

DOI: 10.17689/psy-2015.2.6

УДК 159.9.07

Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр

© 2015 Брагина Ольга Александровна*

*аспирант кафедры психологии Саратовского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского (г. Саратов, Россия), invers@list.ru

Аннотация: В статье представлены результаты эмпирического исследования связи уровней одиночества и самооценки с степенью зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG). Результаты исследования показали, что чем больше уровень ощущения субъективного одиночества, тем ниже уровень самооценки, и тем большая степень зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр у человека.

Ключевые слова: Интернет-аддикция, массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры, MMORPG, индивидуальные личностные характеристики, одиночество.

Loneliness as a significant factor in the formation according to the multiplayer online role-games

© 2015 Bragina Olga Aleksandrovna*

*post-graduate student at the psychology department of Chernyshevsky Saratov State University (Saratov, Russia), invers@list.ru

Annotation: This paper presents the results of an empirical study of the levels of loneliness and self-esteem with a degree depending on the massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). The results showed that the higher the level of subjective feelings of loneliness, the lower the level of self-esteem, and the greater the degree of dependence on massively multiplayer online role-playing games in humans.

Keywords: Internet addiction, massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, individual personality characteristics, loneliness.

В последние два десятилетия наблюдается интенсивное развитие информационных технологий и как следствие расширение виртуальных

социальных сетей. Однако эти процессы, активно воздействуя на социально-экономическую и политическую ситуацию, тем не менее не снижают вероятность переживания человеком чувства одиночества в современном мире. Ощущение одиночества приводит человека к необходимости поиска всех возможных способов противоборства с ним или «ухода» от него, что становится актуальной проблемой в таких сферах исследований как психология и социология.

В условиях компьютеризации и глобального распространения и популяризации Сети Интернет для многих людей своеобразным «выходом» из состояния одиночества становятся массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры.

Рассмотрим ряд наиболее важных в ракурсе нашего исследования концептуальных положений относительно феномена одиночества в психологии. В работах современной исследовательницы С.Г. Корчагиной понятие одиночества раскрывается как явление многомерное и состоящее из четырех категорий: чувство, состояние, процесс, отношение. Одиночество как «чувство» объясняется ею непринятием себя как личности, переживанием непохожести на других, и как следствие этого, наличием психологического барьера в общении с другими людьми, отсутствие доверительных и интимных отношений. «Состояние» одиночества выражается в нарушении гармонии между желаемым и достигнутым уровнем межличностного общения, что может сопровождаться чувством тревожности, скуки, опустошенности и депрессией. Одиночество через понятие «процесса» рассматривается как «постепенное разрушение способности личности воспринимать и реализовать имеющиеся в обществе нормы, принципы, ценности в конкретных жизненных ситуациях» [Корчагина, 2005, с. 12], что приводит к утрате личностью статуса субъекта социальной

жизни. Одиночество как отношение - невозможность принятия индивидом окружающего «мира как самоцели, самооценности».

Известный учёный К. Роджерс, в рамках феноменологического подхода представляет лично-ориентированную модель одиночества. По его мнению, причина одиночества находится в несоответствии представлений личности о собственном «Я» и его социальной представленности. Самооценка личности определяет не только самовосприятие себя, своих возможностей и способностей, но и социальный статус в обществе. От уровня самооценки зависит также и качество взаимоотношений с окружающими. Некоторые исследователи отождествляют понятие самооценки личности с социальной компетентностью. Так, люди с низким уровнем самооценки интерпретируют свои социальные взаимосвязи негативно, чувствительнее относятся к критике, считая ее подтверждением своей неполноценности. Результаты исследований Л.Пепло и Д.Перман, американских психологов, подтверждают наличие связи между глубинным одиночеством и низким уровнем самооценки личности [Перлман и др., 1989].

Рассматривая причины возникновения одиночества в рамках системно-ролевой теории, Н.М.Таланчук, пришел к выводу, что ограниченность социального поля развития личности приводит к тому, что человек становится ограниченными в своих возможностях выполнять систему социальных ролей в социуме. Нарушение в ролевой системе взаимоотношений личности в социуме приводит к формированию неустойчивой жизненной позиции, неудовлетворенности в разных сферах жизнедеятельности, что способствует развитию чувства одиночества.

