**Реферат на тему:**

**Вплив рольових комп'ютерних ігор**

**на формування психологічної залежності людини від комп'ютера**

# Вступ

Динамічний розвиток науково-технічного прогресу послужив причиною появи таких речей як комп'ютерні технології. Винахід комп'ютерів послужив переломним моментом у розвитку багатьох галузей промисловості, що на порядок підвищило міць і ефективність військової техніки, внесло безліч прогресивних змін у роботу засобів масової інформації, систем зв'язку, якісно змінило принцип роботи банків і адміністративних установ.

Сьогоднішні темпи комп'ютеризації перевищують темпи розвитку всіх інших галузей. Без комп'ютерів і комп'ютерних мереж не обходиться сьогодні жодна середня фірма, не говорячи про великі компанії. Сучасна людина починає взаємодіяти з комп'ютером постійно - на роботі, вдома, у машині й навіть у літаках. Комп'ютери стрімко впроваджуються в людське життя, займаючи своє місце в нашій свідомості, а ми найчастіше не усвідомлюємо того, що починаємо багато в чому залежати від працездатності цих дорогих шматків кольорового металу.

Уже сьогодні комп'ютери відповідають за наведення й запуск ядерних ракет, за банківські переведення багатомільйонних сум грошей і багато інших систем, помилки в роботі яких занадто дорого обходяться людям. На жаль навіть цим не обмежується залежність людини від комп'ютера.

Разом з появою комп'ютерів з'явилися комп'ютерні ігри, які відразу ж знайшли масу шанувальників. З удосконалюванням комп'ютерів удосконалювалися й ігри, залучаючи усе більше й більше людей. На сьогоднішній день комп'ютерна техніка досягла такого рівня розвитку, що дозволяє програмістам розробляти дуже реалістичні ігри з гарним графічним і звуковим оформленням. З кожним стрибком в області комп'ютерних технологій росте кількість людей, яких у народі називають "комп'ютерними фанатами" або "геймерами" (від англійського "game" - гра).

Основною діяльністю цих людей є гра на комп'ютері, коло соціальних контактів у них дуже вузьке, вся інша діяльність спрямована лише на виживання, на задоволення фізіологічних потреб, а головне - на задоволення потреби в грі на комп'ютері.

Проблема існує й вимагає вивчення. Ця робота не претендує на повне наукове визначення позначених питань, її метою є намітити напрямок досліджень, внести деякі корективи в подання, що сформувалося сьогодні в науці, про взаємодію людини з комп'ютером у процесі гри. Ми спробуємо намітити рішення таких питань, як психологічна специфіка рольових ігор, створення класифікації комп'ютерних ігор, динаміка формування ігрової залежності, а також розглянемо розуміння автором механізму утворення психологічної залежності від комп'ютерних ігор.

# 1. Психологічна класифікація комп'ютерних ігор

Майже всі комп'ютерні ігри можна умовно розділити на рольові й нерольові. Цей поділ має принципове значення, оскільки природа й механізм утворення психологічної залежності від рольових комп'ютерних ігор мають істотні відмінності від механізмів утворення залежності від нерольових комп'ютерних ігор.

Отже, що ми розуміємо в психологічному змісті під рольовими комп'ютерними іграми. Рольові комп'ютерні ігри - це гри, у яких граючий приймає на себе роль комп'ютерного персонажа, тобто сама гра зобов'язує граючого виступати в ролі конкретного або уявлюваного комп'ютерного героя. Тут дуже важливо розрізняти розуміння рольової комп'ютерної гри в жанровій класифікації комп'ютерних ігор (RPG - Role Playing Game) і розуміння цього класу ігор у необхідному нам психологічному змісті.

