

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ Я-ОБРАЗА ИНТЕРНЕТ-ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ИГРАЮЩИХ В РОЛЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

© 2018 Н. М. И. Петровская

*психолог, АО «Клинический санаторий «Полтава-Крым»,
преподаватель
email: margsikpetrova@gmail.com*

Крымский инженерно-педагогический университет (Симферополь)

В статье представлены результаты эмпирического исследования психологических особенностей Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры. Проанализированы результаты исследования и выявлено, что у интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры, имеется новый компонент Я-концепции – «Я-в MMORPG», различия между «Я-в MMORPG», реальным и идеальным Я-образом, содержанием рефлексивного, социального и физического Я.

Ключевые слова: психологические особенности, Я-образ, интернет-пользователи, ролевая компьютерная онлайн-игра.

Проблема и теоретические основы ее решения. Современный век характеризуется стремительным развитием компьютерных и интернет-технологий, оказывающих влияние не только на развитие всего общества, но и на траекторию развития отдельной личности, позволяющих выйти за рамки норм и ценностей непосредственных агентов и институтов социализации. Интернет-пространство являет собой особое культурное пространство, раскрывающее новые перспективы для профессиональной деятельности, коммуникации, где в распоряжении личности оказываются средства и орудия, опосредствующие процесс формирования Я-образа [Бутрова, Цариценцева 2014: 1].

Я-образ представляет собой систему представлений человека о самом себе, предпосылку и следствие социального взаимодействия. Характеристики устойчивых Я-образов являются показателями степени адаптированности личности к окружающим ее социальным условиям. За последнее десятилетие отмечается увеличение численности работ в направлении поиска и описания новых модальностей категории Я-образа, к которым относится, например, «Я-виртуальное», рассматриваемое как представление человека о себе, возникающее в созданных компьютерными технологиями виртуальных мирах [Демильханова 2009; Иванов 2008; Трафимчик 2009].

Ввиду того что сегодня новый социальный аспект обретают виртуальные развлечения, где одну из наиболее масштабных и стремительно развивающихся отраслей занимают онлайн-игры, наш исследовательский интерес концентрируется на массовых многопользовательских онлайн-ролевых играх (MMORPG – с англ. massive (massively) multiplayer online role-playing game). Однако исследование вопросов становления Я-образа личности в условиях взаимодействия с виртуальным пространством компьютерных игр в современных гуманитарных науках – еще сравнительно новое направление. Проблемы применения интерактивности в процессе развития и становления личности рассматривались в символическом интеракционизме Дж. Мида, Э. Гофмана и др. [Гофман; Мид 2009]. Согласно концепции Дж. Мида, можно представить, что формирование «личностного Я» становится возможно не

только в социальной среде реальной, но и в виртуальной: в процессе вербального взаимодействия в виртуальном теле компьютерной игры, как и в реальной жизни, возникают сообщества, обладающие специфической социальной структурой, правилами и нормами взаимоотношений, оригинальными процедурами инициации новичков, способами формирования идентичности.

В рамках теории Эрвина Гофмана, создание игроком Я-в-MMORPG выступает как попытка управления впечатлениями окружающих о нем самом в подконтрольных и прогнозируемых ситуациях, сконцентрированных не в реальности, а в виртуале [Гофман 2000]. Способность управлять впечатлениями привлекательна для игрока, поскольку означает умение управлять другими людьми. Возможность перевоплощения в игре способствует конструированию социально желательного для игрока Я-образа (т.е. социального портрета).

В рамках транзактного анализа Э. Берна компьютерная игра представляется в качестве инструмента, при помощи которого пользователи обретаю возможность обманывать самих себя и других [Берн 2017]. Именно игра притягательна для одной из трех эго-структур личности – Дитя, поэтому игроки с завидным постоянством стремятся к ней.

Мнения отечественных исследователей относительно проблематики становления Я-образа в условиях взаимодействия с виртуальным миром представляются полярными. А.М. Демильхановой, М.С. Ивановым, А.Е. Жичкиной, М.В. Тендряковой утверждается, что использование компьютерных и интернет-технологий в жизни человека существенно трансформирует всю его ментально-психическую структуру: чрезмерная погруженность в компьютерные игры любого типа приводит к деформации его «Я», появлению дополнительных форм идентификации. В свою очередь, Е.Д. Невесенко, О.В. Орлова, В.Н. Титова, В.А. Плешаков, Н.В. Угольников указывают на значимость ролевых компьютерных онлайн-игр для самореализации, коммуникации и адаптации современной молодежи.

