

O. O. Zaretska

PERSONAL GROWTH AND ETERNAL VALUES THROUGH THE PRISM OF REFLECTION IN THE INTERNET INTERVIEW

This paper analyzes the eternal values in human perceptions about personal growth based on narratives obtained during e-mail survey of adults concerning personal growth and development. In order to have a "framework" for analyzing the understanding of personal growth by the respondents a set of meanings which together develop the concept of "personal growth" was identified and structured in modern psychology. Results are presented in the theoretical scheme where concepts are related to the meaning of the relevant quotations from the narratives of the respondents. The concepts are arranged in groups, the main of which are: the assimilation of "existential" values; focus on the search for the meaning of life; development of self-consciousness; awareness of themselves as individuals; the need for self-actualization; focus on goals; ethical and moral standards; the higher emotions; focus on creation; social maturity; certain life skills and level of intellectual development; the development of certain personality traits and volitional qualities. It was found that the semantic components of personal growth discourse are: focus on the creation; social maturity, willingness to take responsibility for oneself and others; certain life skills that accompany the development of an individual; level of intellectual development; development of certain personality traits that are valued in the human community and determine the status of man in society: honesty, kindness, goodness; awareness; freedom; trust (faith); empathy; ability to respect; ability to understand; leadership skills; independence; hardness of positions; altruism; willingness to take risks; independence; ability to "take a punch" of circumstances, sustainability; invincibility, steadfastness in one's focus; self-control, control of one's impulses; communicability; criticism; ability to express feelings; ability to direct and lead; caring; curiosity, interest in everything new; volitional quality, conscious opposition to the circumstances etc. The results obtained in the analysis, lay the foundation for further theoretical and applied research.

Keywords: values, perceptions, personal growth, survey, narrative.

Подано до редакції 21.07.14

УДК:159.964.21

Ю. А. Кашикарова

ЕМОЦІЙНИЙ ПРОФІЛЬ ПРОЯВУ ІГРОВОГО ЕСКАПІЗМУ

Одним з пріоритетних завдань сучасної психології є вивчення впливу Інтернету на психіку людини. Дослідження в цій сфері актуалізують питання чіткого визначення тенденцій виникнення ігрової інтернет-залежності. У статті розглядаються основні напрямки досліджень у цій сфері. Акцентовується увага на вивченні емоційної складової феномена ігрового ескапізму у гравців онлайн-ігор з різним ступенем інтернет-адикції. У нашому дослідженні взяли участь 30 гравців онлайн-ігор, для яких визначалися тип емоційного профілю та рівень ігрового ескапізму. Виявлено, що емоційний профіль є фактором схильності до ігрового ескапізму. Показано, що при порівнянні окремих груп по типу емоційної спрямованості, група з астеничним типом характеризується статистично більш високими значеннями показника ігрового ескапізму, ніж група зі стеничним типом. Залежність показників ігрового ескапізму від емоційної спрямованості вказує на наявність психічних ресурсів у гравців зі стеничним типом, які особистість може використовувати на більш ефективно залучення процесів самоконтролю. Порівняння між групами за типом фрустрації не демонструє достовірних відмінностей.

Ключові слова: ігрова адикція, ігровий ескапізм, емоційний профіль.

Інтернет відіграє в житті сучасного суспільства настільки важливу роль, що дослідження різних аспектів його впливу на людину стає однією з пріоритетних задач психології. Побічним ефектом розвитку інформаційних технологій є перенесення об'єктів психічної діяльності людини у віртуальний простір. Особливості Інтернету в значній мірі полегшують, або навіть провокують виникнення специфічних психологічних проблем. Впливаючи на розвиток особистості, Інтернет дозволяє вийти за рамки норм і цінностей безпосередніх агентів та інститутів соціалізації, що може сприяти як особистісному зростанню, так і конфлікту з навколишньою реальністю. Особливий інтерес для нас представляють онлайн-ігри, оскільки дана форма діяльності передбачає широкі можливості гравця в реалізації самих різних потреб.