Виділення рольових комп'ютерних ігор із усього різноманіття ігор робиться тому, що тільки при грі в рольові комп'ютерні ігри ми можемо спостерігати процес "входження" людини в гру, процес свого роду інтеграції людини з комп'ютером, а в клінічних випадках - процес втрати індивідуальності й ототожнення себе з комп'ютерним персонажем. Рольові комп'ютерні ігри породжують якісно новий рівень психологічної залежності від комп'ютера, ніж нерольові комп'ютерні ігри або будь-які види неігрової комп'ютерної діяльності. Ми не заперечуємо можливості формування психологічної залежності від нерольових комп'ютерних ігор, а також від таких видів роботи з комп'ютером як програмування або робота з Інтернет. Не виключена також можливість того, що цього роду залежність може бути не менш сильна, чим залежність від рольових комп'ютерних ігор. Однак ми робимо зовсім очевидне припущення про те, що психологічна залежність від рольових комп'ютерних ігор є самою потужною по ступені свого впливу на особистість граючі. Іншими словами, ми не вважаємо, що залежність від рольових комп'ютерних ігор обганяє комп'ютерні залежності іншого роду за такими показниками як сила (у змісті прихильності, "тяги" до комп'ютера) і швидкість утворення, але припускаємо її пріоритет у змісті більше глибокого впливу на психіку людини. Виходячи із цього їсти підстава припустити більшу небезпеку пагубного впливу рольових комп'ютерних ігор у випадку зловживання грою, і, навпаки, можливість їхнього застосування як терапевтичний метод у психокоррекционной роботі.

Виходячи із цього, виділимо критерії приналежності комп'ютерної гри до класу рольових ігор.

1) Рольова гра повинна розташовувати граючого до "входження" у роль комп'ютерного персонажа й "атмосферу" гри за допомогою своє сюжетне й мультимедійних (графічне й звукове оформлення) особливостей.

2) Рольова гра повинна бути побудована таким чином, щоб не викликати в граючої мотивації, заснованої на азарті - нагромадити більше окулярів, побивши тим самим чийсь рекорд, перейти на наступний рівень і т.д. Хоча й у будь-якій комп'ютерній грі є елемент азарту, але в рольовій грі цей фактор не повинен мати першорядного значення.

# 2. Формування психологічної залежності

Зовсім очевидним є той факт, що величина наркотичної залежності зростає із часом, тобто, під час відсутності спеціального терапевтичного впливу на людину, його психологічна залежність від наркотичних речовин постійно підсилюється. Такий факт як мимовільне зниження величини наркозависимости або її повне зникнення можна розглядати як рідкісний виняток із загальних правил, обумовлене, скоріше, індивідуальними особливостями людини, ніж механізмами самої залежності. Графічно динаміку розвитку наркозависимости можна зобразити в такий спосіб, відклавши по осі абсцис час, а по осі ординат - величину залежності, виражену в будь-яких умовних одиницях[[1]](#footnote-1)

Графік буде в цілому зростаючої, хоча, можливо, на деяких ділянках він може небагато стабілізуватися або убувати.

Тепер розглянемо динаміку розвитку ігрової комп'ютерної залежності. Теоретичні викладення, що викладаються тут, засновані на бесіді, проведеної з 15 досвідченими гравцями, що мають великий ігровий "стаж" ( 5-10 років). Застосування більше серйозного методу, здатного дати об'єктивне й підтверджене наукове знання, наприклад, лонгитюдного дослідження, у цьому випадку якщо не неможливо, те досить важко. Це зв'язано не стільки із тривалим часом проведення дослідження, скільки з високими темпами розвитку ігрових комп'ютерних технологій, а отже з постійною появою ігор якісно нового рівня, у зв'язку із чим таке дослідження не дасть бажаній об'єктивності й істинності результату.

На підставі запропонованої динаміки ігрової залежності можна виділити чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор,кожна з яких має свою специфіку. Стосовно до цього аспекту нагадаємо, що всі теоретичні викладення засновані на вивченні впливу рольових комп'ютерних ігор, однак можливість їхнього поширення на інші ігри й види комп'ютерної діяльності не виключена.

Стадія легкої захопленості. Після того, як чоловік один або кілька разів пограв у рольову комп'ютерну гру, він починає "почувати смак", йому починає подобається комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя або якихось фантастичних сюжетів. Хтось все життя мріяв постріляти з ручного кулемета, хтось - посидіти за кермом Ferrari або за штурвалом бойового винищувача. Комп'ютер дозволяє людині з досить великою наближеністю до реальності здійснити ці мрії. Починає реалізовуватися неусвідомлювана потреба в прийнятті ролі. (більш докладно механізми формування залежності описані в главі III) Людина одержує задоволення, граючи в комп'ютерну гру, чому супроводжують позитивні емоції. Природа людини така, що він прагне повторити дії, що доставляють задоволення, що задовольняють потреби. У наслідок цього людин починає грати вже не випадковим образом очутившись за комп'ютером, прагнення до ігрової діяльності приймає деяку цілеспрямованість. Однак специфіка цієї стадії в тім, що гра в комп'ютерні ігри носить скоріше ситуаційний, ніж систематичний характер. Стійка, постійна потреба в грі на цій стадії не сформована, гра не є значимою цінністю для людини.

