

Секция «Информационные технологии (виртуальная реальность и айтирекинг) в психологическом исследовании, образовании и психологической практике»

Исследование влияния игровой компьютерной зависимости на черты личности.

Научный руководитель – Щербатых Юрий Викторович

Ермоленко Полина Ивановна

Студент (бакалавр)

Московский гуманитарно-экономический институт, Гуманитарный факультет, Москва, Россия

E-mail: pilaraoffice89@gmail.com

Данное исследование посвящено поиску влияния зависимости от увлечения RPG играми («Role-Playing Game» - ролевые компьютерные игры) на личность играющего. Предположительно, человек, увлекающийся компьютерными (Не азартными, то есть RPG) избегает реальный мир по определенным причинам: целенаправленный уход от реальности 2) доступная возможность исследования реального мира через виртуальный, как его макет.[1,3]

В данной работе использовались следующие методики:1) опросник Иванова М.С. «Степень вовлеченности в компьютерные игры» и внесенными изменениями с учетом возрастной группы [2] 2)Шкалы самооценки личностных качеств. Участники должны были оценить свою внешность, уверенность в себе, авторитетность у сверстников и т. д по десятибалльной шкале. 3)На основе методики «рисунок несуществующего животного», испытуемые рисовали своего выдуманного героя, за которого они бы хотели поиграть. В рисунке подсчитывались его размер, штриховка, наличие агрессивный и депрессивных элементов.

В исследовании участвовали молодые люди города Воронежа, от 17 до 30 лет обоего пола (всего 34 человека, 18 мужчин и 14 женщин) проводящие время в игровых салонах, игротеках и играющие дома.

В итоге проведения исследования, были получены следующие данные:

- С возрастом играющих возрастает их уверенность в себе $r = +0.59$ ($p < 0.001$).
- Чем больше игрок увлечен играми RPG, тем меньше в его рисунке проработки деталей $r = -0.77$ ($p < 0.001$)
- Чем больше игрок отождествляет себя с героем игр, тем меньше его уверенность в себе. $r = -0.52$ ($p < 0.02$)
- Количество конфликтов увеличивается с количеством времени, проводимым за компьютером $r = 0.42$ ($p < 0.03$)
- С возрастом уменьшается количество агрессивных деталей в рисунке $r = -0.58$ ($p < 0.02$)
- У игрока вместе с уверенностью растет авторитет у окружающих (по его личной оценке) $r = +0.57$ ($p < 0.01$).
- Чем больше нарисованный персонаж поход на автора, тем меньше на нем изображено депрессивных черт $r = -0.67$ ($p < 0.01$)
- С увеличением времени, проводимым за компьютером, увеличивается количество агрессивных деталей на $r = -0.58$ ($p < 0.02$)
- У людей, у которых сильно увлечены компьютерными ролевыми играми персонажи грустнее (реже встречаются улыбки в рисунках) $r = -0.50$ ($p < 0.03$)

Таким образом, мы можем говорить о том, что чрезмерное увлечение RPG играми отрицательно влияет на личность игрока- он становится и более агрессивным, и более неуверенным в себе.

Источники и литература

- 1) Ефремов А.Ю. Психология трансформации ценностных ориентаций подростка в компьютерных играх / А.Ю. Ефремов, М.С. Кучмасова, В.С. Малина // Новое слово в науке: перспективы развития. – 2015. – №1 (3). – С. 102-104.
- 2) Иванов М.С. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности /М.С. Иванов, Г.М. Авилов // Сибирская психология сегодня: Сб.науч.тр. Кемерово: Кузбассвуиздат. – 2004. – С. 41-55.
- 3) Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. – 1999. – 20. – №1.– С. 86-102.