

ОСОБЛИВОСТІ ПСИХОТЕРАПЕВТИЧНОГО ВПЛИВУ РОЛЬОВИХ ОНЛАЙН ІГОР НА ОСОБИСТІТЬ

Сучасні засоби психологічної допомоги ставлять за мету розширення традиційних рамок терапевтичного процесу, вони направлені на створення найбільш сприятливих умов для розвитку особистості людини.

Науково-психологічний розгляд впливу рольових онлайн ігор на особистість клієнта в межах психотерапевтичного простору викликає науковий інтерес у зв'язку з адаптованістю віртуальної реальності до вимог та нестандартних умов формування особистості у швидкоплинному темпі життя сучасного суспільства. Зокрема, Білозеров С.А. розглядає віртуальний світ рольових онлайн ігор як форму самотерапії та паліативної допомоги [1], Ч. Хьюз, А. Нагендран, Л. Дікер, М. Хайнз, Г. Велч зазначали перевагу застосування віртуальних конструктів у наданні клієнтам можливості практикувати навички реального світу в безпечному віртуальному середовищі, Г. Кузнецов висунув ідею прояву архетипів у комп'ютерних іграх, а Хантер Хоффман вивчає фактори посилення ілюзії перебування у віртуальному світі задля посилення ефективності комп'ютерних терапевтичних програм [2].

Сучасні засоби комп'ютерного моделювання дозволяють досягти свідомого занурення у віртуальний світ та створити абсолютну ілюзію взаємодії людини з навколишньою реальністю, яка виникає на основі дії штучно створених подразників на психіку людини, що породжує вихід несвідомих потягів, мотивів, особистісних якостей та характеристик на новий, свідомий рівень, при сумісній роботі з психотерапевтом. Рольова онлайн гра, як вид інноваційного психотерапевтичного та діагностичного інструментарію, обумовлює розвиток особистості в цілому, набуття соціальних навичок комунікації та взаємодії з іншими людьми, завдяки тому, що механізми даного виду ігрового процесу відповідають класичному підходу, що полягає у: моделюванні системи соціальних відносин; зміні позиції людини в напрямку децентрації, що сприяє зростанню соціальної компетентності; формуванні здатності до довільної регуляції діяльності на основі підпорядкування поведінки системі правил; створенні та відпрацюванні моделі поведінки при встановленні соціальних зв'язків, яка в подальшому буде перенесена та засвоєна за межами віртуального простору. Застосування віртуальної реальності, зокрема рольових ігор, можливе при корекції депресивних, фобічних та

тривожних станів завдяки відповідності процесу гри реальній діяльності, але з дещо умовним характером, що дозволяє абстрагуватися від реальної ситуації, проблеми, знизити рівень відповідальності перед наслідками цієї діяльності та емоційними реакціями, які можливі під час виконання поставлених завдань.

Таким чином, рольова онлайн гра є інноваційною формою психотерапевтичного впливу на особистість, що характеризується індивідуальним підходом до клієнта та можливістю створення унікальної ситуації та корекційного простору для подолання переживань, викликаних фруструючими обставинами. Соціально-інтерактивний досвід, який отримують клієнти віртуальної терапії, визначається зниженням тривожності та підвищенням почуття безпеки, оскільки, онлайн терапевтичний процес є конфіденційним та дозволяє клієнту відчувати на собі різнопланові бажані чи не бажані соціальні ролі. При цьому, діагностичний компонент рольових онлайн ігор полягає у акцентуванні уваги на аналізі мотивації клієнта в якості гравця та на наявності певних архетипів, які втілюються в практичну діяльність при створенні клієнтом аватару, виборі пейзажів, місцевості та способу досягнення своїх ігрових цілей.

Список літератури

1. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12. № 1. С. 71–89.
2. Hodges LF, Anderson P, Burdea GC, Hoffmann HG, Rothbaum VO: Treating psychological and phsyical disorders with VR. IEEE Comput. Graph. Appl. 21(6), 25–33 (2001).

*Науковий керівник: Проскурка Н.М.
ст. викладач*