Содержание

Введение.....3
1 Личностные особенности играющих в компьютерные игры.....7
1.1 Теоретические основания изучения игровой деятельности и особенности игровой компьютерной деятельности.....7
1.2 Психологические классификации компьютерных игр.....20
1.3 Основные направления исследований индивидуально- психологических особенностей играющих в компьютерные игры.....31
1.4 Подход к проблеме с позиции психологии личности.....39
2 Эмпирическое исследование личностных особенностей подростков, увлекающихся компьютерными играми.....47
2.1 Описание выборки и этапы эмпирического исследования.....47
2.2 Эмпирическое исследование.....48
Заключение.....65
Список используемых источников.....69
Приложение А – тест на интернет-аддикцию (Т.А.Никитина, А.Ю.Егоров)
Приложение Б – тест на интернет-зависимость В. Лоскутовой (русскоязычная адаптация опросника Kimberiy Young)
Приложение В – тест на зависимость от компьютерных игр
Приложение Г – 16-факторный опросник Кеттела

Введение

Представленная дипломная работа посвящена анализу влияния компьютерных игр на личностные особенности подростков.

Актуальность исследования. В наше время, в век компьютерных технологий, широко распространен новый вид игр - компьютерные игры. Огромное количество людей увлечены этим видом игровой активности и их число, особенно среди молодых людей, с каждым годом растет. В обществе актуальна дискуссия о характере влияния компьютерных игр на психику и личность человека, положительно ли оно или отрицательно. Данный факт не мог не привлечь внимания психологов, и именно этот аспект изучения компьютерных игр чаще всего оказывается в центре внимания.

Рассматривая отрицательное влияние компьютерных игр, психологи изучают особый вариант феномена игровой зависимости - проблему компьютерной игровой зависимости. Авторами определяется роль ее личностных и социальных предпосылок, изучаются способы избавления от данной игровой зависимости. С.К. Рыженко [94] и Ю.В. Фомичева [115] считают, что существует индивидуально-психологические предпосылки к увлеченности компьютерными играми, при этом, чем дольше человек увлекается играми, тем сильнее зависимость между индивидуальными особенностями и игровой активностью. В.И. Медведев, В.П. Казначеев, Ю.Д. Бабаева в своих трудах затрагивают проблему агрессивности в компьютерных играх, влияния на психическое состояние играющего.

Но есть исследователи, которые отмечают положительное влияние компьютерных игр на личность играющего. В трудах И.Г.Белавиной указано, что компьютерные игры улучшают моторику и концентрацию внимания, а также способствуют развитию творческих способностей. Компьютерные игры помогают развивать креативность, критическое мышления (Doelker), а также являются важным составляющим в процессе обучения (Е.П. Велихов, В.Г. Болтянский, , Е.Ю. Заничковский, В.В. Рубцов, Е.И. Машбиц).

Однако до сих пор проблема индивидуально-психологической предрасположенности к увлеченности игровой компьютерной активности и ее проявлений изучена не полностью. Особенно, это касается исследования зависимости игровых предпочтений человека с его личностными и когнитивно-стилевыми характеристиками. Субъекты, предпочитающие игры-стратегии, обладают преимущественно логическим мышлением, у них более развиты навыки абстрактного моделирования игрового пространства, имеют развитую интуицию. (Е.О. Смирнова [102], И.В. Колотилова [42], М.С.Иванов [32, 34])

Таким образом, выявление характера взаимосвязи между игровыми компьютерными предпочтениями и характеристиками личности необходимо для дальнейшего развития в сфере диагностики диспозиционных ценностно-мотивационных структур личности.

На данный момент психологи считают, что увлеченность играми – это способ бегства от реальности, возможностью удовлетворить потребности, которые играющий не может реализовать в реальной жизни, способ реализации познавательных мотивов, поисковой активности. Но при этом все же слабо изучены личностные особенности играющих, которые актуализируют определенные мотивы и как следствие варианты игровой активности.

Выявление определенных психологических закономерностей, которые связывают увлеченность компьютерными играми с личностными характеристика субъекта и с тем, как он определяет своё видение игрового мира, даст новый толчок в диагностики личности и оптимизации воздействия на неё в обучающих или коррекционных целях.

Тема данной дипломной работы: «Личностные особенности подростков играющих в компьютерные игры и интернет-зависимость».

Цель дипломной работы - изучить влияние компьютерных игр на личностные особенности подростков, а именно, выявить особенности характерологических черт, свойственные личностям с различным игровым

опытом и жанровыми предпочтениями.

Объектом нашего исследования является личность, играющих в компьютерные игры.

Предмет исследования – личностные особенности подростков увлекающиеся компьютерными играми и компьютерная зависимость.

Гипотеза исследования – личностными особенностями подростка, играющего в компьютерные игры являются: креативность, уверенность в себе, стремление к достижениям, предприимчивость, ответственность, эмоциональность, впечатлительность, замкнутость, депрессивность, тревожность, импульсивность, мечтательность и абстрактное мышление.

В данной дипломной работе нами решались следующие задачи:

1) Провести анализ имеющихся исследований психологических особенностей игровой компьютерной деятельности, изучить психологическую классификацию компьютерных игр по жанрам

2) Охарактеризовать имеющиеся в психологии представления о чертах личности, как предпосылках увлеченности определенными видами деятельности.

3) Провести эмпирическое исследование влияния компьютерных игр на личностные особенности школьников 10-11 классов.

4)Проанализировав полученные результаты, сделать исследовательские выводы.

Для проверки гипотезы и решения поставленных задач нами были выбраны следующие методы:

1) Теоретические: анализ, систематизация;

2) Эмпирические: опрос, анкетирование.

Для проверки исследовательской гипотезы и решения поставленных задач были выбраны методики:

1. Текст на интернет-аддикцию (см. Прил. А);
2. 16-факторный опросник Кеттела (см. Прил. Г);
3. Анкета (см. Прил. Б и В).

Методологическую основу исследования составили труды таких философов и психологов, как К.Гросс, Ф.Шиллер, Г.Спенсер, К.Бюлер, З.Фрейд, Й.Хейзинга, Э. Берн, которые указывали на существенное значение игры и для ребенка, и для взрослого, предлагали концепции, описывающие и объясняющие психологические механизмы и последствия человеческих игр. Также нами были изучены труды отечественных ученых, рассматривающих игру в рамках деятельностного подхода, - Выготского [17], Д.Б. Эльконина[138], С.Л. Рубинштейна [92]. Анализировались труды Ю.Д. Бабаевой [9], С.К. Рыженко [94], А.В. Войскунского [14], Ю.М. Евстигнеева [27], Е.О. Смирновой [102], В.С. Собкина [103], Л.И. Шакировой [127], А.Г. Шмелева [132], Ю.В. Фомичевой [115], где рассматривалась проблема компьютерной игровой зависимости.

Существенную роль в определении схемы исследования сыграли психосемантические методы В.Ф.Петренко [83, 84], А.Г. Шмелева [134, 135], Е.Л. Доценко [24], А.О. Прохорова[86].

Исследование проходило на базе МБОУ «СОШ № 4 с УИОП СГО» г.Советска, Калининградской области в 2016 году. Выборка сформирована из школьников 10-11 классов с различным опытом компьютерной игры и разными игровыми предпочтениями. В выборку вошли 105 человек, в возрасте от 16 до 18 лет, из них 49 девушек и 56 юношей.

Структурно дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

1 Личностные особенности играющих в компьютерные игры

1.1 Теоретические основания изучения игровой деятельности и особенности игровой компьютерной деятельности

Тема игры давно привлекает к себе внимание исследователей. В психологической литературе освещены различные проблемы относительно данной тематики. Общая теория игры берет свое начало в трудах Ф. Шиллера и Г. Спенсера. Значительный вклад в данную теорию внесли К. Бюлер, К. Гросс, В. Вундт, З. Фрейд, Г. Гуг-Гельмут, В. Вундт, Ф. Бейтендейк, Ж. Пиаже, К. Левин, Й. Хейзинга, А. Валлон, Э. Берн и др. В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Д.Б. Эльконин, К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, М.М. Бахтин, Ф.И. Фрадкина, Л.С. Славина, Е.А. Флерина, Д.В. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, Ю.П. Азаров, В.С. Мухина, О.С. Газман и др.

Теория К.Гросса (1916) связывает игру с психологическим развитием ребенка. Гросс отмечает, что основное значение и сущность игры заключается в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре, упражняясь, ребёнок совершенствует свои способности. В. Штерн (1922) также подчеркивает, что игра является подготовкой к соприкосновению с внешним миром индивида, отмечая роль преждевременного созревания способностей, которые могут реализоваться в игре, а затем и в реальной жизни [138].

Взгляд на игру как на выход основных жизненных влечений предлагают З. Фрейд (1920), Г. Гуг-Гельмут (1926) и Ф. Бойтендайк (1934). С точки зрения психонализа детская игра выступает средством переживания и овладевания травматическим опытом, выходом сексуальных влечений и имеет своей целью снятие интропсихического напряжения.

При анализе игры ребенка З.Фрейд предполагает символизацию в игре травмирующей ребенка ситуации, например, ухода матери и, соответственно, постоянное символическое повторение этой ситуации.

В теории игры Ф. Бойтендайк отражена попытка объяснить возникновение и развитие детской игры необходимостью реализовать основные черты характера, свойственные растущему организму и обусловленные постепенным созреванием его нервнопсихических структур [92].

Так, в классическом психоанализе возникновение игры рассматривается на основе тех же механизмов вытеснения, смещения, сгущения, образования символов, идентификации, которые лежат в основе снов и неврозов взрослых. С этих позиций игру в детском психоанализе используют в качестве терапевтического и диагностического средства.

Й. Хейзинга (1938) и Ж. Шато (1955) рассматривают игру как способ самоутверждения и моральное удовлетворение. В своей работе «Homo Ludens»

С точки зрения Хейзинги игра — это некоторая свободная деятельность, которая осознаётся как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью, но могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими интересами (материальными или доставляемой пользой); которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядочена в соответствии с определёнными правилами [120].

Автор выделяет главные функции игры — это борьба за что-то или заказ чего-то. Обе эти функции могут объединяться, например, игра «показывает» борьбу за что-то, или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Таким образом, игра способствует реализации, через соперничество и состязательность [121].

Ж. Шато интересует духовный элемент игры. По его мнению, игра включает такие процессы как: самоутверждение; ее результат есть известное достижение, овладение новым образцом поведения взрослого, а у ребенка нет других способов самоутверждения, кроме игры. Он полагает, что наслаждение, получаемое ребенком в игре, - это моральное наслаждение,

которое связано с тем, что в каждой игре есть определенный план и более или менее строгие правила. Выполнение игрового плана и правил создает особое моральное удовлетворение.

В отечественной литературе психологические проблемы игровой деятельности индивида чаще всего обсуждались с опорой на работы Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина [17, 18, 46, 47, 92, 138]. Л.С. Выготский рассматривает игру как ведущий тип деятельности детей дошкольного возраста и разрабатывает гипотезу о психологической сущности развернутой формы ролевой игры. Он считает определяющим в игре то, что ребенок, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной действительности. Игровая мотивация определена у ребенка нечетко, поскольку она выражает его потребности в общих аффектах. «Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов»; «наличие таких обобщенных аффектов в игре не означает также того, что ребенок сам понимает те мотивы, ради которых игра затевается, что он делает это сознательно» [18, с.285].

С.Л. Рубинштейн рассматривает игру, прежде всего, как осмысленную деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединённых единством мотивов. В рамках его теории, игра позволяет личности выразить свое отношение к окружающей действительности. Он пишет: «распространённое представление о том, что игра является лишь функционированием, порождается тем самим по себе бесспорным фактом, что игровое действие совершается не ради практического эффекта, который оно оказывает на обыгрываемый предмет. Игра человека — порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры — в способности, отображая, преображать действительность. В игре впервые формируется потребность ребёнка воздействовать на мир - в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [92, с.485].

Д.Б. Эльконин связывает стремление ребенка играть с желанием быть чем-то или кем-то, кем невозможно быть в реальности, т.е. играть роль, недоступную ребенку. Этот автор подчеркивает педагогическую роль игры в воспитании ребенка, когда в кругу семьи и в детском коллективе дети с неисчерпаемыми возможностями воссоздают в ролевых играх различные отношения и связи, в которые вступают люди в реальной жизни. По определению Д.Б. Эльконина, игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть - ее задачи и нормы отношений между людьми [138].

А.Н. Леонтьев в одном из определений деятельности называл ее «единицей жизни, опосредованной психическим отражением» [46, с.65]. Не являясь последовательными сторонниками общепсихологической теории деятельности, мы разделяем некоторые ее положения, а именно об интериоризации внешней предметной деятельности. Интериоризация состоит не в простом перемещении внешней деятельности во внутренний план сознания, а в формировании самого этого плана. Это в такой же степени «вращивание», как и «выращивание». В свою очередь внутренние действия, что принципиально важно для развития личностных новообразований, могут воплощаться и развиваться в видимых формах благодаря экстериоризации. Они становятся доступными наблюдению, управлению и контролю. Применимость этого положения к компьютерной игровой деятельности очевидна.

Понятие «компьютерной игровой деятельности» используется нами в данной работе не в строгих рамках теории деятельности, а исходя из более общих определений этого понятия, в которых подчеркивается ее активный и преобразовательный характер. Это «активное взаимодействие с окружающей действительностью, в ходе которого живое существо выступает как субъект, целенаправленно воздействующий на объект и удовлетворяющий таким образом свои потребности» [89, с.95];

«специфический вид активности человека, направленный на познание и творческое преобразование окружающего мира, включая самого себя и условия своего существования» [7, с.146]. Другое используемое нами в данной работе понятие — «компьютерной игровой активности» выступает синонимом «компьютерной игровой деятельности».

На примере анализа роли игры в развитии ребенка показана непродуктивность ее аналитического и «разложения» на отдельные психические процессы. Как отмечает Э.Аронсон, игру можно разложить на восприятие + память + мышление + воображение; может быть, можно даже определить, с известной степенью приближения, удельный вес каждого из этих процессов на различных этапах развития той или иной формы игры. Однако, при таком разложении на отдельные элементы совершенно теряется качественное своеобразие игры как особой деятельности ребёнка, как особой формы его жизни, в которой осуществляется его связь с окружающей действительностью [7].

Анализируя содержание игры можно разложить её на сюжет и содержание. Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре. Сюжеты игр разнообразны и отражают конкретные условия жизни ребёнка. Они изменяются в зависимости от конкретных условий жизни, от вхождения ребёнка во всё более широкий круг жизни, вместе с расширением его кругозора.

Содержание игры — это то, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми и их трудовой и общественной жизни. В содержании игры выражено глубокое проникновение ребёнка в деятельность взрослых людей; оно может отражать то, с чем действует человек. Например: отношения человека к своей деятельности и к другим людям, а также, общественный смысл человеческого труда.

Характер отношений между людьми, воссозданный в игре, может быть различным. Например, отношения сотрудничества, взаимной помощи,

разделения труда, заботы и внимания людей друг к другу, либо отношения властвования, даже деспотизма, враждебности, грубости и т.д. Обусловленность сюжетов детских игр социальными условиями жизни — несомненный факт, признаваемый многими [7].

На основе анализа теоретических подходов к изучению игры представляется возможным выделить её основные психологические особенности:

1. Игра является особым видом человеческой деятельности. Через игру реализуются потребности играющих, они выражают в ней свою индивидуальность, способности, возможности, фантазии и желания.

2. Игра имеет своё пространство, развивается по своему сюжету, ограниченна во времени, обозначена правилами и требованиями. Всё это притягивает игрока, не имея материального интереса, он всё равно получает удовлетворение от процесса игры.

3. В ходе игры играющий выполняет определенную роль, он воссоздает социальные отношения и изменяет действительность.

4. Игра осознается игроком как нереальная, «мнимая» ситуация, над которой он в целом сохраняет контроль, но при этом может восприниматься очень серьёзно.

5. Игра наполнена субъективным смыслом, который отражается и может изменяться в её содержании.

С ростом компьютерной индустрии возникает новый вид игр — компьютерные игры. К компьютерным играм относят так называемые «галерейные игры» - игры на игровых автоматах, в развлекательных центрах или в казино; игры на персональном компьютере (ПК). Последние делятся на игры с компьютером (Off-line), игры посредством сети Интернет (On-line); игра по сети (игра с другими людьми, на компьютерах которые соединены между собой). Каждый из перечисленных видов компьютерных игр имеет

свои особенности. Например, игры на игровых автоматах более простые, аркадного жанра, кроме удовольствия от процесса игры, играющие испытывают и чувство азарта. Игры на ПК разнообразны по содержанию и жанрам, при этом в On-line-играх одновременно участвуют множество игроков, для которых доступно интерактивное общение непосредственно в процессе игры.

Существуя два десятка лет, компьютерные игры стали необычайно популярными. В наше время компьютерные игры проникают во все сферы человеческой жизни. Многим они заменили популярные ранее виды деятельности, такие как чтение книг и просмотр телевизора.

Компьютерные игры стали особым видом массового искусства. Сочетая такие виды искусств, как театр, где зритель является участником постановки, музыку (саундтреки к играм, которые пишут профессиональные композиторы), литературу (сценарии и диалога героев), архитектуру (создание зданий и городов), компьютерную графику и анимацию, компьютерные игры приобрели культурологический статус.

Компьютерные игры способствовали образованию особого сообщества играющих (геймеров). Социальные атрибуты геймеров: специфический язык, анекдоты и рассказы о жизни игроков и их приключениях в мире компьютерных игр, смысл которых понятен только им.

Компьютерные игры приобрели статус вида спорта. В наше время проводятся турниры по компьютерным играм на международном уровне. На телевидении, особенно кабельном и спутниковом, работают специальные каналы о компьютерных играх.

Рост популярности компьютерных игр взволновал не только общественность, но и пробудил интерес исследователей в области социологии, педагогики, медицины и других отраслей науки, в том числе и психологии.

За рубежом большой вклад в изучение психологических аспектов увлечения компьютерными играми внесли работы J. Miller, J. Payne, A. Mellone, D. Gerald, C.Anderson [141, 142], M. Griffiths [156], P. Hubbard, и многих других. Среди отечественных исследований игровой компьютерной деятельности широко известны работы А.Г. Шмелева [132], Ю.В. Фомичевой [115], И.В. Бурлакова [12], М.С. Иванова [32, 34], В.С. Собкина [103], Л.И. Шакировой [127], С.А. Шапкина [128], С.К. Рыженко [94] и др.

По мнению Е.О. Смирновой (2000) компьютерная игра близка к реальной игре, и является символико-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней нереально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Мнимая ситуация задается правилами, игровым пространством и игровыми объектами. В компьютерной игре нет нужды в использовании замещения, игрового приписывания новых функций реальным объектам, так как само компьютерное пространство является замещением реального, внутри него можно создать любой необходимый предмет [102].

Р. Кейллоис предложил систему классификации различных элементов компьютерных игр:

1. Состязание. Под состязанием понимаются действия, в которых игроки, используя свои навыки, преодолевают трудности, которые создаются в процессе игры мнимыми противниками. Игроки получают удовольствие от развития умений брать верх над своими соперниками. В качестве примеров можно рассматривать состязания, такие как футбольные или шахматные матчи.

2. Случайность. Рассматривается как действия, на которые влияет элемент неопределенности. Так удовольствие игрок получает от минимизации неопределенности и в стремлении предугадать результат. Игры, учитывающие фактор случайности, могут создавать у играющих иллюзорное чувство способности контролировать или предсказывать будущие события. Примерами могут являться игровые автоматы и лотереи.

3. Дезориентация. Под дезориентацией понимаются действия, в которых нарушается нормальное (обычное) восприятие реального мира. Такое состояние может приводить к пространственной дезориентации. В качестве примеров Кейллоис рассматривает «американские горки» и прыжки с парашютом.

4. Фантазирование. Это такие действия, с помощью которых играющие могут «создавать» вымышленные реальности, в которых не существует ограничений, присущих реальному миру. Удовольствие игроки получают, приобретая свойства и способности, которых они лишены в реальной жизни. Игра дает игроку чувство так, будто он обладает желаемыми возможностями. Примерами являются ролевые игры.

Компьютерные игры, как и игры, вообще, дают возможность конструирования миров, а это является важной потребностью и атрибутом психологии современного человека (см., например, А.Г. Асмолов). Художественная литература лишь отчасти удовлетворяет эту потребность (наиболее ярко - жанр фэнтези). Игра - поле для проекции мотивов, ассоциаций, фантазий, творческих потенций. В детской психологии игры для диагностики, развития и лечения используются с первых десятилетий 20 века (М. Кляйн, Ш. Бюлер, М. Ловенфельд). Сегодня среди юнгианских терапевтов популярен «сэндплей» (предложен в 1980-е годы Д. Калф) - лоток с песком и множеством фигурок, из которых ребенок или взрослый создает свои миры и решает бессознательные конфликты.