Считаем, что размышления о вреде или пользе MMORPG для развития личности бессмысленны в отрыве от анализа указанного феномена вне психологической плоскости, ввиду того что причины, обуславливающие увлеченность онлайн-играми находятся в тесной взаимосвязи с индивидуально-характерологическими особенностями, внутренним миром личности, индивидуальной историей ее формирования. Нами в исследовании предпринята попытка изучить образ Я в ролевой онлайн-игре (Я-в-MMORPG) во взаимосвязи с другими составляющими – Я-реальное и Я-идеальное.

Исследование психологических особенностей Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, проводилось в 2016–2017 гг. в Республике Крым. В нем приняли участие 100 мужчин в возрасте от 19 до 35 лет. Экспериментальная выборка игроков в ролевые онлайн-игры со стажем более 1,5 лет составила 50 человек, контрольная выборка – 50 интернет-пользователей MMORPG, не увлекающихся онлайн-играми и использующих Интернет с целью поиска информации, участия в социальных сетях, общения.

Целью исследования было изучение психологических особенностей Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры. Объектом исследования выступила структура Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры, предметом – психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры.

В качестве гипотезы выдвинуто предположение о том, что существуют различия в содержании образа Я-реальное, Я-идеальное и Я-в-MMORPG у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, и интернет-пользователей, не

увлекающихся ролевыми онлайн-играми. В частности, у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, помимо Я-идеального и Я-реального, выделяется отдельная независимая категория Я-образ в MMORPG, отражающая эмоциональную ценность виртуальной реальности игры на фоне обеднения содержания Я-физического и Я-социального.

В исследовании был использован следующий диагностический инструментарий: адаптированная версия теста двадцати высказываний М. Куна – Т. Макпартленда «Кто Я?», методика диагностики межличностных отношений Т. Лири и проективная методика «Нарисуй человека» К. Махвер. Опросник Т. Лири полифункционален и используется для изучения представлений субъекта о самом себе и о других людях, соотношения межличностного восприятия, самооценки, оценок «Я-идеала» и пр. Респонденты экспериментальной выборки оценивали три составляющих Я-образа по предложенному в методике перечню из 128-ми прилагательных, выбирая прилагательные, соответствующие описываемому объекту: Я-реальное, Я-идеальное и Я-в-MMORPG (т.е. Я в ролевых онлайн-играх). Выделенная дополнительная составляющая (Я-в-MMORPG) позволит определить особенности восприятия себя как персонажа онлайн-игры. Респондентам контрольной выборки было предложено оценить лишь Я-реальное и Я-идеальное, ввиду того что они не играют в ролевые онлайн-игры.

Применение контент-анализа для обработки ответов на вопросы теста двадцати высказываний М. Куна – Т. Макпартленда позволило измерить 8 параметров: самооценка, социальное, коммуникативное, материальное, физическое, деятельное, перспективное, рефлексивное Я в обеих выборках исследования.

Проективная методика «Нарисуй человека» К. Махвер была использована для оценки особенностей Я-образа у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, и пользователей интернета, не увлекающихся ролевыми онлайн-играми. Респондентам обеих выборок предлагалось нарисовать человека. Для обработки полученных эмпирических данных использовались критерий U Манна-Уитни и ϕ^* -углового преобразования Фишера.

Результаты исследования и их обсуждение. В результате диагностики у респондентов экспериментальной и контрольной выборки были выявлены значимые различия в составляющих Я-образа по ряду шкал методики Т. Лири. Сопоставление временных профилей «Я» показало, что Я-реальное, Я-идеальное и Я-в-MMORPG у людей, играющих в ролевые онлайн-игры, имеют 4 точки совпадения по шкалам «Эгоистичность», «Подозрительность», «Зависимость», «Альтруистичность» и расхождения более 3–4 баллов по остальным шкалам («Авторитарность», «Агрессивность», «Подчиняемость», «Дружелюбность»). Таким образом, игрок в MMORPG воспринимает себя доминантным, авторитарным, самоуверенным, самостоятельным, маскулинным. Его характеризует отсутствие стремления к переменам, некоторая ригидность, что объясняется скорее давлением общественного стереотипа «надо быть таким...», нежели его реальным желанием.

