

© 2009 г. А.А. Максимов

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ЛЮДЕЙ С КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

Исследуется игровая деятельность людей с компьютерно-игровой зависимостью. Описываются специфические особенности развития как игровой деятельности, так и произвольности по отношению к собственной игре у зависимых людей, сравниваются полученные результаты с выборкой независимых испытуемых. Описываются различные методики, которые были использованы в исследовании. Работа выполнена в русле общей теории и методологии игровой деятельности и культурно-исторического подхода в психологии.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, культурно-исторический подход, субъект игровой деятельности, зависимость, компьютерно-игровая зависимость, компьютерные игры.

В течение последних двух десятилетий в связи с тем, что компьютерные игры получают все большую популярность, многие исследователи говорят о таком явлении как компьютерно-игровая зависимость. Это явление получило особое распространение на западе, в связи с развитием интернета и появлением такого класса компьютерных игр как многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG), которые отличаются слабо выраженным сюжетом и отсутствием концовки (в них можно играть практически бесконечно) [1]. С появлением такого типа игр резко возросло число подростков и молодых людей, проводящих 10 и более часов в день за игрой в компьютер [2]. Анализ литературы по проблемам компьютерно-игровой зависимости позволяет заключить, что в этой проблеме существует два аспекта. С одной стороны, компьютерно-игровая зависимость приводит к проблемам в развитии: у играющих нарушается общение, сужается кругозор, возникают трудности в обучении, профессиональной деятельности и т.п. С другой стороны, есть основа-

ния говорить о том, что люди, приобретающие компьютерно-игровую зависимость, имеют специфические особенности психического и личностного развития [3],[4]. Причем эта специфика развития может рассматриваться не только как результат их пристрастного отношения к компьютерным играм, но и как предпосылка, приводящая к зависимости от компьютерных игр.

На сегодняшний день не вполне выявлена сама природа компьютерно-игровой зависимости. Не изучены психологические механизмы и причины возникновения компьютерно-игровой зависимости, что приводит к тому, что невозможно эффективно помогать людям с компьютерно-игровой зависимостью. Данные о том, что количество людей с компьютерно-игровой зависимостью в мире не уменьшается, а, наоборот, увеличивается, свидетельствуют о том, что нет адекватных методов ее предупреждения [5]. Итак, с одной стороны, можно выделить некоторые результаты психического и личностного развития, возникающие вследствие компьютерно-игровой зависимости. Одновременно, с другой стороны, можно предположить, что возникающая у ряда людей компьютерно-игровая зависимость имеет под собой определенную психологическую основу. Соответственно, работа психолога по отношению к людям с компьютерно-игровой зависимостью может заключаться в предупреждении возникновения такой зависимости и в помощи тем, кто является зависимым по отношению к компьютерным играм. Есть основания полагать, что проблемы людей с компьютерно-игровой зависимостью невозможно решать вне рамок общей теории и методологии игровой деятельности. Анализ игровой деятельности показывает, что в ней происходит становление и развитие произвольности [6], в процессе игры возникает субъект игровой деятельности, позволяющий человеку управлять и контролировать собственную игру. Иными словами, природа игровой деятельности такова, что в ней у играющего субъекта формируются механизмы, препятствующие возникновению игровой зависимости.

В рамках проведенной работы были выявлены особенности развития игровой деятельности, произвольности субъекта по отношению к собственной игре как у компьютерно-зависимых участников исследования, так и у независимых. Мы начали исследование компьютерно-игровой зависимости с разработки особой анкеты-опросника, с помощью которого:

- определили круг людей, играющих в компьютерные игры и согласившихся принять участие в исследовании;
- внешние особенности и психологические характеристики людей, имеющих компьютерно-игровую зависимость;
- общие причины, приводящие к компьютерно-игровой зависимости.

