

# ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ САМОПРЕЗЕНТАЦИИ ТЕНЕВЫХ АСПЕКТОВ ЛИЧНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ОНЛАЙН-ИГР

Маричева А.В.<sup>1</sup>, Паламар Н.О.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Маричева Анастасия Викторовна - научный руководитель, кандидат психологических наук, доцент, кафедра глубинной психологии и психотерапии;

<sup>2</sup>Паламар Назар Олегович – магистрант, факультет психологии, Крымский федеральный университет им. Вернадского, г. Симферополь

**Аннотация:** на данный момент, тема поведения игрока в среде онлайн игр мало изучена, так как данный игровой сегмент развился совсем недавно. Но, с точки зрения психологии, процесс погружения человека в виртуальный мир может стать интересным предметом для исследования в связи с тем, что он является удобным полем для проекции его неосознаваемой мотивации. Проблема выявления Теневых проявлений личности в виртуальном мире пока мало изучена, поэтому требует дальнейшего исследования с использованием методологии юнгианства и соответствующими методиками.

**Ключевые слова:** архетипическая психология, архетип Тени, онлайн-игры, интернет, агрессивность, самопрезентация.

Прогресс в усовершенствовании видеоадаптеров позволили разработчикам игр делать игры с графиком максимально сходной с реальным миром. Это значительно расширило возрастные рамки аудитории и все больше и больше людей стали погружаться в виртуальный мир преследуя различные цели: кто-то хочет почувствовать себя «иным» нежели в реальности, например, более умным, красивым и т.д.; кто-то из-за азарта; кто-то чтобы сократить время ожидания. Таким образом, компьютерные игры позволяют перенестись в «иной мир».

Игры оказываются привлекательны тем, что позволяют почувствовать нечто, чего не хватает в обычной жизни. Либо, напротив, не чувствовать что-то, чего в жизни имеется с избытком. Кроме того, некоторые игры позволяют хотя бы на время побыть кем-то другим, кем человек хотел бы себя чувствовать.

С каждым годом количество людей с игровой зависимостью растет пропорционально росту и развитию игровой индустрии. При этом информация об этом не умалчивается, и все негативные стороны игр выходят на поверхность, но это никак не способствует снижению количества людей, отдающих большее количество часов своей жизни игре. По нашему мнению, все то, что было перечислено выше является первой причиной того, что люди не перестанут играть в компьютерные игры.

Второй причиной является развитие интернета, что позволило разработчиками игр выйти на новый уровень и создать первые онлайн игры. Онлайн-играми обычно называются игры, которые требуют подключения к интернету. Процесс игры проходит на основе взаимодействия с такими же игроками в игровом пространстве в режиме онлайн. В последствии развитие онлайн-игр дали огромный скачок развитию «Киберспорта» (вид соревновательной деятельности, который основывается на компьютерных и/или видеоиграх. Данный вид спорта признан во многих странах, в том числе и в России). Россия стала первым государством в мире, которое официально признало киберспорт как один из видов спорта. Это произошло 25 июля 2001 года. Позднее, киберспорт был признан в Южной Корее, Малайзии, США, и ряде других стран.

Поэтому мы считаем что именно эти два фактора: это избегание реальности и создание основного источника дохода с помощью игр ( хотя и первый, и второй фактор может послужить развитием игровой зависимости) послужили такому резкому развитию игровой индустрии.

Для того, чтобы окунуться в среду онлайн игр, стоит разобрать феномен игры в психологии. Интерес к изучению игры, возник во второй половине девятнадцатого века. К.Д. Ушинский рассматривал феномен игры, как механизм воспитания. Он пишет о том, что процесс игры не проходит бесследно, а в значимой мере содействует формированию личности.

Аспект воспитания игр раскрылся в идеях А.С. Макаренко и Н.К. Крупинской, которые пишут о том, что уникальное значение и основная ценность игры заключается в том, что выступает в роли коллективной деятельности и учит взаимодействию в обществе [16, с.54-55]. Также игры способствуют развитию лидерских способностей, ведь то, как будет проходить игровой процесс зависит от ведущего и его умением вести игру. Также авторы дает рекомендации руководителям хорошо изучить игру, и обеспечить все условия для проявления инициативы во время игрового процесса, особенно сделать упор на возрастных особенностях, для нагрузки [44, с.66].