Один з найбільш активних дослідників в цій області – К. Янг зазначає, що якісний аналіз вказує на анонімність особистості в Мережі, як на основний

чинник, завдяки якому всі ці явища отримали широке поширення [1]. Автор пов'язує анонімність із чотирма головними розладами і залежно від типу розладів пропонує вид терапії:

1. Посилення різних відхилень від норми, брехня і навіть скоєння кримінальних дій типу перегляду та скачування непристойних картинок, які широко розповсюджені на багатьох сайтах. Така поведінка дуже часто починається як цікавість і закінчується як потяг. У таких випадках показана психотерапія, спрямована на нормалізацію сексуальних потягів з метою зменшення потенційного ризику асоціальних дій адикта.

2. Віртуальний світ, в якому людина відчуває себе набагато комфортніше, ніж в реальному житті створює загрозу для успішності у реальному житті. У подібних випадках використовується персональна психотерапія, метою якої є зменшення бажання втекти з реального світу.

3. Інтерактивні компоненти віртуального світу

полегшують створення кібер-залежності, яка негативно впливає на сімейні відносини і стабільність сім'ї як такої, що в першу чергу веде до віддалення людей у реальному житті і до розлучення. У цьому випадку застосовується індивідуальна і сімейна терапія.

4. Можливість створення альтернативних онлайн персонажів, в залежності від настрою і бажання самого користувача, що створює можливість піти від реального миру з його емоційними проблемами (наприклад, стрес, депресія, неспокій), або ж від простих життєвих складнощів (велика кількість роботи, проблеми в навчанні, раптове безробіття, розлади в сім'ї).

Модель ACE (Accessibility, Control, and Excitement), розроблена доктором Кімберлі Янг в 1999 році, пояснює, як доступність, контроль і збудження грають головні ролі в розвитку інтернет-залежності [2]. Згідно моделі, потяг до Інтернету розвивається завдяки наступним головним чинникам:

- 1) доступність інформації, інтерактивних зон і порнографічних зображень;
- 2) персональний контроль і анонімність переданої інформації;
- 3) внутрішні почуття, які на підсвідомому рівні встановлюють більший рівень довіри до спілкування онлайн.

Моделі подібні цій спрощують розуміння основних проблем і дозволяють більш ефективно планувати курс лікування.

Гріффітс [3; 4; 5] пропонує операціональні критерії, які в сумі визначають залежність: пріоритетність (salience) – улюблена діяльність набула першорядного значення і переважає в думках, почуттях і вчинках (поведінці); зміна настрою (mood modification) – належить до суб'єктивного досвіду людини і супроводжує станом поглиненості діяльністю (прикладом можуть служити стан емоційного підйому або, навпаки, набуття спокою при переході до улюбленого заняття); толерантність (tolerance) – для досягнення звичного ефекту потрібно кількісне збільшення параметрів діяльності; симптоми розриву (withdrawalsymptoms) – виникнення неприємних відчуттів або фізіологічних реакцій при втраті або раптовому скороченні можливостей займатися улюбленою діяльністю; конфлікт (conflict) – відноситься до всіх різновидів конфліктів: інтрапсихічного; міжособистісного (з оточуючими людьми); з іншими видами діяльності (робота, соціальна життя, хобі та інтереси); рецидив (relapse) – повернення до улюбленої раніше діяльності, інший раз після багаторічного абстинентного періоду. Відзначаються нездатність і активне небажання відволіктися навіть на короткий час від перебування у віртуальному світі, а вже тим більше припинити роботу, збільшуються відрізки часу і нездатність спланувати час закінчення поточного сеансу роботи; готовність брехати друзям і членам сім'ї, зменшуючи тривалість і частоту роботи за комп'ютером; здатність і схильність забувати про роботу в Інтернеті про домашні справи, навчання чи службові обов'язки, важливих особистих і ділових зустрічах, нехтуючи заняттями або кар'єрою, нехтування власним здоров'ям і, зокрема, різке скорочення тривалості сну; уникання фізичної активності, постійне "забування" про їжу, готовність задовольнятися випадковою і одноманітною

їжею, що поглинається нерегулярно і не відриваючись від комп'ютера; зловживання каваю та іншими тонізуючими засобами [6; 7; 8; 9; 10].