Таким образом, в ряде существующих научных представлений мы видим взаимообусловленность одиночества и самооценки личности. В свою очередь, игровое пространство виртуального мира MMORPG (массовая

многопользовательская ролевая онлайн-игра) становится неким компенсаторным полем для неудовлетворенных потребностей личности. Так, по мнению, Н.А. Носова [Носов, 2000], основным механизмом формирования зависимости от Интернет - пространства является «смещение цели в виртуальную реальность для восполнения недостающих сфер жизни личности через иллюзорное удовлетворение основных потребностей человека за счет конструирования в виртуальной реальности новой личности». Таким образом, игроки могут не только компенсировать недостаток в общении, но и выстраивать новые социальные взаимоотношения в контексте виртуального мира с другими игроками. К. Суррат [4] считает, что взаимодействие между пользователями в виртуальном пространстве все больше приобретает качества и свойства реальности: происходит образование специфических сообществ с установленной в них иерархией членов группы, правилами и нормами, с системой поощрений и наказаний.

С нашей точки зрения, теория К. Суррата применима и к виртуальному миру массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр. Игроки объединяются в неформальные группы - «кланы, гильдии», в которых существует строгая иерархия: мастер - это создатель клана, выполняющий роль руководителя, имеющий все полномочия управления; маршал клана - игрок, являющийся заместителем мастера, так же наделенный правом как принимать новых членов клана, так и исключать уже имеющих за нарушения; офицеры клана - несколько игроков, которые обязаны следить за порядком, не допускать нарушений, организовывать игроков для прохождения квестов (от англ. qwest - задание), находить новых членов клана. Общая численность в таких объединениях может варьировать от 8-10 до нескольких сотен игроков. В кланах, гильдиях игроков, вырабатываются общие речевые коды, этикет и правила вербального и игрового поведения вместе с санкциями за их

нарушения, образуются определенные социальные структуры (конст-пати - постоянная группа игроков, образованная для прокачки персонажей и прохождения всех квестов), идентичности и ролевые образования. Несмотря на то, что взаимоотношения между игроками происходят в виртуальном мире, «онлайновые участники конструируют сообщества и межличностные связи не менее реальные, чем те, которые образуются в ходе взаимодействия лицом к лицу» [Surratt, 1999]. При этом, каналы передачи информации между игроками максимально приближены к реальному миру: голосовые и текстовые чаты, жесты, мимика, позы, которыми наделены персонажи. Так же игрокам предоставляется возможность контролировать свой круг общения: добавлять других пользователей в «друзья» или же напротив, в «игнор-лист», пренебрегая многими социальными нормами поведения, установленными в реальном мире. При этом игроки выстраивают не только дружеские отношения друг с другом, но и романтические. Однако, как отмечает Sh.Turkle «компьютеры создают иллюзию товарищеских отношений без требований дружбы» [Turkle Sh, 1997, с. 158-167].

Итак в основе нашего эмпирического исследования заложено предположение, что динамика формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG) имеет взаимосвязь с уровнем переживаемого субъективного одиночества индивида и уровнем самооценки. Исследовательская выборка представлена игроками массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры «Perfect World», имеющих игровой стаж не менее 1 года. Объем выборки - 50 человек.

Эмпирическое исследование проходило в два этапа:

1. Диагностический.

Использовались следующие диагностические методики:

- Методика для диагностики уровня субъективного ощущения одиночества Д. Рассела и М. Фергюсона;

- COMP-UDIT (Computer Use Disorders Identification Test) для выявления расстройств, связанных с чрезмерным увлечением компьютерными играми, в том числе онлайн;

- Методика Дембо-Рубинштейн (в модификации А. М. Прихожан) для диагностики уровня самооценки.

2. Обработки и интерпретации полученных результатов.

В ходе эмпирического исследования с помощью методики Д. Рассела и М. Фергюсона было выявлено, что 40% игроков испытывают высокий уровень одиночества; 48% - средний и 6% - низкий уровни. С помощью методики COMP-UDIT (Computer Use Disorders Identification Test) было выявлено, что 72% респондентов увлеченность игрой приобрела статус «привязанность», у 20% - статус «зависимость» и лишь 2% респондентов относятся к игре с «легкой увлеченностью». Исследование уровня самооценки с помощью методики Дембо-Рубинштейна (в модификации А.М. Прихожан) дало нам следующие результаты: 8% респондентов имеет низкий уровень самооценки, 40% - средний, 42% - высокий и 10% - очень высокий уровень самооценки.

С целью выявления корреляционной взаимосвязи и взаимозависимости между уровнями одиночества (показатели теста «Определение уровня субъективного ощущения одиночества Д. Рассела и М. Фергюсона), самооценки (показатели шкалы самооценки по методике Дембо-Рубинштейн (в модификации А. М. Прихожан)) и степенью зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (показатели уровня зависимости по методике «COMP-UDIT») был использован метод ранговой корреляции r_s Спирмена и критерий Джонкира-Терпстры. Обработка полученных эмпирических данных проводилась стандартизированным *методом*

математической статистики – методом корреляционного анализа с помощью программы SPSS версии 16.0.

