ОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИНСТИТУТ ВЕТЕРИНАРНОЙ МЕДИЦИНЫ

КАФЕДРА ГУММАНИТАРНЫХ НАУК

Реферат

«Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера»

 Выполнила:

 студентка 4 курса заочного отделения

 товароведческого факультета

 Кужахметова Раися Гафуровна

 группа 402 шифр 013

 Проверила\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Введение

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 "гамерами" (от английского "game" - игра).

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: несложившаяся 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.

Проблема существует и требует изучения. Эта работа не претендует на полное научное объяснение обозначенных вопросов и основание теории, ее целью является наметить направление исследований, внести некоторые коррективы в сформировавшееся сегодня в науке представление о взаимодействии человека с компьютером в процессе игры. Мы попытаемся наметить решение таких вопросов, как психологическая специфика ролевых игр, создание классификации компьютерных игр, динамика формирования игровой зависимости, а также рассмотрим понимание автором механизма образования психологической зависимости от компьютерных игр.

**Специфика ролевых компьютерных игр. Психологическая классификация компьютерных игр**

В этой главе мы постараемся рассмотреть специфику влияния ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости, дать психологическое определение ролевой игры, а также сделаем попытку построить психологическую классификацию компьютерных игр.

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

Итак, что мы понимаем 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 неролевые компьютерные игры или любые виды неигровой компьютерной деятельности. Мы не отрицаем возможности формирования психологической зависимости от неролевых компьютерных игр, а также от таких видов работы с компьютером как программирование или работа с Интернет. Не исключена также возможность того, что этого рода зависимость может быть не менее сильна, чем зависимость от ролевых компьютерных игр. Однако мы делаем совершенно очевидное предположение о том, что психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. Иными словами, мы не считаем, что 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 мы отбрасываем из рассмотрения игры таких жанров как логические игры (шахматы и т.д.), игры на быстроту реакции и сообразительность (Tetris, Arcanoid, Bomberman и т.п.), 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" (Aladdin, Cool Spot, Super Mario, Raptor и т.п.). Здесь может возникнуть резонный вопрос: почему мы не включаем аркадные игры в класс ролевых? Ведь бегающий темноволосый парень в игре Aladdin, косящий врагов и спасающий свою принцессу - это же я! Да, действительно, некоторая идентификация играющего с героем игры может происходить, однако, во-первых, игра не располагает играющего для полного "вхождения" в роль, во-вторых, игровая мотивация в данном случае, как и во всех неролевых играх, основана на азарте - главным мотивирующим фактором является не "спасение принцессы", а накопление большего количества очков, зарабатывание дополнительных "жизней", переход на следующий уровень данной игры; иными словами, играющий в большей степени ориентирован не на процесс игры, а на результат.

Исходя из этого, 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.

По мнению автора данной работы, разделение игр на ролевые и неролевые 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, созданная им в 1988 году. Однако это скорее жанровая, нежели психологическая классификация компьютерных игр; кроме того мы вынуждены отметить, что она не является полной даже как жанровая - в ней отсутствуют игры типа "стратегии", которые в настоящее время получили очень большое распространение.

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:

I. Ролевые компьютерные игры.

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

Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.

Руководительские игры.

II. Неролевые компьютерные игры.

Аркады.

Головоломки.

Игры на быстроту реакции.

Традиционно азартные игры.

Далее приведем некоторые пояснения к предложенной классификации.

***I. 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 индивидульных 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. Наиболее полно эти процессы рассмотрены в главе III данной работы.

***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, в следствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом "из глаз". Если в случае с последними человек 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.

***II. Неролевые компьютерные игры***. Основанием для выделения этого типа является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, в следствие 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***. Мы употребляем в названии слово "традиционные", поскольку нельзя назвать тип просто "азартными играми", т.к. практически все неролевые 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. В следствие 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 неролевые, поможет нам отбросить незначимые по силе влияния неролевые игры и заострить внимание на наиболее интересном с точки зрения психологии детище компьютерных технологий - ролевых компьютерных играх.