# 3. Формування психологічної залежності комп'ютерних ігор

Відхід від реальності. Основою цього механізму є потреба людини в "відстороненні" від повсякденних турбот і проблем, своєрідна трансформація потреби в збереженні енергії. Ми не випадково вживаємо термін "відхід від реальності", а не "відхід від соціуму", про яке згадують деякі автори робіт з подібної тематики. Справа в тому, що ми маємо на увазі не просто середовище, суспільство, соціум, а об'єктивну реальність у цілому. Піти від соціуму можна за допомогою найрізноманітніших способів, включаючи нерольові комп'ютерні ігри. Однак піти від реальності можна тільки лише "поринувши" в іншу реальність - віртуальну.

Психологічні аспекти механізму засновані на природному прагненні людини позбутися від різного роду проблем і неприємностей, пов'язаних з повсякденним життям. Рольова комп'ютерна гра - це простий і доступний спосіб моделювання інший світу або таких життєвих ситуацій, у яких людина ніколи не була й не буде в реальності. Це простий спосіб пожити в іншому житті, де немає проблем, немає роботи, на яку потрібно ходити щодня, немає турбот по зароблянню грошей на життя й т.д. У цьому змісті може здатися, що рольові комп'ютерні ігри служать засобом зняття стресів, зниження рівня депресії, тобто свого роду терапевтичним методом. Однак використання рольових ігор у такій якості під сумнівом, хоча й представляється цілком можливим. На практиці ж, люди звичайно зловживають цим способом відходу від реальності, втрачають почуття міри, граючи тривалий час. Внаслідок цього виникає небезпека не тимчасового, а повної відмови від реальності, утворення дуже сильної психологічної залежності від комп'ютера.

Процес сприятливого впливу рольових ігор представляється в такий спосіб: людина на час "іде" у віртуальність, щоб зняти стрес, відволіктися від проблем і т.д. А в патологічних клінічних випадках відбувається навпаки: людина на час "виходить" з віртуальності в реальний мир, щоб не забути, як він виглядає, і задовольнити фізіологічні потреби. Інша частина піраміди потреб зрушена у віртуальну реальність і задовольняється там. Реальний мир починає здаватися чужим і повним небезпек, тому що людина не може в реальному світі робити все те, що йому дозволене у віртуальному. Один комп'ютерний аддикт, що захоплюється в основному іграми типу 3 D-Action ("тривимірна дія", вид "з очей") сказав: "Коли я встаю через комп'ютер і виходжу на вулицю, мені не вистачає зброї, що є в мене в грі. Без нього я почуваю себе беззахисним, тому намагаюся швидше прийти додому й знову сісти грати" Т.е. ми бачимо, що постійний відхід від реальності приводить до посилення цього прагнення, до появи стійкої потреби втечі від реальності. Тут ми знаходимо аналогії з наркотиками й наркотичною залежністю: з кожною прийнятою дозою сила залежності збільшується; з кожною годиною гри залежність від її підсилюється й незабаром для людини стає неможливим обходитися без комп'ютерної гри.

Прийняття ролі. В основі лежить потреба в грі як такий, котра властива людині. А також прагнення до прийняття ролі комп'ютерного персонажа, що дозволяє людині задовольняти потреби, з якихось причин не здатні задовольнитися в реальному житті.

Рольові ігри, особливо в дитячому віці, є частиною пізнавальної діяльності людини. Всі діти грають в ігри, свідомо приймаючи на себе роль дорослих, задовольняючи несвідому потребу в пізнанні навколишнього світу. З віком рольові ігри заміщаються інтелектуальними й людина дуже рідко має можливість прийняти на себе роль іншої людини, хоча підсвідома потреба в цьому зберігається: шофер хоче глянути на мир очами льотчика, чоловік - побыть у ролі жінки, відкинутий суспільством невдаха мріє хоча б мінуту побыть лідером. Потреба в пізнанні миру - це видозмінений дослідницький інстинкт, успадкований людьми від тварин. Приблизно, ця потреба перебуває в області несвідомого, тому що в більшості випадків частково або повністю не осознавается людиною. Однак неусвідомленість потреби не говорить про її відсутність або слабість як мотивуючого фактора; скоріше навпаки, несвідомі потреби впливають на наше поводження, чим усвідомлювані.

