

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный университет»  
(национальный исследовательский университет)  
Институт социально-гуманитарных наук  
Факультет психологии  
Кафедра «Общая психология, психодиагностика  
и психологическое консультирование»

Рецензент, канд. психол. н.,  
доцент кафедры ОП  
\_\_\_\_\_ Н.В. Батурина  
\_\_\_\_\_ 2019 г.

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ  
Заведующий кафедрой ОП  
канд.психол.наук, доцент  
\_\_\_\_\_ С.В.Морозова  
\_\_\_\_\_ 2019 г.

## **ВЗАИМОСВЯЗЬ СВОЙСТВ ЛИЧНОСТИ С ВЫБОРОМ ЖАНРА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ У МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА  
К ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ  
ЮУрГУ–37.03.01.2019.472.ПЗ ВКР

Руководитель проекта,  
старший преподаватель  
кафедры ОП  
\_\_\_\_\_ Ю.Е. Черняева  
\_\_\_\_\_ 2019 г.

Автор проекта  
студент группы СГ-472  
\_\_\_\_\_ Е.А. Суханова  
\_\_\_\_\_ 2019 г.

Нормоконтролер,  
\_\_\_\_\_ Л.А. Донцова  
\_\_\_\_\_ 2019 г.

Челябинск, 2019

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ОБЗОР ИССЛЕДОВАНИЙ ПО ПРОБЛЕМЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДОЙ... 6	6
1.1. Компьютерные игры и виртуальная реальность .....	6
1.2. Особенности развития личности под влиянием компьютерных игр и возможности применения компьютерных игр в психологии .....	11
1.3. Классификация жанров компьютерной игры .....	24
ГЛАВА 2. ПРОГРАММА ИССЛЕДОВАНИЯ.....	31
2.1. Цель, задачи, предмет и объект исследования .....	31
2.2. Методы и методики исследования.....	32
2.2.1. Анкета «Любимые компьютерные игры».....	32
2.2.2. 16-факторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла .....	32
2.2.3. Калифорнийский психологический опросник (СРІ) .....	33
2.2.4. Тест-опросник степени увлечённости компьютерными играми (Гришина А.В.) .....	34
ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЗАИМОСВЯЗИ СВОЙСТВ ЛИЧНОСТИ С ВЫБОРОМ ЖАНРА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.....	35
3.1. Определение предпочитаемого жанра компьютерной игры у молодых людей.....	35
3.2. Определение характера взаимосвязи свойств личности игроков и жанра компьютерной игры.....	36
3.3. Определение характера взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и свойствами личности.....	40
3.4. Определение характера взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и данными, полученными по II классу шкал СРІ .....	42
3.5. Проведение сравнительного анализа уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.....	43
ВЫВОДЫ .....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	46
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	53
ПРИЛОЖЕНИЕ А .....	53
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	55

## ВВЕДЕНИЕ

Компьютерные игры появились в нашей жизни сравнительно недавно. Их история начинается ещё в 1940-1950-х годах, когда в академиях разрабатывались простые игры и симуляции. К 1970-му году они уже стали неотъемлемой частью жизни многих людей. И на данный момент компьютерные игры являются чуть ли не основным видом развлечения почти для каждого человека [10].

Компьютерные игры переносят человека в фантазийный мир, позволяя ему уйти от реальности, занять свободное время или просто развлечься, получить свою долю эмоций. Это эффективный способ погружения в виртуальную реальность. Туда, где человек может сделать то, что хочет и как хочет. Словом, он свободен делать то, что не может сделать в реальной жизни. Или то, что сделать в реальной жизни в принципе невозможно, например, стать волшебником в каком-нибудь фэнтезийном мире или рыцарем в Средневековье.

Исследование компьютерных игр в социальных и гуманитарных науках по сей день активно изучается. Существуют исследования в области изучения проблем игровой аддикции и девиации (Н.А. Антипин, К.Е. Кузьмина, А.В. Гришина). Эти и многие другие исследователи начали обращать внимание гуманитарной и социальной науки на компьютерные игры, на их влияние на человека (С. Грин и Д. Бавельер, Д.А. Джентиль, А.А. Аветисова). Также существует много исследований о виртуальных нарративах, существующих в компьютерных играх (Ю.М. Шаев, А.А. Трофимова, Е.О. Самойлова).

Об исследовании привлекательности различных жанров компьютерных игр и свидетельствующих о возможном предрасположении игроков к выбору того или иного жанра компьютерной игры говорится в ряде опубликованных работ (Н.В. Омельченко, Е.О. Смирнова, Т.П. Филатова).