В компьютерной игре эти возможности расширяются. Человек создает (или принимает готовой) модель новой реальности. В ней могут присутствовать все необходимые атрибуты - повседневные предметы, жилища, люди, животные, государства, континенты, планеты, может сжиматься время, сменяться эпохи.

Компьютерные игры воплощают многое из того, что труднодоступно или вообще недоступно в реальной жизни. Это не только обладание материальными ценностями, властью, бессмертием. В играх находят

воплощение мечты о межпланетных полетах, перемещениях во времени. Важную роль играет эстетическая сторона игр, которая при современной технике стала особым искусством.

В компьютерной игре неизбежно происходит столкновение добра и зла. Но их взаимодействие диалектично. Для противостояния злу персонажу предстоит самому пользоваться орудиями зла, а иногда и самому стать еще худшим злом, дабы победил сильнейший. При этом у героя игры могут быть достаточно чистые намерения: освобождение, спасение. Часто предлагается выбор: спасти одного человека или бросить его, чтобы продолжать преследование врага, который направляется уничтожить целый город; стрелять в почти непобедимого врага, когда представилась для этого уникальная возможность, или нет, поскольку рядом находятся люди. «Любое хорошее качество имеет и другую сторону. Ничто хорошее не приходило в мир, не произведя при этом соответствующего ему зла» (К. Юнг). Важна лишь мера. И осознание, что источником зла часто являешься ты сам (Тень). Игра уплотняет реальность и тем самым повышает для играющего вероятность ситуаций встречи со своей Тенью [см. 68].

Психологический взгляд на компьютерные игры открывает нам ряд интересных феноменов: «опыт потока», «виртуальная реальность» и «эффект присутствия».

Изучение «опыта потока» (flow) у играющих берёт своё начало в концепции М. Чиксентмихайи, в рамках которой исследуется позитивный субъективный опыт человека. «Опыт потока», или аутотелитический (самоцельный) опыт, ориентирован прежде всего на процесс, а не на результат, поэтому итогом соотвествующей деятельности может считаться личный рост, развитие способностей и навыков. В отечественных работах «опыта потока» трактуется с позиции когнитивных и мотивационных процессов (А.Е. Войскунский, В.Ф. Петренко, О.В. Смыслова) [14, 15]. В литературе описаны признаки, характеризующие переживания опыта потока (М. Чиксентмихайи, А.Е. Войскунский, Т. Новак): 1) Слияние с действием;

2) Потеря чувства времени; 3) Ощущение полного контроля над ситуацией; 4) Потеря чувства самосознания; 5) Цель действия — сам человек; 6) Переживание глубокой удовлетворённости; 7) Тонкий баланс между навыками субъекта и требованиями задачи.

Во время переживания «опыта потока» конкретные действия и их осознание сливаются воедино, сопровождаясь состоянием удовлетворённости и мобилизованности, при этом внимание субъекта направлено на непосредственное выполнение частных действий. Опыт потока присущ самым разнообразным видам деятельности, в том числе и играм на компьютере [14].

В любой компьютерной игре отражены искусственная история и ход времени, иногда своя оригинальная философия, и даже мораль. За счёт эффекта «присутствия» обусловленного как техническими (возможностями современных компьютерных технологий), так и психологическими аспектами, виртуальный мир компьютерной игры может восприниматься играющим как реальность.

Виртуальная реальность имеет своё пространство: территориальное (континенты, страны города, здания и т.д.), временное (эпохи, различные исторические события из реальности); свои,, ресурсы: экономические, технические, административные и т.д.; свои физические законы: земное притяжение или его отсутствие, телепортация, перемещение во времени и т.д.; свои этические нормы и прочее, так же свойственное реальному миру. Играя, человек как бы «входит» в игровое пространство, являясь не сторонним наблюдателем, а активным деятелем, главным участником игрового процесса; он не только носитель знаний и способов действия, но и субъект определённого отношения к данному игровому миру.

По мере того как разворачиваются события в игре, в сознании игрока выстраивается модель виртуального пространства, имеющая не только свою организованную структуру, но и определяющая место самого игрока в ней.

Психологический аспект данного феномена заключается в том, что в виртуальном мире компьютерных игр возможна актуализация архетипов. Игры, более чем другие элементы компьютерной реальности, являются полем для проекции индивидуального и коллективного бессознательного. Причем не только для создателей игры. Бурлаков показывает, что в большинстве компьютерных игр проецируются архетипы коллективного бессознательного, и личность в игре реализует бессознательные глубинные потребности, связанные с древними обрядами инициации [12].

Активное использование архитипических фигур: герой, чудовище, учитель, король и пр., ситуаций: рождение, достижение, инициация, обучение, смерть и пр., архетипических символов способствует бессознательному принятию играющим определённой игровой роли.

Наиболее часто встречающийся - архетип Героя. Управляя своим героем, игрок, как правило, отождествляет себя с ним, применят свои модели поведения, но, кроме того, и это главное, осваивает новые. Благодаря идентификации с героем увеличивается эффект присутствия. Независимо от того, какую из сторон выберет герой игры, его обязательно ждет борьба, приключения, подвиги.

Во многих компьютерных играх присутствует архетип Смерти. Смерть загадочна, неизвестна, страшна. В современной психотерапии есть весьма эффективное направление - танатотерапия, которое практикует имитацию смерти и освоение опыта связанных с этим переживаний. Смерть в компьютерных играх присутствует часто, но для героя она условна. В игре смерть переплетается с другим архетипом — Возрождением. Гибель героя — необходимость начать свой путь с начала, с первой ступени до уровня заданного самой игрой. Вспомним, что многие эзотерические учения содержат идею о ритуальной, психологической смерти (отказ от прежних стереотипов и ценностей) как условии начала пути к совершенствованию.

Архетип Лабиринта (его яркое воплощение в мифологии — миф о Тесее и Минотавре) распространен в большинстве так называемых аркадных

игр, игр в стиле «экшн». Аркады построены на путешествиях по системе коридоров, рельефным ландшафтам, городским улицам, шахтам. На каждом шагу героя подстерегают опасности. Игра заканчивается либо поражением героя, либо освобождением из губительных сетей лабиринта.

Неотъемлемая часть многих игр - Монстры, Создания тьмы (драконы, ожившие мертвецы, гигантские пауки, механические чудовища и т.п.). Ранее эти архетипические образы реализовывалась в устном творчестве, потом в письменном, затем в кинематографии, сегодня - в виртуальных мирах. Чудовища опасны для Героя, они несут повреждения или смерть [58].

Активизируясь, архетипы оказывают на человека мощное воздействие, благодаря которому он испытывает гипнотическое состояние и сильное желание действовать. Бессознательная идентификация играющего со своим героем приводит к тому, что он «расширяет» свою личность за индивидуальные границы и заполняет пространство, которое он в нормальном состоянии заполнить не может. В результате такого расширения своей личности индивид иногда ощущает себя «сверхчеловеком» или «подобному богу». Юнг определяет это явление как «психологическую инфляцию» (psychic inflation). Одна из опасностей такого рода психической инфляции - атрофия личности индивида, в результате чего «за внушительной оболочкой скрывается маленькое жалкое существо». С одной стороны, такая идентификация привлекательна, поскольку предлагает легкую компенсацию личных изъянов. С другой, - стоит такого рода идентификации войти в привычку, как индивидуальность личности начинает испытывать трудности в своём развитии. Это порождает постепенно усиливающее чувство личной неполноценности, которое в свою очередь, компенсируется еще большей вовлечённостью в компьютерную игру и т.д., по принципу порочного круга [см. 68]. Описанное явление «психической инфляции» может являться одним из механизмов игровой компьютерной зависимости.

Исследования зарубежных и отечественных психологов показывают устойчивый рост числа взрослых людей, увлекающихся компьютерными играми.

Анализируя явление увлеченности видеоиграми Реггу (2007) выделяет пять основных находящихся во взаимосвязи компонентов, присутствующих в каждой видеоигре: возбуждение, погружение, идентификация, интерактивность и выбор [162]. Именно эти пять компонентов, уникально объединившихся в видеоиграх, по мнению автора, отличают их от книг, телевидения и других средств развлечения или образования и делают их особенно притягательными не только для ребенка и подростка, но и для взрослого человека.

Виртуальная реальность - уже неотъемлемая часть основной реальности. Ее потенциал в поисках человеком самого себя нельзя недооценивать, нужно уйти от легковесных оценок и заняться серьезным изучением ее психологических, диагностических, психотерапевтических и развивающих возможностей.

1.2 Психологические классификации компьютерных игр

Существующие классификации компьютерных игр являются достаточно размытыми по причине большой субъективности критериев, которые используют авторы. Психологические классификации компьютерных игр, в основе которых лежали бы психические функции или мотивы личности, включённые в процесс игры, еще ждут своей разработки.

Одними из первых в отечественной литературе были предложены две классификации компьютерных игр, разработанные Шмелевым в конце 80-х годов [134, с. 17]. В первой, сюжетно-тематической классификации лежит разделение игр по содержанию задачи, которую нужно решить пользователю в ходе игры и основного психического свойства, доминирующего в ней. Рассмотрим её более подробно.

Первый класс представлен играми стимулирующими преимущественно формально-логическое и комбинаторное мышление.

Данный класс представлен такими играми, как например: «Мастер Майнд», «Кубик Рубика», а также компьютерными вариантами шахмат и шашек.

Второй класс представлен азартными играми, которые в отличие от логических, требуют от играющего иррационального, интуитивного мышления. Например, «компьютерный» покер, игры с тотализатором и т.п.

Третий класс спортивные игры. Они направлены на ловкость и проворство игрока, а также на сенсомоторную координацию и концентрацию внимания (например: «Теннис», «Футбол», «Бильярд» и пр.). Также сюда можно отнести игры, которые автор назвал «конвейерными», так назвваемые «абстрактные игры» — это и достаточно известная игра «Тетрис», и менее популярная «Сплэт». Так же, как и спортивные, эти игры требуют ловкости и сенсомоторной координации.

В следующий класс можно объединить военные игры и игры-единоборства, такие, как «Комбат», «Коммандос», «Карате». Эти игры содержат, элементы жёсткого единоборства или насилия. Автор отмечает, что такие игры противопоказаны для лиц с неустойчивой психикой. Однако, при правильном использовании военных игр они могут способствовать развитию эмоциональной устойчивости к неудачам, настойчивости в реализации собственных целей, и разрядке агрессивных импульсов.

Четвертый класс игр - построены по типу приеледование-избегание (например: «Пакман», «Диг-Даг»). Их объединяет включённость в игровой процесс интуитивного компонента мышления и эмоционально-чувственного восприятия; игры служат эмоциональной разрядкой, которая в свою очередь лишена агрессивности как, например, в военных игра.

Игры-приключения, или «Аркады» с психологической точки зрения представляются неоднородным классом. Так, можно выделить подкласс игр типа «зрительный лабиринт», где игрок видит всё игровое поле («Райз-аут», «Инфернал»), и игры типа «диорамный лабиринт», где зрительное поле сужено до размеров реального («Лори», «Эден»). «Зрительный лабиринт» требует от игрока преимущественно наглядно-действенного мышления и

локомоторных навыков; а «диорамный лабиринт» — абстрактного моделирования недостающих элементов зрительного поля, которое протекает с постоянным включением оперативной памяти, поскольку играющему приходится держать в памяти большое количество игровых объектов, скрыты от его глаз.

Класс игр-тренажеров не поддаются описанию с точки зрения какого-либо доминирующего психического свойства, которое необходимо включено в игровой процесс. Эти свойства зависят от структуры профессиональной деятельности или конкретного профессионального навыка, который развивает игра. Например: «Боинг 747» и «Ралли» направлены на развитие навыков вождения транспортных средств, а игры «Бизнес» и «Биржа» - управленческо-экономического плана.

В функционально-психологической классификации игры делятся в зависимости от их функций по отношению к пользователю. В ней отражены функции компьютерных игр, цели, которые преследуют пользователи и недостатки игр, вызывающие у пользователей психологические проблемы в случае доминирования той или иной функции [70].

Таким образом, практически любая функция компьютерных игр может привести как к позитивным, так и к негативным последствиям. По мнению И.В. Колотиловой даже использование игр для отдыха и имитации действий также может иметь негативные аспекты для развития личности играющего. Например, если для пользователя единственно привлекательным способом достижения расслабления, освобождения от негативных эмоций будет являться компьютерная игра, то это может привести к переносу жизненных проблем в виртуальность. Играющий рискует создать для себя иллюзорное представление их устранения и будет избегать их решения в реальной жизни. Такая «имитационность» может способствовать как развитию пользователя, получению новых для него знаний и навыков, так и привести его к деструктивному поведению.

Например, если субъект увлекается играми агрессивного содержания, переживает в игре сцены насилия и убийства, не исключено, что он может транслировать подобное поведение и в реальной жизни [42].

Однако, классификации А.Г. Шмелёва на сегодняшний день нуждаются в существенном уточнении. За прошедшие 20 лет с момента их разработки компьютерные игры претерпели серьёзные изменения, появились новые виды игр, например, «стратегии».

В классификации принятой в компьютерной игровой индустрии [42] компьютерные игры по форме взаимодействия традиционно делятся на следующие типы:

1. Одиночные игры (single player). Они предполагают игру в одиночку, против компьютера.

2. Многопользовательские игры (multi player). Игры данной группы рассчитаны на участи в игре нескольких человек (группу), которые связываются по локальной сети, модему или Интернету.

3. Многопользовательские игры на одном компьютере (hot seat и splitscreen). Данный тип игр предполагает, игру «по очереди», при этом на экране отображено поле одного игрока, затем поле другого. Такие игры на современных персональных компьютерах бывают редко, однако часто встречаются на старых ПК и приставках.

4. Hot seat - игра по очереди на одном компьютере. В данном случае в режиме splitscreen экран делится на две части, каждый из игроков играет на своей части.

5. Многопользовательские игры через электронную почту (PBEM) В основном встречается в пошаговых стратегиях. Результаты хода записываются в специальный файл и отсылаются другому игроку через электронную почту.

6. Массовые игры по Интернету. Наиболее часто встречающиеся жанры - настольные и ролевые игры (MMORPG, или Massively Multiplayer Online RPG). Среди них различают также браузерные игры (игры, не требующие установки какого-либо клиента), а также текстовые онлайновые игры.

Среди разработчиков и самих компьютерных игроков признанной является «жанровая» классификация. Жанр - это типовая модель игры, которая имеет определённые формальные (например, зрительная перспектива, объёмность изображения, временные характеристики) и содержательные (например, задачи, которые стоят перед игроком, сценарий игры, характеристики сюжета и пр.) особенности.

Игровые жанры носят оригинальные английские названия, поскольку игровая индустрия в своей основе англоязычна. Вот пример одной из жанровых классификаций :

1. ARCADES Традиционно большие игровые автоматы, получившие свое развитие на территории Японии. В последствии под Arcade подразумевались игры с простой механикой и упрощенным управлением.

2. ACTION (от англ. — «действие»). Игры жанра «экшн» предполагают активное взаимодействие игрока с внешним миром.

3. ADVENTURES (от англ. - «приключение»). Игры, где играющему предстоит исследование и детальное изучение окружающего мира, а так же взаимодействие с персонажами его населяющими.

4. QUESTS (от англ. - «поиск»). Приключение от третьего лица, построенные на комбинации и применении объектов для получения определенной цели и развития сюжета игры.

5. ROLE-PLAYING GAMES (от англ. - «ролевые игры»). В данной игре играющему предстоит вести себя в соответствии с определенной ролью.

6. PUZZLES (от англ. - «головоломка»). Игры-головоломки.

7. CASINO (от англ. - «казино»). Имитируют казино.

8. LOGIC (от англ. - «логический»). Представляют классические настольные игры, шахматы, игры в слова.

9. CARD (от англ. - «карты»). В данный класс игр входят игры типа «блэкджек», «бридж», «покер», «солитер» и пр.

10. EDUCATION (от англ. - «образование»). Образовательные игры для детей и взрослых, обучающие их определенному предмету или наваку.

11. SIMULATORS (от англ. - «симуляторы»). Игры симулирующие управление транспортными средствами, жизнь или иные физические объекты и явления. Среди них выделяют:

12. SPORT (от англ. - «спортивные»). Игры, включающие в себя симуляцию разных видов спорта FIFA, NBA, Tennis и др.

13. STRATEGY (от англ. - «стратегия»). Управление, производство и развитие групп объектов с целью достижения прибыли или победы над компьютером [39].

Данная классификация содержательной стороны компьютерных игр позволяет охватить все многообразие игровых жанров, но является слишком дробной.

Изучая жанровые предпочтения компьютерных игр В.С. Собкин [103] и Ю.М. Евстигнеева [27] разделили компьютерные игры по следующим содержательным характеристикам:

1) содержательным - на ролевые и сюжетные;

2) по восприятию персонажа - на воспринимаемые «изнутри» (вид из глаз» игрового персонажа на виртуальный мир) и «извне» (виден сам персонаж).

Они отметили положительную корреляцию между ролевыми играми и играми, воспринимаемыми «изнутри». Компьютерные игры делились также на ориентированные на состязательность и изменение характеристик персонажа и ориентированные на приобретение знаний и умений. По результатам исследования, наиболее опытные игроки предпочитают ролевые игры, воспринимаемые «изнутри» и ориентированные на состязательность и изменение характеристик, т.е. на развитие персонажа [103].

В результате исследований ролевые компьютерные игры были выделены как игры, обладающие особыми психологическими характеристиками (С.В. Симонович, Г.А. Евсеев, В.А. Лоскутова, И.В. Колотилова, М.С. Иванов, Г.М. Авилов, В.С. Собкин, Ю.М. Евстигнеева др.). 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. При этом в игре высок уровень «эффекта присутствия» [42].

Как указывает М.С. Иванов (2004): «Ролевые компьютерные игры создают игровой виртуальный мир, по законам которого «живет» идентифицируемый с играющими персонаж. Ролевые компьютерные игры в наибольшей степени позволяют человеку «войти» в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир» [33].

К ролевым компьютерным играм относятся игры от первого лица, игры от третьего лица, стратегические игры и симуляторы. К неролевым: аркады, головоломки, игры на быстроту реакций и азартные игры. Основная мотивация данной игровой деятельности как правило основана на азарте:

играющий стремиться пройти игровой уровень и набрать большее количество очков

Анализ жанровых классификаций показал, что в этом вопросе сегодня нет единой точки зрения. Классификация компьютерных игр по их психологическому содержанию могла бы приблизить исследователей к пониманию механизмов воздействия конкретной игры на пользователя. Ведь каждый игровой жанр отличается своим смысловым содержанием, степенью вовлечённости играющего, а также задачами и личностными потребностями, реализуемыми игроком (Приложение А).

Проведя анализ источников и исходя из цели нашего исследования, мы предлагаем следующую психологическую классификацию компьютерных игр.

Шутер (англ. Shooter — стрелок) - это игра военной тематики. Перед игроком ставится основная задача — уничтожить большое количество виртуальных врагов: людей или других существ (монстров). От игрока требуется высокая концентрация внимания, и скорость реакции. Игровое пространство представляет собой ограниченный лабиринт, в котором располагаются враги и союзники. У игрока есть возможность выбора оружия и способов взаимодействия с врагами, ловушками и транспортными средствами. В игре есть возможность действовать, как от первого лица (видеть изображение как бы «из глаз»), так и от третьего лица (наблюдать своего героя «со стороны»).

Ролевая игра (англ. Role-Playing Game (RPG)). В основе игр этого жанра - элементы игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. Игрок действует в рамках выбранной им роли, руководствуясь её характером. Нередко эти игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет, однако, его развитие, в определённой степени, зависит от решений игрока. Главная задача - развитие персонажа, выполнение заданий и исследование мира. В виртуальном пространстве герой имеет множество способов взаимодействия с другими персонажами:

он проводит диалоги, ведёт торговлю, воюет, получает задания и пр. Игровой герой обладает различными предметами (экипировка, деньги, оружие, артефакты и пр.), может их продавать или менять. Эти вещи могут являться «трофеями», добытыми в бою с врагами, либо они просто собираются на пути, в домах и т.д. За уничтожение монстров либо за выполнение заданий, полученных от других персонажей игры, герой получает вознаграждение в виде опыта и/или ценных предметов. Получение опыта ведёт к развитию персонажа - получению новых качеств и умений или улучшению уже имеющихся.

Стратегия (англ. Strategy). Прототипом игр этого жанра, явились шахматы. Первостепенными задачами для играющего выступают: экономическое развитие (сбор ресурсов, таких как лес, золото и т.п., постройка базы и создание войска), управление (на уровне государства, города/армии, предприятия/военного подразделения), военные действия (с целью перехвата доступа противника к ресурсам и/или уничтожения его армии и лагеря). Основная цель — победить «врагов-конкурентов». Игровое пространство предоставляет играющему возможность управления какими-либо компаниями, государствами и даже мирами, и возлагает на него важные миссии: управляющего, военачальника, императора и пр.

