

УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ ЖИЗНЬЮ ВЗРОСЛЫХ ЛЮДЕЙ УВЛЕЧЁННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

Новикова Е. С., Мамонова Е. Б.

В статье рассматривается взаимосвязь удовлетворенности жизнью и увлечения компьютерными играми у взрослых людей. Есть мнение, что играющие взрослые люди обладают чертами инфантильной личности, не приспособлены к жизни и ограничены интересами только игры, мы не согласны с данным бытовым мнением. На первом этапе нашего исследования с помощью интервью мы изучали удовлетворённость жизнью играющих и не играющих в компьютерные игры людей. Мы предположили, что играющие и не играющие взрослые люди по удовлетворённости жизнью не будут сильно различаться. Нас интересовала востребованность на работе, и вне её, уровень образования, преобладающие ценности и удовлетворённость как жизнью в целом, так и её материальной составляющей. Предлагаются к рассмотрению результаты интервью, с помощью которого был проведен сравнительный анализ удовлетворенности жизнью и факторов, которые включаются в данное понятие. В опросе принимали участие как геймеры с опытом более 5 лет, так и люди, которые никогда не увлекались компьютерными играми. Возраст опрашиваемых составил от 20 до 40 лет. Исследование не выявило значимых различий у испытуемых в отношении различных критериев, понимаемых как удовлетворенность жизнью. Как геймеры, так и не играющие в среднем удовлетворены своим материальным благополучием, имеют работу, состоят в отношениях, удовлетворены дружескими связями и выделяют наличие семьи, как один из важных факторов личного счастья.

Ключевые слова: компьютерная игра, геймер, онлайн, киберспорт, удовлетворенность жизнью, интервью.

SATISFACTION WITH THE LIFE OF ADULT GAMERS

Novikova E. S., Mamonova E. B.

The article discusses the correlation of life satisfaction and playing computer games of adult gamers. There is an opinion that adult gamers have the characteristics of an infantile personality, and are not adapted to life and are limited only by the interests of the game, we do not agree with this everyday opinion. Currently, a computer game is one of the forms of hobby and self-affirmation. At the first stage of our research, we studied the satisfaction with the life of people who playing games and people who not playing games, using interviews. We assumed that playing and non-playing adults will not differ greatly in life satisfaction. We were interested in the demand at work and outside it, the level of education, the prevailing values and satisfaction with both life in general and its material component. The results of the interview are offered for consideration, with the help of which a comparative analysis of life satisfaction and the factors that are included in this concept was carried out. The survey was attended by both gamers with experience of more than 5 years, and people who have never been fond of computer games. The age of the respondents ranged from 20 to 40 years. The study did not reveal significant differences in subjects with respect to various criteria, understood as life satisfaction. Both gamers and non-players are, on average, satisfied with their material well-being, have a job, are in relationships, are satisfied with friendships and highlight family availability as one of the important factors of personal happiness.

Keywords: computer game, gamer, online, eSports, life satisfaction, interview.

Введение

Каждый день современный человек пользуется информационными технологиями, сфера развлечений не стала исключением. Наши хобби и увлечения претерпевают изменения в связи с постоянно нарастающими темпами компьютеризации. Что бы снять напряжение, провести с интересом время, пообщаться с друзьями достаточно иметь телефон, ноутбук или персональный компьютер с выходом в интернет.

С психологической точки зрения интернет представляется современным этапом знакового опосредствования деятельности и уже поэтому не выглядит чужеродным явлением, во всяком случае для приверженцев культурно-исторической школы Л.С. Выготского. Согласно одному из краеугольных положений этой теории, существенным стимулом для психического развития является внешняя орудийная деятельность человека, опосредствованная все более совершенными инструментами и орудиями деятельности.[3, с.82].