**Актуальность:** в современном обществе очень интенсивно развивается виртуальная среда, а также различные направления

компьютерных игр. Основными пользователями компьютерных игр являются молодые люди. Многие из них сильно увлекаются компьютерными играми, проводя много времени в виртуальной реальности. С каждым годом компьютерные игры становятся всё реалистичнее, разностороннее, что делает игры более увлекательными, захватывающими и затягивающими, а от того и привлекательнее для многих молодых людей. Компьютерные игры для них становятся заменой реальности, что приводит к затруднению адаптации в реальной жизни. Данная проблема является причиной необходимости проведения исследований в данной области.

**Цель исследования:** выявление взаимосвязи свойств личности и жанра компьютерной игры у молодых людей.

**Задачи исследования:**

1. Определить предпочитаемый жанр компьютерной игры у молодых людей с помощью авторской анкеты.
2. Определить характер взаимосвязи свойств личности игроков и жанра компьютерной игры.
3. Определить характер взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и свойствами личности.
4. Определить характер взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и уровнем социализации игроков.
5. Провести сравнительный анализ уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

**Объект исследования:** молодые люди, играющие в компьютерные игры.

**Предмет исследования:** взаимосвязь свойств личности с выбором жанра компьютерной игры.

**Характеристика выборки:** студенты психологического факультета ЮУрГУ в количестве 106 человек в возрасте от 18 до 25 лет.

**Основная гипотеза:** выбор жанра компьютерной игры связан со свойствами личности.

### ***Дополнительные гипотезы:***

1. Существует взаимосвязь между степенью увлечённости компьютерной игрой и свойствами личности игроков.
2. Чем выше степень увлечённости компьютерными играми, тем ниже уровень социализации игрока.
3. Существуют значимые различия в уровне социализации у молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

### ***Методы и методики исследования:***

Авторская анкета «Любимые компьютерные игры», тест-опросник степени увлечённости компьютерными играми (Гришина А.В.), 16-факторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла, Калифорнийский психологический опросник (СРІ), математическая обработка данных: коэффициент взаимной сопряжённости Пирсона, коэффициент корреляции Пирсона и Т-критерий Стьюдента.

***Практическая значимость работы:*** знания о выявленных взаимосвязях могут помочь разработчикам компьютерных игр в более эффективной подаче своей игры, опираясь на свойства личности людей, которые предпочитают тот или иной жанр компьютерной игры.

***Объём работы:*** Дипломная работа состоит из введения, 3 глав, выводов, заключения, списка литературы (всего 41 наименование) и 2 приложения. Общий объём работы составляет 56 страниц.

# ГЛАВА 1. ОБЗОР ИССЛЕДОВАНИЙ ПО ПРОБЛЕМЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДОЙ

## **1.1. Компьютерные игры и виртуальная реальность**

Компьютерная игра в настоящее время является одним из самых эффективных способов погружения человека в виртуальную реальность [16], так как она задействует одни из основных наших органов чувств – зрение и слух, и вместе с этим воздействует на эмоциональную сферу, что позволяет играющему человеку буквально переноситься по ту сторону экрана.

Виртуальная реальность есть для человека «дополнительная реальность», в которой он может «прожить» множество жизней, стать кем угодно, путешествовать, куда захочет, и делать, что захочет. Человек, погружаясь в виртуальную реальность, может не бояться старения, умерщвления, что делает созданное в виртуальной среде своеобразное «тело», которым управляет человек, более привлекательным с точки зрения реализации потенциала, заложенного в сознании. Этим может объясняться влечение людей к такому роду взаимодействия с виртуальной средой.

А.А. Трофимова, исследуя онтологическую специфику виртуальной реальности, дала такое определение виртуальной реальности: «Сконструированная виртуальная реальность есть искусственная реальность, создаваемая техническими средствами, продуцирующими новое пространство для самоопределения человека внутри системы». То есть это такой особый процесс, который объединяет психику человека и информационно-компьютерные технологии. Но вместе с тем, «виртуальная реальность не является внутренним состоянием человека, не отождествляется с физической реальностью и в то же время не сливается в своём понимании с сугубо технической системой» [25].

В виртуальном пространстве функционируют так называемые нарративы, то есть излагаемые взаимосвязанные события, которые представлены игроку

в виде определённой последовательности слов или образов. Известно, что в основе любой игры или анимационного фильма лежит не только хорошая графика, но и интересный сюжет, привлекательные герои, что и составляет виртуальный нарратив. Благодаря этому нарративу, процесс погружения человека в виртуальное пространство происходит гораздо продуктивнее.

В первую очередь, игроку рассказывают историю этого мира, а затем о глобальной цели, которую он должен достичь. Вместе с этим существуют второстепенные задания, которые могут и не влиять на сюжет игры. Игроку рассказывают о других персонажах, которые присутствуют в игре, подсказывают интересные комбинации для боя (если игра подразумевает боевые стычки) и т.д. Всё это сделано для того, чтобы поддерживать интерес игрока к игре, помогая ему сильнее влиться в процесс игры [21, 30].