Диагностировано наличие расхождения показателей Я-образа реального и идеального по шкалам «Агрессивность» ($U=56,5$, $p<0,001$) и «Дружелюбность» ($U=118$, $p<0,026$): идеал «Я» людей, играющих в ролевые онлайн-игры, отличается от Я-реального выраженной ориентацией на меньшую агрессивность в пользу более продуктивной коммуникации.

В результате сопоставления образа Я-реального и Я-в-MMORPG у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, обнаружились достоверные различия по двум шкалам опросника Т. Лири: «Авторитарность» ($U=56$, $p<0,001$) и «Агрессивность» ($U=171$, $p<0,001$), что указывает в пользу того, что пользователь в

виртуале ощущает себя более агрессивным, значимым, независимым, смелым, свободным от давления общества. В игре им принимается роль персонажа, обладающего вышеуказанными характеристиками. Учитывая теорию Ж. Лакана о нарциссизме, который представляется им как ступень социализации, а также воззрения З. Фрейда о трансформации агрессивных стремлений в любовь, позволяющие выразить агрессивность в социально приемлемой форме и вступить во взаимоотношения, мы убеждаемся в том, что Я-в MMORPG пользователей зафиксирован на полюсе «Я» и является нарциссическим [Лакан 2004; Фрейд 2007].

По итогам соотношения идеального Я-образа и Я-в-MMORPG достоверные отличия получились по 4 октантам: «Альтруизм» ($U=118,5$, $p<0,027$), «Агрессивность» ($U=37,5$, $p<0,001$), «Подчиняемость» ($U=107,5$, $p<0,012$), «Дружелюбие» ($U=90$, $p<0,001$), что дает основание полагать, что интернет-пользователи, играющие в ролевые онлайн-игры, ощущают себя внутри игрового мира более агрессивными, авторитарными, менее конвенциональными, сдержанными, уступчивыми.

По итогам анализа результатов контрольной выборки обнаружилось различия в профиле Я-реальное и Я-идеальное лишь относительно «Агрессивности» ($U=129$, $p<0,05$), что указывает на присутствие у опрошенных респондентов стремления быть менее упрямыми, требовательными и нетерпимыми. Следовательно, идеальный и реальный Я-образ практически совпадают ($p>0,1$).

На основании сопоставления реального Я-образа респондентов контрольной и экспериментальной выборки диагностировано отсутствие достоверных отличий по 8 оптантам ($p>0,1$). Достоверные различия в идеальном Я-образе обнаружены по двум оптантам – «Эгоистичность» ($U=118$, $p<0,026$) и «Зависимость» ($U=56,5$, $p<0,001$). Идеальный Я-образ интернет-пользователей MMORPG от респондентов контрольной выборки отличается выраженностью эгоистичности, стремления к независимости и самодостаточности. Полученные данные позволяют утверждать, что идеальный и реальный Я-образы респондентов контрольной выборки представляются более гармоничными по сравнению с Я-образами в экспериментальной выборке.

В результате сопоставления профилей интернет-пользователей, играющих в MMORPG, можно говорить о том, что Я-образ в MMORPG представляется автономным, самостоятельным образом, отличным от Я-идеального и Я-реального. Образ героя игры может интерпретироваться как образ, отражающий вытесненные стремления игрока, не реализованные в реальном пространстве. Поле игры в таком случае – идеальный вариант для отреагирования подавляемых импульсов, а Я-в-MMORPG являет собой *imago*, оказывающее обратное воздействие на формирование «Я» и идентификацию пользователя.

Анализ результатов адаптированного теста «Кто Я?» М. Куна – Т. Макпартленда предоставил возможность сопоставить Я-образы в обеих выборках: из всех тестовых категорий преобладают социальное Я, трансцендентальное Я, физическое Я и рефлексивное Я. При этом ответы на вопрос «Кто Я?» у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, расположились в следующем соотношении: физическое Я (5%), трансцендентальное Я (5%), социальное Я (25%), рефлексивное Я (65%). Ответы респондентов контрольной выборки распределились следующим образом: физическое Я (20%), социальное Я (40%), рефлексивное Я (35%) и трансцендентальное Я (5%). В рефлексивном Я в экспериментальной и контрольной выборке также были выделены ответы, составившие категорию «Личностные черты» (по 15%), то есть содержащие такие индивидуально-психологические характеристики, как общительный, хороший, а также отражающих эмоциональное самоотношение: Я – супер, классный и пр.

