

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОКОВ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

А.А. АВЕТИСОВА



Аветисова Анастасия Александровна — соискатель на факультете психологии МГУ им. М.В. Ломоносова. Автор 26 публикаций на русском и английском языках по психологии игроков в компьютерные игры.

Контакты: aaavetisova@gmail.com

Резюме

Компьютерными играми увлекаются в любом возрасте: наряду с подростками (им посвящено большинство исследований) все более многочисленными становятся взрослые геймеры, однако исследований, посвященных данной группе игроков, пока недостаточно. В настоящей статье приведен обзор психологических исследований взрослых геймеров и представлено исследование их психологических особенностей в сравнении со старшими подростками. Представлена типология компьютерных игр. Исследование выполнено как онлайн-овое. Применены следующие методики: «Список личностных предпочтений» А. Эдвардса, locus контроля и «Личностные факторы принятия решений». Рассмотрены связи между психологическими особенностями взрослых геймеров и 1) типом предпочитаемой ими компьютерной игры, 2) их полом, 3) игровым опытом и 4) продолжительностью игры в течение недели.

Ключевые слова: психология геймеров, опосредствование, компьютерные игры, онлайн-игры, взрослые геймеры, «Список личностных предпочтений» А. Эдвардса, locus контроля, рациональность, готовность к риску, онлайн-овое исследование.

Компьютерные игры как объект и предмет исследования

Игровая деятельность является традиционной областью исследования во многих науках. Так, известны

концепции культурологов Й. Хейзинги и Р. Кайуа, психотерапевта Э. Берна, математическая теория игр Дж. фон Неймана. Классические исследования детской игры проведены в психологии (Л.С. Выготский,

Ж. Пиаже, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, М.И. Лисина и др.). Все заметнее становятся исследования игры в условиях применения информационных технологий (ИТ), т.е. компьютеров и Интернета. Остановимся на этом подробнее.

Актуальность изучения психологических механизмов игровой деятельности, опосредствованной ИТ, обусловлена широким распространением и внедрением компьютерных технологий в повседневную жизнь человека, в частности, компьютерных игр. Педагоги, родители, работодатели обеспокоены чрезмерным увлечением компьютерными играми детей, подростков и взрослых. Встает проблема выявления и объяснения механизмов игровой деятельности, связанной с применением ИТ. В частности, актуальна проблема Интернет-зависимости, а также других негативных психологических феноменов (Войскунский, 2004; Егоров, 2007).

В психологических работах идет обсуждение психологических механизмов игровой деятельности, опосредствованной ИТ, особенностей ее трансформации, принципов ее реализации, ее эмоционально-мотивационных и когнитивных аспектов, воздействия на личностную регуляцию и т.п. Остановимся на истории и направлениях исследования игровой деятельности, опосредствованной ИТ.

Психологическое исследование данной области началось в 1980-е гг. с появлением первых игр для компьютеров (Тихомиров, Лысенко, 1988). С момента начала изучения компьютерных игр область научных исследований в значительной степени рас-

ширилась, а именно изучается не только роль компьютерных игр в жизни ребенка, подростка или взрослого, но и функции компьютерных игр в психическом развитии, психологические характеристики в игровом процессе, направления воздействия компьютерных игр на психику человека, перспективы использования компьютерных игр в профессиональной и учебной деятельности, особенности мотивации игроков в компьютерные игры (геймеров), общения между ними, эмоциональной насыщенности игровой деятельностью и т.п.

Первые исследования в области компьютерных игр проводились на сложившихся специалистах, профессионально применяющих ИТ, или студентах и школьниках. Однако через короткое время компьютеры превратились в доступные учебные пособия и в предметы повседневной жизни, стали использоваться широким кругом пользователей без ограничения возрастных групп. Последнее привело к резкому снижению возраста пользователей компьютерных игр и к распространению игр не только в рамках профессиональной или учебной активности, но и в рамках домашнего пользования. Знакомство детей (иногда даже младших дошкольников) с компьютерами в домашних условиях может вызывать беспокойство, однако известно, что в данном возрасте ведущей формой активности является игровая, включающая как развлекательные, так и обучающие игры, а последние способствуют формированию полезных навыков и усвоению знаний.

Первые отечественные исследования, изучающие возможности ис-

пользования компьютерных игр дошкольниками, начались в 1989 г.: проведены наблюдения за состоянием здоровья и работоспособности детей шести лет, в учебно-воспитательной работе с которыми использовался компьютерно-игровой комплекс (КИК) «Электроник». На основе данного исследования были выработаны стандарты помещения для игры и максимальная продолжительность игры. Подобных рекомендаций до сих пор придерживаются в детских учреждениях, хотя технические параметры компьютеров за последние 20 лет существенно усовершенствовались, а это должно позитивно сказаться на функциональном состоянии детей.

Поскольку в настоящее время дошкольники все чаще начинают использовать компьютеры в домашних условиях, приверженность их к ИТ оказалась «удобна» всем: самим детям, всецело увлеченным играми; родителям, которые довольны тем, что, во-первых, дети заняты и не требуют внимания, а во-вторых, что компетентность в применении компьютеров, в отличие от множества других увлечений, пригодится детям и в дальнейшем; производителям компьютеров, программного обеспечения и особенно — разработчикам и продавцам предназначенных для детей информационных продуктов. Последнее объясняет больший интерес со стороны исследователей, в том числе и психологов, к данной возрастной группе.

Интерес исследователей постепенно смещается к взрослой аудитории (Quandt et al., 2009). Во-первых, они представляют собой экономически выгодную целевую аудиторию

для разработчиков игр, а во-вторых, относительно недавно появилось большое количество взрослых геймеров (это те, кто начал играть в подростковом возрасте и до сих пор играет). Так, самый известный в мире взрослый геймер — 70-летняя Барбара Хиллер (известная как «Old Grandma Hardcore», www.oldgrandmahardcore.com) — не только играет в компьютерные игры ради собственного удовольствия, но и тестирует новые игры для телеканала MTV.

Коротко остановимся на ключевых исследованиях взрослых геймеров.

Гендерные различия среди взрослых геймеров

Проведено исследование (Feng et al., 2007), показывающее, что видеоигры уменьшают гендерные различия в распределении пространственного внимания и в пространственном вращении. Гендерные различия начали проявляться только после 10 часов обучения игре в видеоигре, при этом для женщин пространственное внимание и способность пространственного вращения предметов оказались более полезными в игре, чем для мужчин. В исследовании где средний возраст респондентов составил 20 лет, было показано, что мужчины обычно играют около 9 часов в неделю, в то время как женщины — около 3 часов (Procci et al., 2011).

Особенности выбора компьютерных игр взрослыми

В исследованиях (Griffiths et al., 2004a, b) были показаны различия

между группами более молодых и более взрослых геймеров, а именно различия в игровой истории, частоте игры, важности социальных аспектов игр (для взрослых они важнее), склонности к выбору более жестоких игр (взрослые геймеры предпочитают менее жестокие игры).