Данный опросник был построен на базе опросника интернет-зависимости, разработанного доктором Кимберли Янг (К. Young), который уже несколько лет успешно используется европейскими и американскими психологами для диагностики того, в какой степени использование интернета негативно влияет на разные стороны жизни субъекта. Таким образом, мы получили основания для разделения респондентов на две большие группы – имеющих компьютерно-игровую зависимость и независимых. Следующим нашим шагом стало исследование особенностей развития игровой деятельности и субъекта игровой деятельности (произвольности субъекта по отношению к собственной игре). Для этого мы использовали модифицированную методику Т.С. Новиковой «Сказка». В рамках этой методики, испытуемым предлагалась следующая сюжетная завязка: «Перед вами огромные, сделанные из цельного черного камня ворота, с угрожающей рунической вязью по бокам. Створки настежь распахнуты, одна из них покосилась. За воротами начинается темный коридор, из которого слабо веет сухостью и тленом...». Респондентов просили продолжить заданное описание, а также придумать небольшой эпизод своих приключений внутри созданного сюжета. Все полученные ответы были отнесены к одному из четырех уровней сформированности игровой деятельности и одному из трех уровней сформированности субъекта игровой деятельности. Обе этих градации пересекаются с градациями, описанными Т.С. Новиковой [7]. Согласно полученным результатам, большинство из тех респондентов, кто имеет компьютерно-игровую зависимость, показали как более низкий уровень сформированности игровой деятельности, так и менее развитую произвольность по отношению к собственной игре, нежели не зависимые испытуемые.

Анализ игровой деятельности людей, обнаруживших на первом этапе нашего исследования компьютерно-игровую зависимость, позволил выявить две важные особенности в реализации их игровой деятельности. Во-первых, оказалось, что люди с компьютерно-игровой зависимостью реализуют один

вид игровой деятельности, в то время как те, у кого нет компьютерно-игровой зависимости, довольно легко включают в свою игру разные виды игровой деятельности. Вторая особенность связана с тем, что в группе людей с компьютерно-игровой зависимостью условно можно выделить три группы по реализуемому ими виду игровой деятельности. Те, кто предпочитает *режиссерский* вид игры, в рамках ее компьютерного варианта, в большинстве игровых событий и сюжетов обычно занимают позицию лидера группы и стремятся управлять (режиссировать) действиями других членов этой группы. В редких случаях такие играющие могут собирать вокруг себя других игроков для реализации какого-либо сюжета. В этом случае субъект не принимает участия в игре, но следит за тем, чтобы сюжет двигался в нужном направлении. Отличительной особенностью режиссерской компьютерной игры является смещение акцента с процесса игры на достижение результата. Другими словами, играющий получает больше удовольствия не от самого процесса режиссирования, а от того, что достигнут определенный прогресс в игре. Вместе с тем, есть достаточные психологические основания говорить о том, что это была, несмотря на некоторую специфику, именно режиссерская игра. Во-первых, об этом свидетельствует довольно четко обозначенная позиция режиссера. Во-вторых, этот вид деятельности, как и обычная режиссерская игра, имеет своим продуктом некоторый сюжет и сценарий. Наконец, в-третьих, если следовать выделенным М.Г. Копытиной критериям разных видов игры, то режиссерская игра отличается тем, что субъект в ней «соединяет предметы по смыслу». В компьютерных играх, которые мы относим к режиссерским, также отчетливо прослеживается эта тенденция.

Индивиды, реализующие *образную* компьютерную игру, формируют образ, ориентируясь, как правило, на внешние характеристики своего персонажа (раса, особенности тела, одежда и пр.). Чаще всего играющие не наделяют своих персонажей (образы) никакими другими особенностями, кроме внешних, то есть компьютерная образная игра в большинстве случаев проходит с недостаточно проработанными образами. Эти же внешние характеристики определяли, каким способом играющий позиционировал себя в рамках группы. Важнейшей характеристикой образной игры, реализуемой на компьютере, является то что, с одной стороны, от субъекта не требуется развитое воображение, так как внешняя сторона образа рисуется компьютерной про-

граммой (гном-воин, эльф-лучник и пр.). С другой стороны, существует очень ограниченный набор образов, зависящий от возможностей этой программы, а также от параметров реальности, внутри которой происходит игра. Сюжетно-ролевая игра [8] на компьютере встречается достаточно редко, так как для ее реализации необходимо переосмысление ситуации, данной субъекту на экране монитора. В этом плане сюжетно-ролевая игра на компьютере мало отличается от классической сюжетно-ролевой игры, за исключением особенностей коммуникации, упомянутых выше.