Дослідницький інстинкт у тварин і пізнавальна потреба в людини є досить потужними мотивуючими факторами й нерідко повністю визначають поводження. Тварина, ведена дослідницьким інстинктом, забуває про небезпеку й може загинути заради цієї спраги пізнання.[[2]](#footnote-2) Т.е. дослідницький інстинкт тварини може придушувати навіть дуже потужний інстинкт самозбереження. Це доводять і прихильники когнітивної психології; для них пізнавальна потреба - основна рушійна сила розвитку особистості й джерело активності. Рольова гра - це досить ефективний спосіб пізнавальної діяльності. У процесі рольової гри задовольняється неусвідомлювана пізнавальна потреба, у наслідок чого людина одержує задоволення.

Сам механізм утворення залежності заснований на, що випливає із цього потреби в прийнятті ролі. Після того, як чоловік один або кілька разів пограв у комп'ютерну гру, він розуміє, що його комп'ютерний герой і сам віртуальний мир дозволяють задовольнити ті потреби людини, які не задоволені в реальному житті. Цього комп'ютерного героя поважають, з його думкою вважаються, вона сильний, може вбити сотню ворогів відразу, він - супермен, і для людини дуже приємно звикати до ролі цього персонажа, почувати себе їм, тому що в реальному житті такі відчуття випробувати більшість людей не мають можливості. Далі, чим більше людина грає, тим усе більше він починає почувати контраст межу "їм реальним" і "їм віртуальним", що ще більше притягає людини до рольової комп'ютерної гри й відстороняє від реального життя. Гра перетворюється в засіб компенсації життєвих проблем, особистість починає реалізовуватися в ігровому світі, а не в реальному. Безумовно, це тягне ряд серйозних проблем у розвитку особистості, у формуванні самосвідомості й самооцінки, а також вищих сфер структури особистості. У цій роботі ми не будемо зупинятися на впливі комп'ютерних ігор на особистість людини, оскільки це питання вимагає додаткових наукових досліджень.

# Висновок

Таким чином, існує два основних психологічних механізми утворення залежності від рольових комп'ютерних ігор: потреба у відході від реальності й у прийнятті ролі іншого. Вони завжди працюють одночасно, але один з них може перевершувати іншою по силі впливу на формування залежності. Обидва механізми засновані на процесі компенсації негативних життєвих переживань, а отже є підстави припустити, що вони не будуть працювати, якщо людина повністю вдоволена своїм життям, не має психологічних проблем і вважає своє життя щасливої й продуктивної. Однак таких людей дуже небагато, тому більшість людей будемо вважати потенційно схильними до формування психологічної залежності від рольових комп'ютерних ігор.

Проблема впливу комп'ютера на людину дуже велика й багатогранна. У цій роботі були розглянуті лише деякі аспекти цього питання. Ми показали, що всі ігри не однакові не тільки по задіяним у її процесі психічним функціям, але й по силі й глибині свого впливу на особистість людини, а також по психологічних механізмах формування залежності. Щодо цього перше місце займають рольові ігри, які й становлять найбільший інтерес у наукових дослідженнях.

Слід зазначити, що дана робота має на меті скоріше намітити напрямок, у якому потрібно йти на шляху до рішення проблеми, а не розв'язати всі питання, які тут обговорювалися.

# Список використаної літератури

Фомичева Ю.В., Шмельов А.Г., Бурмистров И.В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. Сірий 14. Психологія. 1991. №3. С. 27-39.

Шапкин С.А. Комп'ютерна гра: нова область психологічних досліджень // Психологічний журнал, 1999, т. 20, №1, з 86-102.

1. Фомичева Ю.В., Шмельов А.Г., Бурмистров И.В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. Лінкомаулія – линкомаулия русс – конкурс про линкомаулию на сайте Украина [↑](#footnote-ref-1)
2. Фомичева Ю.В., Шмельов А.Г., Бурмистров И.В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. Лінкомаулія – линкомаулия русс – конкурс про линкомаулию на сайте Украина [↑](#footnote-ref-2)