Структура и стадии формирования психологической зависимости от компьютерных игр

В последнее время наметилась тенденция, относящаяся к исследованиям в области игровой зависимости, суть которой заключается в том, чтобы рассматривать психологические аспекты игровой зависимости по аналогии с психологическими аспектами наркотической, алкогольной и других "традиционных" зависимостей. Проведение таких параллелей весьма удобно с точки зрения научного исследования игровой зависимости, т.к., в случае подтверждения эквивалентности этих видов зависимости, станет возможным спроецировать весь объем знаний, накопленных в области "традиционных" видов зависимости, на зависимость от компьютерных игр. Однако следует заметить, что далеко не все "стыкуется" в сопоставлении этих видов зависимости. Ниже мы попытаемся отметить некоторую специфику игровой зависимости, выявленную на основе эмпирического исследования.

Совершенно очевидным является тот факт, что величина наркотической зависимости возрастает с течением времени, т.е., в отсутствие специального терапевтического воздействия на человека, его психологическая зависимость от наркотических веществ постоянно усиливается. Такой факт как самопроизвольное снижение величины наркозависимости или ее полное исчезновение можно рассматривать как редкое исключение из общих правил, обусловленное, скорее, индивидуальными особенностями человека, нежели механизмами самой зависимости. Графически динамику развития наркозависимости можно изобразить следующим образом, отложив по оси абсцисс время, а по оси ординат - величину зависимости, выраженную в любых условных единицах

График будет в целом возрастающим, хотя, возможно, на некоторых участках он может немного стабилизироваться или убывать.

Теперь рассмотрим динамику развития игровой компьютерной зависимости. Теоретические выкладки, излагаемые здесь, основаны на беседе, проведенной с 15 опытными игроками, имеющими большой игровой "стаж" (5-10 лет). Применение более серьезного метода, способного дать объективное и подтвержденное научное знание, например, лонгитюдного исследования, в данном случае если не невозможно, то весьма затруднительно. Это связано не столько с длительным временем проведения исследования, сколько с высокими темпами развития игровых компьютерных технологий, а следовательно с постоянным появлением игр качественно нового уровня, в связи с чем такое исследование не даст желаемой объективности и истинности результата.

По субъективному мнению 80% исследуемых, они прошли "пик" увлеченности компьютерными играми, однако продолжают увлекаться ими в настоящее время. Это подтверждают цифры, приведенные ими же: если несколько лет назад, в период максимальной увлеченности, они могли играть по 30-50 часов в неделю, а продолжительность игры могла быть до 14-18 часов, то в настоящее время они играют 20-30 часов в неделю, а продолжительность одной игры длится не более 4-5 часов. 88% испытуемых также утверждают, что в настоящее время они стали более избирательными в играх, а не играют в любую игру, как раньше; у 66% испытуемых есть особая привязанность к какой-то конкретной игре, в основном из "старых", выход которой пришелся на "пик" из увлеченности.

С начала увлечения идет этап своего рода адаптации, человек "входит во вкус", затем наступает период резкого роста, быстрого формирования зависимости. В результате роста, величина зависимости достигает некоторой точки максимума, положение которой зависит от индивидуальных особенностей личности и средовых факторов. Далее сила зависимости на какое-то время остается устойчивой, а затем идет на спад и опять же фиксируется на определенном уровне и остается устойчивой в течение длительного времени.

Убывание степени зависимости может быть связано с различными факторами. Сами игроки расценивают это как нечто связанное с процессом созревания, становления как личности, повышением образовательного уровня и жизненного опыта (возраст испытуемых 18-23 года). Большинство этих опытных игроков говорят, что вместе с взрослением произошел некий внутренний перелом, переоценка ценностей. Как можно понять из их слов, компьютер помог им противопоставить виртуальный мир, где "все дозволено", реальному, в котором живут другие люди, где есть нормы, законы и мораль, в котором придется жить и работать им самим. Однако интересным является тот факт, что даже после осознания практической бесполезности игровой деятельности, человек не может полностью отказаться от нее, что говорит в пользу довольно высокой устойчивости психологической зависимости от компьютерных игр, хотя ее "глубина" и сила влияния на человека после прохождения "кризиса" уже не так существенны.