Чтобы поместить целую Вселенную в голову человека, она должна быть свёрнута в «сконструированный мир». То есть созданный образ мира в человеческой психике. Компьютерные игры – это не просто деятельность, а деятельность конструирования миров. В качестве сконструированного мира, любая компьютерная игра имеет свою собственную физику и свойства пространства, историю и течение времени, собственную философию, этику и мораль. Игры позволяют человеку активно действовать в таком сконструированном мире [5, 6].

Помимо этого, компьютерная игровая деятельность характеризуется определённой структурой, которую выделила в своей статье Л.Г. Казакова.

Во-первых, компьютерная игра протекает внутри игрового пространства, ограниченного экраном монитора. При этом игровое пространство может превышать размеры экрана (например, стратегические игры), давая игроку сконцентрировать внимание на определённом участке игрового пространства. Во-вторых, один из игроков – это компьютер. Многие люди склонны персонифицировать компьютер, наделяя его человеческими чертами. В-третьих, компьютерные игры не требуют реальных действий с предметами. Эти действия заменяют манипуляцией с изображением

предметов, но внешне это выглядит как нажатие на клавишу или движение мышью. Однако в это время игрок совершает мыслительную деятельность – внутреннюю работу (анализ ситуации, постановка целей, выбор стратегии, принятие решения). Также Л.Г. Казакова отмечает, что правила в компьютерной игре часто не задаются изначально, их приходится выяснять по ходу игры. С одной стороны, это дезорганизует игрока, а с другой – заставляет его активно мыслить [11].

Почему же большое количество людей настолько поглощено компьютерными играми, что это может довести до компьютерной игровой зависимости? Многие учёные считают, что компьютерные игры – это виртуальное удовлетворение потребностей, разрядка эмоционального напряжения или средство для эскапизма. Эти мотивационные детерминанты имеют место быть, но вместе с ними выделяются другие группы факторов привлекательности компьютерных игр. Например, такие как:

1. Сюжетный или эмоционально-эстетический аспект. Это художественные достоинства игры, эмоциональная атмосфера, создаваемая игрой, эстетическое качество и стиль графики. Этот аспект больше выражен в играх жанра «квест» и «RPG», в меньшей степени – в стратегических играх.

2. Раскачка. Жаргонный термин, означающий рост виртуальных умений, приобретение новых возможностей в процессе игры, усиление, прибавление возможностей влиять на игровой мир, получение более мощных средств для решения игровых задач. Это можно рассматривать как некий мотив саморазвития. Сильнее всего выражен в играх жанра RPG, экшн, аркада и стратегия, в меньшей мере в симуляторах.

3. Достижение. Победа над противником (реальным, если игра многопользовательская, или виртуальным, если игра одиночная), достижение цели (выполнение заданий, завершение миссии и т.п.), соревнование. Соревновательный аспект более сильно выражен в многопользовательских экшенах и стратегиях. В компьютерных играх наблюдается явление, схожее с «феноменом Зейгарник», заключающийся в том, что игрок не может



оторваться от игры, не выполнив задание, не получив уровень или не завершив миссию. И пока игрок это не сделает, его мысли будут снова и снова возвращаться к этому.

4. Интеллектуальное удовольствие. Процесс решения задач и сама интеллектуальная деятельность, требующаяся в некоторых играх, приносит игроку интеллектуальное удовольствие. Оно сходно с удовольствием, которое получает человек от решения кроссвордов или головоломок. Наиболее сильно выражен в стратегических и логических играх, а также в некоторых видах «квестов».

5. Коллекционно-исследовательский аспект. Возможность исследовать игровой мир, его правила и объекты, таким образом, осмотрев всё, что вложили в игру авторы. Некий аналог ориентировочной деятельности в игре.

6. Творчество. Возможность создавать что-то новое и индивидуальное в рамках игры. Наиболее выражен этот аспект в играх «Sims» и играх-менеджерах.

7. Внеигровые аспекты. Это социализация, проведение досуга, разрядка эмоций, эскапизм. Эти факторы не имеют отношения к самому процессу игры, а являются её побочными результатами.

Конечно, для разных людей значение этих факторов неодинаково. И это разное значение факторов составляет поле интересов для игрока, которое определяет его жанры и типы предпочитаемых им игр.

Однако это не единственное, что позволяет игрокам проводить большое количество времени в играх. Существует большое количество игр, однако некоторые имеют огромный успех, люди играют в них днями и ночами, а другие игры постоянно откладываются в долгий ящик. Есть ещё такой аспект игры как качество «gameplay», то есть самого игрового процесса.