Проблема власне відносин між схильністю до цифрових ігор і психологічним благополуччям геймерів набула значного інтересу з боку громадської та академічної спільнот. Теоретичні дослідження частіше висловлюються на користь компенсаційної гіпотези, стверджуючи, що в реальному житті незадоволеність особи, соціальна дезінтеграція, посилене мотивацію для ігор. Типовий профіль геймера – це емоційно і соціально незадоволена молода людина. Herodotou, Kambouri, Winters [11] були виявлені взаємозв'язки між основними психологічними потребами і схильністю до ігор. Автори припускають, що схильність до ігор менш імовірно пов'язана з соціально-емоційним статусом геймерів в реальному житті. При цьому гравці були дуже соціально активними особами – їх ігрові практики переважно підкріплювали соціальні взаємодії у вигляді конкуренції чи співпраці. Таким чином, на думку авторів, соціально-емоційна незадоволеність активних геймерів є лише міфом.

До протилежних висновків прийшли Whang, Lee, Chang [12]. За їх результатами, кіберзалежні особи виявили тісний зв'язок з неблагополучністю у соціальній поведінці. Прагнення втекти від реальності набагато більше виявлялося у кіберзалежних осіб. В умовах, коли вони отримали сильний стрес через роботу або були просто пригнічені, кіберзалежні особи показали високу тягу до перебування за комп'ютером. Також група кіберзалежних осіб демонструвала вищу ступінь самотності, пригнічений настрій, і компульсивність порівняно з іншими групами. Ця група виявилася більш вразливою до міжособистісних конфліктів із чіткою негативною реакцією до роботи із незнайомими особами.

У роботі Li, Liau, Khoo [13] перевірялася можливість непрямих ефектів: а) депресія як посередник у відносинах між кіберзалежністю і ескапізмом і б) ескапізм опосередковує зв'язок між депресією і залежністю від ігор. Автори вказують, що їх результати підтверджують можливість реалізації обох механізмів: непрямі ефекти кіберзалежності і депресії істотно впливали на залежність від ігор. ПСД і ескапізм також мали прямий вплив на патологічну ігрову діяльність. Дослідження припускає, що патологічна поведінка може бути регуляцією стратегій наближення до ідеального «я» і уникнення фактичного "я".

Kardefelt-Winther [14] у своїй роботі припускає, ескапізм є адаптаційною стратегією. Результати дослідження показали, що зв'язок між ескапізмом і негативними результатами у онлайн-іграх був більш чітким в умовах зростання психосоціального навантаження (такого, що призводило до стресу або пониження самооцінки). Це проявлялося насамперед для тих осіб, хто мав негативний досвід. На думку автора, результати підтримують теорію про компенсаційне використання інтернету, і про те, що надмірне використання онлайн-ігор може бути стратегією подолання життєвих проблем, а не бути психічним розладом.

Для вимірювання ескапізму ми використовували методику, запропоновану Kaczmarek та Drazkowski [15], в якій мотиви серед гравців оцінювалися на основі від-

повідей на питання: "я граю, тому я можу не думати про деяких з моїх реальних проблем або турбот" і "я граю, щоб відволіктися від реального світу". Учасники відповіли за 5-бальною шкалою – від 1="абсолютно не згоден" до 5="абсолютно згоден".

Визначення емоційного профілю проводилось за методикою Мільмана [16]. Відповідно до методики визначалась кількість балів для кожної особи за показниками спрямованості на емоційні переживання стеничного типу та астенічного типу, переживання фрустрації стеничного типу та астенічного типу. Поділ на групи за спрямованістю на емоційні переживання та типом переживання фрустрації здійснювався виходячи з більшої кількості балів в характеристиках стеничного або астенічного типу.

У опитуванні взяли участь 30 гравців онлайн-ігор (з них – 4 жінки та 26 чоловіків) віком від 18 до 35 років.

Отримані результати оброблялися методами варіаційної статистики із визначенням середнього, стандартної похибки, коефіцієнта кореляції Пірсона (r). Порівняння між виборками здійснювалося за допомогою використання критерію Мана-Утні. Відмінності вважалися статистично значущими при $p < 0.05$.

Статистично достовірною залежністю між показником ігрового ескапізму та емоційним профілем спостері-

галася лише для емоційної спрямованості стеничного типу ($r = -0.5097$, $p < 0.05$). При цьому залежність була зворотньою (рис. 1). Отже, нижчий рівень емоційної спрямованості стеничного типу відповідає більшому прояву ігрового ескапізму. Щодо відношень між ігровим ескапізмом та емоційною спрямованістю астенічного типу, стеничним типом переживання фрустрації та астенічним типом переживання фрустрації, значення коефіцієнтів кореляції – -0.248717 , -0.194922 , -0.104397 відповідно – не сягали статистично достовірного рівня ($p > 0.05$).

