

Теоретичні аспекти дослідження схильності людей до комп'ютерних ігор

Зоряна Ліпець¹, Олена Сазонова²

1. Кафедра інформаційних систем та мереж, Національний університет "Львівська політехніка", УКРАЇНА, м. Львів, вул. С. Бандери, 12, E-mail: zoriana.lipiets@mail.ru

2. Кафедра безпеки інформаційних технологій, Національний університет "Львівська політехніка", УКРАЇНА, м. Львів, вул. С. Бандери, 12, E-mail: lenochka_ivanova@mail.ru

Abstract – Topicality of the research is caused by the changes which have recently occurred in the field of computer technologies. There has been especially investigated pathological Internet use, so-called Internet addiction, which includes addiction to social networks, dating sites, online auctions, gaming etc. Our attention has been mainly focused on the problem of addiction to playing aggressive computer games. Scientists have not come to the unanimous decision about their harm or benefits yet. On the one hand games improve the intellect, logical thinking, attention and imagination, but on the other hand they slow down the development and can cause musculoskeletal disorders. In terms of psychological study this problem has hardly been investigated in Ukraine. Thus the objective of the research is to discover the connection between the addiction to playing aggressive computer games and factors connected with this addiction, namely aggressiveness, a feeling of loneliness and social frustration. The results of such investigations will help to understand better the reasons for the addiction and possible ways of avoiding it.

Ключові слова – дослідження, адикція, комп'ютерні ігри, молодь, геймер, гемблінг, класифікація.

I. Вступ

За даними Internet World Stats станом на 30 червня 2012 року у світі з населенням 7,017,846,922 налічувалося 2,405,518,376 користувачів. Це 34, 3% населення планети. В Україні за даними цього ж ресурсу налічується 15,300,000 користувачів, що становить 31, 1% всього населення країни [1].

II. Теоретичний аналіз проблеми

З початку 80-х років частиною індустрії розваг, яка захоплює дедалі більшу аудиторію, стають комп'ютерні ігри. Оцінити це явище можна по-різному: з одного боку відеоігри розвивають інтелект, логічне мислення, увагу і уяву, а з іншого – уповільнюють розвиток, іноді навіть провокують атрофію опорно-рухової системи. Комп'ютерні ігри можуть викликати залежність, особливо у дітей, яку фахівці називають ігроманією або гемблінгом.

Першими ознаками комп'ютерної залежності є:

- пропуск занять через гру вдома або відвідування комп'ютерного клубу;
- просиджування біля комп'ютера у нічний час;
- приймання їжі під час комп'ютерної гри;
- асоціація себе з героями комп'ютерних ігор;

- брак інших захоплень, окрім комп'ютерних ігор;
- перевага комп'ютерних ігор над спілкуванням;
- загальний час, проведений за грою, що перевищує час виконання домашніх завдань, прогулянок, спілкування з батьками й однолітками, інших захоплень;

– дитина не уявляє, чим себе зайняти, коли комп'ютер зламався;

– конфлікти з батьками та шантаж у відповідь на заборону проводити час за комп'ютером [2].

Наскільки комп'ютерні ігри «в'їлися» в нашу буденність? Інтернет та інші ЗМІ рясніють абсурдом: «Створено жилет для геймерів, який дозволяє відчувати біль персонажів гри», «Бізнесмен молотком і ножом вбив партнерів після кількох ночей ігор на комп'ютері», «Японський геймер одружився з персонажем комп'ютерної гри»... [3].

Дуже часто люди надають перевагу не «невинним» логічним іграм, а іграм, де відкрито презентується жорстокість, насилля, вбивства, а це може сприяти розвитку агресії в реальному житті. М. С. Іванов досліджував особливості самореалізації особистості в комп'ютерній ігровій діяльності. На основі власного дослідження, він зробив висновок, що у більшості ігрових адиктів без об'єктивних причин знижується загальний фон настрою, що підтверджується спостереженнями і бесідами із адиктами та їх близькими. Більш того, настрої не покращується і після гри на комп'ютері, а іноді і погіршується. Позитивні ж емоції бувають, за словами адиктів, в ситуації "передчуття" комп'ютерної гри. Але після гри, тобто після виходу з віртуального світу, настрої знову погіршується, швидко повертається на початковий пригнічений рівень і залишається до наступного "входження" у віртуальний світ. Для ігрового адикта реальний світ – нудний, нецікавий і повний небезпеки, тому більшість адиктів – люди, що погано адаптуються у соціумі. Внаслідок цього, людина намагається жити в іншому світі – віртуальному, де все дозволено, і де вона сама встановлює правила гри [4].

Натомість дослідники Чикагського університету, що займалися вивченням складних соціальних взаємодій, прийшли до висновку, що комп'ютерні online-ігри приносять людям користь. У своєму дослідженні вчені використовували такі популярні стрілялки, як Counter-Strike та Quake. Професор Телмадж Райт і його колеги провели далеко не одну годину, граючи в Counter-Strike. За словами Райта, манера поведінки гравців у "стрілялках" дуже схожа на манеру поведінки в звичайному житті. Райт стверджує, що ігри, які будуються на співробітництві гравців і необхідності поклатися один на одного, ведуть до зміцнення дружби. Люди воліють грати з тими, кого вони знають, а коли в грі з'являється хтось незнайомий, стиль спілкування і поведінки змінюється [5].