Отдельно были выделены ответы, обозначившие категорию «Увлечения». Например, «люблю играть в ролевые онлайн-игры», «люблю кинофильмы», «любитель поесть» и т.д. В экспериментальной выборке – 15%, в контрольной выборке – 20%. Внутри данной категории, у пользователей MMORPG в 10% случаев встречались ответы такого плана, как «Я – игроман», «Я – игрок», «Я люблю ролевые онлайн-игры», «люблю Танки», которые, в свою очередь, оказались не свойственны респондентам контрольной выборки (0%) (см. рис. 1).

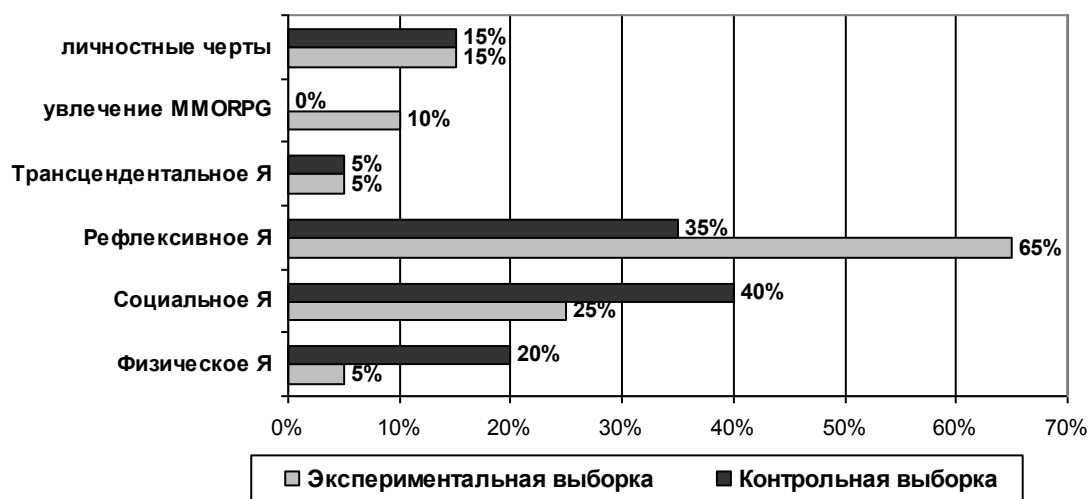


Рис. 1. Категории Я в экспериментальной и контрольной выборке

На рисунке 1 видно, что имеет место разное процентное соотношение в обеих выборках представленности таких категорий Я, как физическое Я, социальное Я, рефлексивное Я и «Увлечения»: рефлексивное Я и увлеченность MMORPG преобладают у игроков, тогда как большая наполненность социального и физического Я отличает интернет-пользователей, не играющих в MMORPG. Трансцендентальное Я в выборках не имеет отличий (по 5%) ($p > 0,1$).

По угловому преобразованию ϕ -Фишера обнаружены достоверные различия в процентных долях по физическому ($\phi \text{ э.} = 2,98, p < 0,001$), социальному ($\phi \text{ э.} = 1,61, p < 0,054$) и рефлексивному Я ($\phi \text{ э.} = 3, p < 0,001$), а также по категории «Увлечения MMORPG» ($\phi \text{ э.} = 3, p < 0,001$). Следовательно, по сравнению с контрольной выборкой, рефлексивное Я интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, оказалось более разнообразным (на 25%), что указывает на ориентацию на самоанализ и понимание собственных внутренних процессов. По данным ϕ углового преобразования для респондентов контрольной выборки характерно преобладание доли ответов, относящихся к социальному Я на 15%, по сравнению с выборкой игроков в ролевые онлайн-игры. Согласно теории С. Блата о том, что «Я» развивается по двум направлениям – «отношения с другими» и «поиск себя», формирование дифференцированного позитивного самоощущения основано на установлении удовлетворительных отношений с окружающими. В различных возрастных периодах характерно либо предпочтение «Мы», либо открытие нарциссического Я. То есть в мире онлайн-игры собственно игровые роли не имеют особой значимости – важна ловкость, сила и количество жизней, которые добываются в зависимости от опытности игрока и сформированных навыков. Герой игры безличен, даже если игра идет онлайн и он вместе с друзьями в команде крушит монстров или строит новые миры. Важен лик героя только в соответствии с тем, какими суперспособностями он обладает. В реальности же социальные роли даны субъекту для установления взаимоотношений в социуме, для успешной адаптации, образуются на основе значимости и статусности социальных ролей, занимаемых человеком в обществе.