Компьютерные игры и агрессивность взрослых

Отдельным направлением работы является исследование агрессивности: связи уровня агрессивности с частотой игры в компьютерные игры, типами предпочитаемых игр и т.д. Уже сформировалось общественное мнение, согласно которому компьютерные игры повышают уровень агрессивности. Ряд исследователей также полагают, что компьютерная игра стимулирует агрессивное поведение, заставляя геймеров проявлять насилие и убивать (Д. Бака, Д. Томпсон, Д. Гроссман и др.). Другие исследователи настроены не так радикально и утверждают, что компьютерная игра может повышать уровень агрессивности геймера лишь в зависимости от обстоятельств: личной жизненной ситуации, эмоционального состояния, свойств характера и т.д. (И.В. Бурлаков, А. Сакамото, Л. Ловелле, К. Андерсен и др.). Полемика по этому вопросу отражена в работе А.Е. Войскунского (Войскунский, 2010).

Осуществлено исследование (Wei, 2007) взрослых китайских геймеров, отражающее взаимосвязь видеоигр с насилием и агрессивным поведением, насилием и сочувствием. Так, видеоигры, содержащие насилие, свя-

заны с большей терпимостью к насилию, более низким уровнем сочувствия и более агрессивным поведением.

Зависимость от компьютерных игр взрослых геймеров

Проведено исследование (Stieger, Burger, 2010), показывающее, что чем ниже самооценка взрослого, тем выше зависимость от компьютерных игр и Интернета в целом. При этом геймеры, у которых был зафиксирован высокий уровень зависимости от компьютерных игр, считали, что они не подвержены данному виду зависимости.

Мотивация для взрослых геймеров

В качестве основных причин, по которым взрослые играют в компьютерные игры, выделяют потребности в получении информации и тренировке мышления, решении задач и общении в ходе игрового процесса (Schutter, 2011). Данные мотивы оказывают сильное влияние на выбор типа компьютерной игры взрослыми.

Влияние игрового опыта в компьютерные игры на трудовую деятельность взрослого

Дж. Бек и М. Уэйд (Бек, Уэйд, 2006) рассматривают вопрос адаптации и применения игрового опыта в бизнес-среде. Они показали: геймерам свойственна самостоятельность в работе; они проявляют готовность рисковать, причем рискованность у них сопряжена с желанием действовать по правилам бизнеса, и геймеры

часто добиваются успеха благодаря своему упорству. Насколько помогают в бизнесе качества, развиваемые в компьютерных играх, определяют Б. Ривз, Т. Малоун, Т. О’Дрисколл (Ривз и др., 2008). Показано, что те геймеры, которые имеют опыт игры в ролевые компьютерные игры, успешны на руководящих позициях благодаря развитым лидерским качествам, навыкам руководства, способности управлять людьми, находящимися в различных местах, коммуникативным навыкам, способности быстро реагировать на изменения.

Компьютерные игры и общение для взрослого

Проведен ряд исследований, устанавливающих зависимость для взрослого между временем, проведенным за компьютерными играми, и общением с окружающими (Feng et al., 2007; Griffiths et al., 2004a, b; Quandt et al., 2009). Например, показано, что и взрослые, и более молодые геймеры жертвуют своим временем, чтобы играть, при этом молодые геймеры меньше внимания уделяют учебе, а взрослые — общению со своими близкими, что часто приводит к непониманию их со стороны сверстников, при этом для них гораздо более важны коммуникативные аспекты игры.

Влияние компьютерных игр на социальную жизнь взрослого

Нередко считается, что увлекавшимся в детстве компьютерными играми взрослым людям не удается найти для себя адекватное поприще;

едва ли виной тому становится исключительно их детское увлечение, однако примеры не нашедших себя бывших геймеров укрепляют позиции активных противников применения компьютеров детьми. Наоборот, как полагают социологи, бывшие геймеры обладают существенными преимуществами в выстраивании жизненной карьеры. Например, они могут быть более удачливыми в бизнесе, проявляя при этом такие качества, как ответственность, настойчивость, готовность к риску, чувство локтя и умение работать в команде, способность принимать на себя ответственность, готовность освоить и эффективно применять сложные аналитические компьютерные программы (в частности, они лучше негеймеров отслеживают информацию на мониторах), строить долговременные жизненные планы и работать на перспективу, решать несколько задач одновременно (multi-task) и соответственно распределять свое внимание (Бек, Уэйд, 2006).

Компьютерные игры как метод исследования и терапии взрослых

Ряд новых видов игр и игровых процедур специально предназначен для применения психологами в исследовательских или в терапевтических целях. Например, компьютерные игры все чаще используются при работе с преступниками, а также как средство помощи людям с нарушениями навыков письменной речи, недостаточной координацией движений и трудностями в счете, в пространственном различении (например, из-за астигматизма); показано, что компьютерные игры ведут к компенсации

речевых нарушений, развитию сенсомоторики и оперативной памяти у пожилых людей, способствуют улучшению внимания у пациентов с черепно-мозговыми травмами, а также реабилитации людей с различными формами аутизма либо взрослых с алкогольной зависимостью или страдающих болезнью Альцгеймера и т.д. (Васильева и др., 2003; Colwell, Rapune, 2000; Wei, 2007).

Таким образом, компьютерные игры стали неотъемлемым компонентом детской и отчасти взрослой культуры. В ряде исследований описываются сравнительно немногочисленные аспекты, связывающие психическую жизнь и компьютерные игры. Например, совершенно недостаточно проработаны вопросы, касающиеся мотивационной составляющей (что конкретно привлекает геймеров, какие аспекты компьютерной игры стимулируют игровые процессы, как меняется мотивация геймеров в ходе игры и т.д.), эмоций в ходе игры (переживаемые эмоциональные состояния, негативные и позитивные эмоции в компьютерной игре и т.д.), познавательных процессов (влияние компьютерных игр на память, внимание, мышление, воображение, восприятие и т.д.), коммуникативных аспектов игровой деятельности (специфика общения геймеров, трансформация видов и способов общения и т.д.), а также наиболее, пожалуй, актуальной тематики связанной (или якобы связанной) с компьютерными играми агрессивности (жестокости и развития агрессивности в ходе компьютерной игры, переноса агрессивного поведения геймеров в реальную жизнь и т.д.).

Ощущается также недостаток исследований геймеров различных возрастных групп: исследования детей и подростков, играющих в компьютерные игры, значительно превышают исследования, проведенные на взрослых геймерах. Последнее препятствует пониманию долгосрочного влияния компьютерных игр на психические и социальные процессы.

Типология компьютерных игр

В разных источниках можно встретить описания типов компьютерных игр. Чаще всего основным критерием классификации является жанровый критерий, например, различаются приключения, симуляторы, стратегии, ролевые, традиционные игры и т.д. Основные группы игр в таких классификациях следующие.

1. Шутер («shooter») — стрелялка, игра от первого лица (или от третьего лица), где персонаж должен преодолеть ряд препятствий, завершить задание или пройти игру (один из подвидов данного вида игр — 3D Shooter (трехмерный шутер) — трехмерная стрелялка).

2. Аркада — игра с примитивным сценарием, в которой геймеру приходится действовать быстро, полагаясь, в первую очередь, на скорость принятия решений и быстроту реакции.

3. Квест (поиск) — приключенческая игра, требующая от геймера решения умственных задач для продвижения по сюжету.

4. Симулятор — игры, имитирующие чаще всего управление каким-либо транспортным средством или аппаратом.

5. Ролевые игры, где участник принимает какую-то роль и в вообра-

жаемой ситуации действует соответственно этой роли, причем для ролевых игр чаще всего характерен фантастический сценарий.

6. Стратегия — игры, развивающие стратегическое мышление у геймера, чаще всего с военным или экономическим сюжетом.