При порівнянні окремих груп за типом емоційної спрямованості, група із астенічним типом характеризується статистично вищими значеннями показника ігрового ескапізму ($p < 0.05$), ніж група зі стеничним типом (рис. 1). В свою чергу, порівняння між групами за типом фрустрації не демонструє достовірних відмінностей, що може бути наслідком незначної кількості респондентів, які характеризуються схильністю до фрустрації астенічного типу (рис. 2).

Інші дослідники зазначали [17], що для осіб з високою ігровою залежністю більш значущими можуть бути такі цінності, як свобода, щасливе сімейне життя, здоров'я, тверда воля, вихованість, відповідальність, широта поглядів, терпимість.

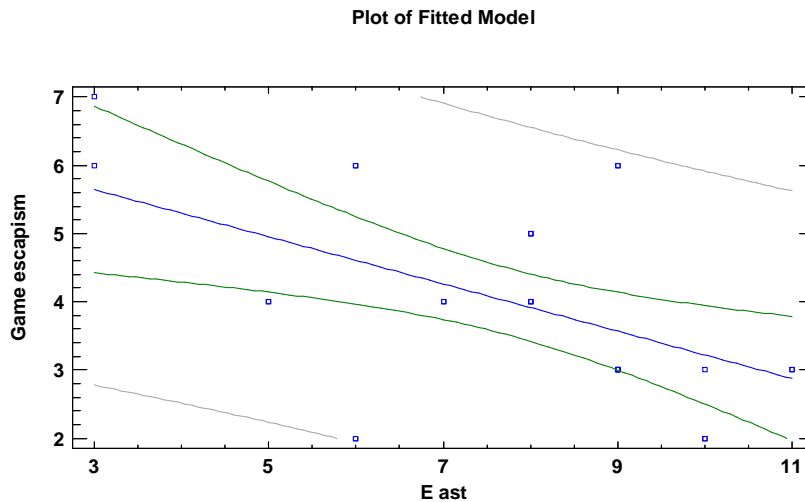


Рис. 1. Графік залежності між показниками емоційної спрямованості стеничного типу та ігрового ескапізму.

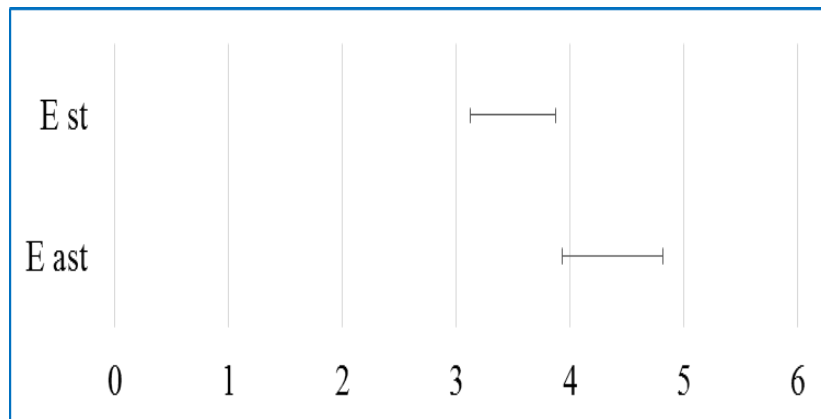


Рис. 2. Залежність показників ігрового ескапізму від типу спрямованості на емоційні переживання стеничного типу (Est) та астенічного типу (East).