«Главное в интернете — это люди, миллионы и даже миллиарды пользователей, объединенные в сетевые структуры.» [2, с. 10]. С каждым годом растет количество людей, увлеченных компьютерными играми, в связи с этим растет и поле деятельности для психологов, возникает потребность изучения влияния компьютерных игр на личностные особенности. Но большинство исследований, обходит интерес к взрослым людям, и посвящается подросткам. Актуальность исследования проблемы влияния увлеченности компьютерными играми, заключается в возможности проанализировать, как повлияла увлеченность на геймеров по истечении длительно времени. В данной статье мы рассмотрим, такое понятие как удовлетворенность жизнью и факторы на нее влияющие в среде взрослых людей, увлеченных компьютерными играми, а так же сравним уровень удовлетворенности жизнью играющих и не играющих взрослых людей.

Проблема субъективного благополучия человека имеет глубокие корни в истории философии, социологии и других науках. В психологии данная проблема в последние десятилетия все чаще привлекает внимание исследователей, что в значительной степени вызвано острой для психологической практики необходимостью в определении и понимании того, что служит основанием для психологического равновесия личности [4, с. 210].

Р. М. Шамионов под удовлетворенностью понимает сложное, динамичное социально-психологическое образование, основанное на интеграции когнитивных и эмоционально-волевых процессов, характеризующееся субъективным эмоционально-оценочным отношением (к себе, социальным отношениям, жизни, труду) и обладающее побудительной силой, способствующей действию, поиску, управлению внутренними и внешними объектами [8, с. 101].

На основании вышесказанного, можно говорить, что удовлетворенность жизнью — комплексное понятие, включающее в себя множество факторов и аспектов, которые, в свою очередь, являются самостоятельными явлениями.

Согласно статье Войскунского, человеческая активность в интернете подчинена удовлетворению трех основных видов потребностей: коммуникативной (чаты, социальные

сети, форумы и пр.), познавательной (навигация по сети, чтение новостей, поиск информации и др.), и игровой [3, с. 82].

Увлеченность онлайн играми привела к появлению отдельной спортивной дисциплины, именуемой как киберспорт, которая берет свое начало с 1997 года. Феномен киберспорта давно является предметом дискуссий различных социальных групп от ученых до подростков, играющих в компьютерные (сетевые) игры [6]. Исследования в данной области дают возможность предположить, что процесс игры влияет на способность к рефлексии, а анализ собственных успехов и неудач приводит к изменениям, т. е. формирует Я — образ и локус контроль игрока. [7, с.27]

Считается, что основные причины, в результате которых существует увлеченность онлайн играми у взрослых геймеров, это потребности в получении информации и тренировка мышления, решении задач и общении в ходе игрового процесса [1, с. 38]. Влияние компьютерных игр связывают с уровнем агрессивности и жестокости [2, с. 246].

Существуют исследования, согласно которым измеряемая с помощью валидных тестов агрессивность Российских пользователей интернета, является более низкой, нежели агрессивность вне среды интернета. Авторы отмечают по поводу сравнительно низкой агрессивности пользователей интернета, что она имеет ситуативный характер, связана с неустойчивостью и недостаточной сформированностью самооценки, нетерпеливостью, склонностью к безответственности, стремлением к вседозволенности. Впрочем, этот вывод относится к пользователям интернета в целом, неизвестно в какой степени он относится конкретно к любителям компьютерных игр [2, с. 250].

Таким образом, сфера увлеченности компьютерными играми представляет интерес для психологов, в виду новизны данной темы, и в результате обширного количества проблем, связанных с ней.

Существует мнение, что взрослые люди, которые увлекаются компьютерными играми, в целом не удовлетворены своей жизнью, не приспособлены к ней, обладают чертами инфантильной личности и их интересы ограничены только игровой деятельностью. Считается, что геймеры становятся менее общительны в реальной жизни и имеют сложности со вступлением в отношения. Мы не согласны с данными утверждениями, т. к. в настоящее время компьютерная игра - одна из форм увлечения и самоутверждения, и более того, компьютерные игры используются для диагностики индивидуальных особенностей [5]. Если говорить о виртуальной реальности, то ее системы все шире применяются для оказания психологической помощи пациентам, для психотерапевтических воздействий и психологической реабилитации. Одним из основоположников данного метода является М. Норт и его коллеги [2, с. 199].