7. Традиционные игры — компьютерные и Интернет-игры, сформированные на основе традиционных игр, например, карточные игры, шашки, шахматы и т.д.

Представленная классификация основывается на жанровом отнесении игр к различным типам. Появились также игры, которые по своему жанру могут быть отнесены сразу к нескольким типам.

В отечественной психологии распространена классификация компьютерных игр А.Г. Шмелева (Шмелев, 1988), которая основана на характеристике психических функций, включенных в процесс игры. Автор выделяет определенные психические функции и психологические процессы, которые задействованы в игровом процессе и характеризуют ту или иную игру. Следующие типы компьютерных игр характеризуются определенными психологическими составляющими:

1) игры, характеризующиеся стимулированием формально-логического и комбинаторного мышления, т.е. компьютерные варианты шахмат и шашек;

2) азартные игры, характеризующиеся принятием интуитивных, иррациональных решений;

3) игры, характеризующиеся тренировкой сенсомоторной координации, внимания, быстроты реакции, например, компьютерные спортивные игры;

4) военные игры и игры-единоборства, которые часто содержат элементы жестокого единоборства или насилия, могут способствовать развитию эмоциональной устойчивости, служат в качестве социально приемлемого способа разрядки агрессивных импульсов;

5) игры типа преследование-избегание, для игрового процесса часто характерен интуитивный компонент мышления и эмоционально-чувственного восприятия;

6) авантюрные игры с двумя подклассами: игры типа «зрительный лабиринт» (наглядно-действенное мышление, локомоторные навыки), в которых геймер видит все игровое поле, и игры типа «диорамный лабиринт» (абстрактное моделирование, включенность оперативной памяти), в которых зрительное поле сужено до размеров реального;

7) игры-тренажеры, которые трудно описать с точки зрения какой-либо доминирующей психической характеристики, включенной в игровой процесс.

Классификация, представленная А.Г. Шмелевым, актуальна и имеет высокое научное значение; но поскольку многие современные игры в ней не учтены, она нуждается в дополнении. Например, игры типа «Тамагочи», занимающие «активную позицию во взаимодействии с человеком и имитирующие автономное непрерывное существование» (Кан, Чудова, 1998, с. 201) с помощью создания виртуального персонажа. Не включены в классификацию А.Г. Шмелева и ролевые игры, а также игры типа стратегии и обучающие игры.

Е.О. Смирнова и Р.Е. Радева провели исследование компьютерных

игр в сфере обучения и следующим образом разделили обучающие игры: собственно обучающие игры-программы с игровым элементом (применяются в учебных заведениях), которые способствуют развитию ребенка, организации работы в ситуации взаимодействия с компьютером и легкому усвоению учебного материала (Смирнова, Радева, 2000); и программы, формирующие и позволяющие изучать различные психические процессы, т.е. компьютерные игры, которые используются для психологических исследований (к примеру, двигательных навыков, процессов принятия решений и т.д.), что облегчает испытуемому вхождение в экспериментальные условия (Шапкин, 1999).

Одним из наиболее распространенных видов компьютерных игр являются групповые ролевые онлайн-игры. Отличие данного вида игр состоит в том, что играют одновременно хотя бы несколько (а чаще — сотни и тысячи) геймеров. Среди групповых ролевых Интернет-игр наиболее заметны и исследованы игры типа MMORPG и их предшественник — MUD (Multi-User Dungeon, Multi-User Dimension). И MMORPG, и MUD — это виртуальный мир, основанный на приключенческой ролевой игре, которая, в свою очередь, построена на сюжетах фантастических книг, фильмов и т.д. (Войскунский, 1999; Войскунский, Аветисова, 2006). Поскольку они позволяют одновременно многим геймерам «находиться» и взаимодействовать в виртуальной среде игры, MMORPG и MUD называются многопользовательскими играми, важными особенностями которых являются создание виртуальных персонажей и общение с другими геймерами.

Несмотря на то что практически отсутствуют психологические исследования геймеров в зависимости от типа предпочитаемых компьютерных игр, высказано предположение, что психологически разные геймеры выбирают для себя специфичные компьютерные игры, которые им больше всего подходят. Так, показано (En et al., 2011), что имеется зависимость между личностным стилем и типом выбираемых компьютерных игр: например, геймеры с личностным стилем, названным «Устойчивость», предпочитают ролевые игры. Мужчины склонны выбирать компьютерные игры с активным сюжетом, а именно стратегии, ролевые игры, шутеры, спортивные игры, в то время как женщины предпочитают более простые игры, направленные на отдых и получение удовольствия, — аркады, симуляторы, карточные игры (Procci et al., 2011). Похожие результаты были получены Б. Шаттером (Schutter, 2011).

Остаются открытыми следующие вопросы: каким образом геймеры выбирают для себя компьютерные игры, как каждый из типов компьютерных игр влияет на психологическое и психическое состояние геймеров, каково влияние типа предпочитаемой компьютерной игры на эмоциональное состояние геймеров, какие психические функции развиваются или, наоборот, притупляются в ходе игры в определенные компьютерные игры и т.д.

Исследование психологических особенностей геймеров

Данная работа посвящена изучению психологических особенностей

подростков старше 16 лет и взрослых, играющих в компьютерные игры. Будем далее условно именовать данную популяцию геймеров «взрослыми», поскольку они лишь частично пересекаются с геймерами подросткового возраста, которые изучаются в большинстве исследований. Вместе с тем будет проведен анализ возрастных различий (между геймерами моложе и старше 20 лет).

Гипотезы исследования сформулированы так:

Гипотеза 1: У взрослых геймеров имеются психологические особенности, эти испытуемые проявляют зависимость от типа предпочитаемой ими компьютерной игры.

Гипотеза 2: Психологические особенности взрослых геймеров имеют зависимость от демографических и общеигровых параметров.

Для проведения настоящего исследования использован следующий методический материал: методика «Личностные факторы принятия решений» (ЛФР-25), «Тест-опросник субъективной локализации контроля» и методика «Краткий вариант Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса (Краткий вариант опросника Эдвардса).

Методика «Личностные факторы принятия решений» (ЛФР-25)

Методика ЛФР-25 — модифицированный метод Q-сортировки, — направленная на диагностику *Готовности к риску* и *Рациональности* как личностных регуляторов принятия решений и включает эти две шкалы. Методика ЛФР-25 состоит из 25 утверждений, которые требуется оценить по следующей шкале: «+1» —

данное высказывание в основном характеризует респондента, «-1» — данное высказывание в основном не характеризует респондента, «0» — наполовину характеризует респондента.

«Тест-опросник субъективной локализации контроля»

В исследовании использован «Тест-опросник субъективной локализации контроля» (СЛК), модификация шкалы I-E Дж. Роттера, произведенная С.Р. Пантилеевым и В.В. Столиным (Пантилеев, Столин, 1988). СЛК направлен на измерение локус-контроля как единой переменной. Опросник содержит 32 пункта (26 работающих и 6 маскированных), построенных по принципу вынужденного выбора одного из двух утверждений, и образует одномерную шкалу, дающую обобщенный показатель локус-контроля.

