

Супрун Л.С.

студент

4 курс, факультет «Психологии»

ГБОУВО РК «КИПУ» им. Февзи Якубова

Россия, г. Симферополь

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ ЛИЧНОСТИ ГЕЙМЕРОВ

Аннотация. В статье освещены психологические особенности эмоциональной сферы личности геймеров. Проанализирована специфика виртуально-игровой деятельности. Рассмотрены подходы и понятия к пониманию эмоций и эмоциональной сферы в отечественной и зарубежной литературе. Автором теоретически исследованы психологические особенности геймеров по сравнению с неиграющими людьми.

Abstract. The article highlights the psychological features of the emotional sphere of the personality of gamers. The specifics of virtual gaming activity are analyzed. Approaches and concepts to understanding emotions and the emotional sphere in domestic and foreign literature are considered. The author theoretically investigated the psychological characteristics of gamers in comparison with non-gaming people.

Ключевые слова: киберпсихология, эмоциональная сфера, геймеры, психологические особенности, эмоции, компьютерно-игровая деятельность, виртуальный.

Keywords: cyberpsychology, emotional sphere, gamers, psychological characteristics, emotions, computer-gaming activity, virtual.

Целью статьи является описание психологических особенностей эмоциональной сферы личности геймеров.

Изложение основного материала. Актуальность изучения эмоциональной сферы геймеров состоит в том, что внедрение компьютерных технологий в повседневную жизнь человека все чаще обуславливает интерес ученых в изучении психологических механизмов игровой деятельности, влияние компьютерных игр на эмоционально-мотивационные и когнитивные аспекты личности, воздействия и трансформации личностной регуляции и т.п. Вопросы эмоциональной сферы и состояний исследовали такие ученые, как М.С. Иванов, В.К. Вилюнаса, В.А. Ганзена, Е.П. Ильина, Л.В. Куликовой, С. Л. Рубинштейна, В.М. Смирнова, А.И. Трохачева. Проблема влияния компьютерных игр на психику человека нашла своё отражение в трудах А.Г. Асмолова, Ю.Д. Бабаевой, И.В. Бурлакова, А.Е. Войскунского, Ю.М. Евстигнеевой, А.Е. Жичкиной, Н.А. Носова, А.И. Серавина и др.

Рассматривая эмоции, как фундаментальное свойство психики, предлагаем обратить внимание на то, что они являются одним из основных компонентов в структуре личности, а также включаются практически во все ее образования и участвуют в регуляции её деятельности.

Р.С. Немов полагает, что эмоции – это особый класс субъективных психологических состояний, отражающих в форме непосредственных переживаний, ощущений приятного или неприятного, отношения человека к миру и людям, процесс и результаты его практической деятельности. Автор отмечает, что эмоции и чувства выполняют функцию регуляции состояния организма, а также они задействованы и в регуляции поведения человека в целом [1].

Интересными представляются взгляды на эмоциональную сферу У. Кеннона, Д. Барда, У. Джеймса, которые попытались исследовать не просто эмоции, но и их детерминанты. В работах авторов прослеживается детальное изучение взаимосвязи физиологических и психологических компонентов эмоций [2].

Хотелось бы подчеркнуть утверждения Е.А. Юматова о том, что эмоции являются важнейшим стимулом поведения, где само поведение направлено на избегание отрицательных и получение положительных эмоций. Ученый утверждает, что отрицательные эмоции мобилизуют организм на удовлетворение существующей потребности [3].

Заслуживает внимания и определение К. Изарда, который определяет эмоцию как сложный феномен, включающий в себя нейрофизиологический, двигательно-экспрессивный и чувственный компоненты (в соответствии со своей теорией дифференциальных эмоций) [4, 5].

Таким образом, главный смысл эмоций – мобилизовать всю деятельность организма на значимые проблемы для удовлетворения потребности.

Рассматривая в общем эмоциональную сферу, можно подчеркнуть, что она представляет собой широкий спектр переживаний и чувств и выполняет ряд функций, таких как регуляторная, стимулирующая, устранение информационного дефицита и основой среди которых является оценочная. Эмоциональная сфера состоит из чувств и эмоциональных переживаний, которые являются оценкой процесса удовлетворения или неудовлетворения какой-либо потребности индивида. Эмоциональные переживания делятся на эмоции и эмоциональные состояния [6].

Заслуживает быть отмеченным утверждение Е.А. Пырьева о том, что у людей обнаруживается стремление к повторению эмоции, желание пережить похожую эмоцию, которая понравилась и оставила положительный след в памяти [7]. Можно предположить, что геймеры используют компьютерно-игровую деятельность для снятия эмоционального стресса и напряжения.

