

*Водолажська Н.В.*

Харьковський національний університет імені В.Н. Каразіна  
**Психологічні особливості людей що грають в онлайн ігри**

Життя сучасної людини найтіснішим чином переплетене з різними технічними пристроями і приладами, які входять в наше життя все глибше і глибше, будучи сусідами з нами практично у всіх сферах нашого життя. Мабуть, складно знайти область життєдіяльності людини, де не беруть участь комп'ютери. З ними пов'язані і пізнавальний, і трудовий, і комунікативний (творчий, рекреаційний і т.д.) бік життя людини. Співіснуючи з комп'ютерами, людина і «грає» з ними - вибираючи залежно від своїх устремлінь і можливостей Гри собі на смак. Тому дослідження діяльності людини, опосередкованої комп'ютерами і іншими елементами інформаційних технологій, є одним з найактуальніших завдань для психологічної науки.

Тож метою дослідження було вивчити особові особливості людей що грають в онлайн – ігри, на прикладі гравців second life, а також гравців counter strike.

Об'єктом дослідження є особистість.

Предметом – психологічні особливості он-лайн гравців.

Вивчаючи психологічні особливості людей що грають в онлайн-ігри на прикладі гри second life дійшли висновків, що:

Для випробовуваних групи людей що не грають в онлайн-ігри характерний вищий рівень відвертості, легкості в спілкуванні, ніж для людей, що грають в гру second life. Що може бути пов'язане з наявністю у групи тих, що грають в гру second life труднощів в спілкуванні, які вони прагнуть компенсувати в грі. Можна припустити, що в грі вони відчують себе менш замкнутими. Даний факт заслуговує подальшого вивчення.

Для групи людей що грають в гру second life характерний нижчий рівень життєрадісності, ніж для групи людей що не грають в онлайн-ігри. Це може бути пов'язано з тим, що у людей тих, що грають в гру second life існують труднощі в спілкуванні, внаслідок чого в реальному житті вони серйозніші і мовчазніші, не проявляють своїх емоцій, а позитивні емоції можуть переживатися ними в грі. З іншого боку, можлива зворотна ситуація, тобто люди менш життєрадісні, з меншим рівнем оптимізму, менш упевнені в завтрашньому дні обирають втечу з життя реальною в життя віртуальну.

Для групи людей, що грають в гру second life характерний вищий рівень уміння контролювати себе, підпорядковувати себе правилам, чим для другої групи. Що може тат пов'язано з тим, що граючи випробовувані приймають правила встановлені грою і, можливо, переносять ухвалення правил в реальне життя. Можливо також, що для он-лайн гравців важливо відчувати свій контроль над ситуацією і це відчуття контролю їм дає участь в грі. Гравець повністю контролює свою аватару, вибирає для неї характер і зовнішній вигляд.

Для групи людей що грають в онлайн гру second life характерна достовірно велика вираженість прагнення до аффіліації (ухваленню), ніж у групи людей, що не грають в онлайн-ігри. Гравці більшою мірою прагнуть дістати схвалення групи, стати її частиною. Одночасно слід підкреслити, що гравці замкнутіші і менш товариські. Можливо, ця замкнутість призводить до того, що потреба бути прийнятим групою в реальному житті блокується. Проте для цієї групи людей ухвалення важливе, тому вони шукають ухвалення у віртуальній групі.

Для групи гравців second life характерний вищий рівень управління своїми емоціями, чим для групи людей що не грають в онлайн гри. Що може бути пов'язано з тим, що в грі людина сама управляє такою, що відбувається і, можливо, вважає, що також відбувається і в реальному житті. Даний результат перетинається з результатом, який свідчить про те, що люди, що грають в гру second life в цілому більше прагнуть до контролю. Можна припустити, що саме ця ілюзорна можливість контролю над ситуацією і над власними емоціями і є однією з ключових позицій, що обумовлюють захоплення он-лайн гравців грою second life.

Для групи людей що грають в гру second life характерне також вищий рівень самомотивації, ніж для групи людей що не грають в онлайн гри. Можливо, це пов'язано з тим, що в грі чоловік робить те, що сам хоче, а не те, що нав'язує

суспільство. Гра дає можливість жити так, як хочеться. Природно, що в такій ситуації самомотивація буде вища, ніж в реальному житті.

Для групи людей що грають в гру second life також характерний вищий рівень самомотивації, чим для групи людей, що грають в гру counter strike. Це може бути пов'язано з тим, що гравці counter strike спілкуються з іншими людьми як в грі, так і в реальному житті, на відміну від гравців second life, які в реальному житті менш відкриті і товариські, тому у них велика самомотивація до гри, оскільки гра компенсує ним брак реального спілкування з тими, що оточують.

Отже, людство все більше занурюється в комп'ютери і комп'ютерні мережі, з'являється все більше психологічно залежних людей. Це проблема і можна тільки припускати до чого вона може привести в своєму подальшому розвитку. Тому, на сьогоднішній день, стає дуже важливою і актуальною подальша робота по дослідженню психологічних аспектів взаємодії людини з комп'ютером.

#### Література:

1. Казарова А.Н. Играющий подросток в игровом сообществе сверстников и социализация подростка//Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, серія «Психологія», 2007, №759
2. Форман Н, Вильсон П. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях// Психологический журнал, 1996, том 17, №2, с. 64-79
3. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. 1988. № 3. С. 16-84