Квест (англ. Quest - поиски приключений) - приключенческая игра, основу которой составляют выполнение заданий, иногда опасных, поиски, наблюдения. Сюжетом подобных игр часто выступают детективные истории, поэтому вся игра представляется играющему большой «головоломкой», которую ему необходимо решить. В ходе игры, игрок решает множество мелких задач, для этого ему приходится оперировать различными предметами, найденными, либо полученными от других персонажей игры; пробовать различные возможности применения имеющихся вещей, либо поиск недостающих и необходимых. Манипуляции проводятся с отдельными предметами (например: повернуть рычаг, открыть дверь), с вещами, находящимися в инвентаре героя, которым управляет

игрок. Согласно запрограммированному сюжету, играющему приходится общаться с множеством персонажей, получать от них вещи, необходимую информацию, делать заметки в своём дневнике. Игра заканчивается, когда игрок разгадывает все загадки и раскрывает замысел игры.

Симуляторы (англ. Simulation) — это игры, имитирующие управление каким- либо транспортным средством или аппаратом. Основным принципом симулятора является как можно более точное воспроизведение особенностей движения объекта, управления им и окружающих условий (например, автосимулятор максимально точно воспроизводит особенности управления автомобилем на дорогах разной сложности). Для этих игр имеет большое значение степень сходства «поведения» виртуальной техники и реально существующего прототипа. Примерами игр-симуляторов является имитация управления автомобилями, танками, самолётами, вертолётами, подводными лодками и надводными боевыми судами, поездами, космическими кораблями и т.п. Среди игр этого класса выделяются и спортивные симуляторы — имитация какой- либо спортивной игры, игрового противоборства команд или отдельных спортсменов. Цель игры, как и в реальности — победа персонажа или команды. Игровое пространство, в зависимости от вида игры имитирует стадион, корт, каток и пр.

Файтинг (от англ. Fight - бой, драка, поединок, борьба) имитирует рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной, пределы которой покинуть нельзя. Бой состоит из нечётного числа отдельных раундов, имеющих определенные ограничения (время, количество набранных очков и пр.) Важной особенностью файтингов является их нацеленность на соревнование, а не на сотрудничество игроков. Игры данного жанра, имеют крайне упрощённый сюжет или его полное отсутствие. Игрок ведет бой в режиме «один на один» против компьютерного противника или другого игрока. В начале игры можно выбирать своего персонажа, отличающегося стилем ведения боя,

скоростью, силой и возможностью применения различных ударов, бросков и комбинаций.

Аркада (англ. Arcade) — путешествие по лабиринтам. Классический вариант игры - линейное движение игрока в игровом пространстве, обыгранном тематически (джунгли, дороги, космос и п.р.). Игры могут содержать в себе элементы других жанров (шутеров и квестов). Задача играющего — собрать все «бонусы» на каждом уровне, преодолеть разнообразные препятствия, уничтожить всевозможных "врагов". Аркада требует от игрока быстроты действий и скорости реакции. Ему необходимо за максимально короткий срок пройти уровень до конца (т.е. запрограммированного момента окончания игры) и получить максимальное количество очков. Элементы игры открываются постепенно, игрок не предполагает, что его ждет впереди, не может вернуться на прежний уровень. В процессе игры предполагается переход от уровня к уровню, каждый из уровней сложнее предыдущего и отличается типами противников. В конце каждого уровня игроку необходимо пройти своеобразный «зачет» - победить наиболее сильного противника.

Настольные игры (англ. Board). Основные примеры данного жанра: тетрисы, головоломки, шахматы, пасьянсы и пр. Они не требуют особых психомоторных навыков (быстрое управление клавиатурой или джойстиком). В них достаточно простые правила, нет запрограммированного сюжета и героев. Как правило, виртуальное игровое пространство ограничивается игральной доской, на которой, согласно правилам, расположены игровые объекты: фишки, карты, фигуры и пр. Многие игры ограничивают игрока во времени и имеют бонусную систему. Возможны переходы по уровням разного вида сложности.

Игры перечисленных жанровых групп различаются по своему смысловому содержанию, задачам, которые ставятся перед игроком, и тем, какие именно потребности и возможности субъекта могут быть реализованы в виртуальном мире.

1.3 Основные направления исследований индивидуально- психологических особенностей играющих в компьютерные игры

Как отмечают исследователи данной проблемы (Гриффите [156], С.К. Рыженко [94], М. Ю.В. Фомичевой [115], Ю.М. Евстигнеевой [27], Л.И. Шакировой [127]), существует некоторая личностная предрасположенность к увлечению компьютерными играми, а с ростом игрового опыта взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью усиливается.

В исследовании Ю.В.Фомичевой [115] личностными качествами в большей степени присущие опытным игрокам, названы: сообразительность, развитое логическое мышление, эмоциональная устойчивость, зрелость, доминантность, самоуверенность, склонность к лидерству, смелость, дерзость, реалистичность, развитое воображение, мечтательность, прямолинейность, откровенность, рациональность, жесткость, некоторая затруднённость в общении, расслабленность, невозмутимость, эгоцентризм, активность, энергичность, агрессивность, демонстративность.

Психологические исследования индивидуально-психологических особенностей играющих в компьютерные игры достаточно разнообразны, в основном они отражают положительную либо отрицательную оценку влияния компьютерных игр на личность играющего.

В исследованиях, посвященных негативному влиянию компьютерных можно отнести такие направления как проблемы *компьютерной зависимости* (М. Гриффите [15], К. Янг, Р. Вуд [170, 171], Ю.Д. Бабаева [9], А.В. Войскунский [16, 17], Ю.М. Евстигнеева [27], Е.О. Смирнова [102], В. С. Собкин [103], Л.И. Шакирова [127], А.Г. Шмелев [132], С. К. Рыженко [94] и др.). Считается, что зависимость от компьютерных игр - полноценная болезнь, такая как наркомания или алкоголизм. Г.О'Лири принадлежит фраза о том, что компьютерная игра - это электронное ЛСД.

Известны случаи, когда в сознании игроков стиралась грань между реальным и виртуальным мирами. Теряя контроль и «погружаясь» в виртуальность играющие проводили за игрой более тридцати часов без перерывов на сон и еду.

В некоторых работах (Егоров А. Ю. [28], Иванов М.С. [31, 34], Репринцева Е.А. [90] и др.) описываются симптомы игровой зависимости: ежедневная длительная игра на компьютере, неспособность человека переключатся на другой вид деятельности, чувство оторванности от реальности потеря чувства времени, мнимого превосходства над другими и пр. Игровая компьютерная зависимость, как и любая форма поведенческой аддикции, имеет разрушительные последствия для личности игрока. Чрезмерное увлечение компьютерными играми проявляется в ряде негативных изменениях: поведения, мотивации, эмоционально-аффективной сферы игрока, в снижении интеллектуальных способностей, ухудшении физического самочувствия. Могут возникать проблемы в межличностном общении с окружающими людьми, прежде всего с членами семьи [31].

Особое внимание уделяется поиску причин компьютерной игровой зависимости. Исследуется вероятность перерастания увлечения компьютерными играми в зависимость или аддикцию. Игровая компьютерная аддикция является особой формой аддикции, при которой объектом зависимости является игра в компьютерные игры.

Например, М.С. Иванов рассматривал игровую компьютерную зависимость как зависимость от «нахождения» в виртуальной реальности. Основным предметом изучения он считает виртуальную реальность, это - нереальная среда, которую способны моделировать игровые компьютерные программы [31, 34]. В своём исследовании, направленном на изучение личностных предпосылок формирования игровой компьютерной аддикции, он пришел к выводам, что игровая компьютерная аддикция, как и любая аддикция, не возникнет из простой увлеченности, если на то нет причин в самой личности человека. К числу вероятных личностных предпосылок

формирования игровой компьютерной аддикции автор отнёс акцентуацию характера, преимущественно по шизоидному типу, и сопровождающие ее нарушения адаптации [34].

Согласно Рыженко С.М., развитие игровой компьютерной зависимости младших подростков детерминировано рядом факторов социально- психологической дезадаптации, в том числе: дезадаптивными характерологическими чертами, слабой социализированностью, отсутствием выработанных конструктивных копинг-стратегий поведения, атарактически-гедонистической направленностью потребностно-мотивационной сферы, стремлением к уходу от реальности на фоне неудовлетворенности младшего подростка отношениями с родителями и сверстниками [94].

В литературе описываются психологические особенности игроков-фанатов (особенности эмоционально-волевой сферы, мотивационной сферы, смысловых образований, социальное окружение, возраст, пол и пр.), делаются попытки определить способы избавления, «излечения» от компьютерной зависимости (Ю.Д. Бабаева [9], С.К. Рыженко [94], А.В. Войскунский [13, 14], Ю.М. Евстигнеева [27], Е.А. Репринцева [90], Е.О. Смирнова [102], В.С. Собкин [103], Л.И. Шакирова [127], А.Г. Шмелев [132] и др.).

В нашей работе мы не рассматриваем собственно проблему игровой зависимости от компьютерных игр. Предмет нашего научного изучения лежит в области увлеченности компьютерными играми и её личностных предпосылок, которые, однако, могут выступать и в качестве факторов зависимости, но при сопутствующем воздействии других явлений (например, трудных жизненных ситуаций, состояние стресса, фрустрации или конфликта).

Многими исследователями поднимается проблематика игр агрессивного характера, и их влияния на психическое состояние играющего (В.И. Медведев, В.П. Казначеев, Ю.Д. Бабаева [9], А.В. Войскунский [14, 16], Graybill D. [155], Cooper J. [152], Chumbley J. [149] Colwen J. [150], Scott

D. [165]). В одних исследованиях выявлена положительная корреляция между увлеченностью играми агрессивного содержания и агрессивностью подростка, как личностной чертой (Anderson C. A. [141], Ballard M. [143], Brian D.N. [145], Bartholow B. [144], Dominick J. R. [153], Pratarelli M. [164], Thompson K. M. [168] и др.), по данным других исследований взаимосвязь не была установлена (Griffiths M. D. [156], Grusser S.M. [157], Lemmens J.S. [158]), а в некоторых выявлена отрицательная корреляция (С.А. Кулаков [43]; Л.И. Шакирова [127], С. А. Шапкин [128]).

Некоторые исследователи говорят о кратковременном эффекте содержания игры на агрессивное состояние ребенка (Shao-I C. [166], Sherry J. [167], Winkel M. [169]). Например, о разрядке агрессивных импульсов и снижении враждебности, о релаксации после игр с агрессивным содержанием свидетельствуют данные К. Бютнера и D. Graybill [155].

Несмотря на преимущественно негативную оценку влияния компьютерных игр на человека, некоторые исследователи отмечают их положительный эффект (А.Г. Шмелев [13], С.А. Шапкин [18], С.А.Клименко [40], Е.Е. Лысенко [59], Л.В. Тхоржевская [108] и др). Например, компьютерные игры способствуют улучшению моторики и концентрации внимания, способствуют развитию творческих способностей в процессе решения игровых задач (И.Г. Белавина) [90]. Компьютерные игры широко применяются для исследования мыслительных процессов.

Компьютерные игры рассматриваются как высокоэффективное средство для развития когнитивной гибкости, креативности и других форм критического мышления (Doelker C., 1990). В связи с этим исследователи отводят им важную роль в процессе обучения (Malone T.W., В.Г. Болтянский, Е.П. Велихов, В.В. Рубцов, Е.Ю. Заничковский, Е.И. Машбиц), считая, что компьютерные игры способствуют быстрому формированию необходимых умений и навыков сначала в игровой среде, а затем и в реальности.

Компьютерные игры используются как средство помощи в социально-психологической адаптации (В.В. Шукайло), например, помощи детям с

нарушениями навыков письменной речи, в связи с трудностями обучения, нарушениями пространственного ориентирования, для компенсации речевых нарушений, улучшения координации движений, диагностики памяти, пространственных способностей. Л.В. Тхоржевской рассмотрены особенности использования компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с подростками [108].

В основном в качестве игровой аудитории исследователи рассматривают детей и подростков. Изучению специфики взаимодействия детей и подростков с компьютерами посвящена большая часть исследований (М. Коул, С. Пейперт, А.В. Беляева, С.Л. Новоселова, Ш. Текл и др.).

По мнению некоторых авторов (С.М. Рыженко, И.В. Колотилова, Ю.М. Евстигнеева и др.), игры на компьютере способствуют сужению круга интересов подростков, приводят к стремлению создания вымышленного мира, уход от реальности. В связи с тем, что, большинство игр созданы по типу соревнования пользователя с компьютером или другим игроком, увлечение компьютерными играми один на один (в ущерб общению со сверстниками) приводит к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах подростков [27, 42, 98].

В качестве негативных последствий, исследователи отмечают соматические, которые, являются прямым следствием «компьютеризации» свободного времени подростков.

Обнаружены отчётливые половые различия в предпочтении игр. Так, мальчики наиболее высоко оценивают игры, связанные с борьбой или соревнованием, затем - игры на ловкость, игры-приключения («Аркады»), игры типа «Стратегия»; наименее любимыми являются логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем - логические, игры- приключения [17].

Исследователи уделяют внимание проблемам игровой мотивации (А.Г.Шмелев [14], Ю.М. Евстигнеева [27], А.А. Сакбаев [97], Ю.В.Фомичева

[11] Мог1оск Н. [16], Уее N. [72]). Так, Шмелев А.Г. выделил несколько функций компьютерной игры, отражающих разные потребности человека — самоиспытание, психотренинг, социальная адаптация, потребность в отдыхе [13]. Ю.М. Евстигнеева [27] выделяет три типа игровых установок подростков, увлеченных компьютерными играми. По мнению автора, доминирующим игровым мотивом является мотив «скучно, нечем заняться». Так, подросток выходит из «пустого», содержательно незаполненного жизненного пространства в пространство игры, реализуя в нем соответствующие модули жизненного ориентирования.

Д. Майерс провел исследование мотивационной сферы пользователей компьютерных игр по четырем критериям (фантазия, любопытство, сложность задачи и взаимодействие). В результате им были выделены три мотивационных фактора, объясняющие потребности, лежащие в основе игры: игра как «достижение», игра как «социальная активность» и игра как «медитация» [60].

Исследования проводятся в основном на детской и подростковой аудитории. Однако играми на компьютере увлекаются и взрослые люди, и игровая деятельность последних, на наш взгляд, имеет отличия. В данном случае мы имеем дело с уже сформировавшейся личностью, и потому основном вопросом для нас является не влияние компьютерных игр на формирование личности, а индивидуально-психологические особенности как факторы увлечённости. Увлеченность, взрослых людей компьютерными играми может иметь разную мотивационную природу. Игра может являться и способом познания чего-то нового, и бегством от проблем повседневной действительности, и возможностью осуществить свою мечту, реализовать в игре то, что невозможно в жизни.

Исследования взрослых игроков (Фомичева Ю.В. [11], Шмелев А.Г. [13], Мог1оск Н. [16], Уее N. [17]) показали, что с ростом опыта в игре происходит большая дифференциация мотивов. Были обнаружены корреляционные связи между различными мотивационными факторами.

Мотивация познания обнаружила положительную связь с мотивацией саморазвития и отрицательную связь с показателями мотивации конформизма, «ухода от социума», власти, гедонизма, достижения и предпочтения компьютера. Мотивация конформизма достаточно сильна у игроков независимо от опыта, но в тоже время с нарастанием опыта появляются и другие мотивы, которые уравновешивают мотив конформизма; авторы также предположили, что мотив конформизма в наименьшей степени осознаваем. Мотив предпочтения компьютера другим видам развлечений с ростом опытности игрока отступает на второй план, а на смену ему приходят углублённые стремления в игре — мотив саморазвития и самосовершенствования. В то же время появляется потребность отвлечься от повседневных бытовых и социальных проблем в процессе игры, своеобразный «уход от социума», который выполняет функцию компенсации социальных и внутренних противоречий, усиливается у взрослых игроков с повышением опытности [11].

Перспективно, на наш взгляд, исследование взаимосвязи жанровых предпочтений и личностных характеристик играющих. Анализ результатов исследований (А.А. Сакбаев [97], Е.О. Смирнова [10], И.В. Колотилова [42], М.С. Иванов [32]) показал, что игроки обладают хорошей реакцией на предъявленный стимул, эмоциональной устойчивостью, интуицией, они адаптированы к постоянно меняющимся условиям и повышению уровня сложности выполняемых заданий, способны к быстрой обработке информации в условиях высокого нервного возбуждения и дефицита времени. В свою очередь любители стратегических игр отличаются навыками абстрактного моделирования игрового пространства, которое протекает с постоянным включением оперативной памяти, обладают преимущественно логическим мышлением, они способны удерживать во внимании многие элементы скрытого игрового поля, обладают интуицией, однако, в отличие от action-игроков, стратеги предпочитают более спокойный темп игры, возможность обдумать свои действия. Жанровые

предпочтения могут позволить определить некоторые ценностно-мотивационные особенности личности играющего. Так, например, любителей «квестов» интересуют тайны, загадки и головоломки; те, кто предпочитает RPG (ролевые игры) имеют склонности к путешествиям по сказочным мирам; мир action посещают те, кому необходимо снять психологическое напряжение или справиться с накопившейся агрессией [71].

Опираясь на приведённые примеры, можно сказать, что предпочтения игроков в выборе тех или иных жанров не является случайными, а соотносятся с их индивидуально психологическими особенностями. Данное положение будет рассматриваться в нашей работе как гипотеза.

Можно сделать вывод, что исследования индивидуально-психологических особенностей играющих в компьютерные игры пока разрозненны. Исследователи останавливают свое внимание на отдельных личностных структурах (когнитивной, эмоциональной, мотивационной и пр.). Особую актуальность в связи с этим приобретает комплексное исследование индивидуально-психологических особенностей игроков. Остаются невыявленными конкретные психологические закономерности, связывающие увлеченность компьютерными играми с определенными сочетаниями черт и ценностей субъекта игры, а также с тем, как он конструирует своё видение виртуального игрового мира.

Изучение личностных особенностей субъектов увлечённых компьютерными играми (категориальных и диспозиционных структур личности, в частности) поможет при выявлении признаков игровой компьютерной зависимости и психологических механизмов её формирования. Исследования систем представлений о мире компьютерной игры, в свою очередь, позволит получить материал, значимый для анализа как психологических проблем отдельного индивида, так и мировосприятия играющих как группы. Более того, прояснение конкретных психологических закономерностей связывающих личностные особенности и особенности

игрового поведения даст новые возможности для диагностики личности и воздействия на неё в коррекционных или обучающих целях.

1.4 Подход к проблеме с позиции психологии личности

В последние десятилетия наблюдается постепенный отказ исследователей от дизъюнктивного расчленения свойств индивида (как преимущественно генотипического образования) и личности (формируемой исключительно под влиянием социума); ему на смену приходят концепции целостной индивидуальности, или личности как системного образования. Личность как системное образование изучается в современной психологии в нескольких плоскостях. Но чаще всего используются трактовки, которые можно назвать социокультурной и смысловой. В первой, широкой, личность рассматривается как социальный индивид, как человек в системе социальных норм, ценностей, программ поведения; при этом в объем понятия входят как наблюдаемые черты характера, темперамента, так и ценностно- мотивационные, смысловые образования, особенности самосознания. Во второй, узкой, личность — динамическая система смыслов, не совпадающая с характером и темпераментом как способами реализации этих смыслов. Единицей анализа личности в этом случае являются смыслы, в том числе слабо осознаваемые, из которых верхний уровень образуют личностные ценности. Категориальные структуры личности также относятся к смысловым образованиям.

В данной работе в понятие «личность» будет вкладываться содержание, включающее характер и другие относительно устойчивые диспозиционные структуры, обеспечивающие избирательность познания и поведения. Ядро личности составляет подвижная система смыслов, которая не только испытывает влияния со стороны устойчивых мотивов, характера и темперамента, но и сама влияет на них по принципу круговой причинности. На уровне операциональных показателей ценностные ориентации анализируются в связи с характерологическими чертами, объединяясь под общим названием «диспозиции». Диспозиция личности - это

зафиксированная в опыте предрасположенность воспринимать и оценивать условия деятельности, собственную активность и действия других, а также готовность (установка) действовать в определенных ситуациях соответствующим образом. За диспозициями стоят совокупность отношений личности к действительности: к другим людям, к их поведению, к себе, к воздействию других на себя, к жизни вообще.

В основе диспозиционного направления в изучении личности, основателем которого считается Г. Олпорт, лежат две идеи: теория черт и уникальность каждого человека [69]. Под чертой Олпорт понимал предрасположенность личности вести себя сходным образом в разного рода ситуациях. Олпорт рассматривал черты в качестве единиц анализа личности. По мере того, как человек развивается, одни черты становятся второстепенными, подчиняющимися, иные доминируют, приобретают характер кардинальных и центральных черт. Неповторимость каждого индивида определяется через понятие личностной диспозиции как слияния нескольких черт в единый и неповторимый образ. Согласно этому автору, черты являются жизненно важными составляющими нашей «личностной структуры», они придают значительное постоянство поведению. Р. Кеттелл также полагал, что черты личности отражают устойчивые и предсказуемые психологические характеристики [см. 13].

