

ПСИХОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Булавин В.С.

Научный руководитель – к. филос. н., доц. Дашенкова Н.Н.
Харьковский национальный университет радиоэлектроники
(61166, Харьков, пр. Ленина, 14, каф. философии, тел. (057)702-1465)

E-mail: ne0_n@mail.ru

The current work's research issue is computer games psychology. Particularly it gives information about mental processes of a person during it playing computer games.

XXI век можно смело назвать веком компьютеров. Игра, работа, просмотр фильмов, социальные сети и многое другое – все эти формы взаимодействия человека и компьютера так или иначе оказывают влияние на психику. Цели работы – узнать, что чувствует человек, играя на компьютере, и выяснить негативные и позитивные последствия этого процесса. Эти вопросы очень актуальны на сегодняшний день, так как компьютерные игры набирают с каждым днем все большую популярность, в особенности среди молодежи.

Компьютерные игры условно можно разделить на ролевые и неролевые. В основу разделения положим специфику самих игр, а именно то место, которое в них отведено геймеру. Если игроку предлагается занять место главного героя или отряда, то такая игра называется ролевой («стрелялки» от первого лица, RPG, стратегии, симуляторы и т. п.). Все оставшиеся – неролевые (логические, «квесты», карточные и т.п.).

Ролевые игры имеют наибольшее воздействие на психику. Игрок становится непосредственной частью игры, а все окружающее – менее заметным и значимым. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и считать действия своего героя своими. Этот процесс называется эффектом присутствия. Создать такой эффект присутствия, который удержит индивида как можно дольше, – основная цель компьютерных игр. Так как единственная связь с компьютером зрительная, то наибольший вклад в создание этого процесса вносит графический движок. Когда человек уже полностью затянут в игру, появляется глубокая эмоциональная вовлеченность (азарт от успешного прохождения уровня – или бессильная злоба в противовес ему; агрессия во время победы над противником или чувство разочарования и т.д.). У многих игроков появляется чувство, что они играют на «автопилоте», т.е. сознание работает слабо, и начинают бессознательно работать полученные в ходе игры рефлексy.

Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, хотя тоже относятся к ролевым, характеризуются меньшей вовлеченностью в процесс игры, вместе с тем неудачи или гибель героя переживаются игроком не менее сильно.

В случае *неролевых игр*, игроку позволено непосредственно влиять на ход событий любым способом, кроме как через персонажа. В таких играх нельзя говорить об эффекте присутствия, так как они привлекают игрока интересной задумкой или реализацией, а не визуальными эффектами, а также игроку просто не с кем себя отождествлять. Неролевые игры вытесняют из сознания всю информацию, не касающуюся конкретной игровой задачи. Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной, набрать большое количество очков. Во время игры, как правило, человек чувствует азарт, волнение, активно включает мыслительные процессы.

Отдельно стоят недавно возникшие ролевые online-игры, самый популярный жанр которых получил название *MMORPG*. Действия игры происходят в реальном времени, где одновременно участвует большое количество игроков (1-10000 чел.). Игры типа MMORPG дают возможность геймеру максимально настроить собственного персонажа – «аватара» – что делает игру еще более притягательной.

Графика в MMORPG-играх отличается высоким качеством, что помогает усилить эффект присутствия. Одновременное взаимодействие такого большого числа игроков порождает социальный аспект – пользователи общаются, сотрудничают, образуют кланы, вместе проходят уровни. В тоже время это способ излить агрессию или самоутвердиться за счет других в общем канале общения.

Самым сильным чувством во время игры является желание стать лучше других и самоутвердиться. Это заставляет геймера находиться в виртуальном мире многие часы подряд. Социальный аспект – различные кланы, новоприобретенные друзья – создают чувство долга перед игрой, которое заставляет вас запускать ее снова и снова.

Таким образом, игры «глазами» своего компьютерного героя провоцируют играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем. В следствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. Психологическая зависимость от ролевых игр, как правило, носит длительный характер. Неролевые игры не так влияют на психику, так как создаваемый ими эффект присутствия либо отсутствует, либо не способен всерьез оторвать человека от реального мира. Психологическая зависимость от неролевых игр, соответственно, кратковременна. Online-MMORPG игры самые опасные из всех. Они не только способны создать невероятной силы эффект присутствия и «затянуть» игрока, но и провоцируют психологическую зависимость, так как они позволяют геймеру делать почти все то же, что и в реальной жизни.