Также оказалось, что в экспериментальной выборке ответов, относящихся к физическому Я, на 15% меньше, чем в контрольной выборке. Данное соотношение можно интерпретировать как то, что у интернет-пользователей, играющих в MMORPG, менее сформирован образ физического тела. Еще Славой Жижек в своих исследованиях отмечал, что виртуальность может усилить телесный опыт субъекта, особенно если выбирается игра с высоким качеством спецэффектов, однако также и предоставляет возможность виртуальному миру выкрасть виртуальное тело у пользователя таким образом, что «никто не может более относиться к телу как своему собственному» [Жижек 2002].

Определение различий между долей выраженности Я-категорий по критерию Фишера обнаружило следующее: в категории увлечений интернет-пользователей, играющих в MMORPG, на 10% чаще встречались ответы, указывавшие на их принадлежность к касте геймеров; упоминание имени компьютерного персонажа в рефлексивном Я было характерно лишь для респондентов экспериментальной выборки ($p \leq 0,001$). По Ж. Лакану, феномен зеркальности постоянно предшествует узнаванию самого себя и признанию существования другого [Лакан 2004]. Следовательно, можно утверждать, что их виртуальные черты становятся частью реальной идентичности, что образ героя игры и есть этот зеркальный двойник, который помогает в реализации определенных моделей поведения.

Исходя из этого, эмпирически значимым является использование образа игрового персонажа людьми, играющими в ролевые онлайн-игры, ввиду большей ориентации на себя и в меньшей сформированности чувства общности с другими (в чем мы убедились и в ходе анализа результатов опросника Лири). Здесь необходимо помнить, что в основе нарциссической психопатологии – излишняя концентрация субъекта на собственном Я. Человек способен подчинить свои взгляды и действия интересам общественной группы, что является признаком его успешной адаптации социализации. Однако нарциссическая личность не будет этого делать: она не откажется от своих интересов в пользу других.

Далее перейдем к анализу специфичности изображения человека у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, и респондентов контрольной выборки на основе результатов проективной методики «Нарисуй человека» К. Маховер (см. рис. 2).

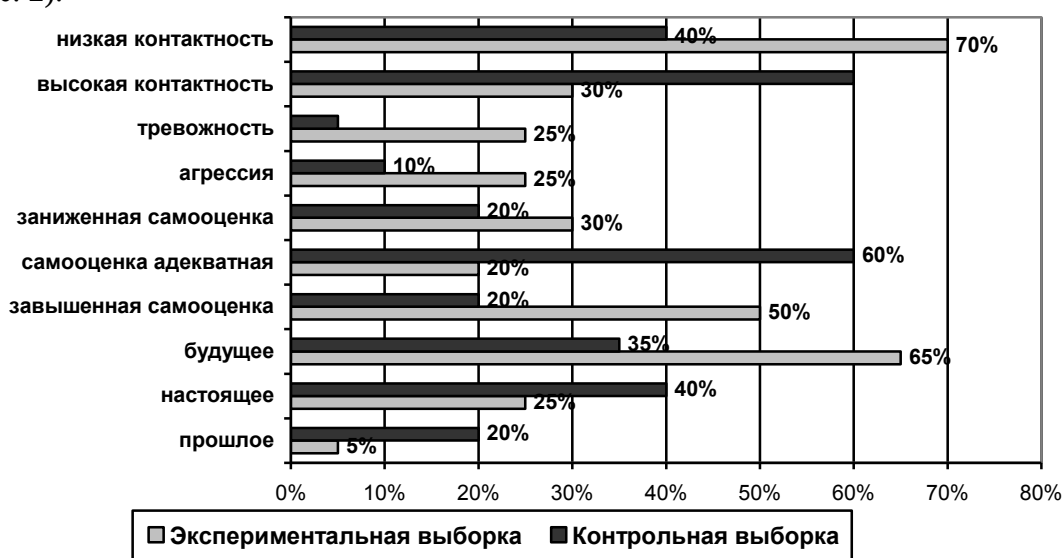


Рис. 2. Соотношение характеристик изображения человека в методике К. Маховер в экспериментальной и контрольной выборках