Мы опираемся на положение, что реальным поведением личности управляют не отдельные черты, ориентации или социальные установки, а вся диспозиционная система в целом, вершину которой образуют общая направленность интересов и система ценностных ориентаций (В.А. Ядов) [14].

Сегодня усиливается интерес исследователей к ценностно-смысловым аспектам психологии личности. В.В. Знаков называет это признаком постнекласического понимания мира и человека в мире [30].

Что касается ценностей личности, то в науке используется ряд близких по содержанию понятий, таких, как ценностные ориентации,

личностные ценности, направленность и т.п. (Б.Г. Ананьев, Г.М. Андреева, М. Рокич, Ф. Клакхон, Ф.Е. Василюк, Д.А. Леонтьев, Н.М. Лебедева, О.А. Тихомандрицкая, Ш. Шварц и У. Билски, Г.В.Акопов). Ценности могут быть рассмотрены и как элементы мотивационно-потребностной сферы, и как элементы когнитивного ресурса личности. Ценности способны как бы связывать когнитивную и мотивационную сферы, интегрировать их в единую смысловую сферу, придавая личности определённую целостность.

М. Рокич определял ценностные ориентации как абстрактные идеи (положительные или отрицательные), которые выражают человеческие убеждения о желательных типах поведения и предпочтительных целях. Г.М. Андреева пишет, что под ценностями, как правило, понимаются некие идеальные цели общества, социальных групп или личности. Кроме того, ценности представляют собой некоторую точку отсчета при оценивании тех или иных событий [3,4].

Ценности личности определяются как представление о желательном, которое определяет выбор из возможных вариантов, типов, средств и целей действия (Ф. Клакхон), как мотивационные образования (Ф.Е. Василюк, Н.М. Лебедева, О.А. Тихомандрицкая), как реально действующие имманентные регуляторы деятельности индивидов, оказывающие влияние на поведение вне зависимости от их отражения в сознании (Д.А. Леонтьев), как критерии, по которым человек строит свое отношение к миру (Ш. Шварц и У. Билски) [48, 49]. Подчеркнем еще раз, что имеются теоретические и методические основания рассматривать характерологические черты и ценностные ориентации как проявления целостного личностного паттерна. Позиция Г. Олпорта предполагает содержательную близость личностных черт и мотивационно-ценностных образований личности. О близости черт личности и её обобщённых мотивов говорится и в теории черт Р.Б. Кеттела. На тесную связь характерологических проявлений с мотивационными образованиями указывали С.Л. Рубинштейн [98], В.Н. Мясищев и многие современные

авторы (К.А.Абульханова [1], С.С. Бубнова [9], З.И. Рябикина [95], А.А. Лузаков [51, 53, 54] и др.). Генерализованные диспозиции трактуются многими персонологами как родовое понятие по отношению к понятиям «черты личности» и «ценности личности».

Диспозиции разных уровней находят своё отражение в компьютерной игровой деятельности субъекта. Проиллюстрируем это на примере ценности власти. Характер и объем властных полномочий зависит от условий игры и конкретной роли, взятой на себя игроком (командира отдельного подразделения, военачальника, короля или даже бога), а способы распоряжения властью - от характерологических особенностей игрока. Через своего героя игрок также может транслировать и такие ценности как совесть, любовь, справедливость и пр., как отражение своих жизненных принципов. Одной из основных дуальных ценностей, проживаемых в компьютерных играх, является ценность Добра и Зла, и нередко игроку предоставляется выбор принять одну из сторон. Действия Героя в условиях игры носят характерные черты, занимаемой игроком личностной позиции [58].

Таким образом, индивидуальная система диспозиций (ценностей, аттитюдов, личностных черт), опосредуя восприятие и осознание мира личностью, влияет на поведение и деятельность, в связи с чем, особенности игровой компьютерной деятельности должны рассматриваться только в связи с диспозиционными структурами личности играющих.

В исследованиях диспозиций, в том числе ценностных различий, все еще доминируют подходы, объясняющие психологию личности без учета возможных поправок на субъективную картину мира самой исследуемой личности. В пользу применения феноменологических, в том числе психосемантических, методов свидетельствует также следующее. В игровой активности велика роль неосознанных мотивов, они в отличие от осознанных ценностных ориентаций не могут быть диагностированы с помощью прямых методов (опросников), но зато косвенно определяются

путем реконструкции субъективных категорий как латентных оснований различения субъектами объектов.

Многие авторы указывают на возможность для личности реализовать в компьютерной игре те или иные потребности, реализация которых затруднена в реальной жизни. Насколько важно это мотивационное основание выбора игры и вовлеченности личности в игровой процесс? О каких именно нереализованных потребностях следует говорить в первую очередь? Прояснить эти вопросы удастся, если удастся выявить ключевые латентные основания категоризации, используемые обыденным сознанием при восприятии и оценивании компьютерных игр. Согласно нашей гипотезе, это общее семантическое пространство компьютерных игр должно включать такие основания их различения и выбора, которые отражают возможность/невозможность для личности в игре компенсировать потребности, не реализованные в реальном социальном взаимодействии. В зависимости от того, какие еще категориальные основания и ведущие мотивы удастся выявить, появятся аргументы для выделения конкретных механизмов увлеченности играми. Один из них, по нашему предположению, должен быть связан с потребностью личности испытывать состояния полной вовлеченности, захватывающего погружения в деятельность, переживать состояния «потока».

Если мы предполагаем, что определенные сочетания диспозиций личности выступают в качестве личностных предпосылок увлеченности компьютерными играми, нужно учесть следующее. Поведение, объясняемое некоторой чертой личности (понимаемой в традиционном смысле), может быть также объяснено существованием в сознании субъекта некой обобщённой категории. В связи с этим А.Г. Шмелёв дает определение личностной черты, отражающее отличия субъектной парадигмы в изучении личности от объектной. Личностная черта трактуется как субъективная категориальная единица опыта, обобщающая для субъекта признаки определённого класса ситуаций и предписаний по поведению в этих

ситуациях; это личностный конструкт, позволяющий ускоренно (за счёт быстрого перебора информативных признаков ситуации) выбирать стратегию поведения в текущей ситуации и одновременно выполняющий задачу поддержания целостности Я [133].

Необходим акцент на прояснении собственной системы координат, используемой личностью в той или иной сфере деятельности, что является одним из ключевых признаков субъектной методологии и одновременно своеобразным мостом, соединяющим когнитивно-ориентированный и экзистенциально-гуманистичесский подходы к личности [54]. Субъектная парадигма анализа данных (термин А.Г. Шмелева) реализуется в психосемантическом подходе к исследованиям субъективного мира личности и социальных групп. Эти методы позволят изучить категориальное структурирование обыденным сознанием виртуального мира компьютерных игр.

Категоризация в психологии чаще всего понимается как субъективная классификация, как процесс отнесения объекта, события, переживания к некоторому классу и рассматривается в связи с процессами восприятия, мышления, воображения, образования понятий (JI.C. Выготский [18], А.Н. Леонтьев [46, 47], В.Ф. Петренко [83, 84]). Категоризация обеспечивает избирательное отражение свойств объекта познания (Д. Брунер, Г. Олпорт [69]). Она может происходить на допонятийном уровне. В современных публикациях понятие категоризации охватывает не только процессы отнесения объекта к категории, но также процессы преобразования существующих и возникновения новых категорий. Возможна экстраполяция положений когнитивно-мотивационной концепции субъективной категоризации А.А. Лузакова [54] на изучаемый в данной работе предмет.

Категории - основания различения субъектом объектов и объединения их в классы. Категории не всегда осознаваемы (как и процессы их использования) и не всегда маркированы вербально. В качестве «строительного материала» для них могут выступать образы, символы.

Используемые личностью познавательные категории, их соотнесённость друг с другом образуют категориальную структуру или систему, реконструкция которой позволяет исследователю увидеть определённый фрагмент образа мира, способы восприятия и оценивания как бы глазами самого субъекта [84].

Готовые, социально заданные категории-понятия, фиксирующие этнические, профессиональные, половые, социально-статусные различия людей в субъективной системе категоризации учитываются, но далеко не исчерпывают её. Используемые субъектом или группой категории-конструкты также не обязательно совпадают с психологическим содержанием социальных стереотипов, эталонов, а часто являются причудливым их переплетением, новыми комбинациями разных их аспектов. В роли категорий обыденного, житейского сознания могут выступать и синкретические обобщения, где объединяющим фактором является эмоциональный тон, присущий объектам [83]. Реконструируемые из обыденного сознания мерки восприятия часто не обозначены в ясных терминах самими их носителями, но фактически выступают для них основаниями субъективной категоризации. Здесь важен принцип контекста. Любой одиночный конструкт-категория должен интерпретироваться только в контексте других конструктов, представленных в картине мира личности. Личностные смыслы отражены только в переживаемых субъективных связях объектов между собой, поэтому необходима реконструкция интегральных, сложносоставных конструктов (в психосемантических описаниях они часто именуются факторами) [54].

Категоризация может идти с разной степенью осознанности и активности субъекта. По степени осознанности категоризация может быть неосознаваемая (автоматическая), отчасти осознаваемая (по стереотипам), рефлексивная (когда субъектом осуществляется перебор категорий, их осознанное «примеривание» к объекту). Активность определяется значимостью ситуации для субъекта, его характерологическими чертами,

включая темперамент и собственно личностной регуляцией [54, с.87]. В одном из экспериментов продемонстрировано, что категория не активизируется в условиях, когда социальная значимость объекта не имеет прямого отношения к текущей познавательной задаче субъекта. Показали, что процессы категоризации индивидуализированы и не могут напрямую выводиться из социальной принадлежности субъекта, как это считалось ранее [54].

Слабая осознанность процессов категоризации объясняет, почему трудно обнаружить прямые корреляции между осознанными категориальными процессами (по самоотчетам испытуемых) и реальным поведением. Но тем не менее в категориальных структурах познания актуализируется не только семантическое содержание и аффективные оценки, но и поведенческие тенденции [134]. Изучение системы категорий, через призму которых играющие воспринимают и оценивают компьютерные игры, позволит взглянуть на игры «глазами» играющих, и найти причину привлекательности компьютерных игр для этих субъектов.

Ценности, мотивы, черты и категоризация - элементы, аспекты единого процесса ориентировки личности в смысловом поле с возможным одновременным перестраиванием самого этого поля. Индивидуальное значение (смысл) элемента понимается только из его связей и отношений с другими элементами [83, 54].

Итак, личностно-психологический подход к проблеме компьютерной игровой активности, по нашему мнению, аккумулируется в следующем положении. Предпосылки увлеченности компьютерными играми необходимо искать в определенных сочетаниях характерологических, ценностных и категориальных структур личности играющих.

2 Эмпирическое исследование личностных особенностей подростков, увлекающихся компьютерными играми

2.1 Описание выборки и этапы эмпирического исследования

В роли респондентов выступили школьники МБОУ «СОШ №4 с УИОП СГО» (всего 105 человек). Из них 49 девушек и 56 юношей, в возрасте от 16 до 18 лет. В соответствии с задачами исследования на основе результатов анкетирования были выделены группы респондентов по следующим категориям:

Опыт игры:

1 группа «Неиграющие» - не имеющие опыт компьютерных игр - 25 чел.,

2 группа «Начинающие» - с опытом игры до трёх лет - 39 чел.,

3 группа «Опытные» - с опытом игры более трёх лет - 41 чел.

Игровая компьютерная активность (ИКА):

Низкий уровень ИКА - частота игры: один раз в неделю; продолжительность игрового сеанса: меньше часа - 7 чел.,

Средний уровень ИКА - частота игры: через день; продолжительность игрового сеанса: от 1 до 3 часов - 46 чел.,

Высокий уровень ИКА - частота игры: каждый день; продолжительность игрового сеанса: от 1 до 3 часов - от 3 и более - 27 чел.

Жанровые игровые предпочтения:

1 группа - предпочитающие игры жанра «Шутеры» - 10 чел.,

2 группа - предпочитающие игры жанра «Ролевые игры» - 25 чел.,

3 группа - предпочитающие игры жанра «Стратегии» - 22 чел.,

4 группа - предпочитающие игры жанра «Симуляторы» - 14 чел.,

5 группа - предпочитающие игры жанра «Квесты» - 11 чел.,

6 группа - предпочитающие игры жанра «Аркады» - 13 чел.,

7 группа - предпочитающие игры жанра «Файтинги» - 3 чел.,

8 группа - предпочитающие игры жанра «Настольные игры» - 7 чел.

Исследование состояло из следующих этапов.

1 этап – выявление компьютерной и интернет зависимости, по трем опросникам (тестам): Тест на интернет-аддикцию (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров) [см. Приложение А] и две анкеты [см. Приложение Б и В]. Было опрошено 105 человек, было выявлено что, от интернета зависимы 47% респондентов, 12% респондентов в группе риска, 20% не зависимы от компьютера и 12% аддикты.

А так же на основе анкетирования испытуемых на выявление их игрового опыта, были поделены респонденты на три группы: участники, не имеющие опыт компьютерных игр — 25 (24%) человек, с опытом игры до трёх лет — 39 (37%) участника, и с опытом игры более трёх лет — 41 (39%) человек.

2 этап – подростки, увлекающиеся компьютерными играми, по нашему мнению, должны обладать определёнными качествами. В качестве специальной исследовательской процедуры для диагностики личностных особенностей нами была использована методика 16 – факторного опросника Кеттела [см. Приложение Г]. Использован метод ручной обработки ответных листов - на них поочередно накладываются «ключи». Так же нами был использован арифметический метод: вычисление среднего арифметического, построение графиков, сравнительный анализ и статистическая обработка данных.

2.2 Эмпирическое исследование

Проблема интернет-зависимости является актуальной проблемой, над решением которой работают психологи, социальные работники, врачи и другие специалисты. Поскольку наличие аддикции в жизни личности, приводит к ограничению круга её интересов, изменения системы ценностей, в которой на передний план выходит пребывание в виртуальной реальности, тогда как другие сферы жизни теряют для личности свою значимость. Наиболее подверженными зависимости от компьютерных игр и интернета оказываются подростки. Интернет-зависимость включает в себя следующие

формы зависимого поведения: компьютерные игры, зависимость от общения в Сети, азартные игры в Интернете, компульсивные путешествия по чатам. По мнению К. Янг [141], зависимость от Интернета - это явление, свойственное для людей с низкой самооценкой, тревожных, склонных к депрессии, ощущающих свою незащищенность, одиноких или не понятых близкими. Основным мотивом использования Интернета для таких людей является поиск новизны, получение поддержки, а также стремление к постоянной стимуляции чувств.

А.Е. Войскунский [20] выделяет следующие поведенческие характеристики интернет-аддикта: неспособность и нежелание отвлечься даже на короткое время от работы в Интернете; побуждение тратить на обеспечение работы в интернете все больше денег; готовность лгать друзьям и членам семьи, преуменьшая длительность и частоту работы в Интернете; склонность забывать при работе в Интернете о домашних делах, учебе или служебных обязанностях; стремление освободиться от тревоги или депрессии с целью обретения ощущения эмоционального подъема и своеобразной эйфории; нежелание принимать критику подобного образа жизни со стороны близких или начальства; готовность мириться с разрушением семьи, потерей друзей и круга общения из-за поглощенности работой в Интернете; пренебрежение собственным здоровьем и, в частности, резкое сокращение длительности сна и другое.

Значимым фактором риска развития аддиктивности в подростковом возрасте являются нарушения эмоционально-когнитивной сферы, показателями которых могут быть когнитивные сдвиги, деформирующие основные социально-психологические установки личности и его «Я-концепцию».

Среди личностных характеристик подростков, склонных к интернет-зависимости, в литературе выделяются поиск ощущений или потребность в различных, новых переживаниях и способность подвергаться социальному риску ради поиска этих ощущений. Повышение интереса к Интернету у

подростков обусловлено рядом причин: высокая познавательная мотивация, которая выражается в их тяге ко всему новому; осознание уникальных возможностей применения современных технологий для познания, общения или развлечения; проявление самостоятельности в выполнении ими творческой работы, а также наличие характерных для подростков психологических проблем и затруднений.

Выделяются следующие стадии психологической зависимости подростка от компьютерных игр

1. Стадия увлечения на фоне освоения. Подросток начинает проявлять интерес к компьютерным играм после того, как один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов.

2. Стадия увлеченности. Эта стадия характеризуется появлением в иерархии потребностей новой потребности - вовлеченности в компьютерные игры. Специфика этой стадии заключается в том, что игра принимает систематический характер. Если подросток не имеет постоянного доступа к компьютеру, то возможны достаточно активные действия по устранению этих обстоятельств.

3. Стадия зависимости. Фактором, свидетельствующим о переходе подростка на эту стадию формирования зависимости, является изменение самооценки и самосознания. Компьютерная игра полностью вытесняет реальный мир. При этом социальное окружение, как правило, не дает человеку полностью оторваться от реальности и довести себя до психических и соматических нарушений.

4. Стадия привязанности. Это самая длительная из всех стадий - она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Данная стадия характеризуется угасанием игровой активности, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Подросток старается отстраниться от компьютера, однако полностью

оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может.

Объектом исследования являлась старшая возрастная группа подростков (от 16 до 18 лет). Общее количество испытуемых составило 105 человек. Выбор категории испытуемых обусловлен тем, что старшие подростки, с одной стороны, уже несут в себе результаты влияния различных факторов и в целом представляют собой сформированные личности, а с другой стороны, их ценности остаются еще достаточно гибкими, подверженными различным влияниям.

Полученные результаты показали, что от интернета зависимы 47% респондентов, 21% респондентов в группе риска, 20% не зависимы от компьютера и 12% аддикты (см. рисунок 1). В компьютерные игры играют 76%, остальные 24% не играют в компьютерные игры. Из 76% респондентов играющих в компьютерные игры было выявлено, 23% в группе риска, норма 46% и аддикты 6% (см. рисунок 2).

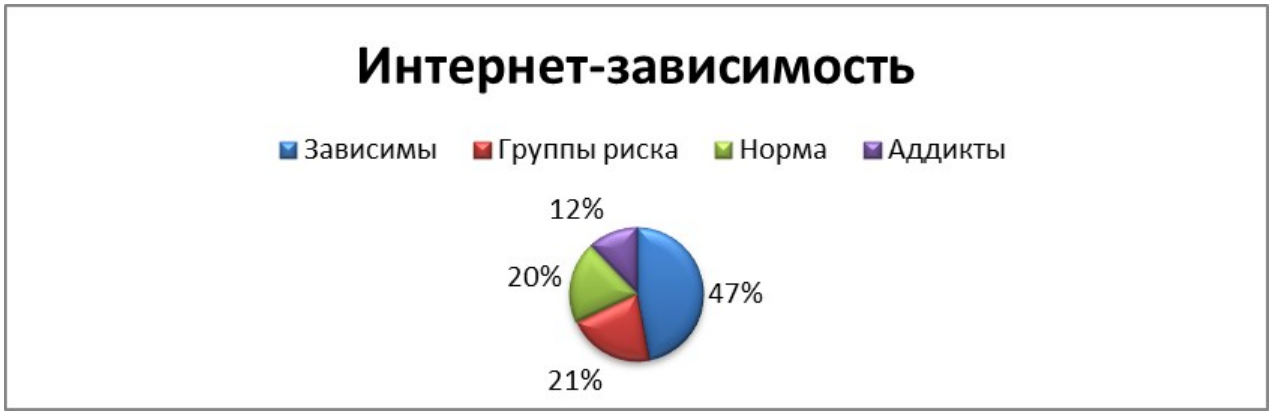

Рисунок - 1. Диаграмма распределения подростков по результатам методик



Рисунок - 2. Диаграмма распределения подростков по результатам анкетирования

Большая часть подростков проводят за компьютером 5 и более часов (54%), и испытывают раздражение, когда их отвлекают от компьютера, проявляют негативное отношение к попыткам окружающих их людей прервать пребывание за компьютером. Как правило, первыми обращают внимание на избыточное времяпровождение за компьютером родители, учителя и окружающие люди. У самого человека критика к своему поведению занижена или, как правило, отсутствует. Люди с компьютерной зависимостью считают, что контролируют время и могут остановиться в любой момент. Однако, многие респонденты ответили, что испытывают раздражение и скуку, если компьютер сломан или отключен Интернет (63%). Обязательной частью компьютерной зависимости являются мысли о деятельности за компьютером. Многие подростки на вопросы «Испытываете ли вы желание оказаться за компьютером, находясь на учебе» и «Вспоминаете ли вы о компьютере, когда находитесь вне дома» ответили утвердительно (51%).