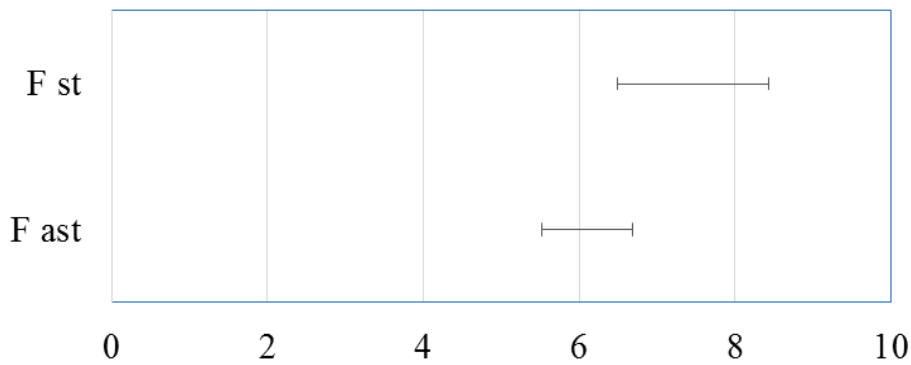


Рис. 3. Залежність показників ігрового ескапізму від типу спрямованості на переживання фрустрації стеничного типу (Fst) та астенічного типу (Fast).

При цьому менш значущі можуть виявитися активне життя, цікава робота, суспільне визнання, пізнання, щастя інших, самоконтроль, ефективність у справах, чуйність. На думку авторів, у гравців з більшим ступенем вираженості інтернет-ігрової залежності поведінки спостерігається зниження значимості різних форм діяльності у реальному світі з акцентуванням уваги на власних проблемах. Подібний результат пояснювався тим, що рольова онлайн-гра дозволяє в достатній мірі компенсувати недолік реалізації потреби суспільного визнання в реальному житті. Такі цінності, як впевненість у собі (свобода від внутрішніх протиріч, сумнівів), пізнання, свобода, незалежність у вчинках і діях сильно залежні і набагато частіше переходять в якість нереалізованих. Акцентуацію на власних проблемах що супроводжується втіканням від справжнього «я» до ідеального «я», в осіб, які залежать від інтернет-ігор зазначають також Li, Liao та Khoo[13]. Відсутність чітких зв'язків між типом фрустрації та показниками ескапізму, на нашу думку, підтверджує ці погляди.

При цьому гравці цілком можуть розуміти про-

блеми, пов'язані з тривалим перебуванням за комп'ютером. На думку Денисова [17], ключ до вирішення психологічних проблем, що виникають внаслідок зловживання комп'ютерними іграми, лежить не на когнітивному рівні, а скоріше на вольовому. У якості аргумента автор наводить низьку значимість самоконтролю як цінності і зазначає, що в якості лідера в реальному світі можуть реалізуватися більшість респондентів зі слабким ступенем залежності, але більшість респондентів з високим ступенем можуть реалізуватися в якості лідера лише в віртуальності. Залежність показників ігрового ескапізму від емоційного спрямування швидше за все вказує на наявність психічних ресурсів обстежуваних із стеничним типом, які особа може використати на більш ефективно залучення процесів самоконтролю.

Таким чином, емоційний профіль є фактором, який впливає на схильність до ігрового ескапізму. При цьому схильність до переживань астенічного типу з більшою вірогідністю буде призводити до ігрового ескапізму, ніж схильність до переживань стеничного типу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Young K. S. Online infidelity: A new dimension in couple relationships with implications for evaluation and treatment // K. S. Young, E. Griffin-Shelley, A. Cooper, J. O'mara, J. Buchanan. – Sexual Addiction & Compulsivity. – 2000. – Vol. 7, № 1-2. – P. 59–74.
2. Young K. S. How to Evaluate and Treat Internet Addiction // K. S. Young. – Student British Journal of Medicine. – 1999. – N. 7. – P. 351-352.
3. Griffiths M. Internet addiction: Fact or fiction? // M. Griffiths. – Psychologist. – 1999. – V. 12, N. 5. – P. 246–250.
4. Griffiths M. Excessive internet use: Implications for sexual behavior // M. Griffiths. – CyberPsychology and Behavior. – 2000. – V. 3, N. 4. – P. 537–552.
5. Griffiths M. Does Internet and computer “Addiction” exist? Some case study evidence // M. Griffiths. – CyberPsychology and Behavior. – 2000. – V. 3, N. 2. – P. 211–218.
6. Войскунский А. Е. Исследования Интернета в психологии / А. Е. Войскунский // Интернет и российское общество. – М., 2002. – С. 235–250.
7. Войскунский А. Е. Интернет – новая область исследований в психологической науке / А. Е. Войскунский // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. – М., 2002. – С. 82–101.
8. Войскунский А. Е. Общение, опосредованное компьютером / А. Е. Войскунский: Дисс. ... канд. психол. наук. – М., 1990. – 129 с.
9. Войскунский А. Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции / А. Е. Войскунский // Тезисы докладов 2-й Российской конференции по экологической психологии. – М., 2000. – С. 251–253.
10. Войскунский А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А. Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернет. – М., 2000. – С. 100 – 131.
11. Herodotou C. Dispelling the myth of the socio-emotionally dissatisfied gamer // C. Herodotou, M. Kambouri, N. Winters. – Computers in Human Behavior. – 2014. – N. 32. – P. 23–31.
12. Whang L. S.-M. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction / L.