Рассматривая психологические особенности игры, Л.С. Выготский отмечает, что при игре в доктора «ребенок плачет как пациент и, одновременно, радуется как играющий». Это означает, что в игре человек реализует две позиции – во-первых, того, кто находится внутри игры (в приведенной цитате речь идет о «пациенте»). Другая же позиция оказывается вроде бы внешне не связанной с игрой. Однако именно она позволяет тому, кто играет, строить свою внутреннюю игровую позицию, контролировать, а, в случае необходимости, и корректировать ее. Если обратиться к словам Л.С. Выготского, речь идет об «играющем» [9]. Таким образом, игра двусубъектна.

Мы провели эмпирическое изучение компьютерных игр с позиции двусубъектности игры. Суть эксперимента состояла в выявлении особенностей отношений, которые наши респонденты реализуют в процессе игры. При этом мы полагали, что если субъект оказывается способным осознавать и реализовать два вида отношений в компьютерной игре, мы получим доказательства того, что он в нее играет и управляет собственной игровой деятельностью. В случае, когда он будет реализовать какой-то один вид отношений, мы получим доказательства того, что он не играет в компьютерную игру. Результаты, полученные нами по другим методикам, показали, что большинство респондентов, как имеющих, так и не имеющих компьютерно-игровую зависимость способны реализовать внешний, по отношению к игре, вид или внешнюю позицию. Поэтому в данном случае мы сосредоточились на исследовании внутриигровой позиции у наших испытуемых. Каждому участнику сначала предлагалось описать эпизод своих приключений внутри игры. После чего сформулировать ту же ситуацию с позиции своего персонажа, а также с позиции персонажа другого игрока, находящегося рядом. На основании этих ответов, респонденты были отнесены к одной из трех групп

по степени выраженности позиций внутри игры. Согласно полученным результатам, около 60% компьютерно-зависимых респондентов не смогли сформировать свою внутреннюю игровую позицию, другими словами – не были двусубъектными в процессе игры.

Итак, исследование особенностей игровой деятельности людей с компьютерно-игровой зависимостью показало, что их деятельность весьма условно может быть названа игрой. Так, с одной стороны, она во многих характеристиках не превосходит игру детей младшего дошкольного возраста. Игры таких людей примитивны, сюжеты часто повторяются, они реализуют какой-то один вид игровой деятельности. С другой стороны, люди с компьютерно-игровой зависимостью реализуют какой-то один вид отношений. Иными словами, их игры психологически оказываются другими видами деятельности, которую можно назвать «квазиигрой» или «псевдоигрой».

Литература

1. *Ducheneaut N., Yee N., Nickell E., Moore R. J.* Alone together? exploring the man Factors in Computing Systems (CHI 2006), 2006 April 22-27; Montreal, Canada. NY, 2006.
2. American Psychiatric Association Considers 'Video Game Addiction' Science Daily June 26, 2007
3. <http://www.sciencedaily.com/releases/2007/06/070625133354.html>
4. *Charlton, J.P.* A factor-analytic investigation of computer «addiction» and engagement. *British Journal of Psychology*, 2002. №93
5. *Gentile D. A., Walsh D. A.* The impact of video games on children and youth (The Informed Educator Series). Arlington, VA, 2001.
6. Video game addiction: is it real? Harris Interactive April 2, 2007 <http://www.harrisinteractive.com/news/allnewsbydate.asp?NewsID=1196>
7. *Кравцов Г.Г.* Игра как ведущая деятельность и форма организации жизни дошкольника // *Игра и развитие личности дошкольника*. М., 1990
8. *Новикова Т.С.* Психологическое значение сюжетно-ролевой игры в онтогенезе личности. М., 2006.
9. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1978

10. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, № 6; Из записок конспекта Л.С. Выготского к лекциям по психологии детей дошкольного возраста. В кн.: Эльконин Д.Б. Психология игры.

*Российский государственный
гуманитарный университет*

18 марта 2009 г.