Методика «Краткий вариант Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса

Третья методика, использованная в ходе исследования, представляет собой краткий вариант Edwards Personal Preference Schedule (EPPS), или Списка личностных предпочтений А. Эдвардса, модифицированный Т.В. Корниловой (Корнилова, 2003). Данная методика широко использовалась за рубежом наряду с другими многофакторными личностными опросниками для анализа личностного профиля, а с недавних пор активно применяется отечественными специалистами (Корнилова, 1997). Методика А. Эдвардса направлена на изучение мотивационных тенденций

(в данном случае «мотивационные тенденции» тесно связаны с понятием мотива), которые позволяют охарактеризовать исследуемую личность с точки зрения способов действий, выбираемых, например, для взаимодействия с окружающей средой.

Краткий вариант «Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса включает 64 пары высказываний, которые необходимо попарно сравнить, выбрав наиболее подходящее из представленных двух. Краткий вариант опросника Эдвардса включает следующие восемь шкал: 1. *Мотивация достижения*; 2. *Любовь к порядку*; 3. *Автономия (независимость)*; 4. *Самопознание*; 5. *Доминирование (самоутверждение)*; 6. *Чувство вины*; 7. *Стойкость в достижении целей*; 8. *Агрессивность*.

Процедура исследования состояла из онлайн-опроса на специализированном сайте <http://www.virtualexs.ru/>, предназначенном для проведения онлайн-исследований и экспериментов.

Данная процедура была выбрана по ряду причин: достаточно высокая статистическая достоверность данных, полученных в ходе онлайн-исследования, в сравнении с классическими методами; возможность расширить географию исследования; экономия ресурсов, необходимых для проведения исследования; отсутствие внешнего влияющего фактора (например, в виде исследователя); быстрота и легкость получения результатов исследования и обратной связи от испытуемого (если это предусмотрено планом исследования); большая открытость, раскрепощен-

ность и защищенность испытуемого; экологичность: испытуемый проходит исследование в привычной обстановке (Бабанин и др., 2004).

Поскольку онлайн-методу присущи также и недостатки, коротко остановимся на ключевых из них: опросник заполняется исключительно по инициативе респондента («self-selected»); имеется вероятность заполнения не всех пунктов опросника; низкий уровень контроля со стороны исследователя за обстановкой и испытуемым; различные стратегии испытуемых, связанные с принятием решения в условиях работы с компьютерами в отличие от бланковых исследований; имеется опасность многократного заполнения опросника одним и тем же респондентом (Арестова и др., 1995; Бабанин, Смыслова, 2001; Корнилова, Чудина, 1990). В связи с последним обстоятельством были приняты специальные меры для снижения его вероятности: процесс заполнения опросников контролировался таким образом, что завершить заполнение можно только при условии ответа на все поставленные вопросы (кроме единственного пункта о координатах респондента), при этом осуществлялся контроль повторных случаев заполнения опросника путем учета IP-портов, с которых заходили респонденты. Как считают специалисты, наличие большой выборки компенсирует вероятность повторных ответов или случайного заполнения опросника и тем самым, как предполагается, удастся повысить валидность и надежность полученных данных (Бабанин и др., 2004).

Обработка полученных данных проводилась в несколько этапов,

состоящих из чистки данных с целью повышения надежности и репрезентативности выборки, статистического анализа, включающего анализ различий между ответами геймеров, распределенных по демографическим и общеигровым параметрам, типам предпочитаемых компьютерных игр. Также полученные данные были сопоставлены с результатами применения психологических тестов и по возможности сравнения их с показателями имеющихся в литературе выборок.

Данные, полученные в ходе настоящего исследования, обрабатывались стандартным приложением Microsoft Office Excel 2010, пакетами SPSS 15.0 и EQS 6.1.

Результаты данного этапа исследования

В исследовании приняли участие 328 респондентов, из них 32 оказались моложе 16 лет, и их ответы были отброшены. В результате проверки выборки на нормальность было выявлено четыре экстремальных значения, которые были удалены. Были также удалены ответы 17 респондентов в связи с риском случайных ответов. Методика Краткий вариант опросника Эдвардса включает шкалу *Лжи*. Были подсчитаны ответы респондентов по этой шкале и исключены те, которые не соответствовали критерию достоверности (<4). Таким образом, общее число респондентов составило 246 человек.

Статистический анализ демографических и общеигровых параметров

В целом выборку респондентов по демографическим и общеигровым

показателям можно охарактеризовать следующим образом: респонденты по большей части мужского пола (78%), в возрасте от 16 до 20 лет (38.5%), обучающиеся в институте/академии/университете (34%), с опытом игры более 10 лет (28.5%), проводящие за игрой более 25 часов в неделю (21.5%).

Сопоставление результатов применения психологических тестов вместе со сравнением их с показателями имеющихся в литературе выборок

Сопоставление по методике «Личностные факторы принятия решений» (ЛФР-25)

Типичными для выборки студентов (Корнилова, 2003) (между P_{25} и P_{75}) являются: для шкалы *Рациональность* диапазон ответов от -0.2 до 7.9 , для шкалы *Готовность к риску* — от -2.1 до 3.8 , в то время как для исследованной нами выборки взрослых геймеров диапазон ответов по шкале *Рациональность* составляет от 0.9 до 7.8 ; по шкале *Готовность к риску* — от -1.9 до 4.5 . Это позволяет заключить, что выборка взрослых геймеров отличается от выборки студентов тем, что геймеры демонстрируют несколько большую рациональность и одновременно несколько большую готовность к риску. В качестве возможного объяснения может быть приведено следующее соображение: авантюрные (зачастую) сюжеты игр побуждают геймеров рисковать, и на начальных стадиях игровой деятельности геймеры действительно стремятся к риску. Стратегия же успешной игры требует обуздания авантюрного риска рациональными

решениями, и с приобретением игрового опыта респонденты демонстрируют рациональное поведение.

Сопоставление по методике «Тест-опросник субъективной локализации контроля»

На студенческой выборке средний суммарный балл по шкале locus-контроля составил 14.2 (Пантилеев, Столин, 1988) (стандартное отклонение 4.4), для исследованной нами выборки взрослых геймеров — 13.9 (стандартное отклонение 4.3). Можно заключить, что геймеры в несколько большей степени, нежели студенты, склонны к экстернальному контролю. Возможно, это связано с тем, что игровой контекст предполагает жестко прописанный алгоритм игры, с порой четко прописанными правильными и неправильными вариантами решения игровых задач. При всем видимом разнообразии способов игрового поведения число «степеней свободы» для геймеров существенно уступает вариативности поведения в реальной жизни. Данное обстоятельство неоднократно отмечалось в литературе, несмотря на порой противоречащие этому высказывания мало рефлексирующих геймеров. Подобное сужение вариативности поведения дает дополнительные шансы на успех экстерналам. Впрочем, различия в баллах между выборками невелики, а высокие значения стандартных отклонений частично перекрывают эти различия.

Сопоставление по методике «Краткий вариант Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса

Результаты, полученные по всем трем наличным выборкам — с одной

стороны, преподаватели и студенты (Корнилова, 1997), а с другой стороны исследованные нами игроки (геймеры) старше 16 лет, — различаются между собой. Так, геймеры имеют наивысшее среднее значение по шкале *Мотивация достижения* (7.7) и наименьшее — по шкалам *Любовь к порядку* (4.7) и *Стойкость в достижении целей* (6.1) (таблица 1). По остальным шкалам (*Автономия*, *Самопознание*, *Чувство вины*, *Агрессивность*) не было выявлено различий между геймерами и другими группами респондентов.