Очень часто подростки с компьютерной зависимостью заводят новые знакомства в Интернете. (56%) ответили, что у них много друзей в Интернете, и они боятся подвести друга из Интернета, не войдя в сеть в заранее утвержденное время.

Увлечение компьютером приводит к изменению режима сон/бодрствование, постепенно время работы за компьютером становиться как дневным, так и ночным. В результате это отражается на физическом здоровье. Нагрузка на глаза, позвоночник мышцы рук, пренебрежение регулярностью питания, ночным отдыхом, физическими упражнениями - все это негативно отражается на физическом состоянии подростка. В результате долгого пребывания за компьютером могут появиться головные боли, боли в позвоночнике, сухость в глазах, онемение и боль в пальцах кистей. Человек пренебрегает правильным, регулярным употреблением еды и сном.

У опрошенных подростков иногда причиной недосыпания становиться компьютер (35%). Также некоторые респонденты ответили, что часто завтракают/обедают/ужинают не отрываясь от компьютера (15%).

Находясь вне компьютера, многие подростки ответили, что испытывают скуку, раздражение, депрессию, подавленность (63%). Подавленность исчезает, как только они возвращаются назад к компьютеру.

Данные, полученные с помощью 16-факторного опросника Р. Кеттелла позволили выявить ряд личностных особенностей подростков с компьютерной зависимостью.

Известно, что подростковый возраст насыщен стрессами и конфликтами, в нем доминируют нестабильность, энтузиазм, потребность в понимании, при отсутствии которого наблюдается контрастность в поведении. Избыточная активность может привести к истощению, безумная веселость сменяется печалью, уверенность в себе переходит в стыдливость и недоверчивость, эгоизм соединяется с альтруизмом, страсть к общению сменяется замкнутостью, тонкая чувствительность переходит в апатию, а живая любознательность - в однообразную деятельность [38, с.195].

После проведения диагностической процедуры респонденты были разделены на две условные группы: увлекающиеся компьютерными играми и не увлекающиеся компьютерными играми. И был проведен сравнительный

анализ между двумя выборками. Все отражено в графиках (см. рисунок 3 и рисунок 4)

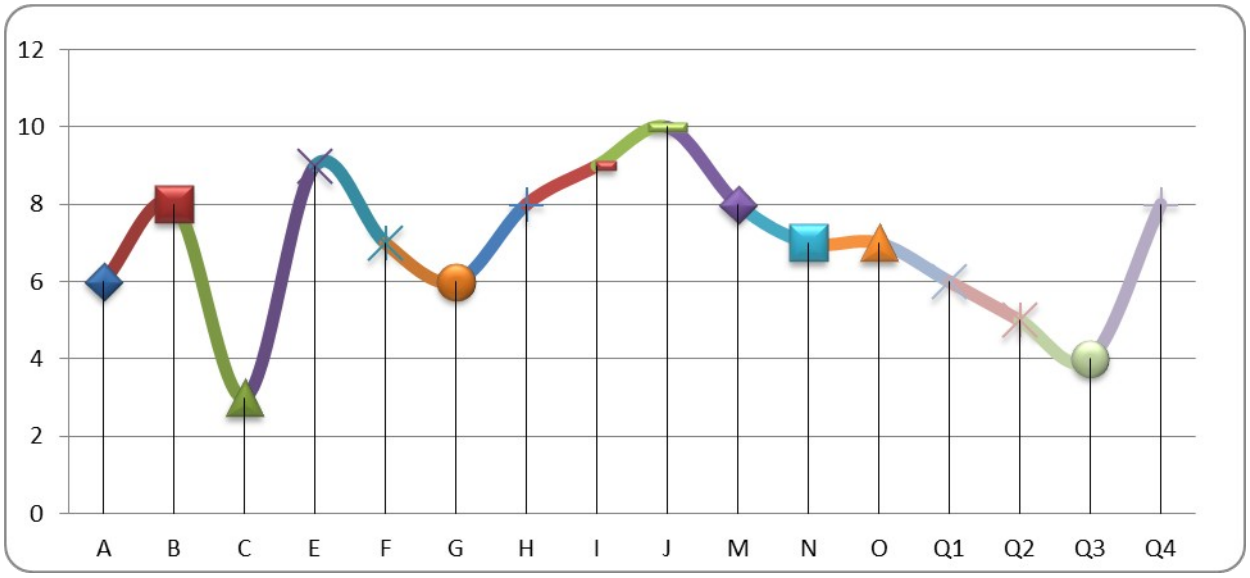

Рисунок - 3. Увлекающиеся в компьютерные игры

Данные исследования позволяют говорить о том, что у подростков, увлекающихся компьютерными играми:

1. Фактор А – находится на среднем уровне (=6);

2. Фактор В – высокий уровень (=8), т.е. высокий уровень интеллектуального развития, быстро схватывающие новое, хорошо обучающиеся, абстрактно мыслящие, собранные;

3. Фактор С – низкий уровень (=3), т.е. эмоционально не стабильные, подверженные чувствам, легко теряющие самообладание, конфликтные, неспособные контролировать эмоции и импульсивные влечения, неспособные выражать их в социально допустимой форме, отсутствие чувства ответственности, капризность, уход от реальности. Внутренне чувствуют себя беспомощными, усталыми и не способными справиться с жизненными трудностями;

4. Фактор Е – высокий уровень (=9), т.е. властные, самоуверенные, стремящиеся к самостоятельности, независимые, игнорирующие социальные условия и авторитеты, живущие по собственным законам, энергичные,

активно действующие, настойчивые и агрессивные, требующие самостоятельности от других;

5. Фактор F – высокий уровень (=7), т.е. бодрые, активные, беззаботные, легко воспринимающие жизнь, верящие в удачу, в свою счастливую звезду. Живут по принципу: "авось пронесет", импульсивные, небрежные, невнимательные, веселые.

6. Фактор G – средний уровень (=6).

7. Фактор H – высокий уровень (=8), т.е. расторможенные, импульсивные, склонные к риску, бесцеремонные, не восприимчивые к угрозе, смелые, свободно вступающие в контакт, не испытывающие трудностей в общении, охотно и много говорят, не теряются при столкновении с неожиданностями, о неудачах быстро забывают, не делают надлежащих выводов из пережитых наказаний;

8. Фактор I – высокий уровень (=9), т.е. мягкосердечные, мечтательные, зависимые (ипохондрик), чувствительные к обзорно-художественному восприятию мира, внешний вид, манера держаться, стиль поведения -все говорит об утонченности вкуса. Они не любят грубых людей и грубую работу, романтики. Обожают путешествия и новые впечатления, обладают богатым воображением и эстетическим вкусом, художественные произведения больше влияют на их жизнь, чем реальные события;

9. Фактор J – высокий уровень (=10), т.е. подозрительные, с большим самомнением, ревнивые, склонные к параяльности. Такие люди ко всем с самого начала подходят с предубеждением, они насторожены, во всем, ищут тайны, подвохи, никому не доверяют, даже друзей считают способными на подлость, нечестность и не открыты с ними. В коллективе держатся обособленно, пекутся только о себе, завидуют успехам других, считают, что их недооценивают. В отношениях с людьми проявляют себя как настойчивые, раздражительные, нетерпящие конкуренции, неподдающиеся влиянию других, скептически относящиеся к моральным мотивам поведения окружающих, у них высокий уровень тревожности;

10. Фактор M – высокий уровень (=8), т.е. богемные, поглощены собой, рассеяны, с богатым воображением, витают в облаках, не обращают внимание на повседневную жизнь и обязанности. Поведение отличается эксцентричностью и своеобразием. Не озабочены тем, чтобы носить одежду, как у всех, или делать, как все. У таких людей своя собственная манера поведения. Основная черта - творческая одаренность, не зависимо от рода занятий;

11. Фактор N – высокий уровень (=7), т.е. хитрые, проницательные, расчетливые, скрытые, честолюбивые, умеющие вести себя холодно и рационально, неподдающиеся эмоциональным порывам, склонные видеть за аффектом логику. Такие люди держатся всегда корректно, вежливо и отстраненно. Ко всему подходят разумно и не сентиментально. Прежде, чем предпринять что-то, с холодной аналитичностью оценивают возможные шансы, хитро и умело строят свое поведение, скептически относятся к лозунгам и призывам, склонны к интригам и утонченному коварству. В общении легки и аристократично - вежливы, следят за своей речью и манерами;

12. Фактор O – высокий уровень (=7), т.е. тревожные, не уверенные в себе, подавленные, ранимые, болезненно относящиеся к критике. Высокие оценки свидетельствуют о доминировании тревожности и депрессивного фона настроения. Всегда озабочены, тяготеют дурными предчувствиями, склонны к самоупрекам, к недооценке своих возможностей, компетентности, знаний и способностей. В обществе чувствуют себя не уютно и не очень уверенно, держатся излишне скромно, замкнуто, обособленно;

13. Фактор Q1 – средний уровень (=6);

14. Фактор Q2 – средний уровень (=6);

15. Фактор Q3 – низкий уровень (=4), т.е. низкий самоконтроль, небрежность, недисциплинированность, люди внутренне конфликтные, подчиненные собственным страстям, не считающиеся с общественным мнением. Деятельность таких лиц неупорядочена и хаотична, они часто

теряются, действуют неравномерно, безалаберно, не умеют организовать свое времяи порядок выполнения дел. Нередко оставляют дело не законченным, чтобы взяться за другое.

16. Фактор Q4 – высокий уровень (=8), т.е. напряженные, взвинченные, раздражительные, беспокойные, с чувством усталости и разбитости. Активное неудовлетворение стремлений. Неусидчивые, не могут остаться без дела, даже в обстановке благоприятной для отдыха(так называемая усталость, не ищущая покоя). Характерны эмоциональная неустойчивость с преобладанием пониженного настроения, раздражительность, нетерпеливость.

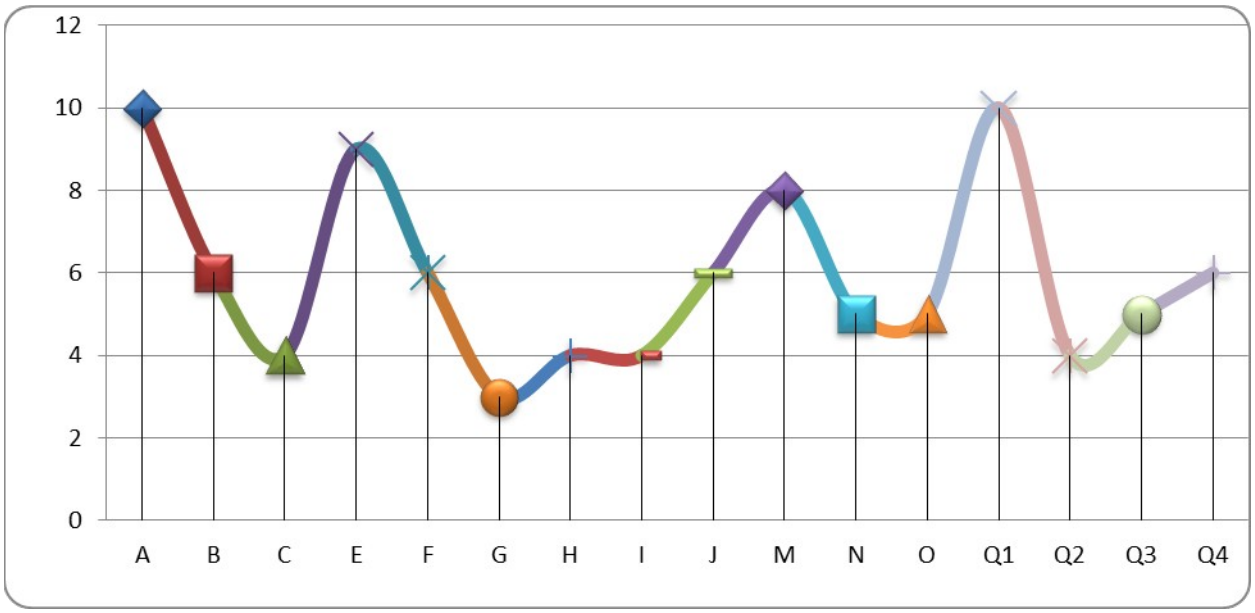

Рисунок - 4. Не увлекающиеся компьютерными играми

Данные исследования позволяют говорить о том, что у подростков, не увлекающихся компьютерными играми:

1. Фактор А – высокий уровень (=10), т.е. богатство и яркость эмоциональных проявлений, естественность и непринужденность поведения, готовность к сотрудничеству, чуткое, внимательное отношение к людям, доброта и мягкосердечие, хорошо уживаются в коллективе, они активны в установлении контактов и любят работать с людьми, с готовностью участвуют в общественных мероприятиях;

2. Фактор B – средний уровень (=6);

3. Фактор C – низкий уровень (=4), т.е. эмоционально не стабильные, подверженные чувствам, легко теряющие самообладание, конфликтные, неспособные контролировать эмоции и импульсивные влечения, неспособные выражать их в социально допустимой форме, отсутствие чувства ответственности, капризность, уход от реальности. Внутренне чувствуют себя беспомощными, усталыми и не способными справиться с жизненными трудностями;

4. Фактор E – высокий уровень (=9), т.е. властные, самоуверенные, стремящиеся к самостоятельности, независимые, игнорирующие социальные условия и авторитеты, живущие по собственным законам, энергичные, активно действующие, настойчивые и агрессивные, требующие самостоятельности от других;

5. Фактор F – средний уровень (=6);

6. Фактор G – низкий уровень (=3), т.е. непостоянные, беспринципные, игнорирующие общепринятые нормы, легкомысленные, небрежные, ленивые, склонные к непостоянству, легко бросают начатое дело, недобросовестные, эгоистичные, не прилагающие усилий к выполнению общепринятых норм, презрительно относящиеся к моральным ценностям, ради собственной выгоды способен на нечестность, обман;

7. Фактор H – низкий уровень (=4), т.е. личности с низкой самооценкой, сверхчувствительны, остро реагируют на любую угрозу, крайне робки. Они считают себя неполноценными, терзаются чувством неполноценности, не уверены в своих силах, медлительны и сдержанны в выражении своих чувств, не любят работать в контакте с людьми, предпочитают иметь одного друга, не могут поддерживать контакт с широким кругом;

8. Фактор I – низкий уровень (=4), т.е. мужественны, суровы, реалистичны, практичный, больше верят в рассудок, чем в чувства, не доверяют ощущениям и впечатлениям, основываются на фактах, логика

должна быть во всем, интуиция всегда подменяется расчетом, а психотравмы изживаются за счет рационализма;

9. Фактор J – средний уровень (=6);

10. Фактор M – высокий уровень (=8), т.е. богемны, поглощены собой, рассеяны, с богатым воображением, витают в облаках, не обращают внимание на повседневную жизнь и обязанности. Поведение отличается эксцентричностью и своеобразием. Не озабочены тем, чтобы носить одежду, как у всех, или делать, как все. У таких людей своя собственная манера поведения.

11. Фактор N – средний уровень (=5);

12. Фактор O – средний уровень (=5);

13. Фактор Q1 – высокий уровень (=10), т.е. аналитически мыслящие, экспериментирующие, либеральные, критически мыслящие, имеющие разнообразный интеллектуальный интерес, стремящиеся быть хорошо информированными по поводу научных, политических, даже житейских проблем, но никогда ничего не принимающие на веру, абсолютно ко всему относятся скептически, не доверяют авторитетам, до всего хотят дойти сами. Любят, когда эксперимент приносит что-то новое, неожиданное. Они легко меняют свою точку зрения, спокойно относятся к устоявшимся взглядам, хорошо воспринимают новые идеи. Отличаются критичностью и терпимостью к противоречиям и неясностям;

14. Фактор Q2 – низкий уровень (=4), т.е. комфортный тип, ориентирующийся на социальное одобрение, не самостоятельный, ведомый, зависимый, привязанный к другим, в своем поведении ориентированный на групповое мнение, нуждается в постоянной опоре, поддержке окружающих, совете и одобрении. Предпочитают жить и работать вместе с другими людьми не потому, что является очень общительным, а скорее потому, что у них отсутствует собственная инициатива и смелость в выборе собственной линии поведения;

15. Фактор Q3 – средний уровень (=5);

16. Фактор Q4 – средний уровень (=6).

Сравнительный анализ между двумя выборками испытуемых:

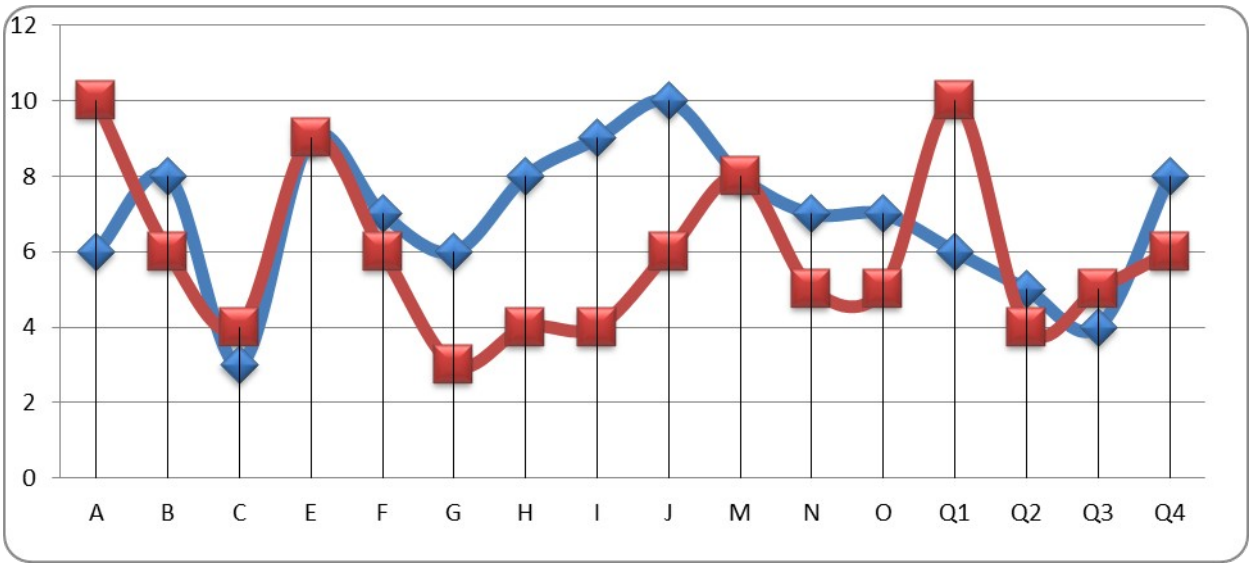

Рисунок - 5. Сравнительный анализ между двумя выборками

Мы выявили, какие факторы присуще подросткам, увлекающихся компьютерными играми:

1. Интеллектуально развит, абстрактно мыслящий, разумный;
2. Эмоционально не стабильный, подверженный чувствам;
3. Самоутверждающийся, независимый, упрямый (доминантный);
4. Веселый, активный, разговорчивый, беззаботный, может быть импульсивен;
5. Сознательный, настойчивый, на него можно положиться, степенный, обязательный;
6. Общительный, смелый, спонтанный и живой в эмоциональной сфере;
7. Мягкосердечный, мечтательный;
8. Подозрительный, с большим самомнением, ревнивые;
9. Богемный, поглощен собой, рассеян, с богатым воображением;
10. Хитрый, проницательный, расчетливый, скрытый, честолюбивый;

11. Тревожный, не уверенный в себе, подавленный, ранимый, болезненно относящийся к критике;

12. Низкий самоконтроль, небрежность, недисциплинированность;

13. Напряженный, взвинченный, раздражительный, беспокойный.

Таким образом, по результатам 16-факторного опросника Р. Кеттелла было выявлено сходство между сравниваемыми группами по факторам, характеризующим интеллектуальные особенности, коммуникативные свойства и стиль межличностных отношений. Также были выявлены различия между подростками без риска зависимости и подростками на стадии увлеченности или с компьютерной зависимостью по факторам, характеризующим эмоционально-волевые особенности.

Анализ личностных особенностей, осуществленный по результатам методики Р. Кеттелла, показывает, что подростки, склонные к аддиктивному поведению имеют в целом более низкий уровень общительности (27%), чем подростки группы «норма» (14%). Для них характерна отчужденность от внешнего мира, недоверчивость к окружающим, замкнутость. Это доказывает существование субъективных трудностей в общении в реальной жизни у подростков, склонных к интернет-аддикции. В реальном мире, из-за тревожности и неуверенности в себе, таким подросткам труднее устанавливать и поддерживать социальные контакты, а учитывая возможности Интернета для коммуникаций, они могут свободно выражать себя.