С точки зрения формы ведет наблюдения Й.Хейзинга. Рассматривая игру как свободную деятельность, он пишет о том, что она осознается как что-то ненастоящее или неправдивое, занятие,

которые выполняются вне повседневной жизни, но при этом способной овладеть играющим. Эта деятельность совершается внутри намеренного ограниченного пространства и времени, где существуют свои правила, вызывающая к жизни общественные группировки, которые предпочитают отграничивать себя от другого мира своими корпоративными интересами. Следовательно, подведя итог вышесказанному, мы можем выделить некоторые элементы игрового процесса: отсутствие материального интереса, свобода действия, принадлежность к определённому пространству и времени, определенная бесполезность и соблюдение внутри игровых правил. Но тут появляются сомнения, относятся ли эти характеристики ко всем играм [6, с. 8–23].

А теперь рассмотрим среду онлайн-игр и виртуальное пространство с психологической точки зрения. Виртуальное пространство является вариантом реального мира, опосредованного человеком. Так как только человеческое сознание имеет возможность восприятия, передачи и синтеза импульсов, виртуальное пространство, в современном мире может выступать в качестве его продолжения, обладая более широким спектром возможностей. И благодаря этому подходу реальность приобретает основную характеристику виртуальности, становясь при этом менее полной имитацией картины мира, а виртуальность выступает в роли хранилища всех знаний о мире, накопленных человеком за все время его освоения. В виртуальном мире находится все многообразие мира, предметов уже исследованных и категоризированных человеком, ощущаемых по свойствам и отдельным характеристикам, которые не могут быть восприняты, но свидетельства их существования проявляются в обнаружении их воздействия на предметы, доступные для воздействия. Также стоит отметить, что в виртуальном мире может находиться несколько пользователей, которые имеют различное восприятие мира, но при этом они пользуются общими, для всех, виртуальным инструментарием и моделируют образы виртуального мира только с помощью того инструментария, который предоставляет им виртуальная среда.

Таким образом, с появлением Интернета формируется виртуальное пространство, которое выстраивается по типу культурного пространства, то есть имеет сложившиеся уже традиции, формы существования различных составляющих, наконец, собственную иерархию ценностей. Игра, как и в реальности, в виртуальном пространстве выполняет многие функции, в том числе позволяет играющему «перемещаться» из виртуальности в реальность и обратно. И, конечно, рекламные технологии, пронизывающие все слои современной культуры, не могли не проникнуть в игровое пространство интернета, чтобы выработать в этой среде уникальные формы самореализации, которые в настоящее время успешно наращивают эффективность.

Для реализации цели данной статьи рассмотрим психологические особенности личности пользователя онлайн игр с элементами насилия. Увлеченность агрессивной литературой, фильмами, а также компьютерными играми становится символическими формами агрессивности. Дети и подростки все более интересуются компьютерными играми. Все чаще мы можем замечать заглавие статей в журналах или слышать с экранов телевизоров такие лозунги, которые обозначают компьютерные игры как «наркотик», который способствует «игромании», препятствуя общению с окружающими, а также способствующего сужению круга интересов [15, с.24]. В то же время, менее негативно настроенные исследователи данной тематики, такие как А. Сакамото, К. Андерсен, И. Бурлаков отмечают, что игры способны «повышать уровень агрессивности подростка», «приводить к выбору агрессивного поведения» [32, с.15].

Наше эмпирическое исследование, отраженное в данной публикации, происходило следующим образом:

Цель исследования - описать психологические особенности самопрезентации теневых аспектов личности пользователем онлайн игр в архетипической парадигме. Согласно цели нашего исследования, нами была сформулирована следующая гипотеза: существуют психологические особенности самопрезентации теневых аспектов личности пользователем онлайн игр, детерминированные формой выражения агрессии и типом механизма психологической защиты, а также, среда онлайн-игр позволяет самопрезентовать теневые аспекты личности пользователю так, что снижается уровень агрессивности личности.

Для этого нами была сформирована следующая эмпирическая выборка, которую составили студенты возрастом от 17 до 25 лет (средний возраст - 21 год), которые регулярно (не менее часа в день) играют в онлайн игры. Выборка состоит из 100 мужчин, которая была разделена на две подгруппы. К первой группе относятся студенты, которые играют в онлайн игры с элементами насилия (50 человек). Ко второй группе относятся студенты, которые играют в онлайн игры где отсутствуют элементы насилия, либо они сведены к минимуму (50 человек).