Таким образом мы можем сравнивать механизм формирования наркотической и игровой зависимости только на определенных стадиях. В период своего возрастания и состояния устойчивости игровая зависимость по своим психологическим аспектам весьма близка к наркотической. Однако, в случае с игровой зависимостью, за кризисом наступает спад, что никак не свойственно динамике наркозависимости.

На основании предложенной динамики игровой зависимости можно выделить 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 нравится 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. (более подробно механизмы формирования зависимости описаны в главе III) Человек получает удовольствие, играя в компьютерную игру, чему сопутствуют положительные эмоции. Природа человека такова, что он стремится повторить действия, доставляющие удовольствие, удовлетворяющие потребности. В следствие 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. (более подробно это описано в главе III)

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 ценностносмысловой 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 еденицы. Человек может остановится 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 находится 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 мы не можем подтвердить это экспериментально. Следует отметить также и такой факт, как возможное кратковременное возрастание игровой зависимости, в следствие 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 представляется нам важным шагом на пути исследования феномена кибераддикции, т.к. предполагает типологизацию аддиктов, исходя из их фиксации на определенной стадии зависимости. Предложенное разбиение на стадии не претендует на полное соответствие критерию истинности, к тому же является довольно "сырым". Однако автор надеется, что это послужит основой для дальнейших научных поисков в этом направлении.

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.

Механизм формирования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр

В этой главе показано понимание автором последовательности, механизма "затягивания" человека в игровую зависимость. Этот процесс, хотя и выглядит очевидным, очень редко упоминается в работах по сходным тематикам. Многое сделано в области исследования мотивации игровой деятельности, однако мотивация, в каком смысле понимают ее большинство исследователей, не является первостепенным фактором формирования зависимости. Мы считаем, что механизм формирования игровой зависимости 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. Мы не случайно употребляем термин "уход от реальности", а не "уход от социума", о котором упоминают некоторые авторы работ по сходной тематике. Дело в том, что мы имеем в виду не просто среду, общество, социум, а объективную реальность в целом. Уйти от социума можно посредством самых разнообразных способов, включая неролевые 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" Т.е. мы видим, что постоянный уход от реальности приводит к усилению этого стремления, к появлению устойчивой потребности бегства от реальности. Здесь мы находим аналогии с наркотиками и наркотической зависимостью: 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, в следствие 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. В этой работе мы не будем останавливаться на влиянии компьютерных игр на личность человека, поскольку этот вопрос требует дополнительных научных исследований.

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.

Заключение

Проблема влияния компьютера на человека очень обширна и многогранна. В этой работе были рассмотрены лишь некоторые аспекты этого вопроса. Мы показали, что все игры не одинаковы не только по задействованным в ее процессе психическим функциям, но и по силе и глубине своего влияния на личность человека, а также по психологическим механизмам формирования зависимости. В этом отношении первое место занимают ролевые игры, которые и представляют наибольший интерес в научных исследованиях.

Следует отметить, что данная работа имеет целью скорее наметить направление, в котором нужно идти на пути к решению проблемы, а не разрешить все вопросы, которые здесь обсуждались.

Основополагающими мы считаем следующие положения:

Ролевые игры необходимо отделять от неролевых, 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 неролевые, а не на степени включенности разных психических функций, как пишет Шапкин.

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. Каждый день они подходят к компьютеру и "получают дозу" - кто 20 минут, кто час, а кто и... Это проблема. Можно только предполагать, к чему она может привести человечество в своем дальнейшем развитии. Мы должны задуматься над этим уже сегодня. 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.

Список литературы

1. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3. С. 27-39.
2. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995.
3. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1, с 86-102.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.