Другая особенность личности, которая представляет особый интерес в контексте нашего исследования, - уровень внутреннего контроля поведения (шкала «самоконтроль»). Существуют достоверные различия между аддиктами и группой «норма» по шкале «самоконтроль». Для аддиктов свойственна внутренняя конфликтность и недостаточная дисциплинированность (19%). Деятельность этих подростков не упорядочена, хаотична, они не умеют организовывать свое время и порядок выполнения работы. Такая особенность подростков, склонных к интернет-

аддикции, влияет на то, что они не всегда могут контролировать время, потраченное на взаимодействие с компьютером. Подростки группы «норма» более уверены в себе и своих силах, чем аддикты и подростки «группы риска». Аддиктам в меньшей степени свойственна выдержанность, эмоциональная устойчивость и постоянство в действиях (27%). Для них характерны трудности при адаптации, так как они недостаточно способны следовать нормам и правилам поведения. По шкале «напряженность» у аддиктов выявлен повышенный уровень напряженности (31%), что свидетельствует о наличии внутреннего беспокойства, нарушении равновесия, что, в свою очередь, может привести к появлению агрессивности.

Проведенное сравнительное изучение личностных особенностей у подростков, склонных к интернет-зависимости, и подростков, относящихся к группе «норма», показало, что достоверные различия при изучении испытуемых получены по шкале «консерватизм-радикализм». Аддикты склонны к нарушению привычек и устоявшихся традиций, им свойственна независимость высказываемых суждений и поведения. Данные личностные черты во многом обусловлены подростковым возрастом - периодом возникновения чувства взрослости, тенденции к самостоятельности.

Интересным фактом является существование достоверных различий между аддиктами и группой «норма» по шкале «интеллект». Зависимые подростки имеют достоверно более высокие показатели интеллекта по сравнению с подростками из группы «норма», которые просто увлечены компьютерными играми.

Полученные в проведенном исследовании данные указывают на то, что подростки с компьютерной зависимостью обладают сниженным самоконтролем, замкнутость, плохо контролируют свои эмоции и поведение. Им свойственна повышенная тревожность, ранимость, депрессивность и впечатлительность. Что вызывает трудности при адаптации, неблагоприятные тенденции развития отношений родителей и детей,

нарушение стилей семейного воспитания. Но, не смотря на это, в целом обладают положительными качествами.

Респонденты с низкой игровой активностью эмоционально стабильны. Они обычно спокойны, уравновешены и расслаблены. В стрессовых ситуациях способны не поддаваться панике и не расстраиваться. Имеют несколько притуплённые чувства и не придают эмоциональным состояниям большого значения. Стремятся как к личным достижениям и к личному успеху при межличностном взаимодействии, так и к доминированию в рамках социальной системы — к социальной власти, богатству, общественному признанию.

Респонденты со средней игровой активностью склонны к получению от жизни удовольствий и наслаждений. Не стремятся к власти в рамках социальной системы, спокойно относятся к личным успехам и достижениям. Не испытывают уважения к традициям и обычаям, к групповым нормам, принятым в обществе. Не считают нужным сдерживать свои склонности ради других, быть вежливыми, дисциплинированными, уважать и слушаться старших. Не испытывают потребности в переживании глубоких чувств, получении новых и глубоких переживаний. Они используют фантазии и яркое воображение для создания собственного интересного внутреннего мира для ухода от стресса.

Респонденты с высокой игровой активностью — представители этой группы полны опасений, боязливы, склонны к беспокойству, нервозны, напряжены и пугливы. Их эмоциональная сфера богата и разнообразна и играет важную роль в их жизни. Такие люди восприимчивы к своим собственным чувствам и имеют их гораздо больше, чем средний человек. У этих людей более глубокие и дифференцированные эмоциональные состояния, они переживают как счастье, так и несчастье более интенсивно, чем остальные. На фоне тревожности у представителей этой группы высока потребность в безопасности, для них важны стабильность в обществе и во

взаимоотношениях. По этой же причине, для таких людей важны традиции, обычаи, групповые ценности, которые дают им ощущение надежности и являются гарантией выживаемости. Позитивные взаимоотношения важны в отношении ближайшего окружения к себе, по отношению к другим этот тип не чувствует ответственности в сохранении их благополучия. Что говорит об их эгоистичной направленности. По сравнению с другими группами наблюдается низкая ценность достижений, они не испытывают потребности проявлять социальную компетентность, не стремятся к личному успеху при непосредственном взаимодействии.

Заключение

В теоретической части работы нами проанализированы психологические особенности игровой компьютерной деятельности; обоснована психологическая классификация компьютерных игр по жанрам; проанализированы имеющиеся в психологии представления о личностных характеристиках как предпосылках увлеченности играми.

В результате проведенного исследования теоретического материала по исследованию личности и личностных особенностей подростков, увлекающихся компьютерными играми, нами сформулированы следующие выводы.

В зависимости от того посредством чего осуществляется уход из реальности выделяются фармакологические или химические, субстанциональные и пищевые зависимости. К субстанциональной зависимости относят компьютерную зависимость, которую начали изучать относительно недавно.

Компьютерная зависимость является одной из разновидностей аддитивного поведения и характеризуется стремлением уйти от повседневности, обыденности, обязанностей и проблем. Компьютерные технологии и компьютерные игры становятся все более доступными и разнообразными, что способствует увеличению людей страдающих компьютерной зависимостью и зависимостью от Интернета.

В настоящее время компьютерной зависимости больше всех подвержены дети и подростки. Существует множество причин и факторов, по которым дети стремятся уйти в виртуальный мир. Этими причинами могут стать постоянные конфликты между родителями, эмоционально-психологическое напряжение в семье, недостаток общения с родителями, сверстниками и одноклассниками. Также причиной может послужить заниженная самооценка подростка. Навыки общения с другими людьми,

эмоциональная сфера ребенка формируются, прежде всего, при общении с родителями и сверстниками, при взаимодействии с непосредственно окружающей средой. Однако, что виртуальная реальность не дает истинного представления об окружающем и создает представление о реальности виртуального мира и абсолютной ненужности естественного, повседневного.

В формировании компьютерной (игровой) зависимости участвуют два механизма: уход от реальности и принятие роли. Выделяют следующие стадии компьютерной зависимости: стадия легкой увлеченности, стадия увлеченности, стадия зависимости, стадия привязанности.

Так же были рассмотрены психодиагностические методы исследования личности подростка. Для выявления личностных особенностей подростков используют следующие методики и опросники: 16-факторный опросник Кеттелла, тест на интернет-аддикцию (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров), анкета на интернет-зависимость (Кимберли Янг).

Целью данного исследования было выявить личностные особенности подростков играющих в компьютерные игры, а так же подростков, находящихся на стадии увлеченности, и подростков с компьютерной зависимостью. С помощью 16-факторного опросника Р. Кеттелла было выявлено, что подростки, играющие в компьютерные игры, обладают сниженным самоконтролем, внутренней конфликтностью представлений о себе, плохо контролируют свои эмоции и поведение. Так же они мечтательные, креативные, стремятся к достижениям, предприимчивы, мечтательные и обладают абстрактным мышлением. Им свойственна повышенная тревожность, ранимость, депрессивность и впечатлительность. Хотя по интеллектуальным особенностям и по коммуникативным свойствам и особенностям межличностного взаимодействия подростки с компьютерной зависимостью не имеют существенных различий с подростками, которые не обладают риском развития компьютерной зависимости.

А так же было выявлено, что подростки зависимы от интернета и компьютера в целом, больше половины респондентов больше 5 часов в день

сидят за компьютером, многие респонденты испытывают раздражение и скуку, если компьютер сломан или отключен Интернет, причиной недосыпания становиться компьютер. Также некоторые респонденты часто завтракают/обедают/ужинают не отрываясь от компьютера. Увлечение компьютером приводит к изменению режима сон/бодрствование, постепенно время работы за компьютером становиться как дневным, так и ночным. В результате это отражается на физическом здоровье. Нагрузка на глаза, позвоночник мышцы рук, пренебрежение регулярностью питания, ночным отдыхом, физическими упражнениями - все это негативно отражается на физическом состоянии подростка. В результате долгого пребывания за компьютером могут появиться головные боли, боли в позвоночнике, сухость в глазах, онемение и боль в пальцах кистей. Человек пренебрегает правильным, регулярным употреблением еды и сном.

В ходе эмпирического исследования, беседы с респондентами и просмотром видеозаписи, были выявлены связи между предпочтениями компьютерных игр и личностями особенностями подростков, их ценностные ориентации. При этом предпочтения игр определенных жанров не определяются однозначно какой-либо отдельно взятой чертой личности, а обусловлены сочетанием определенных черт. Обнаружены следующие особенности.

Предпочитающие файтинги отличаются субъективной значимостью таких ценностей, как гедонизм, самостоятельность. Они настойчивы, ощущают потребность в ярких впечатлениях и волнующих переживаниях. Компьютерные игры их возбуждают.

Предпочитающие шутеры и ролевые игры в общении склонны к соперничеству, агрессии, стремятся к контролю или доминированию, ценят социальный статус, престиж. Выражена потребность в разнообразии и ярких переживаниях. Для них компьютерные игры — способ выхода негативных эмоций, накопившегося гнева, возможность подтвердить свое превосходство. Предпочитающие настольные игры, аркады и симуляторы по сравнению с

играющими в шутеры и RJPG менее любознательны, имеют ограниченный круг интересов. Предпочитают вести себя традиционно, консервативны, скептичны к инновациям. Не особенно стремятся к достижению поставленных целей. Отличаются пониженной значимостью ценностей достижения, власти, конформизма и традиций. В компьютерные игры играют, чтобы убить время, ненастойчивы в достижении результатов, часто бросают игру, удовлетворив любопытство.

Предпочитающие квесты и стратегии стремятся к гармонии, склонны испытывать потребности в наслаждении или чувственном удовольствии. Помогая другим, верят в то, что другие ответят им тем же. В играх реализуется их стремление улучшить мир. Ценят личный успех, социальное одобрение, авторитет, богатство, власть. В компьютерных играх они реализуют потребность в достижении статуса и престижа, контроля и доминирования.

Эмпирическое исследование позволило подтвердить выдвинутую гипотезу о том: что подростки, играющие в компьютерные игры обладают сниженным самоконтролем, внутренней конфликтностью представлений о себе, плохо контролируют свои эмоции и поведение. Так же они мечтательные, креативные, стремятся к достижениям, предприимчивы, мечтательные и обладают абстрактным мышлением. Им свойственна повышенная тревожность, ранимость, депрессивность и впечатлительность.

Хотя по интеллектуальным особенностям и по коммуникативным свойствам и особенностям межличностного взаимодействия подростки с компьютерной зависимостью не имеют существенных различий с подростками, которые не обладают риском развития компьютерной зависимости. Так же были выявлены связи между предпочтениями компьютерных игр и личностными особенностями подростков.

Список используемых источников

1. Абульханова-Славская, К.А. Особенности типологического подхода и метода исследования личности / К.А. Абульханова-Славская // Принцип системности в психологических исследованиях: Сб. тр. - М.: Наука, - 1990. - С. 20-28.

2. Анастази, А. Психологическое тестирование / А. Анастази, С. Урбина. -СПб.,-2001.-688 с.

3. Андреева, Г.М. Психология социального познания. / Г.М. Андреева, - М.: Аспект Пресс, - 1997. - 240 с.

4. Андреева, Г.М. Социальная психология. / Г.М. Андреева, — М.: Аспект Пресс, - 1998., -173 с.

5. Акопов, Г.В. Психология сознания: Вопросы методологии, теории и прикладных исследований / Г.В. Акопов. - М.: Институт психологии РАН, - 2010.-272 с.

6. Аксенова, Ю.А. Символы мироустройства в сознании детей / Ю.А. Аксенова, — Екатеринбург: Деловая книга, — 2000. - 272 с.

7. Аронсон, Э. Общественное животное. Введение в социальную психологию / Э. Аронсон / Пер. с англ. М.А. Ковальчука под ред. В.С. Магуна. - М., - 1998. - 517 с.

8. Артемьева, Е.Ю. Основы психологии субъективной семантики / Е.Ю. Артемьева / Под ред. И.Б. Ханиной. - М.: Смысл, - 1999. - 350 с.

9. Бабаева, Ю.Д. Взаимодействие человека с компьютером. / Ю.Д.Бабаева, А.Е. Войскунский // Психологический журнал, — 1998, № 1. — С. 89-100.

10. Белавина, И.Г. Психологический аспект компьютерных форм детского творчества / И. Г. Белавина // Пользоват. интерфейс: исслед., проектирование, реализация. — 1993. — № 2. - С. 19—23.

11. Бубнова, С.С. Ценностные ориентации личности как многомерная нелинейная система / С.С. Бубнова // Психологический журнал. - 1999, № 5. -С. 38-44.

12. Бурлаков, И.В. Homo Gamer. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. - М.: «Класс», - 2000. - 144 с.

13. Войскунский, А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде. / А.Е. Войскунский, - Режим доступа: URL: htth:// web.psychology.ru/internet/ecjlogy/01.stm.

14. Войскунский, А.Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции. / А.Е. Войскунский, - Режим доступа: URL: htth://web.psychology.ru/internet/ecjlogy/04.stm.

15. Войскунский, А.Е. Мотивация хакеров: психосемантическое исследование / А.Е. Войскунский, В.Ф. Петренко, О.В. Смыслова // Психологический журнал. - 2003. - Т. 24. - № 1. - С. 104-118.

16. Волков, А.Н. Стратегии преодоления Интернет-зависимости в подростковой среде / А.Н. Волков // Феноменология и профилактика девиантного поведения: материалы Всерос. науч.-практ. конф. — Краснодар, - 2008.- С. 144-150.

17. Выготский, JLC. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / JI. С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. - М.: Московский психолого-социальный институт, - 2005. - 656 с.

18. Выготский, JI.C. Психология / JI. С. Выготский. - М.: ЭКСМО - пресс, -2000.- 106 с.

19. Выготский, JI. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии № 6. - 1966. - Стр. 62-68.

20. Войскунский, А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А.Е. Войскунского. - М.: Можайск-Терра, 2000.- С.11-40.

21. Гаврилова, Е.В Субъективная категоризация в межличностном познании и ценностные ориентации личности: Дис. ... канд. психол. наук. / Е.В Гаврилова. - Краснодар, - 2003.

22. Гаврилова, Е.В. Базовые убеждения личности и их место в субъективной картине мира / Е.В. Гаврилова// Личность и бытие: Личность и профессия: Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Личность и бытие». - Краснодар, - 2003. - С. 32-39.

23. Гудимов, В.В. Психология киберигр. / В.В. Гудимов. - Режим доступа: URL: htth: // psy-games.narod.ru

24. Джерелиевская, М.А. Установки коммуникативного поведения: диагностика и прогноз в конкретных ситуациях. М.А. Джерелиевская. - М.: Смысл, - 2000. - 191с.

25. Доценко, Е.JI. Межличностное общение: семантика и механизмы. / ЕЛ. Доценко. - Тюмень: ТОГИРРО, - 1998. - 202 с.

26. Доценко, Е.JI. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита [Текст] / Е.JI. Доценко. - 3-е изд., испр. и перераб. - СПб. : Речь, - 2003.-294 с.

27. Дюк, В.А. Компьютерная психодиагностика. / В.А. Дюк. — СПб.: Братство, -1994. -364с.

28. Евстигнеева, Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: дисс. на соиск. ученой степ, док. псих, наук / Ю.М. Евстигнеева. - М., - 2003.

29. Егоров, А. Ю. Расстройства поведения подростков / А. Ю. Егоров, С. А. Игумнов. - СПб.: Речь, - 2005. - 435с.

30. Зинченко, В.П., Человек развивающийся. Очерки российской психологии / В.П. Зинченко, Е.Б. Моргунов. — М.: Тривола, — 1994. - 304 с.

31. Знаков, В.В. Психология понимания: Проблемы и перспективы / В.В. - М.: ИП РАН, - 2005. - 446 с.

32. Иванов, М.С. Личностные предпосылки формирования игровой компьютерной аддикции / М.С. Иванов //Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. Вып. 2. - Кемерово: Кузбассвузиздат, — 2004. — С. 368—374.

33. Иванов, М.С. Направленность на развитие как особенность системы ценностей увлекающихся компьютерными играми /М.С. Иванов // Наука и образование: материалы Всерос. науч. конф. — Белово: Беловский полиграфист, - 2003. - Ч.3, - С.264 - 269.

34. Иванов, М.С. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности / М.С. Иванов, Г.М. Авилов // Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. - Кемерово: Кузбассвузиздат, - 2004. - С. 41-55.

35. Иванов, М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / М.С. Иванов. - Кемерово, - 2005. - 152 с.

36. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы. / Е.П. Ильин. - СПб.: Питер, - 2000. -512 с.

37. Капрара, Дж. Психология личности. / Дж. Капрара, Д. Сервон. - СПб.: Питер, — 2003.

38. Кулагина, И.Ю.Возрастная психология: Развитие ребенка от рождения до 17 лет: Учебное пособие. 4-е изд./И.Ю. Кулагина. - М.: Изд-во Ун-та Российской академии образования, 1998

39. Карандашев, В.Н. Методика Шварца для изучения ценностей личности: концепция и методическое руководство. / В.Н. Карандашев. - СПб.: Речь, - 2004. - 70с.

40. Келли, Дж.А. Теория личности. Психология личных конструктов. / Дж.А. Келли. - СПб.: Речь, - 2000. - 249 с.

41. Классификация компьютерных игр. [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL : // http: / /evolgames .info/ index4 . html

42. Клименко, С.А. Ребенок и компьютерная реальность моделируемого мира / С. А. Клименко // Психология и ее приложения, ежегод. Рос. псих, общества. - М., - 2002. - Т.9 Вып.1. - С.78 - 86.

43. Когнитивная психология. / Под ред. В.Н. Дружинина, Д.В. Ушакова. - М.: ПЕР СЭ, - 2002. - 480 с.

44. Колотилова, И.В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / И.В. Колотилова. - Москва, - 2009.

45. Кулаков, С. А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков / С. А. Кулаков. - М., 1996. — 70 с.

46. Кучеренко, Н.Б. Категориальная установка личности и психологические факторы ее формирования / Н.Б. Кучеренко, С.Н. Кучеренко, О.Н. Бобрус // Психологический журнал. - 2001, № 4. — С. 12-20.

47. Лаак, Я. Big 5: Как измерить человеческую индивидуальность: Оценки и описания. / Я. Лаак, Г. тер, Бругман. - М.: Книжный дом "Университет", - 2003.

48. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. / А.Н. Леонтьев. - М.: МГУ, - 1981.-584 с.

49. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. 2-е изд. / А. Н. Леонтьев. - М.: Политиздат, - 1977. - 304 с.

50. Леонтьев, Д.А. Развитие личностных ценностей в общественном контексте / Д.А. Леонтьев. // Вестник Московского университета. - 1997. № 1.,- с. 15-25

51. Леонтьев, Д.А. Ценность как междисциплинарное понятие: опыт многомерной реконструкции / Д.А. Леонтьев. // Вопросы философии. №4, - 1996.-С. 15-25.

52. Леонтьев, Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. / Д. А. Леонтьев. - М.: Смысл, - 1999. - 487 с.

53. Лузаков, А.А. Структура ценностных предпочтений и категории самовосприятия / А.А. Лузаков // Человек. Сообщество. Управление. - Краснодар, - 2005. № 4. - С. 16-30.

54. Лузаков, А.А. Уровень "кортикального контроля" и особенности субъективной системы категорий личности / А.А. Лузаков // Психология

субъективной семантики в фундаментальных и прикладных исследованиях: Материалы науч. конференции, посвященной 60-летию со дня рождения Е.Ю.Артемьевой. - М.: Смысл, - 2000. - С.62-64.

55. Лузаков, А.А. Перспективы типологии личности / А.А. Лузаков // Ежегодник Российского психологического общества: Материалы 3-го Всероссийского съезда психологов. Т. 5. - СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, - 2003.-С. 189-192.

56. Лузаков, А.А. Личность как субъект познания: категоризация при восприятии другого человека: монография / А.А. Лузаков. — Краснодар: Кубанский гос. ун-т , - 2007. - 273 с.

57. Лузаков, А.А. Проблема категоризации в социальном познании с позиций психологии личности / А.А. Лузаков // Человек. Сообщество. Управление. - 2008. №4. - С. 4-16.

58. Лузаков, А.А. Психосемантика личностных черт: нормативный и сравнительный подходы / А.А. Лузаков // Человек. Сообщество. Управление. -2008. №3.-С. 64-76.

59. Лузаков, А.А. Категоризация в межличностном познании: субъективность и субъектность / А.А. Лузаков // Личность и бытие: субъектный подход: Материаллы 4 Всерос. науч.-практ. конф. (к 75-летию А.В. Брушлинского). - М.: Ин-т психологии РАН, - 2008.

60. Лузаков, А.А. Компьютерная реальность: бегство от проблем или развивающий миф? / А.А. Лузаков, Н.В. Омельченко // Миф и историко-психологические корни социогуманитарного знания: Матер. III международ. Рабоч. семинара по истор. Психол. - Краснодар: Изд-во Кубанского гос. унта, МНЦИПИ, - 2005. - 327 с. - С.102-106.