Цель нашего исследования изучение удовлетворенности жизнью увлеченных компьютерными играми.

Объектом нашего исследования является ценностная сфера взрослых людей.

Предмет исследования: удовлетворенность жизнью увлеченных компьютерными играми и не играющих взрослых людей.

Гипотеза исследования: удовлетворенность жизнью играющих и не играющих в компьютерные игры взрослых людей не будет иметь значительных различий.

В нашей работе мы использовали онлайн анкетирование, вопросы которого касались удовлетворённости жизнью играющих и не играющих в компьютерные игры взрослых людей. В исследовании принимали участие 50 человек: 25 геймеров, имеющих игровой стаж более 5 лет и 25 не играющих людей разного пола, в возрасте от 20 до 40 лет.

Испытуемым был представлен следующий список вопросов:

1. Есть ли у вас опыт игры в многопользовательские онлайн игры?
2. Какой уровень вашего образования?
3. Работаете ли вы в настоящее время?
4. Как вы оцениваете уровень вашего материального благополучия?
5. Можете ли вы сказать, что у вас много друзей?
6. Часто ли вы общаетесь со своими друзьями?
7. Считаете ли вы, что дружба может возникнуть в интернете?
8. Состоите ли вы в отношениях?
9. Считаете ли вы, что человеку необходима семья, чтобы быть счастливым?
10. Часто ли вы испытываете чувство одиночества?
11. Есть ли у вас увлечения/хобби?
12. Как часто вы уделяете время своим увлечениям?
13. Что для вас является наивысшей ценностью?
14. Считаете ли вы себя счастливым человеком?

Вывод по исследованию:

На основании полученных ответов, мы получили следующие результаты. 83,3% взрослых играющих людей имеют высшее образование, среди не играющих это значение составляет 65%. Данный показатель говорит о том, что у людей, увлеченных компьютерными играми, преобладает количество тех, кто имеет высшее образование и практически в два раза, этот показатель выше, чем у не играющих.

Количество геймеров, имеющих постоянное место работы составило 86,67%, не играющих 75%. Исходя из полученного результата, мы можем сделать вывод, что большая

часть играющих взрослых людей, востребована на работе, в отличие от не играющих, часть которых на момент исследования, находилась в поиске.

Уровень материального благополучия, как высокий оценили 26,67% геймеров и 15% не играющих людей, как удовлетворительный 33,33% играющих и 55% испытуемых, не имеющих опыта в компьютерных играх. Не удовлетворены своим материальным положением 40% игроков и 30% не играющих. На основании полученных результатов можно констатировать, что среди геймеров, больше тех, кто не удовлетворен своим материальным положением, не смотря на то, что процент тех, кто оценил свои материальные возможности, как высокие выше, чем среди не играющих людей. В целом, можно сказать, что отношение к материальному благополучию у геймеров имеет не существенные различия, по сравнению с результатами не играющих.

Считают, что у них много друзей 33% опрошенных среди геймеров; ответили, что не много, но количество их устраивает — 53%, считают что мало — 14%. Среди не играющих, мы получили следующие результаты: много — 20%, не много — 65%, мало — 15%. На вопрос «Часто ли вы общаетесь со своими друзьями?», утвердительно ответили 50% среди геймеров и 55% не играющих. Проанализировав полученные показатели, можно сделать вывод, что как играющие, так и не играющие люди имеют достаточное количество друзей, с которыми часто проводят время. Таким образом, мнение, что геймеры мало общительны, не имеет под собой существенных оснований.

Дружбу в интернете считают возможной 53,3% играющих и 20% не играющих, но вторые считают ее возникновение возможным (50%), если встречаться и в реальной жизни. Результаты, полученные по данному вопросу можно интерпретировать следующим образом, так как взрослые люди, увлеченные компьютерными играми, большую часть свободного времени проводят в интернете, дружеские знакомства они заводят там же, чаще всего дружба основывается на одних и тех же интересах.

