

## Амбивалентный подход к изучению феномена компьютерных игр

*В. Н. Друзин*

Статья раскрывает суть феномена компьютерных игр с точки зрения амбивалентного подхода. Автором проанализированы современные исследования влияния компьютерных игр на процесс социализации подростков и формирования аддиктивного поведения, представлены результаты собственных исследований данной проблемы, выявлены и обоснованы условия, при которых компьютерные игры могут выступать либо фасилитатором социализации, либо фактором аддикции.

**Ключевые слова:** компьютерная игра, компьютерная аддикция, амбивалентный подход, фасилитатор социализации, фактор аддикции, акцентуация.

## The Ambivalent Approach to Studying Phenomenon of Computer Games

*V. N. Druzin*

The article exposes the intension of computer games from the ambivalent viewpoint. The modern researches in a field of the influence of the computer games on the process of the socialization and the process of the video game addiction have been analysed by the author. The author presented the results of his own studies on this problem, revealed and proved the conditions when video games could act as a facilitator of socialization or as a factor of addiction.

**Key words:** video game, computer addiction, ambivalent viewpoint, facilitator of socialization, factor of addiction, accentuation.

Развитие компьютерных технологий не только приносит в жизнь общества пользу, но и создает ряд проблем. Компьютер, вышедший за полвека своего существования из научных лабораторий и ставший персональным, теперь является атрибутом современного человека, пронизывая все сферы его жизнедеятельности: от работы до отдыха. Компьютерные игры, изначально появившиеся как развлекательное средство, теперь выходят за рамки игровой сферы. При помощи компьютерных игр сегодня диагностируются особенности личности, осуществляется коррекция патологических расстройств, подготовка военнослужащих к осуществлению боевых действий, обучение детей и т. д. Огромная популярность компьютерных игр и их очевидное преимущество перед другими видами игровой деятельности обуславливают необходимость рассматривать их как объект специальных психолого-педагогических исследований.

Попыток научной трактовки понятия «компьютерная игра» немного. Первое определение компьютерной игры (video game) появляется в словаре Мирриам-Вебстера (1973): «электронные игры, организуемые посредством создания на видеоэкране изображений и требующие быстрой реакции от игрока» [1]. Современные исследователи определяют компьютерную игру как компьютерную программу, служащую для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или выступающую в качестве партнера. В рамках нашего исследования мы рассматриваем компьютерную игру как психолого-педагогическое явление и понимаем ее как особый вид игры, где с использованием ресурсов компьютер-

ных технологий создается интерактивная модель социальной действительности. Игрок включается в процесс ее преобразования на основе запрограммированных единиц игры, взаимодействуя с компьютерной программой или с другими игроками при помощи программы через пользовательский интерфейс. Мы исходим из положения о том, что компьютерная игра, как и любая другая, является средством социализации и реализует основные функции игры – развивающую, социокультурную, самореализации, коммуникативную, тренинговую, диагностическую, развлекательную. Воспитательный потенциал компьютерной игры реализуется через создание среды социальной активности игрока, позволяющей ему активно включаться в социально значимую деятельность.

По поводу влияния компьютерных игр на психику и социальное развитие личности подростков не существует однозначного мнения. С одной стороны, исследования подтверждают позитивное воздействие компьютерных игр на человека: например, на зрение. У активных игроков больше развито зрительное внимание, наблюдается улучшенная зрительная память и быстрота обработки зрительной информации (С. S. Green, 2007). В процессе игры развивается мелкая моторика руки, аккуратность и внимательность, что позволяет использовать их при подготовке хирургов в колледжах (С. J. Rosser Jr., 2007). При игре в активные компьютерные игры сжигается количество калорий как при физической разминке (S. J. Fairclough, 2007). Помимо этого, уже бесспорным является факт позитивного воздействия компьютерных игр на развитие

логического мышления, памяти, быстроты реакции.

Более того, компьютерные игры находят применение в медицине и оказывают благоприятное воздействие на пациентов (С. S. Lanyi, 2004; J. I. Gold, 2006; M. J. Johnson, 2007). Они применяются для реабилитации пациентов с инсультом, детей с диабетом и астмой (D. A. Lieberman, 2001; N. Aoki, 2004), диагностики фобий, расстройств внимания (S. M. Butnik, 2005; P. A. Chan, 2006).

Исследования влияния компьютерных игр на сферу социализации показывают увеличение уровня социальной активности и социальной адаптации младших школьников (X. C. Wang, 2003), создают положительную мотивацию на достижение результата (D. Myers, 2007). Исследования С. Шимаи (S. Shimai, 1990, 1993) показывают, что школьники, играющие в компьютерные игры, более социализированы, чем их неиграющие сверстники.

