12 | 4 |
| 9 Эмотивность | 12 | 18 | 6 | 3 | 9 | 2 |
| 10 Циклотимность | 9 | 6 | 12 | 18 | 15 | 3 |



По данным сопоставления видно, что время, проведённое за компьютерными играми, влияют в большей части на личность с акцентуацией демонстративности, гипертимности, эмотивности и циклотимности. После них идет застревание и экзальтированность.

Эти четыре типа акцентуации хорошо проявляются, когда подросток играет в компьютерныи игры. Так как демонстративный тип характеризуется повышенной способностью к вытеснению, демонстративностью поведения, живостью, подвижностью, легкостью в установлении контактов. Склонен к фантазерству, лживости и притворству, направленным на приукрашивание своей персоны, авантюризму, артистизму, к позерству. Им движет стремление к лидерству, потребность в признании, жажда постоянного внимания к своей персоне, жажда власти, похвалы; перспектива быть незамеченным отягощает его. Стремление к компании обычно связано с потребностью ощутить себя лидером, занять исключительное положение.

Гипертимический тип характеризуется подвышенной самооценкой, весельем, легкомысленностью, поверхностью и, вместе с тем, деловитым, изобретательным, блестящим собеседником. Большое стремление к самостоятельности может служить источником конфликтов. Им характерны вспышки гнева, раздражения, особенно когда они встречают сильное противодействие, терпят неудачу. Склонны к аморальным поступкам, повышенной раздражительности, прожектерству.

Эмотивный тип характеризуется обостренным чувством долга, исполнительность. Они впечатлительны, слезливы, любые жизненные события воспринимают серьезнее, чем другие люди. Подростки остро реагируют на сцены из фильмов, где кому-либо угрожает опасность, сцена насилия может вызвать у них сильное потрясение, которое долго не забудется и может нарушить сон. Для них характерны эмоциональность, чувствительность, тревожность, болтливость, боязливость, глубокие реакции в области тонких чувств. Наиболее сильно выраженная черта - гуманность, сопереживание другим людям или животным, отзывчивость, мягкосердечность, сорадование чужим успехам.

Циклотимный тип характеризуется частым периодическим сменным настроением, а также зависимостью от внешних событий. Радостные события вызывают у них картины гипертимии: жажда деятельности, повышенная говорливость, скачка идей; печальные - подавленность, замедленность реакций и мышления, так же часто меняется их манера общения с окружающими людьми.

Чем больше проводит время за компьютерными играми, тем больше проявляются негативные качества характера.

Заключение

Проблема влияния компьютера на человека очень обширна и многогранна. Одно из самых сильных воздействий по силе и глубине своего влияния на личность человека, а также по психологическим механизмам формирования зависимости имеют компьютерные игры. В этом отношении первое место занимают ролевые игры, которые и представляют наибольший интерес в научных исследованиях.

. Ролевые игры необходимо отделять от не ролевых, т.к. эти они существенно различаются по мотивации игровой деятельности, причинам формирования зависимости в силе влияния на психику человека.

. Исходя из этого психологическая классификация компьютерных игр должна быть основана на разделении игр на ролевые и не ролевые, а не на степени включенности разных психических функций.

. При рассмотрении формирования психологической зависимости от компьютерных игр следует учитывать ее специфику - резкое уменьшение величины зависимости после прохождения «максимума», в связи с чем игровую зависимость нельзя в полной мере сравнивать с другими формами зависимостей.

. Уход от реальности и потребность в принятии роли - может быть не все, но основные потребности, на которых основан механизм образования психологической зависимости от компьютерных игр.

Итак, человечество погружается в компьютеры и компьютерные сети, с каждым днем все больше и больше людей (особенно детей) становятся психологически зависимыми от компьютерных игр. Уже сегодня должны задуматься над этим. Разные научные дисциплины должны объединится в исследовании этой области, а психология должна стать во главе этих работ - работ по исследованию психологических аспектов взаимодействия человека с компьютером.

Литература

Богомолова Н.Н. Социальная психология печати, радио и телевидения. М., 2004.

Матвеева Л.В., Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В. Психология телевизионной коммуникации. М., 2005.

Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 2001. №3. С. 27-39.

Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 2007. №1, с. 86-102.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

Стукова О.В компьютерной колыбели? В компьютерных сетях!//Аномалия. - 1996.

Завражин С.А. Агрессивные фантазии в детском и подростковом возрасте// Вопросы психологии 1993 г. №5.