Психологические исследования компьютерной игровой деятельности, как правило, относятся к новым областям – киберпсихологии или психологии Интернета. Научные исследования в области компьютерных игр направлены на изучение функций компьютерных игр в психическом

развитии, психологических характеристик в игровом процессе, направлений воздействия компьютерных игр на психику человека, особенностей мотивации игроков в компьютерные игры (геймеров), общения между ними, эмоциональной насыщенности игровой деятельностью и так далее.

Н.В. Богачева под компьютерными играми понимает все виды игр, такие как: одно- и многопользовательские, игры на игровых приставках и компьютерах, а также игры разных жанров и тематики.

Опираясь на данные в киберпсихологическом исследовании Н.В. Богачевой и А.Е. Войскунского о «Разнообразии психологической специфики геймеров и проблеме классификации компьютерных игр в психологии», отметим, что геймеры имеют свои психологические особенности, отличающиеся когнитивной, эмоциональной и личностной спецификой. Авторы утверждают, что существует различие между зависимыми и независимыми геймерами. По мнению ученых, зависимые геймеры характеризуются низким уровнем функциональной и дисфункциональной импульсивности и самоконтроля по сравнению с обычными геймерами и испытуемыми, не играющими в компьютерные игры вообще.

Экспериментальное исследование Н.В. Богачевой и А.Е. Войскунского показало, что у геймеров высоко развиты когнитивные функции: логическое и пространственное мышление, зрительное внимание. Также, для геймеров с любыми игровыми предпочтениями по сравнению с неиграющими испытуемыми характерны низкие показатели эмпатии. Можно предположить, что увлеченность компьютерными играми не способствует (и возможно — вредит) развитию сопереживания [8].

Beck J. и Wade M. с помощью ряда социологических опросов, сформировали следующий портрет типичного представителя поколения геймеров:

1. склонность к риску и острым ощущениям;
2. склонность к решению проблем способом проб и ошибок;

3. демократичность (готовность брать на себя ответственность);
4. общительность (готовность работать в команде, использование «Дискорда» - мессенджера с возможностью голосового, текстового и видео общения);
5. высокий уровень самооценки (часто считает себя экспертом);
6. способность к решению нескольких задач одновременно (лучше приспособлен к информационному хаосу, многозадачность);
7. дух соперничества [9].

Таким образом, геймеры имеют свои психологические особенности по сравнению с неиграющими людьми.

Исходя из тезиса о том, что внедрение новых технологий позволило компьютерно-игровой деятельности набирать обороты популярности среди детей и взрослых, мы обращаем внимание на то, что у геймеров любого возраста и пола во время повышенного уровня тревожности, гнева и раздражительности появляется желание справиться с данными состояниями благодаря погружению в компьютерно-игровую деятельность, где меньше проблем и есть возможность, если что-то пошло не так - начать сначала, а также, где есть возможность оставаться анонимным, контактируя с людьми и обмениваясь своими жизненными ситуациями, тем самым поднимая настроение.

Опираясь на положения психоаналитической теории, можно предположить, что компьютерные игры дают возможность проработать вытесняемые личностью агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими [10].

Н.А. Добровидова в своём экспериментальном исследовании «Особенности эмоционально-волевой сферы старшеклассников и студентов с различным уровнем компьютерной игровой активности», проводя анализ основных мотивов обращения к компьютерным играм у старшеклассников и студентов, доказала, что у всех испытуемых геймеров доминируют желания развлечься, получить эмоциональную разрядку и достичь высокого

результата в игре. В ходе исследования выяснилось, что студенты чаще, чем старшеклассники, используют компьютерные игры с целью эмоциональной разгрузки, нацелены на получение высокого результата и приобретение новых знаний [11].

В исследуемой проблематике, Н.А. Добровидова выявила факторы, способствующие активному включению старшеклассников и студентов в компьютерную игровую деятельность.

Среди основных факторов следует выделить:

1. внутреннее напряжение, вызванное конфликтом потребностей;
2. неумение строить конструктивные жизненные стратегии;
3. уход от социальной ответственности;
4. потребность в релаксации и положительном настроении;
5. желание дать практический выход агрессивным импульсам и выразить чувства гнева, злости;
6. интернальный локус контроля (свойство личности приписывать свои успехи или неудачи только внутренним факторам);
7. эскапизм (использование компьютерной игры для того, чтобы избежать мыслей о жизненных проблемах);
8. трудности в установлении контактов со сверстниками [11].