Состоят в отношениях 85% геймеров и 75% не играющих людей, при этом семью, как один из факторов счастья отметили 33% играющих и 35% не играющих взрослых людей. Определили для себя семью как наивысшую ценность 40% геймеров, среди не играющих значение составило 35%. Исходя из полученных данных, можно сделать вывод, что результаты как играющих, так и не играющих людей не имеют существенных различий. Увлеченность компьютерными играми не влияет на желание вступать в отношения и для большинства геймеров семья является наивысшей ценностью.

Редко испытывают чувство одиночества 57% играющих и 60% не играющих, при этом ответили, что не испытывают его совсем 40% и тех и других опрошенных. Полученные результаты подтверждают нашу гипотезу, что между геймерами и людьми не имеющими

опыта в компьютерных играх, нет значительных различий. Обе группы испытуемых редко испытывают чувство одиночества и не испытывают его в равном количестве.

Утвердительно ответили на вопрос о наличии хобби 94% геймеров и 85% не играющих взрослых людей, при этом очень часто уделяют время своему увлечению 67% и 55% испытуемых. Исходя из анализа данных мы можем говорить, что у основного количества не играющих людей есть увлечения, на которые она тратят примерно столько же времени, сколько геймеры тратят на компьютерные игры.

На последний вопрос анкеты «Считаете ли вы себя счастливым человеком?» ответили положительно 67% геймеров и 80% не играющих людей.

Обобщая, можно сказать, что анализ результатов не выявил значимых различий у испытуемых в отношении различных критериев, понимаемых как удовлетворенность жизнью. Обе группы опрошенных в среднем удовлетворены своим материальным благополучием, имеют работу, состоят в отношениях, удовлетворены дружескими связями и выделяют наличие семьи, как один из важных факторов личного счастья. Таким образом, наша гипотеза подтвердилась, удовлетворенность жизнью играющих и не играющих в компьютерные игры взрослых людей не имеет значительных различий.

Современный взрослый геймер — это человек с высшим образованием, который имеет постоянное место работы, средний или высокий доход, у которого есть друзья и семья, он не склонен испытывать чувство одиночества и в целом, чувствует себя счастливым. На следующем этапе исследования нас интересуют личностные особенности увлечённых компьютерными играми взрослых людей и проведение нового цикла исследований, позволяющих расширить и детализировать выводы.

Литература

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. - 2011. - Т. 8, № 4. - С. 35–58.
2. Войсунский А. Е. Психология и Интернет. - М. : Акрополь, 2010. - 439 с.
3. Войсунский А. Е. Интернет - новая область исследований в психологической науке Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. Выпуск 1. - М.: Смысл, 2002. - с. 82-101.
4. Виничук, Н. В. Счастье и субъективное благополучие в представлениях обыденного сознания: этнопсихологический аспект / Н. В. Виничук // Сборник трудов Дальневосточного государственного технического университета. – 2007. – Вып. 147. – С. 210-213.
5. Корниенко П. А., Компьютерная игра как метод диагностики индивидуальных особенностей саморегуляции // Психологическая наука и образование. - 2008. - № 5. – с. 175-181.

6. Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (в формате интернет-конференции) 16–20 декабря 2014 г. – М.: ФГБОУ ВПО «РГУФКСМиТ», 2015. – 87 с.

7. Фомичёва Ю. В., Шмелёв А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.

8. Шамионов, Р. М. Субъективное благополучие личности: психологическая картина и факторы. Монография. - Саратов: Научная книга. – 2008. – 286 с.

Мамонова Елена Борисовна, кандидат психологических наук, доцент кафедры практической психологии, факультета психологии и педагогики, ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. К.Минина», e-mail: meb800@mail.ru

Новикова Екатерина Сергеевна, студент 3 курса магистратуры факультета психологии и педагогики, ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. К.Минина», e-mail: Katrina_red@mail.ru