Можно заключить, что геймерам более свойственна мотивация достижения, нежели представителям других описанных в литературе выборок, а это явно связано с тем, что игра побуждает к стремлению достичь успеха (повысить уровень, уничтожить врага, решить загадки и т.п.), к соревновательности (с другими геймерами или с разработчиками игры). Геймеры в меньшей степени по сравнению с другими группами склонны к порядку и меньше ориентированы на достижение целей. Последнее может быть объяснено высокой спонтанностью многих игр, ситуативностью целей и их зависимостью от быстро меняющихся игровых ситуаций. Обращает на себя внимание то, что по шкале *Агрессивность* геймеры не отличаются от представителей других выборок вопреки распространенным уверениям в неспециальной и частично в специальной литературе. Стоит отметить, что и по шкале *Самопознание* геймеры не отличаются от представителей других выборок. Хотя данный параметр представляет высокую значимость для геймеров, результаты показывают, что игровая

Таблица 1

Нормативные данные в виде средних суммарных баллов (М) и стандартных отклонений (SD) для оценки шкал по методике «Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса (на преподавателях высшей школы N = 70, смешанных выборках студентов и игроков старше 16 лет N = 146)

Шкала	Группы					
	Преподаватели		Студенты		Игроки старше 16 лет	
	М	SD	М	SD	М	SD
<i>Мотивация достижения</i>	7.2	2.37	7.4	2.14	7.7	2.01
<i>Любовь к порядку</i>	6.3	2.65	4.9	2.43	4.7	2.76
<i>Автономия</i>	7.2	2.14	8.6	2.37	8.3	2.72
<i>Самопознание</i>	8.3	2.66	9.0	2.67	8.8	2.87
<i>Доминирование</i>	6.4	2.91	6.6	2.61	7.3	3.05
<i>Чувство вины</i>	7.8	2.17	7.4	3.95	6.9	2.9
<i>Стойкость в достижении целей</i>	8.7	2.14	7.1	3.12	6.1	3.12
<i>Агрессивность</i>	4.1	2.77	5.0	2.38	6.2	2.25

деятельность не дает геймерам существенных дополнительных возможностей для самопознания.

Таким образом, в ходе исследования подтверждена первая часть гипотезы 1 (у взрослых геймеров имеются психологические особенности, эти испытуемые проявляют зависимость от типа предпочитаемой ими компьютерной игры).

Дальнейший анализ проводился исходя из того, что все ответы респондентов были разделены по принципу типа игры, который предпочитает сам игрок. Все ответы геймеров о предпочитаемых ими типах игр были разделены на четыре группы:

Группа 1 — шутеры и 3D-шутеры (игры были объединены в одну группу, так как имеют содержательное и смысловое сходство, хотя и реализованы несколькими различными спосо-

бами). Данным играм отдают предпочтение 42 респондентов.

Группа 2 — РПГ (ролевые игры), их предпочитает 67 игрок.

Группа 3 — стратегии и риал тайм (данные типы игр были объединены на основании содержательного критерия: стратегии требуют от игрока поэтапного решения игровой ситуации, как и игры риал тайм). Игры данной группы предпочитают 69 респондентов.

Группа 4 — в данную группу (остальные игры) попали ответы испытуемых, отдающих предпочтение всем остальным видам игр (аркады, квесты, логические, симуляторы, спортивные, традиционные и др.), каждая из которых не получила достаточного для статистической обработки количества предпочтений респондентов. В данной группе анализировались ответы 68 респондентов.

Статистический анализ демографических и общеигровых параметров взрослых геймеров, разделенных по предпочитаемым типам компьютерных игр

Геймеры, предпочитающие шутеры, — в большинстве своем мужчины (97.3%) в возрасте от 16 до 20 лет (51.35%), обучающиеся в институте/академии/университете или закончившие курс обучения (54.06%), с опытом игры более 10 лет (35.14%), играющие более 25 часов в неделю (21.62%).

Большинство геймеров, предпочитающих РПГ, — мужчины (82.46%) в возрасте от 16 до 20 лет (41.11%), обучающиеся в институте/академии/университете (42.11%), с опытом игры 6–8 лет (24.56%) или более 10 лет (24.56%), играющие более 25 часов в неделю (26.32%).

Геймеры, предпочитающие стратегии, — в большинстве мужского пола (79.37%), в возрасте от 16 до 20 лет (38.1%), обучающиеся в институте/академии/университете или завершившие курс обучения (69.84%), с опытом игры 3–5 лет (30.16%), играющие более 25 часов в неделю (23.81%).

Геймеры, предпочитающие остальные игры — в большинстве мужского пола (53.49%) от 16 до 25 лет (46.52%), они окончили институт/академию/университет (39.53%), с опытом игры более 10 лет (37.21%), играющие 3–8 часов в неделю (37.20%).

Результаты психологического исследования геймеров, предпочитающих различные типы игр

Для подтверждения второй части гипотезы 1 мы сопоставили результа-

ты по каждой шкале каждой психологической методики, применительно к группам геймеров, предпочитающих шутеры, РПГ, стратегии и остальные игры. Для этого был использован метод непараметрического анализа К независимых выборок.

Анализ различий между ответами геймеров, разделенными по предпочитаемым типам компьютерных игр, на психологические тесты

Анализ различий проведен путем проверки выборок (ответов респондентов, предпочитающих различные виды игр) на однородность. Был использован непараметрический критерий Манна—Уитни для анализа двух и более выборок (К независимых выборок). Проанализированы четыре группы: ответы геймеров, предпочитающих соответственно шутеры, РПГ, стратегии, остальные игры. Получены результаты, согласно которым статистически значимые различия между ответами респондентов четырех групп (Шутеры, РПГ, Стратегии, Остальные игры) на психологические методики «Личностные факторы принятия решений» (ЛФР-25), «Тест-опросник субъективной локализации контроля» и «Краткий вариант Списка личностных предпочтений» А. Эдвардса не найдены.

Таким образом, вторая часть гипотезы 1 (у взрослых геймеров имеются психологические особенности, и они проявляют зависимость от типа предпочитаемой ими компьютерной игры) не может быть подтверждена. Тем самым психологическая специфика взрослых геймеров, как установлено,

не зависит от типа предпочитаемой компьютерной игры. Данному факту можно предложить гипотетические обоснования.

1. Подтверждается представление, согласно которому у геймеров значительно больше общих, нежели разделяющих черт, в том числе — предположительно — и психологических свойств. Как полагают некоторые авторы, именно это обстоятельство, в первую очередь, отличает их от представителей предшествующих поколений (Бек, Уэйд, 2006; Керделлан, Грезийон, 2006; Палфри, Гассер, 2011). Более того, как утверждается некоторыми авторами на основании эмпирического материала, отсутствуют различия между геймерами и теми, кто не играет в компьютерные игры, по «общей структуре жизненной активности (учеба или работа, общение, увлечения, развлечения и др.), по уровню агрессивности или способности сочувствовать другим, по уровню осторожности и готовности идти на риск или ценностного отношения к жизни других людей» (Браславский и др., 2005, с. 78). Небольшие различия могут быть, как предполагается, вызваны разницей в возрасте и в социальном статусе геймеров, в том числе если сравнивать подростков и взрослых — актуальных и бывших геймеров.

