

Секция «Психология»

Переживание личностью свободы и ответственности в виртуальном мире и реальной жизни

Енчикова Екатерина Станиславовна

Студент

*Государственный университет - Высшая школа экономики, Факультет психологии,
Москва, Россия*

E-mail: enchicova@mail.ru

Виртуальная реальность является одной из наиболее изучаемых сфер жизни современного человека. В то время как инженеры и программисты создают все новые компьютерные технологии, психологи пытаются понять, как эти технологии воздействуют на человека и влияют на его личность. Сегодня уже нельзя отрицать влияния компьютерных технологий на нашу жизнь, они давно стали частью нашего общества. Сидя за своим компьютером, игрок может общаться с настоящими людьми из других стран, работать, творить и играть вместе с ними. Что переживает человек, находясь в виртуальном мире?

Данная работа посвящена изучению феномена переживания личностью свободы и ответственности в виртуальном мире и сравнению этих переживаний с аналогичными в реальности. Гипотеза исследования предполагала, что в виртуальности человек может испытывать больше свободы и меньше ответственности по сравнению с реальной жизнью, и в этом заключается причина того, что все больше людей предпочитают жить в не настоящем мире, проводя большую часть времени в виртуальности. В качестве яркого примера виртуальной реальности нами были выбраны многопользовательские он-лайн игры (ММОРПГ), как обладающие всеми характерными признаками виртуального пространства.

Изучая данную проблему было проведено два связанных между собой исследования, чтобы как можно шире охватить суть явления. Первое исследование количественное, направлено на выявление значимых различий у испытуемых по уровню переживаний свободы и ответственности в виртуальном мире и реальной жизни. Второе исследование – феноменологический взгляд на изучаемые явления, направлено на выявление качественных различий в переживаниях.

Выборка испытуемых состоит из посетителей форумов игровой тематики в Интернет, игроков в компьютерные игры, а также учеников старших классов школы и колледжа, об Интернет пристрастиях которых изначально данных не было. Объем выборки первого исследования - 75 человек, второго исследования - 12 человек.

В первом исследовании испытуемые отвечали на вопросы тестов «Шкала Экзистенции» А.Лэнгле и «Шкала Отчуждения» С.Мадди. А также на открытые вопросы, по результатам которых нами были выделены 4 группы респондентов, различающихся по степени вовлеченности в игровую деятельность. По результатам сравнения между группами **не было** выявлено статистически значимых различий по интересующим нас шкалам тестов (свобода, ответственность, экзистенциальная исполненность, отчуждение). Таким образом, уровень переживания свободы и ответственности у людей активно играющих в он-лайн игры статистически не отличается от показателей людей, не играющих вовсе.

Но тесты не дают ответа на вопрос о **качестве** переживания свободы и ответственности в виртуальном мире. Для того, чтобы понять как именно проявляются эти переживания, было проведено феноменологическое исследование. Было разработано интервью для участников первого исследования, которое включало в себя 12 открытых вопросов, касающихся переживаний свободы и ответственности, которые были объединены в единый вопросник с инструкцией. Опрос проходил через Интернет, в исследовании принимали участие только люди, знакомые с виртуальной реальностью.

На основании ответов респондентов было составлено 4 феноменологических описания для каждого из изучаемых нами переживаний. Был выявлен ряд различий в том, как, в каких ситуациях респонденты переживают свободу и ответственность в виртуальности. Особый интерес представляет выделенный феномен «свободы от самого себя», ярко проявляющийся в виртуальном мире. На наш взгляд, этот феномен обладает значительным потенциалом, требующим дополнительного изучения, и может быть применен в терапевтических целях.

В заключение мы провели контент-анализ полученных ответов, и обнаружили, что в виртуальности респонденты чаще испытывают «свободу от», а в реальности «свободу для». Это показывает, что виртуальность обладает большим потенциалом для отдыха и восстановления сил, в то время как реальность является полигоном для реализации себя и своих жизненных целей.

На основании проведенного исследования можно заключить, что человек способен переживать свободу и ответственность как в виртуальном мире, так и в реальной жизни, однако есть качественная разница в проявлениях этих феноменов.

Литература

1. Войскунский А.Е, Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М, 2000. С 100-131.
2. Леонтьев Д.А. Психология свободы: к постановке проблемы самодетерминации личности // Психологический журнал. Том 21, №1, 2000
3. Лэнгле А. Person. Экзистенциально-аналитическая теория личности: сборник статей. – М.: Генезис, 2008
4. Лэнгле А. Персональный экзистенциальный анализ / Психология индивидуальности: новые модели и концепции // Коллективная монография под ред. Е.Б. Старовойтенко, В.Д. Шадрикова. М.: МПСИ, 2009, с. 356-382.
5. Осин Е.Н., Леонтьев Д.А. Смыслоутрата и отчуждение // Культурно-историческая психология, 2007. № 4. С. 68—77
6. Уколова Е.М., Шумский В.Б. Феноменологический метод в экзистенциально-аналитической психотерапии // 3-я Всероссийская научно-практическая конференция по экзистенциальной психологии. Материалы сообщений. – М.: Смысл, 2007, с. 117-119

7. Улановский А.М. Феноменологический метод в психологии, психиатрии и психотерапии// *Методология и история психологии*, 2007, Том 2. Выпуск 1.
8. Франкл В.Э. *Человек в поисках смысла* – М.: Прогресс, 1990
9. Фромм Э. *Бегство от свободы* – М.: Прогресс, 1990
10. Kimberly Young, *Addiction to MMORPGs: Symptoms and Treatment* <http://www>. (дата обращения: 17.04.2010)
11. Längle Alfred “The Existence Scale” *European Psychotherapy*/Vol. 4 No. 1. 2003