Вышеизложенное подтверждается исследованиями А.Г. Макалатии и Л.В. Матвеевой, которые поднимали проблему места и роли компьютерных игр в жизни геймеров. Согласно эксперименту авторов, респондентам задавались вопросы «что хорошего привнесли игры в их жизнь, и чему они с их помощью научились», на что почти все респонденты отвечали, что игра дает им приятные эмоции, что это хороший способ проведения досуга, возможность «расслабиться и подзарядиться одновременно» (цитаты из интервью). Отдельные респонденты сообщали, что игры помогли им справиться со страхами и неуверенностью, сделали их менее стеснительными («я научилась не быть серой мышью») [12].

А.Г. Макалатия и Л.В. Матвеева, с помощью опросника «Ретроспективная самооценка своего состояния во время игры», выяснили, что геймеры в процессе компьютерно-игровой деятельности чувствуют себя, в первую очередь, вовлеченными, собранными и внимательными, а также радостными, сильными и уверенными. Тем самым, автор отмечает, что в описании своего ощущения в процессе компьютерной игры, высокие показатели у испытуемых по таким шкалам: «расслабленный-веселый», «отдых и подзарядка одновременно», «игра требует небольшого напряжения, но от неё не устаешь» [12].

По мнению Н.В. Богачевой и А.Е. Войскунского, компьютерные игры определенных жанров могут удовлетворять внутренние (эстетические, достиженческие, творческие, социальные и познавательные) и внешние (эскапизм, разрядка агрессивных потребностей) мотивы геймеров [8].

Эмоции вызывают переживания удовольствия, неудовольствия, страха, робости и т. п., которые играют очень важную роль в ориентирующих субъективных сигналах, а игры путем проживания различных ситуаций способны влиять на эмоциональное состояние человека [10].

В результате анализа, мы можем заключить, что из-за переутомления или дефицита эмоций, люди прибегают к компьютерным играм. Что бы таким способом стабилизировать свое состояние или повысить уровень выбранного им в данный момент состояния.

Вывод. Эмоциональная сфера является многоуровневой комплексной системой, так как в неё входят множество эмоциональных явлений и понятий, таких как: чувства, страсть, аффект, настроение. Эмоции мобилизуют всю деятельность организма на значимые проблемы для удовлетворения потребности, а также являются мотивационной доминантой в психике, то есть источником, лежащим в основе многих известных психических побудителей активности поведения человека.

Компьютерные игры оказывают значительное влияние на получение геймером каких-либо знаний и навыков, а также от игры у геймеров проявляются различные эмоциональные состояния (от получения расслабления до введения геймера в напряженное состояние). Геймеры имеют свои психологические особенности по сравнению с неиграющими.

Библиографический список:

1. Немов Р.С. Психология: Учеб. Для студ. высш. пед. учеб. Заведений: В 3 кн. 3-е изд. – М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – Кн. 1. Общие основы психологии. – 688 С.
2. Гурьев М.Е. Сущность и структура эмоциональной сферы личности // Журнал. Психологические науки. Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии, 2014 - № 41. - С.11-14.
3. Юматов Е.А. Системная организация эмоций // Психологические науки. Российский психиатрический журнал. – 2018. – С. 40 – 49.
4. Изард, К. Эмоции человека / К. Изард. – Москва: Директ-Медиа, 2008. – 954 с.
5. Родькова Ю.А., Кобозева И.С. Понятие эмоции человека и их функции как составляющие современного образования // Психологические науки. Журнал Мир науки, культуры и образования. – 2020. – С. 79 – 81.
6. Захарова Л.Н. Личностные особенности, стили поведения и типы, профессионально самоидентификации студентов педагогического вуза // Вопросы психологии, 1998. – № 2. – С. 24 – 29.
7. Пырьев Е.А. Эмоциональные состояния, мотивирующие поведение человека // Журнал. Психологические науки. Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2012. – с. 288 – 294.

8. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество образование наука культура и технологии будущего. – 2018. – С. 240 – 252.
9. Beck J., Wade M. Got Game: How a New Generation of Gamers Is Reshaping Business Forever. Harvard Business School Press, 2004. 208 p. (Russ. ed.: Beck J., Wade M. Doigralis! Kak pokolenie geimerov navsegda menyaet biznes sredu. Moscow, Preteks Publ., 2006. 172 p.).
10. Баун А.А. Особенности эмоционально-волевой сферы юношей с различными уровнем компьютерной игровой активности // выпускн. кв. работ. Электронная библиотека УрГПУ. Руководитель: Белоусова, Н.С., 2017 – 58 с.
11. Добровидова Н.А. // Особенности эмоционально-волевой сферы старшеклассников и студентов с различным уровнем компьютерной игровой активности: автореф. дис. ... канд. псих. наук., 2013. – 192 с.
12. Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. // Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. – 2017. - № 1 (25). – С. 15 – 24.