2. Следует учесть широко распространенную практику многих геймеров: играть в игры разного типа одновременно или менять типы предпочитаемых игр в течение короткого периода времени. Согласно методике опроса, в целях определенности геймеры должны были отметить единственный тип игр, в который они играют; при этом не исключено, что

они одновременно играют в игры нескольких типов. Если это так, то психологические различия между представителями исследованных нами четырех выборок геймеров не должны были проявиться. Данному обстоятельству следует уделить первостепенное внимание при планировании дальнейших исследований.

Анализ ответов на вопросы психологических методик геймеров, различающихся по демографическим и общеигровым параметрам

Для проверки гипотезы 2 (психологические особенности взрослых геймеров имеют зависимость от демографических и общеигровых параметров) были проанализированы ответы респондентов по параметрам пола, возраста, опыта игры и средней продолжительности игрового времени в неделю. Для выявления различий ответы респондентов, распределенные по соответствующему параметру, были проверены на однородность. Для этого использовался непараметрический критерий Манна—Уитни для анализа двух и более выборок (K независимых выборок).

Анализ различий по параметру пола

В ходе проведенного непараметрического теста были выявлены значимые различия между двумя анализируемыми группами по следующим шкалам: *Мотивация достижения* ($p = 0.02$), *Самопознание* ($p = 0.05$) и *Агрессивность* ($p = 0.01$).

Для парного сравнения средних показателей по ответам респондентов среди выделенных двух групп был использован параметрический дисперсионный анализ апостериорных

попарных сравнений. В таблице 2 отражена описательная статистика, отражающая тенденции по каждой из групп геймеров по шкалам психологических методик.

По шкале *Мотивация достижения* выявлены значимые различия между мужчинами (7.647) и женщинами (8.242), при этом геймеры женского пола имеют более высокую мотивацию достижения, нежели мужского. Данный факт может быть связан с более высоким желанием достичь значимого результата, нацеленностью на достижения у игроков-женщин, необходимостью доказать мужчинам свою состоятельность. По шкале *Самопознание* также выявлены значимые различия между мужчинами (8.902) и женщинами (7.855), однако в отличие от мотивации достижения игроки-мужчины отметили более высокий уровень самопознания, нежели женщины. Возможно, данный факт связан с тем, что геймеры мужского пола предпочитают в большей степени играть в игры типа РПГ, которым свойственны элементы самопознания. Выявлены различия между группами по шкале *Агрессивность*: мужчины (6.359) имеют более высокий показатель по данной шкале, нежели женщины (5.500), что может быть связано с тем, что мужчины в большей степени предпочитают игры с агрессивным контекстом, нежели женщины.

Анализ различий по параметру возраста

Проанализированы две группы геймеров: моложе 20 лет и старше 20 лет. По результатам проведенного непараметрического теста выявлены

значимые различия между группами по следующим шкалам: *Локус контроля* ($p = 0.04$), *Мотивация достижения* ($p = 0.03$), *Любовь к порядку* ($p = 0.01$), *Самопознание* ($p = 0.04$), *Чувство вины* ($p = 0.04$) и *Агрессивность* ($p = 0.01$).

Результаты парного сравнения средних показателей по ответам респондентов в выделенных группах путем параметрического дисперсионного анализа апостериорных попарных сравнений представлены в таблице 3 (описательная статистика).

По шкале *Локус контроля* выявлены значимые различия между геймерами моложе 20 лет (13.368) и старше 20 лет (14.457): более взрослые геймеры склонны в большей степени к интернальному контролю, нежели более молодые геймеры, что может быть объяснено тем, что в игре часто есть необходимость обдумывать и контролировать действия, что приводит к появлению опыта и знаний о своих неудачах и успехах. Более взрослые геймеры имеют более высокую *Мотивацию достижения* (8.007), нежели более молодые (7.463), а также *Любовь к порядку* (старше 20 лет – 5.258, моложе 20 лет – 4.168). Данные факты могут быть связаны с большим жизненным опытом и более взвешенным и обдуманым подходом к игре. По шкале *Самопознание* более молодые геймеры имеют показатель (9.095) выше, чем более взрослые геймеры (8.351), что может быть связано со стремлением при помощи игры лучше себя понять и узнать что-то новое о себе. По шкалам *Чувство вины* и *Агрессивность* более молодые геймеры имеют более высокие показатели (7.221 и 6.579), чем более взрослые геймеры (6.437 и 5.868),

Таблица 2

Описательная статистика шкал для мужчин и женщин

Шкала	Группа респондентов	Кол-во человек	Среднее	Стандартное отклонение	Ошибка
<i>Рациональность</i>	Мужчины	184	4.147	4.752	0.350
	Женщины	62	3.855	4.277	0.543
	Итого	246	4.073	4.630	0.295
<i>Готовность к риску</i>	Мужчины	184	1.440	4.535	0.334
	Женщины	62	0.968	4.645	0.590
	Итого	246	1.321	4.558	0.291
<i>Локус контроля</i>	Мужчины	184	14.076	4.251	0.313
	Женщины	62	13.919	4.384	0.557
	Итого	246	14.037	4.276	0.273
<i>Мотивация достижения</i>	Мужчины	184	7.647	1.997	0.147
	Женщины	62	8.242	1.997	0.254
	Итого	246	7.797	2.010	0.128
<i>Любовь к порядку</i>	Мужчины	184	4.696	2.798	0.206
	Женщины	62	5.258	3.279	0.416
	Итого	246	4.837	2.930	0.187
<i>Автономия</i>	Мужчины	184	8.386	2.726	0.201
	Женщины	62	8.532	2.809	0.357
	Итого	246	8.423	2.742	0.175
<i>Самопознание</i>	Мужчины	184	8.902	2.628	0.194
	Женщины	62	7.855	3.520	0.447
	Итого	246	8.638	2.907	0.185
<i>Доминирование</i>	Мужчины	184	7.304	2.952	0.218
	Женщины	62	6.806	2.985	0.379
	Итого	246	7.179	2.962	0.189
<i>Чувство вины</i>	Мужчины	184	6.603	3.021	0.223
	Женщины	62	7.145	2.448	0.311
	Итого	246	6.740	2.892	0.184
<i>Стойкость в достижении целей</i>	Мужчины	184	6.103	3.009	0.222
	Женщины	62	6.661	3.314	0.421
	Итого	246	6.244	3.091	0.197
<i>Агрессивность</i>	Мужчины	184	6.359	2.331	0.172
	Женщины	62	5.500	2.194	0.279
	Итого	246	6.142	2.323	0.148