S.-M. Whang, S. Lee, G. Chang. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and*

13. Li D. Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers // D. Li, A. Liao, A. Khoo. – *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. – 2011. – Vol. 14, N. 9. – P. 535–539.

14. Kardefelt-Winther D. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming / Kardefelt-Winther D. // *Computers in Human Behavior*. – 2014. – N. 38. – P. 68–74.

15. Kaczmarek L. D. MMORPG escapism predicts decreased Well-Being: Examination of gaming time,

Virtual Reality on Behavior and Society. – 2003. – V. 6, N. 2. – P. 143–150.

gamerealism beliefs, and online social support for offline problems / Lukasz D. Kaczmarek and Dariusz Drazkowski // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. – 2014. – N. 3. – P. 1–6.

16. Мильман В. Э. Метод изучения мотивационной сферы личности / В. Э. Мильман // *Практикум по психодиагностике. Психодиагностика мотивации и саморегуляции*. – М., 1990. – С. 23–43.

17. Денисов А. А. Особенности ценностных ориентаций пользователей онлайн-игр [Электронный ресурс] / А. А. Денисов // *Медицинская психология в России*. – 2011. – N. 6. Доступ к ресурсу: URL: <http://medpsy.ru>.

REFERENCES

1. Young, K. S., Griffin-Shelley, E., Cooper, A., O'mara, J., & Buchanan, J. (2000). Online infidelity: A new dimension in couple relationships with implications for evaluation and treatment. *Sexual Addiction & Compulsivity*. Volume 7, 1-2. (pp. 59-74) [in English].

2. Young, K. S. (1999). How to Evaluate and Treat Internet Addiction. *Student British Journal of Medicine*, 7, 351-352 [in English].

3. Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *Psychologist*. Volume 12, 5. (pp. 246-250) [in English].

4. Griffiths, M. (2000). Excessive internet use: Implications for sexual behavior. *CyberPsychology and Behavior*. Volume 3, 4. (pp. 537-552) [in English].

5. Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer "Addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*. Volume 3, 2. (pp. 211-218) [in English].

6. Voyskunskiy, A. Ye. (2002). Issledovaniya Interneta v psikhologii [The Internet Studies in Psychology]. *Internet i rossiyskoye obshchestvo – The Internet and Russian Society*. (pp. 235-250). Moscow [in Russian].

7. Voyskunskiy, A. Ye. (2002). Internet – novaya oblast issledovaniy v psikhologicheskoy nauke [The Internet as a New Research Sphere in Psychology]. *Uchenyye zapiski kafedry obshchey psikhologii MGU – Scientific notes of the Department of General Psychology at Moscow State University*. (pp. 82-101). Moscow [in Russian].

8. Voyskunskiy, A. Ye. (1990). Obshcheniye, oposredovannoye kompyuterom [Computer Communication]. *Candidate's thesis*. Moscow [in Russian].

9. Voyskunskiy, A. Ye. (2000). Psikhologicheskiye issledovaniya fenomena Internet-addiktzii [The Psychological Studies of the Internet-addiction Phenomenon]. *Proceedings of 2-y Rossiyskoy konferentsii po ekologicheskoy psikhologii – The 2nd Russian conference on environmental psychology*. (pp. 251-253). Moscow [in Russian].

10. Voyskunskiy, A. Ye. (2000). Fenomen zavisimosti ot

Interneta [The Internet Addiction Phenomenon]. *Gumanitarnyye issledovaniya v Internet – Humanities research in the Internet*. (pp. 100-131). Moscow [in Russian].

