

Игровая зависимость и конфликтность участников многопользовательских игр

Научный руководитель – Киреева Оксана Васильевна

Галевская Александра Павловна

Студент (бакалавр)

Кубанский государственный университет, Факультет управления и психологии, Кафедра социальной психологии и социологии управления, Краснодар, Россия

E-mail: alexandragal@bk.ru

Многопользовательские игры как досуговая деятельность стала неотъемлемой частью повседневной жизни современного человека. Однако у участников таких игр часто возникают конфликты, которые могут негативно сказаться на их психологическом состоянии [1]. Психологические особенности пользователей изучаются представителями социальных наук [2, 3, 4], однако конфликтогены в сфере компьютерных игр недостаточно исследованы.

Цель данной статьи - выявить связь между игровой зависимостью и конфликтностью участников многопользовательских игр.

В нашем исследовании проверялась гипотеза о связи между игровой зависимостью участников многопользовательских игр, уровнем их агрессивности и конфликтности, проявляемой ими во взаимодействии в игре.

Выборка включала 29 респондентов в возрасте от 18 до 25 лет (51,7% девушек).

Сбор данных проводился с помощью методов:

- наблюдение за процессом многопользовательских игр,
- анализ высказываний участников многопользовательских игр в текстовом и голосовом чате,
- анкетирование и тестирование.

Выявлено, что 55,2% опрошенных в процессе игры используют все виды внутриигрового общения: голосовой, текстовый чат, общение с использованием внутриигровых символов, что может как позитивно, так и негативно сказаться на уровне конфликтов в игре, так как пользователи имеют возможность коммуницировать друг с другом в реальном времени. 20,6% используют только внутриигровые символы, 20,7% читают или слушают внутриигровой чат, но не оставляют сообщений, 3,5% - стараются не пользоваться чатом, предпочитая выключать его во время игры, что может свидетельствовать о применении стратегии «избегание» в конфликтном взаимодействии.

По средним значениям стилей поведения в конфликте по методике Р. Килманна и К. Томаса, ведущей стратегией поведения в конфликте респондентов является компромисс (7,34), наименее популярная стратегия – соперничество (5,38).

С помощью методики Е.П. Ильина и П.А. Ковалёва выявлено, что средний показатель позитивной агрессивности в выборке равен 8,28 из 20 баллов, что говорит об умеренной степени вовлеченности в онлайн-игры, где часто встречаются ситуации, требующие активного соперничества с союзниками по игре с использованием личных амбиций. Средний балл по показателю негативной агрессивности равен 7,72 из 20 возможных, что говорит о минимальной, либо полном отсутствии реакции на игровые процессы, вызывающие агрессивное поведение. Однако респонденты могут стать как инициаторами, так и участниками конфликтного взаимодействия (уровень конфликтности равен 24,17 из 40).

Среднее значение подуровня гейм-аддикции у участников исследования по методике Н. В. Кочеткова равен 71,17, что может говорить о высокой степени увлеченности играми

в ущерб учебе или работе, социальным отношениям. Средний показатель референтности равен 9,93 баллов из 15. У респондентов наблюдается тенденция к развитию проблем с игровой зависимостью. Показатели по подкатегории «власть» приравняются к 9,17 из 15 баллов, среди них популярна тенденция продолжения игры, несмотря на стресс и негативные последствия. Показатель эмоционального компонента 9,55 из 15 баллов, что говорит о высокой эмоциональной акцентуации внимания к играм.

Средний уровень сверхценного компонента в 30,03 балла по методике Шакуровой А.Р. среди опрошенных говорит о низкой степени проявления данного компонента по всей выборке, что свидетельствует о минимальной или полностью отсутствующей поглощенности личного пространства компьютером. Показатель 27,76 по социальному компоненту говорит о низкой степени проявления данного явления. Опрошенные практически не помещают свои интересы в виртуальное игровое пространство. Средний показатель компенсаторного компонента среди всех опрошенных респондентов равен 31,62. Опрошенные практически не имеют проблем с построением отношений с реальностью, практически не ищут гармонию, эмоциональную стабильность и удовольствие в виртуальном пространстве.

С помощью коэффициента корреляции Пирсона выявлены связи между переменными. Респонденты с выраженной гейм-аддикцией имеют выраженное эмоциональное отношение к играм и эмоционально интенсивнее реагируют на игровой процесс ($r=0,52$ при $p=0,05$). Те, кто придает сверхценное отношение виртуальному пространству, чаще могут проявить негативную агрессивность во время игрового процесса ($r=0,42$ при $p=0,05$). Лица с выраженной гейм-аддикцией склонны к конфликтности ($r=0,66$ при $p=0,05$).

Таким образом, выявлено, что игровая зависимость связана с конфликтностью и агрессивностью игроков. Каждый участник многопользовательской игры имеет свое представление о правилах и способах достижения цели, что может привести к недопониманию и конфликтам. Особенно остро эта проблема стоит в онлайн-играх, где игроки не видят друг друга и не имеют возможности точно оценить и обратить внимание на эмоциональное состояние собеседника.

В дальнейшем планируем изучить особенности конфликтного поведения участников многопользовательских игр в виртуальном и непосредственном общении с членами семьи и коллегами. Полученные результаты можно использовать для профилактики конфликтов и кибертравли в Интернет-пространстве.

Источники и литература

- 1) Акулич, М.М. Интернет-троллинг: Понятие, содержание и формы // Вестник Тюменского государственного университета. Социальноэкономические и правовые исследования. – 2012. – № 8. – С. 47–54.
- 2) Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики / Сост.: В.Л. Малыгин. – М.: МГМСУ, 2011. – 32 с.
- 3) Коваль Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: дисс. ... канд. психол. наук. – М., 2013.
- 4) Кочетков Н.В. О диагностике зависимости от онлайн-игр // Science time, 2015. – № 1 (13). – С. 254-256.