Таблица 3

Описательная статистика шкал для разных возрастных групп

Шкала	Группа респондентов	Кол-во человек	Среднее	Стандартное отклонение	Ошибка
<i>Рациональность</i>	Моложе 20	95	3.537	4.521	0.464
	Старше 20	151	4.411	4.681	0.381
	Итого	246	4.073	4.630	0.295
<i>Готовность к риску</i>	Моложе 20	95	0.916	4.822	0.495
	Старше 20	151	1.576	4.381	0.357
	Итого	246	1.321	4.558	0.291
<i>Локус контроля</i>	Моложе 20	95	13.368	4.255	0.437
	Старше 20	151	14.457	4.250	0.346
	Итого	246	14.037	4.276	0.273
<i>Мотивация достижения</i>	Моложе 20	95	7.463	1.972	0.202
	Старше 20	151	8.007	2.012	0.164
	Итого	246	7.797	2.010	0.128
<i>Любовь к порядку</i>	Моложе 20	95	4.168	2.563	0.263
	Старше 20	151	5.258	3.073	0.250
	Итого	246	4.837	2.930	0.187
<i>Автономия</i>	Моложе 20	95	8.537	2.701	0.277
	Старше 20	151	8.351	2.774	0.226
	Итого	246	8.423	2.742	0.175
<i>Самопознание</i>	Моложе 20	95	9.095	2.787	0.286
	Старше 20	151	8.351	2.953	0.240
	Итого	246	8.638	2.907	0.185
<i>Доминирование</i>	Моложе 20	95	6.926	2.940	0.302
	Старше 20	151	7.338	2.975	0.242
	Итого	246	7.179	2.962	0.189
<i>Чувство вины</i>	Моложе 20	95	7.221	3.046	0.313
	Старше 20	151	6.437	2.758	0.224
	Итого	246	6.740	2.892	0.184
<i>Стойкость в достижении целей</i>	Моложе 20	95	6.011	2.811	0.288
	Старше 20	151	6.391	3.256	0.265
	Итого	246	6.244	3.091	0.197
<i>Агрессивность</i>	Моложе 20	95	6.579	2.486	0.255
	Старше 20	151	5.868	2.178	0.177
	Итого	246	6.142	2.323	0.148

т.е. более молодые геймеры в большей степени проявляют агрессивное поведение, чем более взрослые геймеры, что вызывает *Чувство вины* у данной группы.

Анализ различий по параметру опыта игры

Проанализированы две группы геймеров: менее 5 лет и более 5 лет игрового опыта. По результатам проведенного непараметрического теста не были выявлены значимые различия между группами геймеров, различающихся по опыту игры; таким образом, можно заключить, что игровой опыт не оказывает значимого влияния на исследуемые психологические параметры.

Анализ различий по параметру средней продолжительности игрового времени в течение недели

Проанализированы две группы геймеров, играющих в среднем менее 11 часов в неделю и более 11 часов в неделю (т.е. менее или более полутора часов в день). По результатам проведенного непараметрического теста были выявлены значимые различия между группами по следующим шкалам: *Рациональность* ($p = 0.04$), *Самопознание* ($p = 0.01$), *Стойкость в достижении целей* ($p = 0.00$) и *Агрессивность* ($p = 0.01$) (см. таблицу 4).

По шкале *Рациональность* те, кто играет менее 11 часов в неделю (4.622), имеют более высокий показатель, нежели те, кто играет более 11 часов в неделю (3.559), т.е. первые играют более взвешенно и рационально, в меньшей степени увлекаясь игровым процессом, что отражается на времени игры. По шкале *Самопознание* играющие более 11 часов

в неделю (9.118) имеют более высокий показатель по сравнению с играющими менее 11 часов в неделю (8.126), т.е. чем дольше длится игра, тем лучше игрок себя узнает. По шкале *Стойкость в достижении целей* играющие менее 11 часов в неделю (6.840) имеют более высокий показатель, нежели играющие более 11 часов в неделю (5.685), что может быть объяснено желанием в сравнительно короткий промежуток времени достичь поставленных целей, т.е. высоких результатов в игре. Выявлены различия между группами по шкале *Агрессивность*: играющие более 11 часов в неделю (6.543) имеют более высокий показатель по данной шкале, нежели играющие менее 11 часов в неделю (5.714), что может быть отчасти связано с тем, что чем больше играют (в том числе в высокоагрессивные игры), тем выше уровень агрессивности.

Таким образом, имеются значимые различия между ответами геймеров, различающихся по полу, возрасту и средней продолжительности игрового времени в неделю, на психологические тесты, что подтверждает гипотезу 2 (психологические особенности взрослых геймеров имеют зависимость от демографических и общеигровых параметров).

Выводы по исследованию психологических особенностей взрослых геймеров

Была изучена возможная связь между психологическими особенностями геймеров и типом предпочитаемых ими компьютерных игр.

Взрослые геймеры демонстрируют одновременно большую рациональность и более высокую готовность

Таблица 4

Описательная статистика шкал для групп с разной средней продолжительностью игрового времени в течение недели

Шкала	Группа респондентов	Кол-во человек	Среднее	Стандартное отклонение	Ошибка
<i>Рациональность</i>	Менее 11 ч.	119	4.622	4.660	0.427
	Более 11 ч.	127	3.559	4.561	0.405
	Итого	246	4.073	4.630	0.295
<i>Готовность к риску</i>	Менее 11 ч.	119	1.723	4.176	0.383
	Более 11 ч.	127	0.945	4.875	0.433
	Итого	246	1.321	4.558	0.291
<i>Локус контроля</i>	Менее 11 ч.	119	14.403	4.136	0.379
	Более 11 ч.	127	13.693	4.392	0.390
	Итого	246	14.037	4.276	0.273
<i>Мотивация достижения</i>	Менее 11 ч.	119	7.983	1.846	0.169
	Более 11 ч.	127	7.622	2.145	0.190
	Итого	246	7.797	2.010	0.128
<i>Любовь к порядку</i>	Менее 11 ч.	119	5.193	3.198	0.293
	Более 11 ч.	127	4.504	2.624	0.233
	Итого	246	4.837	2.930	0.187
<i>Автономия</i>	Менее 11 ч.	119	8.336	2.862	0.262
	Более 11 ч.	127	8.504	2.633	0.234
	Итого	246	8.423	2.742	0.175
<i>Самопознание</i>	Менее 11 ч.	119	8.126	2.924	0.268
	Более 11 ч.	127	9.118	2.819	0.250
	Итого	246	8.638	2.907	0.185
<i>Доминирование</i>	Менее 11 ч.	119	7.303	2.839	0.260
	Более 11 ч.	127	7.063	3.080	0.273
	Итого	246	7.179	2.962	0.189
<i>Чувство вины</i>	Менее 11 ч.	119	6.504	2.940	0.269
	Более 11 ч.	127	6.961	2.841	0.252
	Итого	246	6.740	2.892	0.184
<i>Стойкость в достижении целей</i>	Менее 11 ч.	119	6.840	3.168	0.290
	Более 11 ч.	127	5.685	2.921	0.259
	Итого	246	6.244	3.091	0.197
<i>Агрессивность</i>	Менее 11 ч.	119	5.714	2.206	0.202
	Более 11 ч.	127	6.543	2.366	0.210
	Итого	246	6.142	2.323	0.148

к риску по сравнению с представителями других выборок, что, возможно, отражает авантюристичность сюжетов компьютерных игр, для достижения успеха в которых требуется рисковать, однако совмещать это с рациональными формами поведения. При этом геймеры в большей степени склонны к экстернальному контролю, нежели к интернальному, что можно объяснить четкой заданностью сюжетных линий, в которых заранее дана и в определенной мере фиксирована степень правильности действий геймеров. Наряду с выявленной у геймеров высокой мотивацией достижения нашел проявление и иной эффект: для части геймеров успех в игре не является приоритетом, по-видимому, в таких случаях процесс игры выполняет рекреационную функцию. Этим же можно объяснить отсутствие у геймеров склонности к порядку.

Кроме того, для геймеров не оказались значимыми такие шкалы, как *Автономия*, *Самопознание*, *Чувство вины*, *Агрессивность*. Последнее особенно существенно: на значимости данного параметра для участников игрового процесса настаивают многие неспециалисты и частично специалисты, так что вопрос о якобы повышенной агрессивности геймеров является принципиально важным. Споры, правда, ведутся применительно к более молодому поколению геймеров; относительно взрослых, как уже отмечалось, эмпирические данные весьма ограничены.