Проведенное нами исследование влияния компьютерных игр на процесс социализации подростков показало схожие результаты. Для определения такого влияния мы использовали методику изучения социализированности личности учащегося, предложенную М. И. Рожковым. Он выделяет 4 критерия определения уровня социализированности: уровень социальной активности (как реализуемой готовности к социальным действиям), социальной адаптированности (как способности активного приспособления индивида к условиям социальной среды), социальной автономности (реализующей совокупность установок на себя, устойчивость в поведении и отношениях, соответствующей представлениям личности о себе), нравственной воспитанности (отражающей степень сформированности у детей гуманистических ценностей).

Группу испытуемых составили 128 подростков в возрасте от 10 до 16 лет, половина из которых являются активными компьютерными игроками, вторая половина не играет в компьютерные игры. В результате исследования было выявлено превосходство уровня социализированности игроков в компьютерные игры по критериям адаптированности, активности и уровня сформированности нравственных качеств. Этим мы подтвердили положение о том, что компьютерные игры могут рассматриваться как средство социализации подростков.

Более того, наблюдается улучшение в сфере социального становления у детей, начинающих играть в компьютерные игры, то есть можно сделать вывод о том, что они способствуют разви-

тию коммуникативных способностей. Так, у детей, начинающих играть в компьютерные игры, появляются новые сферы общения, наблюдаются улучшения в сфере социального становления личности. Как показал Г. Лукеш (H. Lukesch, 1994), начинающие играть в компьютерные игры становятся более общительными, чаще посещают подростковые клубы. Компьютерные игры способствуют развитию критического осмысления социальной действительности (А. Крамер, 2006), являются фактором, способствующим повышению уровня социализированности (D. Williams, 2006). Таким образом, компьютерные игры выступают не только средством, но и фасилитатором процесса социализации.

С другой стороны, компьютерные игры могут оказывать негативное влияние на психику человека. В плане воздействия на физиологическую сферу компьютерные игры могут вызывать эпилептические припадки и провоцировать развитие эпилепсии (Y. Maeda, 1990; D. G. Kasteleijn-Nolst Trenite, 2002), вызывают нарушения суставов рук (J. W. Kang, 2003), метаболические нарушения у детей (X. Wang, 2006). Негативный момент присутствует и в оказываемом играми влиянии на поведение детей. Особый акцент в данной области делается на зависимость агрессивного поведения и актов насилия от компьютерных игр. Андерсон и Бушман (С. А. Anderson, В. J. Bushman, 2001) в своем исследовании выделяют несколько видов реакций детей при игре в жестокие игры: агрессивное поведение, агрессивное мышление, агрессивную реакцию, просоциальное поведение (кооперацию) и психологическое возбуждение, отмечая резкое возрастание агрессивных реакций в процессе игры. Другие исследователи (В. Вастаг, 2004; В. Е. Шеесе, 2005) наблюдают снижение уровня просоциальных реакций в различных ситуациях под влиянием патологической игры в компьютерные игры. Однако ВанЕйенвик и Бенсли (J. VanEenwyk, L. Bensley), а также Гриффитс (M. Griffiths, 1994) опровергают такую точку зрения, наблюдая повышения уровня тревожности лишь у детей, не достигших 10-летнего возраста, отмечая снижение агрессивных реакций, вызванных игрой, по мере взросления ребенка. Исследования Хьюсмана и Тейлора (L. R. Huesmann, L. D. Taylor, 2006) констатируют наличие кратковременных агрессивных реакций, однако отрицают возможность укоренения агрессивных моделей поведения в результате взаимодействия с игрой.

Помимо этого, признанным и научно подтвержденным фактом является влияние компьютерных игр на процесс формирования аддиктивного

поведения. Такое поведение, понимаемое как форма проявления девиаций, со склонностью к уходу от реальности при помощи изменения психического состояния, всегда являлось насущной проблемой общества. В современном мире химические аддикции, такие как алкоголизм и наркомания, отходят на второй план, уступая место поведенческим, среди которых наиболее актуальной и опасной является игровая компьютерная аддикция. Согласно зарубежным исследованиям (S. M. Grüsser, 2007), у 12 % игроков в компьютерные игры наблюдаются симптомы игровой аддикции. Исследование (M. Orzack, 2005) игроков онлайн-ролевых игр (MMORPG) выявляет 40 % пользователей, страдающих игровой аддикцией.