В качестве первой группы пользователей онлайн-игр с элементами насилия нами были взяты игроки таких онлайн-игр как: «Defense of the ancients 2»; «Playerunknown`s Battlegrounds»; «Blade & Soul». Данные игры представляют собой многопользовательские онлайн-игры, главная цель которых – уничтожение своего оппонента с помощью оружия. Присутствуют такие элементы насилия как кровь, убийства и так далее.

В качестве первой группы пользователей онлайн-игр без элементов насилия, либо они там сведены к минимуму, нами были взяты игроки таких онлайн-игр как: «Hearthstone»; «Rocket League» «Гвинт». «Hearthstone» и «Гвинт» - коллекционно-карточные игры, чем-то напоминающие шахматы, где вместо фигур игрок использует карты. Данные игры требуют не скорость реакции, а развитые интеллектуальные способности.

Для определения психологических особенностей архетипа Тени в среде онлайн-игр были использованы:

- модифицированный тест двадцати высказываний М. Куна «Кто Я?» (М.Кун, Т. Макпартленд; модификация Т.В. Румянцевой).

- диагностика типологий психологической защиты (Р. Плутчик в адаптации Л.И. Вассермана, О.Ф. Ерышева, Е.Б. Клубовой и др.)

определение склонности к отклоняющемуся поведению (А.Н. Орел)

Тест двадцати высказываний М. Куна «Кто Я?» используется для изучения содержательных характеристик идентичности личности. Вопрос «Кто Я?» напрямую связан с характеристиками собственного восприятия человеком самого себя, то есть с его образом «Я» или Я-концепцией. Стандартный вариант ассоциативного теста не подходит для нашего исследования, поэтому мы модифицировали его.

Если стандартный вариант данной методики рассматривает только одну сторону человеческой индивидуальности, то нам пришлось добавить другую сторону, ту, которая отражает восприятие себя человеком в игре. Следовательно, испытуемым необходимо было отвечать два раза на вопрос «кто я?», но второй раз они отвечали на вопрос «кто я в игре?». Мы использовали данную методику с целью выявить расхождения в представлении о себе индивидуумов в реальной жизни и в игре. А именно мы хотели выявить противоположности в восприятии, так как основа архетипа Тени – это обратная сторона личности. Заметив расхождения в представлении о себе личностей, мы смело можем предполагать, что среда онлайн-игр, является средой проявления теневых аспектов личности. Из всего стимульного материала мы выделили по 13 характеристик, которые упоминались чаще всего испытуемыми, как в реальной жизни, так и в игре.

Диагностика типологий психологической защиты использовалась нами, для обнаружения интенсивности эго-защит до игры и после игры. Механизмы психологической защиты развиваются в детстве для сдерживания, регуляции определенной эмоции; все защиты в своей основе имеют механизм подавления. Предполагается, что существует восемь базисных защит, которые тесно связаны с восемью базисными эмоциями психозволюционной теории. Существование защит позволяет косвенно измерить уровни внутриличностного конфликта, т.е. дезадаптированные люди должны использовать защиты в большей степени, чем адаптированные личности. Защитные механизмы стараются свести до минимального негативные, травмирующие личность переживания. Эти переживания в основном связаны с внутренними или внешними конфликтами, состояниями тревоги или дискомфорта. Механизмы защиты помогают нам сохранить стабильность своей самооценки, представлений о себе и о мире. Так же они могут выступать в роли буферов, стараясь не допустить очень близко к нашему сознанию слишком сильные разочарования и угрозы, которые приносит нам жизнь. В тех случаях, когда мы не можем справиться с тревогой или страхом, защитные механизмы искажают реальную действительность с целью сохранения нашего психологического здоровья и нас самих как личность.

Мы использовали данную методику, предполагая, что у пользователей агрессивных игр, интенсивность эго-защит снизится, что создаст условия для проявления архетипа Тени в среде онлайн-игр.

Методика определение склонности к отклоняющемуся поведению была использована нами с целью выявления агрессивности, делинквентного поведения пользователей онлайн-игр. Данная методика является стандартизированным тест-опросником, предназначенным для измерения готовности (склонности) к реализации различных форм отклоняющегося поведения. Опросник представляет собой набор специализированных психодиагностических шкал, направленных на измерение готовности (склонности) к реализации отдельных форм отклоняющегося поведения.