В ходе исследования шкала *Самопознания* не проявилась как значимая. Возможно, здесь наблюдается расхождение между самопознанием как психологическим конструктом и

бытовым или прикладным его пониманием, связанным скорее с самооценкой в игровых ситуациях. Параметр *Чувство вины* также незначим для геймеров, что может быть объяснено: 1) пониманием того, что игра — это не реальность, так что 2) даже в случае высокоагрессивных компьютерных игр геймер отдает себе отчет в том, что соперник — не более чем виртуальный, и наконец, 3) если другой геймер и почувствует обиду, то встреча с ним в реальной жизни едва ли произойдет — срабатывает эффект анонимности, который нередко отмечается специалистами.

Таким образом, в исследовании было показано, что у взрослых геймеров имеется определенная психологическая специфика. Данная специфика не проявляет зависимости от типа предпочитаемой компьютерной игры. А именно: геймеры, выбирающие шутеры, РПГ, стратегии и остальные игры проявили большую схожесть по собственно психологическим показателям, нежели непохожесть. Гипотетические причины этого включают высокую вероятность того, что респонденты играют в целый ряд компьютерных игр разных типов одновременно (либо имеют недавний опыт игры в игры разных типов). И вместе с тем все чаще высказывается мнение, согласно которому между геймерами гораздо больше общего, чем частных различий, поскольку поколение геймеров не походит ни на одно из предшествующих поколений, а психологические методики этого пока не учитывают.

Однако в ходе анализа данных, полученных на психологических методиках, были выявлены значимые различия по исследуемым шкалам по

параметрам пола, возраста и времени в неделю, затраченного на компьютерную игру. Так, было показано, что у геймеров женского пола в большей степени выражен параметр *Мотивация достижения*. Игроки-мужчины отметили более высокий уровень *Самопознания* и *Агрессивность*, нежели женщины. Более взрослые геймеры (старше 20 лет) склонны в большей степени к интернальному контролю и имеют более высокую мотивацию достижения и любовь к порядку, нежели более молодые геймеры (менее 20 лет). Однако по шкалам *Самопознание*, *Чувство вины* и *Агрессивность* более молодые геймеры имеют более высокий показатель, нежели геймеры старше 20 лет. По шкалам *Рациональность* и *Стойкость в достижении целей* играющие менее 11 часов в неделю имеют более высокий показате-

тель, нежели играющие более 11 часов в неделю, а последние, в свою очередь, имеют более высокий показатель по шкалам *Самопознание* и *Агрессивность*.

Таким образом, показано, что имеются значимые различия между ответами геймеров, разделенных по параметрам пола, возраста и средней продолжительности игрового времени в течение недели, на психологические тесты.

Дальнейшим направлением исследования психологических особенностей взрослых геймеров в контексте направления изучения деятельности, опосредствованной ИТ, может стать глубокая разработка данной тематики в рамках эмпирических знаний; целесообразно проведение нового цикла исследований, позволяющих расширить и детализировать выводы.

Литература

Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Специфика психологических методов в условиях использования компьютера. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1995.

Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Психологические исследования, опосредствованные применением Интернета // Эксперимент и квазиэксперимент в психологии: Учебное пособие. СПб.: Питер, 2004.

Бабанин Л.Н., Смыслова О.В. Метод онлайн-ового психологического эксперимента // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий: Материалы международной Интернет-конференции, проходившей 20.03–14.05.2001 на информационно-образовательном портале

www.auditorium.ru. М.: Московский общественный научный фонд, 2001.

Бек Дж., Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. М.: Pretext, 2006.

Браславский П.И., Колпачников В.В., Дрикер М.Б. Игровая виртуальная реальность — новое пространство приобретения личного опыта // Известия Уральского государственного университета. 2005. № 35. С. 74–81.

Васильева И.А., Осипова Е.М., Петрова Н.Н. Психологические аспекты применения информационных технологий // Вопросы психологии. 2003. № 3. С. 80–88.

Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета

- // Психологический журнал. 2004. Т. 25. № 1. С. 90–100.
- Войскунский А.Е.* Групповая игровая деятельность в Интернете // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. С. 126–132.
- Войскунский А.Е.* Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. 2010. № 6. С. 119–130.
- Войскунский А.Е., Аветисова А.А.* «За» и «против» компьютерных игр // Игра, обучение и Интернет. М.: Некоммерческое партнерство «Современные технологии в образовании и культуре», 2006.
- Егоров А.Ю.* Нехимические зависимости. СПб.: Речь, 2007.
- Кан Л.В., Чудова Н.В.* Мотивация игры с виртуальным партнером // Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте / Под ред. Н.В. Чудовой. М.: Российская ассоциация искусственного интеллекта, 1998. С. 201–210.
- Керделлан К., Грезийон Г.* Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург: У-Фактория, 2006.
- Корнилова Т.В.* Диагностика мотивации и готовности к риску. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 1997.
- Корнилова Т.В.* Психология риска и принятия решений: Учебное пособие для вузов. М.: Аспект Пресс, 2003.
- Корнилова Т.В., Чудина Т.В.* Личностные и ситуационные факторы принятия решений в условиях диалога с ЭВМ // Психологический журнал. 1990. Т. 11. № 4. С. 32–37.
- Палффри Дж., Гассер У.* Дети цифровой эры. М.: Эксмо, 2011.
- Пантилеев С.Р., Столин В.В.* Тест-опросник субъективной локализации контроля. Модификация шкалы I-E Дж. Роттера // Практикум по психодиагностике. М., 1988.
- Ривз Б., Малоун Т., О’Дрисколл Т.* Виртуальный мир как кузница руководящих кадров // Harvard Business Review. Россия. 2008. Август. С. 49–57.
- Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е.* Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. М.: Знание, 1988. Вып. 1. С. 30–66.
- Смирнова Е.О., Радева Р.Е.* Компьютерная игра младшего школьника // Образование и информационная культура. Социологические аспекты / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000.
- Шапкин С.А.* Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. С. 86–102.
- Шмелев А.Г.* Мир поправимых ошибок // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. 1988. Вып. 3. С. 27–39.
- Cokwell J., Payne J.* Negative correlates of computer game play in adolescents // British Journal of Psychology. 2000. 91. 3. 295–310.
- En L.Q., Lan S.S., Tay C.S., Ng G.K.* Understanding users by their D.I.S.C. personality through interactive gaming // Proceedings of HCI. 2011. 22. 312–316.
- Feng J., Spence I., Pratt J.* Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition // Psychological science. 2007. 10. 18. 850–855.
- Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D.* Demographic factors and playing variables in online computer gaming // Cyberpsychology & Behavior. 2004a. August. 4. 7. 479–487.
- Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D.* Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers // Journal of Adolescence. 2004b. February. 1. 27. 87–96.
- Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A.* Patterns of gaming preferences and serious

game effectiveness // Proceedings of HCI. 2011. 14. 37–43.

Quandt T., Grueninger H., Wimmer J. The gray haired gaming generation findings from an explorative interview study on older computer gamers // Games and Culture. 2009. 1. 4. 27–46.

Schutter B.D. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience // Games and Culture. 2011. 6. 2. 155–170.

Stieger S., Burger Ch. Implicit and explicit self-esteem in the context of internet addiction // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2010. 3. 6. 681–688.

Wei R. Effects of playing violent video-games on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2007. 10. 371–380.