Одной из причин формирования игровой компьютерной аддикции является стремление к уединению и трудности в процессе реального социального взаимодействия (P. Weimer-Hastings, 2005; S. E. Allison, 2006). Чрезмерное, патологическое, использование компьютерных игр чаще наблюдается у игроков с нарушением сферы мотивации и склонностями к социопатии (S. Wan, 2006). Формированию зависимого поведения при взаимодействии с компьютерными играми в большей степени подвержены дети и подростки (M. Griffiths, 1998) в силу психофизиологических особенностей своего возраста. Подростковый возраст вообще является сензитивным периодом формирования аддикций.

На процесс формирования игровой компьютерной аддикции влияет множество факторов. Изучая процесс формирования игровой компьютерной аддикции подростков, мы исходим из положения о том, что наиболее значимыми факторами являются факторы социализации и личностных и психических особенностей подросткового возраста. Применение амбивалентного подхода позволяет нам рассмотреть сущность явления и доказать, что процесс взаимодействия подростка с компьютерной игрой, в зависимости от условий, может выступать как фасилитатор социализации подростков и как фактор, способствующий развитию у него игровой компьютерной аддикции. Основной границей между полярными полюсами данной проблемы выступает модель взаимодействия подростка с игрой и ряд социально-психологических факторов, с целью выявления которых нами было проведено следующее исследование.

Объектами исследования стали 100 подростков разного пола в возрасте 10–17 лет. Для выявления подростков группы риска, имеющих повышенную склонность к формированию игро-

вой компьютерной аддикции, мы использовали тест «Определение предрасположенности к компьютерной аддикции» (К. Янг) и патохарактерологический опросник – «ПДО» (Е. Личко), позволяющий определить типы акцентуаций характера и степень риска социальной дезадаптации. Для выявления дополнительных показателей особенностей социально-психологического развития подростков были также использованы методика определения уровня социализированности подростков М. И. Рожкова, адаптированная нами под данное исследование, опросник мотивационной агрессии Басса – Дарки, методика «Уровень субъективного контроля».

При помощи теста «Определение предрасположенности к компьютерной аддикции» и ПДО (шкалы: «настроение», «отношение к приключениям и риску», «отношение к одиночеству», «отношение к новому») было выделено 2 группы респондентов: подростки с наличием риска формирования игровой компьютерной аддикции, и подростки, у которых такой риск не наблюдается.

Подростки экспериментальной группы составили 41 % от общего числа респондентов, 59 % образовали контрольную группу.

Среди подростков, у которых присутствует риск формирования игровой компьютерной аддикции, преобладают подростки с шизоидным (29,27 %), истероидным (21,95 %), неустойчивым (19,51 %) и эпилептоидным (12,2 %) типом акцентуаций. Среди подростков с отсутствием такого риска преобладают гипертимный (25,42 %), психастенический (20,33 %), циклоидный (16,95 %) и сенситивный (13,56 %). В экспериментальной группе гораздо чаще присутствует риск психопатий и социальной дезадаптации. О возможности дальнейшего развития аддикции у подростков группы риска свидетельствует повышенный уровень по шкале «риск формирования наркомании».

Общий уровень социализированности подростков группы риска значительно ниже, чем у подростков контрольной группы, что свидетельствует о невысоком уровне социализации, о проблемах, которые испытывают подростки группы риска в процессе социальной адаптации и автономизации. При формировании аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерными играми у подростков в первую очередь нарушаются процессы социальной адаптации, изменяется сфера общения, формируется ощущение одиночества и искажается сфера самооценки, о чем свидетельствует низкий показатель адаптивности и автономности.

78 % подростков группы риска обладают экстернальным типом контроля жизненных ситуаций, в контрольной – 27 %.

В большинстве исследований феномена игровой компьютерной аддикции отмечается повышенный уровень тревожности игровых аддиктов. Методика Басса – Дарки позволяет определить уровни агрессивности и враждебности. Определив уровень деструктивных тенденций у подростков, можно прогнозировать формирование игровой компьютерной аддикции. Уровень враждебности и агрессивности у подростков группы риска значительно выше (39 и 85 соответственно против 15 и 32 в контрольной группе).

Наблюдается преобладание подростков с шизоидными акцентуациями среди детей группы риска. Объясняется это тем, что основной отличительной особенностью шизоидов является стремление к абстрагированию от реальности. Наряду с трудностями, в процессе социального развития (именно у этих подростков, по результатам методики изучения уровня социализированности, наименьшие показатели по адаптированности и активности) такие личностные акцентуации могут выступать как фактор риска формирования игровой компьютерной аддикции. Большой процент истероидов, которым свойственно стремление «быть на виду», «в центре внимания», на первый взгляд может показаться нетипичным, так как для игровых компьютерных аддиктов характерна замкнутость и малообщительность, стремление к уединению и одиночеству. Неустойчивый тип акцентуаций характеризуется относительным безволием, именно такие подростки и составляют основную массу группы с экстернальным типом контроля (по результатам методики УСК), такие подростки всегда присутствуют в группе риска формирования различных аддикций. Процесс формирования игровой компьютерной аддикции у них основан на реакциях группирования и увлечения. Для эпилептоидного типа, с его дисфориями, компьютерная игра становится полем для реализации аффективных взрывов. Под давлением социальной среды дисфории эпилептоидов вытесняются в мир компьютерных игр. Интересно отметить, что подростки с таким типом темперамента чаще выбирают игры с высоким уровнем жестокости и насилия. У них же завышен уровень агрессивности и враждебности.