Исходя из нашей гипотезы, данная методика была использована нами с целью увидеть снижение показателей склонности к агрессивному либо делинквентному поведению, так как игроки, находясь в среде онлайн-игр «утоляют жажду» архетипа Тени, где это можно сделать более безопасно и безнаказанно, в отличии от реального мира. Соответственно, после выхода из виртуального мира, они будут испытывать необходимость проявления архетипа Тени в меньшей мере.

Для того чтобы определить методы математико-статистической обработки, мы проверили наши полученные данные на нормальное распределение (табл.2.2).

Мы использовали методы непараметрической статистики. Для нашего исследования мы выбрали Т-критерий Вилкоксона.

Этот критерий используется для сопоставления показателей, измеренных в двух разных условиях на одной и той же выборке испытуемых.

В результате эмпирического исследования проявления теневых аспектов личностей пользователей онлайн-игр было выявлено:

1. По результатам модифицированного теста двадцати высказываний М. Куна мы видим, что данные представления о себе пользователей онлайн-игр с элементами насилия расходятся между тем, какие роли они выполняют в реальном мире и как они себя ведут в виртуальном. Мы можем наблюдать абсолютно противоположные личностные характеристики, в отличие от пользователей онлайн игр без элементов насилия, которые характеризуют себя в игре и в реальном мире идентичными характеристиками.

2. По результатам диагностики типологий психологической защиты мы видим, что интенсивность значительной части типов психологических защит у пользователей онлайн-игр с элементами насилия существенно снижается, в отличие от пользователей игр без элементов насилия. Также мы можем наблюдать резкое снижение уровня напряженности и пользователей онлайн-игр с элементами насилия, у пользователей онлайн-игр без элементов насилия снижения в напряженности не выявлено.

3. По результатам диагностики определения склонности к отклоняющемуся поведению мы можем сделать вывод, что есть снижение склонности к отклоняющемуся поведению у двух групп пользователей онлайн-игр. Это шкала агрессивности и шкала склонности к аддитивному поведению. Но также можно заметить, что у пользователей онлайн-игр с элементами насилия есть незначительные уменьшения склонности к саморазрушающему поведению и уменьшения показателей волевого контроля.

Таким образом мы можем сделать следующие выводы:

Было доказано эмпирически, что существуют психологические особенности самопрезентации теневых аспектов личности пользователем онлайн игр, детерминированные формой выражения агрессии и типом механизма психологической защиты, что может быть использовано практическими психологами для диагностических и психотерапевтических целей.

Среда онлайн-игр взрослому пользователю со сложившимися механизмами символизации позволяет самопрезентовать теневые аспекты личности таким образом, который снижает уровень агрессивности личности в смещенной либо компенсаторной форме.

#### **Список литературы**

1. *Герд И.Я.* Игры для детей всех возрастов. Л., 1926.
2. *Макалатия А.Г.* Мотивация в компьютерных играх / А.Г. Макалатия. 3-я Российская конференция по экологической психологии (15-17 сентября 2003). Тезисы. М.: Психологический институт РАО, 2003. с. 358-361.
3. *Макаренко А.С.* Книга для родителей: Лекции о воспитании детей / А.С. Макаренко: сост. и автор. вступит. статья К.И. Беляев. – М.: Просвещение, 1969. – 359 с.
4. *Маричева А.В.* Среда онлайн игры «Defense of the Ancients» как фактор самопрезентации теневых аспектов личности пользователя / А.В. Маричева, Н.О. Паламар // Сборник материалов XV Международной научно-практической конференции «Современные проблемы развития образования и воспитания молодежи. Махачкала: Общество с ограниченной ответственностью «Апробация», 2017. с. 44-49.
5. *Маричева А.В.* Семиотическое основание архетипических структур бессознательной психики субъекта / А.В. Маричева // Психология и педагогика на современном этапе. Ставрополь: Центр научного знания «Логос», 2015. № 6. 3-7.
6. *Самуэлс Э.* Юнг и постюнгианцы / Самуэлс Э. М.: ЧеРо, 1997. 416 с.
7. *Шустер О.В.* Социальные предпосылки становления визуальности как ключевого элемента коммуникации в информационном обществе / О.В. Шустер // Вестник Московского университета, серия 18. 2014. № 1, 256 с.