11. Herodotou, C., Kambouri, M., & Winters, N. (2014). Dispelling the myth of the socio-emotionally dissatisfied gamer. *Computers in Human Behavior*, 32, 23-31 [in English].

12. Whang, L. S.-M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*. Volume 6, 2. (pp. 143-150) [in English].

13. Li, D., Liao, A., & Khoo A. (2011). Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. Volume 14, 9. (pp. 535-539) [in English].

14. Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*, 38, 68-74 [in English].

15. Kaczmarek, L. D., & Drazkowski, D. (2014). MMORPG Escapism predicts decreased Well-Being: Examination of gaming time, gamerealism beliefs, and online social support for offline problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 3, 1-6 [in English].

16. Milman, V. E. (1990). Metod izucheniya motivatsionnoy sfery lichnosti [The method of the personality motivational sphere study]. *Praktikum po psikhodiagnostike. Psikhodiagnostika motivatsii i samoregulyatsii – Workshop on psychological diagnostics. Psychodiagnosics motivation and self-regulation*. (pp. 23-43). Moscow [in Russian].

17. Denisov, A. A. (2011). Osobennosti tsnostnykh oriyentatsiy polzovateley onlayn-igr [The peculiarities of value orientations of online games users]. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii – Medical psychology in Russia*, 6. Retrieved from <http://medpsy.ru>. [in Russian].

Ю. А. Кашкарова

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ПРОФИЛЬ ИГРОВОГО ЭСКАПИЗМА

Одной из приоритетных задач современной психологии является изучение влияния Интернета на психику человека. Исследования в этой области актуализируют вопрос четкого определения тенденции игровой интернет-зависимости. В статье рассмотрены основные направления исследований в этой области. Акцентируется внимание на изучении эмоциональной составляющей феномена игрового эскапизма у игроков онлайн-игр с различной степенью интернет-аддикции. В нашем исследовании принимают участие 30 игроков онлайн-игр, для которых были определены тип эмоционального профиля и уровень игрового эскапизма. Выявлено, что эмоцио-

нальный профиль является фактором склонности к эскапизму. Показано, что при сравнении отдельных групп по типу эмоциональной ориентации, группа с астеничным типом характеризуется статистически более высокими значениями показателя игрового эскапизма, чем группа со стеничным типом. Зависимость показателей игрового эскапизма от эмоциональной направленности указывает на наличие психических ресурсов у игроков со стеничным типом, благодаря которым более эффективно осуществляются процессы самоконтроля. Сравнение между группами по типу фрустрации не демонстрирует достоверных различий.

Ключевые слова: игровая аддикция, игровой эскапизм, эмоциональный профиль.

Yu. A. Kashkarova

EMOTIONAL PROFILE OF GAMES ESCAPISM DISPLAY

One of the priorities in modern psychology is the study of the influence of the Internet on human psyche. In the researches in this sphere the issue of reasons for emergence of addiction to computer games is studied. The peculiarities of information technologies is their ability to transfer the objects of human mental activity into the virtual space that provokes specific psychological problems leading to the conflict with the surrounding reality. This article discusses the main directions of the researches in this problematic sphere. The analysis of the literature on the subject suggests that passion for computer games has a negative impact on communication, making the social aspects of the game world more attractive than social relations in the real world. It leads to the narrowing of mental outlook and the difficulty in communication with other players after the long time spent playing together and can be regarded as a prerequisite leading to the computer games addiction. It focuses on the study of the emotional component of the computer games phenomenon that is inherent for online games players with a varying degree of Internet addiction. Our experiment involved 30 online games players. For each of them the type of emotional profile and the degree of computer games escapism were defined. The determination of the emotional profile was carried out on the basis of the methodology by V. E. Milman. To estimate the degree of escapism the methodology suggested by Kaczmarek and Drazkowski was used. It is defined that emotional profile is the predisposition factor to the computer games escapism. It is shown that after comparing individual groups according to the type of emotional orientation, it can be concluded that the group with the asthenic type is characterized by a higher level of the computer games escapism than the group with sthenic type. The dependence of the indices of the computer games escapism on the emotional orientation indicates that players of sthenic type have mental resources that can be used for more effective involvement of the self-control processes. The comparison of groups according to the frustration does not show reliable differences.

Keywords: game addiction, game escapism, emotional profile.

Подано до редакції 23.07.14