61. Лысенко, Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / Е. Е. Лысенко. - М., - 1988. - 216 с.

62. Майерс, Д. Социальная психология. / Д. Майерс. - СПб.: Питер, - 1997. - 682 с.

63. Маслоу, А. Мотивация и личность / А. Маслоу / Пер. с англ. Татлыбаевой А.М. - СПб.: Евразия, - 1999. - 478 с.

64. Марьяненко, Д.А. Черты личности и особенности актуальной самооценки: Дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих. наук. / Д.А. Марьяненко. —Краснодар, — 2006.

65. Марьяненко, Д.А. К проблеме целостности личности: интраиндивидуальные связи ценностных ориентаций и личностных черт / Д.А. Марьяненко //Человек. Сообщество. Управление. - 2006. № 1.

66. Марьяненко, Д.А., Проблемы диагностики ценностей личности при использовании опросника Ш. Шварца / Д.А. Марьяненко, Е.С. Сухих // Человек. Сообщество. Управление. Взгляд молодого исследователя (психология): Матер. Всерос. науч.-практ. конф. - Краснодар, - 2006. 4.2.

67. Модели мира. - М.: Российская Ассоциация искусственного интеллекта,- 1997.- С. 9-26.

68. Мясников, И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности / И.Н. Мясников. [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: //http:. /flogiston.ru /users /mosscow.

69. Наследов, А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. Учебное пособие. / А.Д. Наследов. - СПб.: Речь, - 2004, - 392 с.

70. Одайник, В. Психология политики. Политические и социальные идеи К.Г. Юнга. / В. Одайник. - СПб.: «ЮВЕНТА», 1996, - с.383.

71. Олпорт, Г. Становление личности: Избранные труды. / Г. Олпорт. / — М.: Смысл, - 2002. - 462 с.

72. Омельченко, Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: проблема индивидуальных различий/ Н.В. Омельченко // Дифференциальная психология: теория и практика: материалы I Всерос. науч.-практ. конф. - Оренбург: Оренбургский гос. ун-т, - 2004. - С. 86-88.

73. Омельченко, Н.В. Человек играющий: индивидуальные особенности игроков в компьютерные игры / Н.В. Омельченко // Апрельские статьи: материалы науч.-практ. конф. - Краснодар: Кубанский гос. ун-т, - 2004. - С. 27-33.

74. Омельченко, Н.В. Тендерные аспекты компьютерных игр/ Н.В. Омельченко // Тендерные аспекты бытия личности: материалы Всерос. науч.- практ. семинара. - Краснодар: Кубанский гос. ун-т, - 2004. - С. 68-69.

75. Омельченко, Н.В. Перспективы изучения личностных особенностей играющих в компьютерные игры / Н.В. Омельченко // Дружининские чтения: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. - Сочи: СГУТиКД, — 2007. Т. 2. - С. 184-186.

76. Омельченко, Н.В. Человек играющий: проблемы рационального использования личного времени / Н.В. Омельченко // Личность как субъект организации времени своей жизни: сб. науч. ст. - Краснодар: Кубанский гос. ун-т, -2008.-С. 151-153.

77. Омельченко, Н.В. Компьютерные игры «глазами» играющих: исследование личностных конструктов / Н.В. Омельченко // Материалы XVI Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов». - М.: МГУ М.В. Ломоносова, - 2009. URL: http://lornonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2009/19.pdf

78. Омельченко, Н.В. Психология восприятия и оценивания компьютерных игр разных жанров: исследование личностных конструктов / Н.В. Омельченко // Человек. Сообщество. Управление. - 2009. - С. 10-21.

79. Омельченко, Н.В. Психосемантическое исследование особенностей восприятия и оценивания компьютерных игр / Н.В. Омельченко // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Педагогика и психология. - 2009. № 4 (51). - С. 267-275.

80. Орел, В.Е. Личностный опросник NEO-PI-R. Руководство по применению. / В.Е. Орел, И.Г. Сенин - Ярославль: НПЦ «Психодиагностика», - 2004.

81. Первин, Л. Психология личности: Теория и исследования / Л. Первин, О. Джон. - М.: Аспект Пресс, - 2001. - 607 с.

82. Петренко, В.Ф. Конструктивистская парадигма в психологической науке / В.Ф. Петренко. // Психологический журнал. — 2002. — Т.23. № 3. — С. 8-121.

83. Петренко, В.Ф. Личность человека основа его картины мира / В.Ф. Петренко. // Модели мира. - М.: Российская Ассоциация искусственного интеллекта, - 1997. - С. 9 -26.

84. Петренко, В.Ф. Основы психосемантики. - 2-е изд., доп. / В.Ф. Петренко. - СПб.: Питер, - 2005. - 480 с.

85. Петренко, В.Ф. Психосемантика сознания / В.Ф. Петренко.. - М.: Изд-во Моск. ун-та, - 1988. - 208 с.

86. Петренко, В.Ф. Психосемантический анализ динамики общественного сознания: На материале политического менталитета / В.Ф. Петренко, О.В. Митина. - 2-е изд. - М: Изд-во МГУ, - 1997. - 214 с.

87. Прохоров А.О. Смысловая регуляция психических состояний. — М.: Когито-Центр, - 2010. - 352 с.

88. Психология индивидуального и группового субъекта / Под ред. А.В. Брушлинского, М.И. Воловиковой. - М.: ПЕР СЭ, - 2002. - 368 с.

89. Психология психических состояний. Сборник статей. Выпуск 6 / Под ред. проф. А.О. Прохорова. - Казань: КГУ, - 2006. - 250 с.

90. Психологический словарь / Под редакцией В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. - М.: Педагогика - Пресс, - 2001. - 490 с.

91. Репринцева, Е.А. Игровая зависимость современных подростков: сущность, признаки, формы проявления / Е.А. Репринцева // Вестник Российского гуманитарного научного фонда. 2007. № 4 (49). С. 173-180.

92. Рубинштейн, Л.С. Бытие и сознание. / Л.С. Рубинштейн. - М.: Изд-во АН СССР,- 1957.- 328 с.

93. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. - СПб: Питер, - 2000. - 720 с.

94. Русалов, В.М. Темперамент и своеобразие когнитивной системы личности /В.М.Русалов, С.Э.Парилис // Психологический журнал. — 1991. №1.- С.118-123.

95. Рыженко, С.М. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дисс. на соиск. ученой степ. канд. пед. наук / С.М. Рыженко. - Краснодар, - 2009. -185 с.

96. Рябикина, З.И. Личность и ее бытие в быстро меняющемся мире // Личность и бытие: Теория и методология. Матер. Всерос. науч.-практ. конф. / Под ред. З.И. Рябикиной, В.В. Знакова. - Краснодар: КубГУ, - 2003.

97. Рябикина, З.И. Личность как субъект формирования бытийных пространств / З.И. Рябикина // Субъект, личность и психология человеческого бытия. - М.:Издательство: Институт психологии РАН,- 2005. -384 с.

98. Сакбаев, А.А. Различия осознаваемых мотивов у подростков с разной степенью компьютерной ориентированности / А.А. Сакбаев. // Человек в психологии: ориентиры исследований в новом столетии. Матер конф. — Караганда: Изд-во Каргу, - 2001. - С. 172-178.

99. Серкин, В.П. Методы психосемантики. / В.П. Серкин - М.:Аспект Пресс, - 2004. - 206 с.

100. Сидоренко, Е.В. Методы математической обработки в психологии / Е. В. Сидоренко. - СПб.: Речь, - 2006. - 350 с.

101. Смирнов, Л.М. Анализ опыта разработки экспериментальных методов изучения ценностей / Л.М. Смирнов. // Психологический журнал. - 1996, №1. -С. 157- 168.

102. Смирнов, С.Д. Психология образа: проблема активности психического отражения. / С.Д. Смирнов. - М.: Изд-во Моск. ун-та, - 1985. — 232 с.

103. Смирнова, Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е. О. Смирнова // Образование и информационная культура: труды по социологии образования. Т V. Вып. VII. / под ред. В.С. Собкина. — М.: Центр социологии образования РАО, - 2000. - 462 с.

104. Собкин, В.С. Особенности интереса учащихся к компьютерным играм: жанровые предпочтения / В. С. Собкин, Ю. М. Евстигнеева // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий / под ред. А.Е. Войскунского - М.: Моск. общ. науч. фонд, - 2001. С. 26 - 35.

105. Солсо, Р. Когнитивная психология. / Р. Солсо. - М., - 1997. - 598 с.

106. Субъект, личность и психология человеческого бытия / Под ред. В.В. Знакова, З.И. Рябикиной. - М.: Институт психологии РАН, - 2005. - 384 с.

107. Тихомандрицкая, О.А. Особенности социально-психологического изучения ценностей как элементов когнитивной и мотивационно-потребностной сферы / Тихомандрицкая О.А., Дубровская Е.М. // Мир психологии. - 1999, №3. - С. 81- 90.

108. Трофимова, И.Н. Взаимосвязь темпераментальных характеристик с параметрами семантического пространства человека: Автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. психол. наук. / И.Н. Трофимова. - М., - 1995. - 18 с.

109. Тхоржевская, J1.B. Компьютерные технологии в коррекционно-развивающей работе / JI.B. Тхоржевская // Ежегодник Российского психологического общества: материалы 3 - его Всерос. съезда психологов. - СПб.,-2003.-Т.7.- С. 559 563.

110. Улыбина, Е.В. Обыденное сознание в картине мира личности: психосемантический подход: Автореф. дис. на соиск. учен. степ, доктора психол. наук. / Е.В. Улыбина. - Ставрополь, - 1999.

111. Ушакова, Т.Н. Психосемантика: новое продвижение / Т.Н. Ушакова // Психологический журнал. - 1998. — Т. 19. №3. — С. 181- 183.

112. Урываев, В.А. Проблемы социально-психологической адаптации Интернет-зависимых подростков / В. А. Урываев, Т. Г. Смолякова // ЧФ: Социальный психолог, - 2006. №1(11). - С. 80- 83.

113. Фальков, А.И. Ребенок и компьютер / А. И. Фальков // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии, - 2000. №4.- С. 14.

114. Фернхем, А. Личность и социальное поведение. / А.Фернхем, П.Хейвен, - СПб.: Питер, - 2001.

115. Фомичева, Ю.В. Анализ влияния игрового опыта на индивидуально-психологические особенности личности играющей в компьютерные игры: автореф. дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / Ю. В. Фомичева. М., - 1993.- 19 с.

115. Фомичева, Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров //

- М.: Вестник МГУ. - Сер. 14. Психология №3, - 1991. - С. 27- 39.

116. Форман, Н. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях / Н. Форман, П. Вильсон // Психологический журнал, - 1996.

- Т. 17. № 2. - С. 9-14.

117. Франкл, В. Человек в поисках смысла. / В. Франкл. - М.: Прогресс. - 1990, - 112 с.

118. Франселла, Ф. Новый метод исследования личности: Руководство по репертуарным личностным методикам / Ф. Франселла, Д. Баннистер. - М.: Прогресс,- 1987.- 236с.

119. Фромм, Э. Человек для самого себя // Фромм Э. Психоанализ и этика. - М.: Республика, - 1993. - 415 с.

120. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. - М.: Прогресс. Традиция, - 1997. - 347 с.

121. Хейзинга, И. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня/ И. Хейзинга. - М: ООО "Издательство АСТ", - 2004. - 539 с.

122. Хекхаузен, Х. Мотивация и деятельность: В 2 т. / Х. Хекхаузен. - М.: Педагогика, 1986. - Т.1 - 408 е., Т 2. - 392 с.

123. Холодная, М.А. Когнитивные стили. О природе интеллектуального ума. 2-е изд. - СПб.: Питер, - 2004, - 384 с.

124. Холл, К. С. Теории личности / К.С. Холл, Г. М. Линдсей. -М.: Эксмо- пресс, — 1999. — 592 с.

125. Хоффман, Х. Целительная виртуальная реальность / Х. Хоффман // В мире науки, - 2004. №11. - С. 36-43.

126. Хьелл, Л. Теории личности (Основные положения, исследования и применение) / Л. Хьелл, Д. Зиглер. - СПб.: Питер Пресс, - 1997. - 608 с.

127. Шакирова, ЛТ.И. Исследование мотивационной, эмоционально-волевой сферы и психофизиологических особенностей подростков с позиции влияния на них компьютерных игр агрессивного содержания: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / Л. И. Шакирова. - Казань, - 2006.

128. Шапкин, С.А. «Взаимодействие человека с компьютером». [Электронная версия] / С.А. Шапкин // Психологический журнал, - 1999, том 20, №1, - с. 86-102. - Ресурс доступа: http://psy-games.narod.ru/

129. Щеглов, Ф.Г. Игровая зависимость / Ф. Г. Щеглов. - СПб.: Речь, - 2007. - 448 с.

130. Шихирев, П. Н. Современная социальная психология. / П. Н. Шихирев. - М.: ИП РАН; КСП+; Екатеринбург: Деловая книга, - 2000. - 448 с.

131. Шкуратова, И.П. Стилевой подход к исследованию личности: проблемы и перспективы / И.П. Шкуратова // Индивидуальные и стилевые особенности личности. - Р. н/Д.: ЮРГИ, - 2002, - С. 29-45.

132. Шмелев, А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение, - 1988. № 3. Компьютерные игры. -С. 16-84.

133. Шмелев, А.Г. Психодиагностика личностных черт. / А.Г. Шмелев - СПб.: Речь, - 2002. - 480 с.

134. Шмелев, А.Г. Введение в экспериментальную психосемантику: теоретико-методологические основания и психодагностические возможности. / А. Г. Шмелев - М.: Изд-во Моск. ун-та, - 1983. - 158 с.

135. Шмелев, А.Г. Многослойность субъективной семантики и трудности её «расслоения» / А.Г. Шмелев // Психология субъективной семантики в фундаментальных и прикладных исследованиях: Материалы науч. конференции, посвященной 60-летию со дня рождения Е.Ю. Артемьевой. - М.: Смысл, - 2000. - С. 35-39.

136. Шпрангер, Э. Основные идеальные типы индивидуальности / Э. Шпрангер // Психология личности. Тексты. - М., - 1982. - С. 55-59.

137. Шютц, А. Равенство и смысловая структура социального мира / А. Шютц // Социологический журнал. - 2002. № 4. - С. 5-45.

138. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Владос, - 1999.-358 с.

139. Юнг, К.Г. Психологические типы. / К.Г. Юнг - СПб.: Ювента, - 1995. - 717с.

140. Ядов, В.А. О диспозиционной регуляции социального поведения личности // Методологические проблемы социальной психологии / Под ред. Е.В. Шороховой. - М.: Наука, - 1975. - 294 с.

141. Young, K. S. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. John Wiley & Sons, 1998.

142. Anderson C. A. An update on the effects of playing violent video games // Journal of Adolescence, 2004. № 27. P.l 13 - 22.

143. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of Personality and Social Psychology, 2000. - № 78. - P. 772 - 790.

144. Ballard M., Wiest J. Mortal Kombat: the effects of violent videogame play on male's hostility and cardiovascular responding // Journal of Applied Social Psychology, 1996. - № 26. - P. 717 - 73 0.

145. Bartholow B., Anderson C. A. Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences // Journal of Experimental Social Psychology, 2002.-№ 38. - P. 283 - 290.

146. Brian D. N., Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming // CyberPsychology & Behavior, 2005. - V. 8. - № 2. - P. 110 - 113.

147. Brown R., Hall L., Holtzer, R., et al. Gender and video game performance // Sex-Roles, 1997. -№ 36. - P. 793 - 812.

148. Cattell R.B. Abilities": their structure, growth and action. Boston: Houghton Mifflin, 1971.

149. Cattell R.B. Advances in Cattelian Personality Theory // Pervin, L.A. (Ed.). Handbook of personality: Theory and research. New York: Guilford Press, 1990.

150. Chumbley J., Griffiths M. Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play 11 CyberPsychology & Behavior, 2006. - V. 9. - № 3. - P. 308-316.

151. Colwell J., Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents // Asian Journal of Social Psychology, 2003. - № 6. - P. 149 - 158.

152. Colwell J., Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents // British Journal of Psychology, 2000. - № 91. - P. 295 - 310.

153. Cooper J., Mackie D. Video games and aggression in children // Journal of Applied Social Psychology, 1986. -№ 16. - P. 726 -744.

154. Dominick J. R. Videogames, television violence, and aggression in teenagers // Journal of Communication, 1984. - № 34. - P. 136 - 147.

155. Funk J. B., Baldacci H. B., Pasold T., et al. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the Internet: is there desensitization? // Journal of Adolescence, 2004. - № 27.- P. 23 -39.

156. Graybill D., Kirsch J. R., Esselman, E. D. Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children // Child Study Journal, 1985. - № 15. - P. 199 - 205.

157. Griffiths M. D. Violent video games and aggression: a review of the literature // Aggression and Violent Behaviour, 1998. - № 4. - P. 203 - 212.

158. Grusser S. M., Thalermann R., Griffiths M. D. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? // CyberPsychology & Behavior, 2007. - V. 10. - № 2. - P. 290 - 292.

159. Lemmens J. S., Bushman B. J. The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries // CyberPsychology & Behavior, 2006. - V.9. - № 5. - P. 638 - 641.

160. Linn S., Lepper, M. R. Correlates of children's usage of video games and computers. Journal of Applied Social Psychology, 1987. - № 17. - P. 72 - 93.

161. Morlock H., Yando T., Nigolean K. Motivation of video game players // Psychological Reports, 1985. - № 57. - P. 247 - 250.

162. Osgood Ch., Susi C.J., Tannenbaum P.H. The measurement of Meaning. Urbaha, 1957.

163. Perry D. Video games entertain and educate // Business Week Online, 00077135, 8/14/2007.

164. Phillips W. R. Video game therapy// New England Journal of Medicine, 1991.-V.325.-P. 1056- 1057.

165. Pratarelli M., Browne B., Johnson K. The bits and bytes of computer/Internet addiction: a factor analytic approach // Behavior Research Methods, Instruments and Computers, 1999. - № 31. - P. 305 - 314.

166. Scott D. The effect of video game on feelings of aggression // Journal of Psychology, 1995.-№ 139.-P.131 - 132.

167. Shao-I Chiu, Jie-Zhi Lee, Der-Hsiang Huang. Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan // CyberPsychology & Behavior, 2004. - V.7. - №5.- P. 571 -581.

168. Sherry J. The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis // Human Communication Research, 2001. - № 27. - P. 409 - 431.

169. Thompson K. M., Haninger K. Violence in E-rated video games // Journal of American Medical Association, 2001. - № 286. - P. 591-598.

170. Winkel M., Novak D. M., Hopson H. Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents // Journal of Research in Personality, 1987.-№ 21.-P. 211 -223.

171. Wood R. T. A., Griffiths M. D., Chappell D., Davies M. N.O. The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis // CyberPsychology & Behavior, 2004. - V.7. -№ l.-P. 1-10.

172. Wood R. T. A., Griffiths M. D., Parke A. Experiences of time loss among videogame players: an empirical study // CyberPsychology & Behavior, 2007. - V.10. -№ 1.- P. 38-44.

173. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior, 2006. - V.9. - № 6. - P. 772 - 775.

Приложение А – тест на интернет-аддикцию (Т.А.Никитина, А.Ю.Егоров)

I. Напишите любую фразу для определения по почерку личностных особенностей

_____

II. Обведите соответствующий вам ответ или впишите свой

1. Пол: М/Ж

2. Возраст: 16; 17; 18

3. Зависимости членов семьи:

а) алкоголь;
б) табакокурение;
в) наркотики;
г) азартные игры;
д) другое.

4. В свободное время вы играете в:

а) компьютерные игры;
б) игровые автоматы;
в) посещаете Интернет.

5. С какого возраста вы играете (компьютерные игры, игровые автоматы, Интернет – нужное подчеркнуть)

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

6. Сколько раз вы играете (компьютерные игры, игровые автоматы, Интернет – нужное подчеркнуть):

а) 1 раз в неделю;
б) 3–4 раза в неделю;
в) каждый день;
г) 1 раз в месяц;
д) другое.

7. Сколько времени вы находитесь в компьютерной игре, Интернете, игровых автоматах (нужное подчеркнуть):

а) 1–2 часа;
б) 3–4 часа;
в) 5 – 6 часов;
г) более 6 часов.

8. Какие ролевые компьютерные игры вы предпочитаете (обвести до 2 букв):

а) игры с видом «из глаз» «своего» героя;
б) игры с видом извне на «своем» герое;
в) руководительские игры.

9. Какие не ролевые компьютерные игры вы предпочитаете (обвести до 2 букв):

а) аркады;
б) головоломки;

в) игры на быстроту реакции и сообразительность;
г) традиционные азартные игры (рулетка, казино и т. д.).

10. Возвращаетесь ли вы на другой день к игре, чтобы отыграться:

а) никогда;
б) иногда;
в) чаще всего;
г) почти всегда.