В качестве группирующего критерия корреляционного анализа выступила – зависимость от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (1 группа- низкая зависимость, 2- формирующаяся, 3- выраженная).

В результате применения методов математической статистики (табл.1) было установлено, что взаимосвязь между показателями уровней одиночества, самооценки и показателями уровня зависимости статистически значима и является положительной (при показателе достоверности полученных результатов, равном меньше 0,05, можно говорить о значимых результатах (Asymp. Sig. (2-tailed) = ,000 для анализа уровня одиночества и ,033 - самооценки)): чем больше уровень зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр, тем больше уровень ощущения субъективного одиночества (*со значением $r = 3,919$ при $p \leq 0,01$*) и тем ниже уровень самооценки личности (*$r = -2,138$ при $p \leq 0,01$*).

Таблица 1

Корреляционный анализ с применением критерия Джонкира-Терпстры

	Одиночество	Самооценка
Number of Levels in Зависим N	3 50	3 50
Observed J-T Statistic	455,000	172,000
Mean J-T Statistic	272,000	272,000
Std. Deviation of J-T Statistic	46,691	46,775
Std. J-T Statistic	3,919	-2,138
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,033

a. Grouping Variable: группирующий критерий – зависимость (1 группа- низкая зависимость, 2- формирующаяся, 3- выраженная).

Таким образом, было выявлено, что есть достоверные различия между группами, демонстрирующими разную степень выраженности зависимости по показателям «ощущение одиночества» и уровнем самооценки.

Выбранный критерий Джонкира-Терпстры указывает на упорядоченность этих различий по возрастанию/убыванию: чем выше балл по показателю «ощущение одиночества», тем выше степень выраженности зависимости от онлайн игр ($r = 0,707$, при $p \leq 0,01$), и тем ниже балл по показателю уровня самооценки индивида ($r = -0,341$, при $p \leq 0,05$). Результаты корреляционного анализа представлены в таблице (табл. 2).

Таблица 2

Результаты корреляционного анализа

Correlations					
			Урове нь одиночества	Уровень зависимости	Урове нь самооценки
Spearman's rho	Урове нь одиночества	Correlation Coefficient	1,000	,707**	-,341*
		Sig. (2-tailed)	.	,000	,015
		N	50	50	50
	Урове нь зависимости	Correlation Coefficient	,707**	1,000	-,244
		Sig. (2-tailed)	,000	.	,088
		N	50	50	50
	Урове нь самооценки	Correlation Coefficient	-,341*	-,244	1,000
		Sig. (2-tailed)	,015	,088	.
		N	50	50	50
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).					
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).					

Итак, опираясь на полученные нами экспериментальные данные можно отметить следующее: действия, осуществляемые игроками в пространстве массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG), являются

способом самореализации, личностных достижений, самоутверждения с помощью полученных результатов в ходе игры.

Недостаток этого в реальном, не компьютерном мире, ощущение субъективного одиночества, неудовлетворенность межличностными контактами приводят к формированию зависимости. Те, игроки, чьи социальные роли, межличностные контакты в реальном мире находятся в оптимальном состоянии, используют массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры только для эпизодического развлечения и не испытывают зависимость от них.

Литература:

1. Корчагина С.Г. Генезис, виды и проявления одиночества. - М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. - 196с.
2. Носов Н.А. Виртуальная психология. / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 6. - М.: Аграф, 2000. - 432 с.
3. Перлман Д., Пепло Л. Теоретические подходы к одиночеству. М.: Прогресс, 1989
4. Surratt C. Netaholic? The Creation of a Pathology. Commack, N.Y.:Nova Science Publ.,1999
5. Turkle Sh. Constructions and reconstructions of the Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs : Mind., Culture, and Activity //An Int. J. 1997. Vol. I.N3.P. 158-167.

References:

1. Korchagina S.G. Genezis, vidyi i proyavleniya odinochestva. - М.: Moskovskiy psihologo-sotsialnyiy institut, 2005. - 196s.
2. Nosov N.A. Virtualnaya psihologiya. / Trudyi laboratorii virtualistiki. Vyip. 6. - М.: Agraf, 2000. - 432 s.

3. Perlman D., Peplo L. Teoreticheskie podhodyi k odinochestvu. M.: Progress, 1989
4. Surratt C. Netaholic? The Creation of a Pathology. Commack, N.Y.:Nova Science Publ.,1999
5. Turkle Sh. Constructions and reconstructions of the Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs : Mind., Culture, and Activity //An Int. J. 1997. Vol. I.N3.P. 158-167.