На основании результатов углового преобразования Фишера был сделан вывод о наличии достоверных различий в частоте встречаемости ряда элементов изображения (ф-э=3, $p<0,001$). Из рисунка 2 видно, что интернет-пользователи, играющие в ролевые онлайн-игры, оказались на 15% более ориентированы в прошлое, на 30% более склонны к завышению самооценки по сравнению с респондентами контрольной выборки. Оказалось, что рисунки интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, от рисунков контрольной выборки отличает число агрессивных признаков, минимальность признаков контактности, что позволяет судить об их агрессивности и отгороженности от социальных контактов. Интернет-пользователи, играющие в ролевые онлайн-игры, также оказались в пять раз более тревожны, по сравнению с контрольной выборкой, что дает основание заключить, что ощущение тревоги в реальном мире провоцирует бегство от нее в виртуальный игровой мир.

Выводы. На основании полученных данных и их интерпретации можно заключить следующее.

1. Ролевая компьютерная онлайн-игра представляет собой явление современного информационного сообщества, весьма популярное и относительно недавнее в масштабах истории и вместе с тем нуждающееся в осмыслении и анализе в рамках возможных позитивных либо негативных последствий для Я-образа игроков.

2. Сопоставление результатов методик Т. Лири, «Кто Я?» Куна – Макпартленда и «Нарисуй человека» К. Махвер у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, обнаружило новый компонент Я-концепции – «Я-в-MMORPG», на что указывают сформированные представления игроков о себе как об участниках конкретной MMORPG, присутствие в категории «Увлечения» упоминаний о принадлежности к касте геймеров и имени компьютерного персонажа в рефлексивном Я. При этом Я-в-MMORPG понимается нами как совокупность представлений субъекта о том, какой он есть в мире ролевой онлайн-игры, и превращается в самостоятельную модальность, в самодостаточный образ, не совпадающий с идеалом Я, представляющий собой компенсацию стремления в реальном мире обладать властью, свободой и независимостью, реализовывать агрессивные импульсы.

3. Обнаружены достоверные различия между Я-в-MMORPG, реальным и идеальным Я-образом. В частности, Я-в-MMORPG отличается от Я-реальное по двум шкалам опросника Т. Лири «Авторитарность» и «Агрессивность», от идеала Я – относительно выраженности четырех шкал – «Альтруизм», «Агрессивность» «Подчиняемость» и «Дружелюбие». Диагностировано наличие расхождения показателей Я-образа в реальном мире и идеального Я-образа по шкалам «Агрессивность» и «Дружелюбность».

4. Интернет-пользователи, играющие в ролевые онлайн-игры, по данным методик «Кто Я?» Куна – Макпартленда и «Нарисуй человека» К. Махвер, обладают рядом таких психологических характеристик, как эгоистичность, доминантность, агрессивность, тревожность, завышенная самооценка, ориентация в прошлое, уход от социальных контактов. Рефлексивное Я интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, оказалось более разнообразным, а образ физического и социального Я – менее сформированным, по сравнению с интернет-пользователями, не увлекающимися ролевыми онлайн-играми.

5. В рамках проверки справедливости гипотезы, согласно которой существуют значимые различия в составляющих Я-образа у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, и интернет-пользователей, не увлекающихся ролевыми онлайн-играми, было определено, что выделение Я-в MMORPG у интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, выступает как итог идентификации с героем игры. Я-в MMORPG игроков автономно, а его обособление может способствовать

нарушению целостности Я, обедняя социальную активность, искажая представления о собственных физических возможностях, поскольку все, что происходит в игре с телом, иллюзорно и подконтрольно игроку лишь отчасти.

6. Научные знания о специфичности Я-образов интернет-пользователей, играющих в ролевые онлайн-игры, позволят обоснованно осуществить выбор приемов профилактической работы в рамках их психологического сопровождения. Основная цель коррекционно-развивающей работы с указанным контингентом должна заключаться в развитии и формировании устойчивой дифференциации Я-образов, поскольку признаком личностной зрелости может выступать лишь ее целостность, рассмотренная в аспекте интегрированности всех Я-образов. К механизмам достижения интегрированности и дифференцированности Я-образа относятся самопознание, рефлексия, самоопределение, саморазвитие и др.