11. Когда вы находитесь в Интернете, то предпочитаете (обвести до 2 букв):

а) виртуальную реальность;
б) E-MAIL;
в) ICQ (чаты общения);
г) USENET (конференция);
д) Internet Relay Chat – сетевые игры (нужное подчеркнуть: бродилки, аркады, квесты, гонки, стрелялки, РПГ, симуляторы);

12. Когда вы играете (компьютерные игры, игровые автоматы, Интернет – нужное подчеркнуть), то испытываете:

а) эйфорию;
б) радость;
в) облегчение;
г) азарт;
д) расслабление.

13. Как часто вы замечаете, что находитесь в игре или в Интернете больше за
планированного времени:

а) иногда;
б) редко;
в) часто;
г) очень часто;
д) всегда;
е) это ко мне не относится.

14. Вы предпочитаете играть:

а) один;
б) с друзьями.

15. Вы находитесь в Интернете, игровом зале, в компьютерном клубе, интернет-кафе для того, чтобы:

а) по общаться;
б) поиграть;
в) самоутвердиться;
г) найти нужную информацию;
д) расслабиться.

16. Отношение близких (родителей, друзей, жены/мужа) к вашему увлечению:

а) играют вместе со мной;

б) положительное;
в) ней тра льное;
г) о т ри цател ьное;
д) резко отрицательное.

17. Когда вы долго не играете или не находитесь в Интернете, вы испытываете:

а) б е с по к ой с т во;
б) раздражительность;
в) чувство дискомфорта;
г) чувство подавленности;
д) чувство пустоты.

18. Как часто вы откладываете встречи с друзьями и личные дела из-за компьютерных игр, Интернета, игровых автоматов:

а) иногда;
б) редко;
в) часто;
г) очень часто;
д) всегда;
е) это ко мне не относится.

19. Являются ли компьютерные игры, игры на автоматах, Интернет причиной проблем с учебой или работой:

а) иногда;
б) редко;
в) часто;
г) очень часто;
д) всегда;
е) это ко мне не относится.

20. Отмечается ли в последнее время по каким-либо признакам ухудшение здоровья (обвести до 3 букв):

а) беспокойный сон;
б) бессонница;
в) боль в кистях рук;
г) сухость, жжение глаз;
д) боли в спине;
е) онемение пальцев рук.

21. В реальной жизни вам свойственны (отметить до 3–4 букв):

а) тревожность;
б) депрессия;
в) одиночество;
г) недовольство окружающими;
д) недовольство собой;
е) невозможность расслабиться.

Приложение Б – тест на интернет-зависимость В. Лоскутовой (русскоязычная адаптация опросника Kimberiy Young)

Вопросы часть **А**

1. **Чувствуете ли Вы себя озабоченным Интернетом (думаете ли Вы о предыдущих он-лайн сеансах и предвкушаете ли последующие)?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
2. **Ощущаете ли Вы потребность в увеличении времени, проведенного в Сети**?
   а) Да б) Нет в) Иногда
3. **Были ли у Вас безуспешные попытки контролировать, ограничить или прекратить использование Интернета?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
4. **Чувствуете ли Вы себя усталым, угнетенным или раздраженным при попытках ограничить или прекратить пользование Интернетом?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
5. **Находитесь ли вы он-лайн больше, чем предполагали?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
6. **Были ли у Вас случаи, когда Вы рисковали получить проблемы на работе, учебе или в личной жизни из-за Интернета?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
7. **Случалось ли Вам лгать членам семьи, врачам или другим людям, чтобы скрыть время пребывания в Сети?**
   а) Да б) Нет в) Иногда
8. **Используете ли Вы Интернет для того, чтобы уйти от проблем или от дурного настроения (например, от чувства беспомощности, виновности, раздраженности или депрессии)?**
   а) Да б) Нет в) Иногда

Вопросы часть **Б**

1. **Часто ли Вы замечаете, что проводите он-лайн больше времени, чем намеревались?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда б) Регулярно г) Часто д) Всегда

2. **Часто ли Вы пренебрегаете домашними делами, чтобы провести больше времени в Сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда б) Регулярно г) Часто д) Всегда

3. **Часто ли Вы заводите новые знакомства с пользователями Интернет, находясь он-лайн?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда б) Регулярно г) Часто д) Всегда

4. **Часто ли окружающие интересуются количеством времени, проводимым Вами в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

5. **Часто ли страдают Ваши успехи в учебе или работе, так как Вы слишком много времени проводите в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

6. **Часто ли Вы проверяете электронную почту, раньше, чем сделать что-то другое, более необходимое?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

7. **Часто ли страдает Ваша производительность труда из-за увлечения Интернетом?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

8. **Часто ли Вы занимаете оборонительную позицию и скрытничаете, когда Вас спрашивают, чем Вы занимаетесь в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

9. **Часто ли Вы блокируете беспокоящие мысли о Вашей реальной жизни, утешительными мыслями об Интернете?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

10. **Часто ли Вы обнаруживаете себя предвкушающим, как вновь окажетесь в Интернете?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

11. **Часто ли Вы ощущаете, что жизнь без Интернета скучна, пуста и безрадостна?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

12. **Часто ли Вы ругаетесь, кричите или иным образом выражаете свою досаду, когда кто-то пытается отвлечь Вас от пребывания в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

13. **Часто ли Вы пренебрегаете сном, засиживаясь в Интернете допоздна?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

14. **Часто ли Вы предвкушаете, чем займетесь в Интернете, находясь офф-лайн, или фантазируете о пребывании он-лайн?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

15. **Часто ли Вы говорите себе «еще минутку», находясь он-лайн?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

16. **Часто ли терпите поражение в попытках сократить время, проводимое в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

16. **Часто ли Вы пытаетесь скрыть количество времени, проводимое Вами в сети?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

17. **Часто ли Вы выбираете провести время в Интернете, вместо того, чтобы выбраться куда-либо с друзьями?**

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

18. Часто ли Вы испытываете депрессию, подавленность или нервозность, будучи вне сети и отмечаете, что это состояние проходит, как только Вы оказываетесь он-лайн?

а) Никогда или крайне редко б) Иногда в) Регулярно г) Часто д) Всегда

Вопросы часть **В**

1. Часто ли Вы, приходя домой первым делом, включаете компьютер?

а) Да б) Нет в) Не знаю

2. Пользуетесь ли Вы компьютером чаще, чем телевизором?

а) Да б) Нет в) Не знаю

3. Когда по какой либо причине Вы не можете войти в интернет, Вы испытываете раздражение, неудобство?

а) Да б) Нет в) Не знаю

4. Становятся ли какие либо события из сети общей темой для разговора с друзьями?

а) Да б) Нет в) Не знаю

5. Испытываете ли Вы желание оказаться за компьютером, находясь на учебе?

а) Да б) Нет в) Не знаю

6. Вам нравятся компьютерные игры? Если да, то какие?

---

7. Ссоры или неприятности в онлайн общении вызывают у Вас негативные эмоции или переживания?

а) Да б) Нет в) Не знаю

8. Часто ли Вам говорят, что Вы проводите много времени за компьютером?

а) Да б) Нет в) Не знаю

9. Часто ли причиной недосыпания становиться компьютер?

а) Часто б) Редко в) Никогда

10. Носите ли Вы с собой флешку или диск «на всякий случай»?

а) Да б) Нет в) Никогда

11. Часто ли родители не разрешают Вам сидеть за компьютером, когда этого очень хочется?

а) Да б) Нет в) Не знаю

12. Испытываете ли Вы раздражение, когда Вас отрывают от компьютера?

а) Да б) Нет в) Не знаю

13. Вспоминаете ли Вы о компьютере, когда находитесь вне дома?

а) Да б) Нет в) Не знаю

14. Сколько времени Вы проводите за компьютером?

а) 1-2 часа б) 3-4 часа в) 5 и более часов

15. Много ли у Вас друзей в интернете?

а) Да б) Нет в) Не знаю

16. Боитесь ли Вы подвести друга из интернета, не войдя в сеть в заранее утвержденное время?

а) Да б) Нет в) Не знаю

17. Бывали ли у Вас проблемы связанные с времяпровождением за компьютером?

а) Да б) Нет в) Не знаю

18. Как часто Вы завтракаете/обедаете/ужинаете за компьютером?

а) Часто б) Редко в) Никогда

19. Имеет ли для Вас скорость работы интернета?

а) Да б) Нет в) Не знаю

20. Часто ли Вы убираете свое рабочее место за компьютером?

а) Да б) Нет в) Не знаю

21. Считаете ли Вы, что покупать диск с фильмом не стоит, если его можно скачать из интернета?

а) Да б) Нет в) Не знаю

22. Часто ли Вы употребляете слова из компьютерного сленга?

а) Часто б) Редко в) Никогда

23. Когда компьютер сломан или отключен интернет, Вам скучно?

а) Да б) Нет в) Не знаю

24. У Вас на компьютере установлена хоть одна игра?

а) Да б) Нет в) Не знаю

25. Расстраиваетесь ли Вы, когда вас называют «геймером»?

а) Да б) Нет в) Не знаю

26. Вы испытываете эйфорию, хорошее настроение, когда играете в компьютерные игры?

а) Да б) Нет в) Не знаю

27. В последнее время требуется все больше и больше времени, чтобы достичь этого состояния?

а) Да б) Нет в) Не знаю

28. У вас случается чувство опустошенности, дурное настроение или раздражительность, когда вы не можете поиграть за компьютером?

а) Да б) Нет в) Не знаю

29. Вы заходите в чаты, просматриваете сайты, не касающиеся вашей основной деятельности за компьютером?

а) Да б) Нет в) Не знаю

30. Вам легче общаться с людьми через Интернет, нежели лицом к лицу?

а) Да б) Нет в) Не знаю

Приложение В – тест на зависимость от компьютерных игр

1. Играли ли Вы когда-нибудь в компьютерные игры? (необходимо подчеркнуть)

- да
- нет

Если вы ответили «да», пожалуйста, продолжите отвечать на вопросы. Если вы ответили «нет» - ваш опрос прекращен. Спасибо за внимание.

2. Каков Ваш стаж игры (сколько уже играете в компьютерные игры)?

• меньше года
• от года до трех лет
• от трех до пяти лет
• больше пяти
• другое

3. Сколько раз Вы обычно играете

• каждый день
• один раз в неделю
• через день
• время от времени
• два раза в неделю
• другое

4. Укажите среднюю продолжительность Вашего «сеанса игры».

• меньше часа
• от часа до трех
• от трех до шести
• больше шести часов

5. Какие из перечисленных видов игр Вы предпочитаете/играете чаще всего?

• игра с компьютером (Off-line)
• игра посредством сети Интернет (On-line)
• игра по сети (игра с другими людьми не посредством Интернета)

6. Игры какого жанра Вы предпочитаете?

• Не имею предпочтений
• Ролевые (RPG)
• Стратегии (RTS)
• Шутеры/стрелялки (FPS)
• Квесты (Adventure)
• Симуляторы
• Файтинги (единоборства)
• Настольные
• Аркады
• Другое

7. **В какие игры Вы играли за последний год? (название игры / жанр)**

_____
_____
_____

8. **Проходите ли Вы обычно игру до конца?**

• всегда
• иногда
• никогда

Поясните Ваш ответ

9. Мотивы играющих в компьютерные игры очень разнообразны. Одни находят в компьютерных играх то, что им не достает в реальной жизни (приключения, власть, богатства), другие - открывают для себя новые виртуальные миры, третьи - просто расслабляются. Мотивы отражают многообразие и разносторонность личности человека. Напишите, для чего вы играете в компьютерные игры. **Укажите несколько причин или мотивов вашей игровой деятельности.**

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Приложение Г – 16-факторный опросник Кеттела

1. Я внимательно прочел инструкцию и готов откровенно ответить на все вопросы анкеты.
2. По вечерам я предпочитаю развлекаться в веселой компании (гости, дискотека, кафе и т.п.).
3. Моему желанию познакомиться с кем-либо всегда мешает то, что мне трудно найти подходящую тему для разговора.
4. У меня часто болит голова.
5. Иногда я ощущаю стук в висках и пульсацию в области шеи.
6. Я быстро теряю самообладание, но и так же быстро беру себя в руки.
7. Бывает, что я смеюсь над неприличным анекдотом.
8. Я избегаю о чем-либо расспрашивать и предпочитаю узнавать то, что мне нужно, другим путем.
9. Я предпочитаю не входить в комнату, если не уверен, что мое появление пройдет незамеченным.
10. Могу так вспылить, что готов разбить все, что попадет под руку.
11. Чувствую себя неловко, если окружающие почему-то начинают обращать на меня внимание.
12. Я иногда чувствую, что сердце начинает работать с перебоями или начинает биться так, что, кажется, готово выскочить из груди.
13. Не думаю, что можно было бы простить обиду.
14. Не считаю, что на зло надо отвечать злом, и всегда следую этому.
15. Если я сидел, а потом резко встал, то у меня темнеет в глазах и кружится голова.
16. Я почти ежедневно думаю о том, насколько лучше была бы моя жизнь, если бы меня не преследовали неудачи.
17. В своих поступках я никогда не исхожу из того, что людям можно полностью доверять.
18. Могу прибегнуть к физической силе, если требуется отстоять свои интересы.
19. Легко могу развеселить самую скучную компанию.
20. Я легко смущаюсь.
21. Меня ничуть не обижает, если делаются замечания относительно моей работы или меня лично.
22. Нередко чувствую, как у меня немеют или холодеют руки и ноги.
23. Бываю неловким в общении с другими людьми.
24. Иногда без видимой причины чувствую себя подавленным, несчастным.
25. Иногда нет никакого желания чем-либо заняться.
26. Порой я чувствую, что мне не хватает воздуху, будто бы я выполнял очень тяжелую работу.
27. Мне кажется, что в своей жизни я очень многое делал неправильно.
28. Мне кажется, что другие нередко смеются надо мной.

29. Люблю такие задания, когда можно действовать без долгих размышлений.
30. Я считаю, что у меня предостаточно оснований быть не очень-то довольным своей судьбой.
31. Часто у меня нет аппетита.
32. В детстве я радовался, если родители или учителя наказывали других детей.
33. Обычно я решителен и действую быстро.
34. Я не всегда говорю правду.
35. С интересом наблюдаю, когда кто-то пытается выпутаться из неприятной истории.
36. Считаю, что все средства хороши, если надо настоять на своем.
37. То, что прошло, меня мало волнует.
38. Не могу представить ничего такого, что стоило бы доказывать кулаками.
39. Я не избегаю встреч с людьми, которые, как мне кажется, ищут ссоры со мной.
40. Иногда кажется, что я вообще ни на что не годен.
41. Мне кажется, что я постоянно нахожусь в каком-то напряжении и мне трудно расслабиться.
42. Нередко у меня возникают боли “под ложечкой” и различные неприятные ощущения в животе.
43. Если обидят моего друга, я стараюсь отомстить обидчику.
44. Бывало, я опаздывал к назначенному времени.
45. В моей жизни было так, что я почему-то позволил себе мучить животное.
46. При встрече со старым знакомым от радости я готов броситься ему на шею.
47. Когда я чего-то боюсь, у меня пересыхает во рту, дрожат руки и ноги.
48. Частенько у меня бывает такое настроение, что с удовольствием бы ничего не видел и не слышал.
49. Когда ложусь спать, то обычно засыпаю уже через несколько минут.
50. Мне доставляет удовольствие, как говорится, ткнуть носом других в их ошибки.
51. Иногда могу похвастаться.
52. Активно участвую в организации общественных мероприятий.
53. Нередко бывает так, что приходится смотреть в другую сторону, чтобы избежать нежелательной встречи.
54. В свое оправдание я иногда кое-что выдумывал.
55. Я почти всегда подвижен и активен.
56. Нередко сомневаюсь, действительно ли интересно моим собеседникам то, что я говорю.
57. Иногда вдруг чувствую, что весь покрываюсь потом.
58. Если сильно разозлюсь на кого-то, то могу его и ударить.

59. Меня мало волнует, что кто-то плохо ко мне относится.
60. Обычно мне трудно возражать моим знакомым.
61. Я волнуюсь и переживаю даже при мысли о возможной неудаче.
62. Я люблю не всех своих знакомых.
63. У меня бывают мысли, которых следовало бы стыдиться.
64. Не знаю почему, но иногда появляется желание испортить то, чем восхищаются.
65. Я предпочитаю заставить любого человека сделать то, что мне нужно, чем просить его об этом.
66. Я нередко беспокойно двигаю рукой или ногой.
67. Предпочитаю провести свободный вечер, занимаясь любимым делом, а не развлекаясь в веселой компании.
68. В компании я веду себя не так, как дома.
69. Иногда, не подумав, скажу такое, о чем лучше бы помолчать.
70. Боюсь стать центром внимания даже в знакомой компании.
71. Хороших знакомых у меня очень немного.
72. Иногда бывают такие периоды, когда яркий свет, яркие краски, сильный шум вызывают у меня болезненно неприятные ощущения, хотя я вижу, что на других людей это так не действует.
73. В компании у меня нередко возникает желание кого-нибудь обидеть или разозлить.
74. Иногда думаю, что лучше бы не родиться на свет, как только представлю себе, сколько всяких неприятностей, возможно, придется испытать в жизни.
75. Если кто-то меня серьезно обидит, то получит свое сполна.
76. Я не стесняюсь в выражениях, если меня выведут из себя.
77. Мне нравится так задать вопрос или так ответить, чтобы собеседник растерялся.
78. Бывало, откладывал то, что требовалось сделать немедленно.
79. Не люблю рассказывать анекдоты или забавные истории.
80. Повседневные трудности и заботы часто выводят меня из равновесия.
81. Не знаю, куда деться при встрече с человеком, который был в компании, где я вел себя неловко.
82. К сожалению, отношусь к людям, которые бурно реагируют даже на жизненные мелочи.
83. Я робею при выступлении перед большой аудиторией.
84. У меня довольно часто меняется настроение.
85. Я устаю быстрее, чем большинство окружающих меня людей.
86. Если я чем-то сильно взволнован или раздражен, то чувствую это как бы всем телом.
87. Мне докучают неприятные мысли, которые назойливо лезут в голову.
88. К сожалению, меня не понимают ни в семье, ни в кругу моих знакомых.

89. Если сегодня я посплю меньше обычного, то завтра не буду чувствовать себя отдохнувшим.
90. Стараюсь вести себя так, чтобы окружающие опасались вызвать мое неудовольствие.
91. Я уверен в своем будущем.
92. Иногда я оказывался причиной плохого настроения кого-нибудь из окружающих.
93. Я не прочь посмеяться над другими.
94. Я отношусь к людям, которые “за словом в карман не лезут”.
95. Я принадлежу к людям, которые ко всему относятся достаточно легко.
96. Подростком я проявлял интерес к запретным темам.
97. Иногда зачем-то причинял боль любимым людям.
98. У меня нередки конфликты с окружающими из-за их упрямства.
99. Часто испытываю угрызения совести в связи со своими поступками.
100. Я нередко бываю рассеянным.
101. Не помню, чтобы меня особенно опечалили неудачи человека, которого я не могу терпеть.
102. Часто я слишком быстро начинаю досадовать на других.
103. Иногда неожиданно для себя начинаю уверенно говорить о таких вещах, в которых на самом деле мало что смыслю.
104. Часто у меня такое настроение, что я готов взорваться по любому поводу.
105. Нередко чувствую себя вялым и усталым.
106. Я люблю беседовать с людьми и всегда готов поговорить и со знакомыми и с незнакомыми.
107. К сожалению, я зачастую слишком поспешно оцениваю других людей.
108. Утром я обычно встаю в хорошем настроении и нередко начинаю насвистывать или напевать.
109. Не чувствую себя уверенно в решении важных вопросов даже после длительных размышлений.
110. Получается так, что в споре я почему-то стараюсь говорить громче своего оппонента,
111. Разочарования не вызывают у меня сколь-либо сильных и длительных переживаний.
112. Бывает, что я вдруг начинаю кусать губы или грызть ногти.
113. Наиболее счастливым я чувствую себя тогда, когда бываю один.
114. Иногда одолевает такая скука, что хочется, чтобы все перессорились друг с другом. Прошу вас проверить, на все ли вопросы даны ответы.

Ответный лист

Дата_____ Возраст_____ Пол_____

	Да	Нет		Да	Нет		Да	Нет		Да	Нет		Да	Нет		Да	Нет
1			20			39			58			77			96		
2			21			40			59			78			97		
3			22			41			60			79			98		
4			23			42			61			80			99		
5			24			43			62			81			100		
6			25			44			63			82			101		
7			26			45			64			83			102		
8			27			46			65			84			103		
9			28			47			66			85			104		
10			29			48			67			86			105		
11			30			49			68			87			106		
12			31			50			69			88			107		
13			32			51			70			89			108		
14			33			52			71			90			109		
15			34			53			72			91			110		
16			35			54			73			92			111		
17			36			55			74			93			112		
18			37			56			75			94			113		
19			38			57			76			95			114		