Во второй группе преобладают гипертимные и психастенические акцентуации. Подростки гипертимного типа имеют высокие показатели по социальной активности и автономности, что отражает особенность данной акцентуации. Значи-

тельный процент психастеников связан с характерным для них отсутствием каких-либо склонностей к девиантному поведению. Большая часть этих подростков предпочитает сложные интеллектуальные игры, процент играющих онлайн среди них ничтожно мал. Наиболее близко к грани группы риска находятся подростки с циклоидными акцентуациями. Они предпочитают те же игры, что и представители экспериментальной группы, имеют более низкие показатели социализированности, в сравнении с другими подростками контрольной группы, однако, в силу цикличности своих фаз настроения, играют в игры непродолжительно, часто меняют игру, делают большие перерывы в процессе игры. Подростки этого типа не выстраивают аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерной игрой.

На основе данных, полученных при диагностике респондентов, а также из анкетирования и бесед, можно сделать ряд выводов:

1) риск формирования игровой компьютерной аддикции зависит от ряда факторов. К основным факторам относятся психосоциальные особенности личности ребенка и склонности к социальной дезадаптации, нарушения процесса социализации;

2) построение аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерной игрой напрямую зависит от типа психосоциальных акцентуаций и характера протекания процесса социализации;

3) к группе риска формирования аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерной игрой относятся подростки с шизоидным, истероидным, неустойчивым и эпилептоидным типом личностных акцентуаций. Эти же подростки имеют нарушения в процессе социализации и повышенный уровень агрессивности и враждебности, большинство из них выбирают экстернальные типы контроля жизненных ситуаций.

К группе подростков, выстраивающих адекватные модели взаимодействия с компьютерной игрой, относятся подростки с гипертимным, психастеническим, циклоидным и сенситивным типом акцентуаций. Большинство из них отличает успешность процесса социализации, они имеют лучшие показатели по отдельным критериям социализированности, в сравнении с подростками группы риска и с подростками, не играющими в компьютерные игры.

Сказанное выше позволяет охарактеризовать условия, при которых компьютерная игра может выступать фактором, способствующим формированию аддикции. Игра как средство социализации

может рассматриваться при условии построения подростком адекватных моделей взаимодействия с компьютерной игрой; при успешности процесса его социализации; при отсутствии трудностей в социальной адаптации и автономизации личности, ярко выраженных шизоидных, истероидных, неустойчивых и эпилептоидных акцентуаций личности; при построении интернальных типов контроля над жизненными ситуациями. Построению адекватных моделей взаимодействия с компьютерными играми способствуют выраженные гипертимные, психастенические, циклоидные или сенситивные типы личностных акцентуаций. Этому способствует также нормальная выраженность агрессивности и враждебности.

С другой стороны, компьютерная игра может выступать фактором, способствующим развитию игровой компьютерной аддикции, при соблюдении следующих условий: построение аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерной игрой; неуспешность процесса социализации подростка, наличие трудностей в социальной адаптации и автономизации личности; ярко выраженные шизоидные, истероидные, неустойчивые и эпилептоидные акцентуации личности; а также построение экстернальных типов контроля над жизненными ситуациями. Построению аддиктивных моделей взаимодействия с компьютерными играми способствуют риски социальной дезадаптации и личностных расстройств, а также выраженная сверх нормы агрессивность и враждебность.

Применение амбивалентного подхода к феномену компьютерных игр позволяет выявить грань, лежащую между положительными и отрицательными сторонами данного явления, определить модели взаимодействия с игрой, отражающие каждую из сторон.

Такой подход дает возможность показать социально-педагогические возможности использования компьютерных игр в педагогическом сопровождении процесса социализации подростка, позволяет диагностировать проявление аддиктивных моделей взаимодействия с игрой и осуществлять первичную профилактику игровых аддикций.

#### Библиографический список

1. Merriam-Webster online dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [www.m-w.com/cgi-bin/dictionary?va=video\\_%20game](http://www.m-w.com/cgi-bin/dictionary?va=video_%20game) [12. 12. 2009].