Незважаючи на різноманіття комп'ютерних ігор, єдина їх класифікація, розроблена психологом Шмельовим О.Г. у 1988 році. Але й вона швидше жанрова, аніж психологічна. Згідно з цією класифікацією перший клас ігор стимулює переважно формально-

логічне, комбінаторне мислення ("Майстер Майнд", "Кубик Рубіка", комп'ютерні варіанти шахів або шашок). Другий клас – азартні ігри, які, на противагу логічним, вимагають від гравця інтуїтивного, ірраціонального мислення. До нього належать "комп'ютерний" покер, ігри з тоталізатором тощо. Далі виділяється клас спортивних ігор, які апелюють до спритності і моторності гравця, сенсомоторної координації, концентрації уваги ("Теніс", "Футбол", "Більярд"). Сюди ж належать ігри, які автор назвав "конвеєрними" – "Тетріс", "Сплет". Від спортивних ігор вони відрізняються лише матеріалом (це – абстрактні ігри), проте, так само як і спортивні, ці ігри вимагають спритності і сенсомоторної координації. У наступний клас можна об'єднати військові ігри та ігри-єдиноборства, такі, як "Комбат", "Коммандос", "Карате". Ці ігри містять, як правило, реалістичні картини руйнувань, а також елементи жорсткого єдиноборства або насильства. Як справедливо зазначає автор, такі ігри протипоказані для осіб з нестійкою психікою. У той же час при правильному використанні військових ігор вони можуть сприяти розвитку емоційної стійкості до невдач, наполегливості в реалізації власних цілей, а також служити в якості соціально прийнятного інструменту розрядки агресивних імпульсів. Наступний клас ігор – ігри типу переслідування-уникнення ("Пакман", "Діг-Даг"). Їх об'єднує включеність в ігровий процес інтуїтивного компонента мислення й емоційно-чуттєвого сприйняття; ці ігри служать для емоційної розрядки, їх можна порівняти з відчуттям дитини після гри в звичайні "Схованки" або "Доганялки". Авантюрні ігри (ігри-пригоди, або "Аркади") є неоднорідним класом з психологічної точки зору. Тут виділяється підклас ігор типу "зоровий лабіринт", де гравець бачить все ігрове поле ("Райз-аут", "Інфернала") і ігри типу "діаграмний лабіринт", де зорове поле звужено до розмірів реального ("Лорі", "Еден"). "Зоровий лабіринт" вимагає від гравця переважно наочно-дієвого мислення, а "діаграмний лабіринт", навпаки, – абстрактного моделювання відсутніх елементів зорового поля, яке протікає з постійним включенням оперативної пам'яті. Клас ігор-тренажерів ("ІЛ2", "Ралі") важко описати з точки зору якої-небудь домінуючої психічної властивості, яку необхідно включити в ігровий процес. Ці властивості прямо залежать від структури професійної діяльності або конкретного професійного навичку, який розвиває гра. Сюди ж належать ігри управлінсько-економічного плану ("Бізнес", "Біржа").

Вплив ігор на особистість серед іноземних дослідників вивчали Е. Фромм, Д. Б. Ельконін, К. Янг, М. Орзак, С. А. Фридман та ін. Проблема інтернет-залежності в Україні досліджувалася фахівцями відповідних галузевих установ, таких як ДУ «Інститут неврології, психіатрії та наркології Національної академії медичних наук України», Інститут соціальної та політичної психології Національної академії педагогічних наук України, а також ученими Одеського та Дніпропетровського медичних університетів. Серед українських фахівців, які в різних аспектах досліджують феномен інтернет-залежної поведінки, слід згадати також О. Чабан, Г. Пілягину (Інститут судової психіатрії, м. Київ), Н. Бугайову (Інститут психології ім. Г.С. Костюка АПН України, м. Київ), Х. Турецьку (ЛНУ ім. І.Франка, м. Львів), Хімчук Л.І (ПНУ ім. В. Стефаніка, м. Івано-Франківськ).

Висновок

Таким чином, ми плануємо провести власне дослідження схильності молодих людей до агресивних комп'ютерних ігор та пов'язаних з цією схильністю факторів, таких як, соціальна фрустрація, самотність та агресивність. Результати подібних експериментів можуть допомогти краще з'ясувати причини залежності та можливі шляхи її уникнення.

References

- [1] Internet World Stats. «Internet Usage in Europe» <http://www.internetworldstats.com> [Online]. Available: <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>
- [2] V. Pryimenko, «Dity, yaki hraiut v ihry abo kompiuterna zalezhnist» <http://upsihologa.com.ua>, [Online]. Available: <http://upsihologa.com.ua/dity-kompyuterna-zalezhnist-psyholog.html>
- [3] TSN, «Biznesmen molotkom i nozhem vbyv partneriv pislia kilkokh nochei ihor na kompiuteri», «Yaponskyi heimer odruzhyvsia z personazhem komp'iuternoї hry» <http://tsn.ua>, [Online]. Available: <http://tsn.ua/chorna-hronika/biznesmen-molotkom-i-nozhem-vbiv-partneriv-pislya-kilkoh-nochey-igor-na-komp-yuteri.html>, <http://tsn.ua/tsikavinki/yaponec-odruzhyvsya-na-virtualniy-narecheniy.html>
- [4] Ivanov M.S. «Psykhoholohiia samorealizatsii osobystosti v kompiuternii ihrovi diialnosti», <http://spf.kemsu.ru>, [Online]. Available: <http://spf.kemsu.ru/spipst/members/ivanovms/>
- [5] V.M.Pashkovskiy, «Psykhoholohichni aspekty zalezhnoi povedinky», <http://ua.convdocs.org>, [Online]. Available: <http://ua.convdocs.org/docs/index-160004.html>