7. Перспективным направлением в рамках дальнейших исканий по исследуемой тематике представляется разработка комплексной программы коррекции Я-образа и профилактики формирования игровой аддикции у интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные игры.

Библиографический список

Агibalова Н.И. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков // Молодой ученый, 2014. № 20. С. 547–549.

Анищенкова Ю.Н. Образ Я-виртуальное в структуре когнитивного компонента Я-концепции // Ананьевские чтения-2010. Современные прикладные направления и проблемы психологии: материалы науч. конф., 19–21 октября 2010 г. Ч. 2 / отв. ред. Л.А. Цветкова. СПб., 2010. 592 с.

Белозеров С.А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности // Экспериментальная психология. 2015. Т. 8. № 1 [Сайт]. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2015/n1/75584.shtml> (дата обращения: 01.02.2018).

Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. М.: Эксмо. 2017. 352 с.

Богомоллова Е.И. Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия // Человек. Сообщество. Управление. 2014. № 2. С. 104–119.

Бутрова Н.Н., Цариценцева О.П. Содержание образа «Я-виртуальное» пользователей Интернета (на примере юношеского возраста) // Концепт. 2014. № 12 [Сайт]. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14338.htm>. (дата обращения: 11.03.2018)

Войсунский А.Е., Аветисова А.А. Традиционные и современные исследования игрового поведения // Методология и история психологии. 2009. № 4 [Сайт]. URL: <http://psyjournals.ru/mip/2009/n4/43738.shtml> (дата обращения: 11.09.2017).

Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле». 2000. [Сайт]. URL: http://www.koob.ru/goffman_i/predstav_seb_drug (дата обращения: 7.09.2018)

Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Ярославль, 2009. 24 с.

Жижек С. Добро Пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. 169 с.

Жилинская А.В. Интернет как ресурс для решения задач подросткового возраста: обзор психологических исследований // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2014. № 1 [Сайт]. URL: <http://psyedu.ru/journal/2014/1/Jilinskaya.phtml> (дата обращения: 18.09.2017).

Иванов М.С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. 152 с.

Кафани Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003. 339 с.

Лакан Ж. Четыре основные понятия психоанализа / пер. с фр. А. Черноглазова. М.: Гнозис, 2004. 304 с.

Маринова Т.Ю., Зарецкая О.В. Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр // Социальная психология и общество. 2015. Т. 6. № 3. С. 109–119.

Мид Д.Г. Избр. / сост. и пер. с англ. В.Г. Николаев; отв. ред. Д.В. Ефременко. М.: ИНИОН РАН, 2009. 290 с.

Невесенко Е.Д. Влияние виртуальных сетевых сообществ и сети интернет на развитие социальной активности молодежи: автореф. дис. канд. филос. н. СПб., 2014. 23 с.

Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТПГУ. 2015. Вып. 9. С.60–63.

Пахомова В.Г. Психологические аспекты влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я у младших школьников // Психологическая наука и образование. 2017. Т. 22. № 5. С. 48–56.

Плешаков В.А. Роль социального педагога в профилактике компьютерной зависимости старших подростков // Проблемы педагогического образования / под ред. В.А. Сластёнина, Е.А. Левановой. М.: МПГУ МОСПИ, 2009. С.15–17.

Райгородский Д.Я. Практическая психодиагностика: методики и тесты. Самара: БАХРАХ-М, 2001. 672 с.

Сидорова С.Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность // Молодой ученый. 2014. №7. С. 294–296 [Сайт]. URL: <https://moluch.ru/archive/66/10972/> (дата обращения: 10.03.2018).

Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера [Сайт] URL: http://www.e-reading.club/bookreader.php/1047728/Tendryakova_-_Igrovyie_miry_ot_homo_ludens_do_geymera.html (дата обращения: 10.03.2018)

Трафимчик Ж.И. Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью // Психология телесности: теоретические и практические исследования. 2009 [Сайт]. URL: http://psyjournals.ru/psytel2009/issue/40809_full.shtml (дата обращения: 09.02..2018).

Фрейд З. Я и Оно: сочинения. М.: ЭКСМО-Пресс; Харьков: Фолио, 2007. 864 с.