Здесь можно сказать о концепции опыта потока, которая была разработана Чикзентмихайем и его коллегами. Согласно этой концепции, опыт потока – это особое переживание, сопровождающее внутренне мотивированную деятельность, и являющееся само по себе одним из

основных мотивационных факторов такой деятельности. Основные составляющие опыта потока – это соответствие требований деятельности умениям субъекта, наличие ясных целей и немедленной и непротиворечивой обратной связи, чувство контроля, концентрация внимания, потеря «эго», слияние действия и осознания, восприятие деятельности как самоценной. Причём для возникновения опыта потока и требования и умения должны не только соответствовать друг другу, но и быть выше субъективного для данного человека уровня.

Игра в компьютерные игры сопровождается переживанием потока. От структуры игровой деятельности зависит большая или меньшая выраженность различных элементов потока и глубина и интенсивность переживаемого состояния. Баланс требований и умений обеспечивается возможностями настройки уровня сложности и правильно выбранным ростом уровня сложности по мере прохождения игры. Качество обратной связи и возможность контроля зависят от структуры интерфейса. Ясность целей определяется структурированием игровых задач и правилами игры. Качество внимания зависит от степени лёгкости различения функционально важных и неважных объектов в информационном потоке [12, 17].

В целом, компьютерная игра может рассматриваться как отдельный, новый мир, в котором человек может проявить себя во всей красе, показывая выбором какого-то отдельного жанра игры свои сознательные и подсознательные потребности с дальнейшим желанием их удовлетворения. Например, потребность в недостатке общения, потребность «исчезнуть» на какое-то время из реального мира или потребность в вымещении своей накопленной агрессии, которую по каким-либо причинам человек не может или не хочет вымещать в реальности. Вместе с этим, чтобы привлекать игроков, компьютерная игра должна удовлетворять условиям, способствующим у играющего возникновению опыта потока. То есть, изначальный выбор игры может быть связан с запросом на удовлетворение какой-либо потребности, а вовлечённость в игру уже должен организовать

опыт потока, который должен быть учтён разработчиками, чтобы игра была более успешна и правильным образом удовлетворяла потребности людей, которые выбрали данную игру.

Однако игровой мир не имеет смысла рассматривать как мир без игрока. Игрок является частью этого мира, он в нём существует. И как бы разработчики не старались предугадать каждый будущий шаг игрока, они не способны этого сделать в полной мере, так как не могут до конца представить, как будут использоваться игровые элементы игроком [7]. Поэтому следует рассмотреть, как те или иные игры, элементы игры, могут воздействовать на игрока, на его поведение и развитие личности.

## **1.2. Особенности развития личности под влиянием компьютерных игр и возможности применения компьютерных игр в психологии**

В настоящее время оценка воздействия компьютерных игр на личность человека имеет полярные решения: одни исследователи говорят о негативных явлениях, таких как игровая компьютерная зависимость, другие же утверждают в своих опубликованных работах об обратном, позитивном эффекте, который вызывают компьютерные игры, например, улучшение процесса внимания и пространственного мышления.

Если говорить о компьютерной игровой зависимости, на которую выпала большая часть исследований, то в обществе было распространено мнение о том, что компьютерные игры опасны для психики ребёнка, вызывая в нём агрессивность, сужение круга интересов и обеднения эмоциональной сферы [38, 39].

Хазовой С.А. было реализовано исследование личностных особенностей подростков с признаками компьютерной зависимости. Исследование проходило в два этапа. На первом этапе были выявлены такие личностные особенности подростков, как негативная эмоциональность, интровертированность, агрессивные модели поведения в межличностном взаимодействии и затруднение общения, которое затрагивает сферы установок, эмоционально-волевых характеристик, социально-

психологических свойств личности. Наблюдаются враждебные установки и негативно окрашенные эмоции в общении, низкий уровень эмпатии и общительности. Компенсацией коммуникативных неудач выступают компьютерные игры, которые позволяют справляться с негативными эмоциями, одиночеством, отвлекают от проблем. Провоцируют же эти трудности в общении такие личностные особенности, как высокий уровень интроверсии, нейротизм, негативизм, негативная коммуникативная установка и низкий уровень общительности, а также низкий уровень эмпатии [27].

Гришина А.В. в своём исследовании выявляет у младших подростков, помимо трудностей в коммуникативной сфере, ещё и систематическое невыполнение домашних заданий, пропуски школьных занятий, так как в этом возрасте у школьников слабая волевая регуляция, из-за чего происходит систематический отрыв ребёнка от школы [9].

Выделены основные стадии формирования зависимости от компьютерных игр. На первой стадии человек испытывает лёгкую увлечённость содержанием игры, получает удовольствие и стремится повторить эти действия. Это ведёт к тому, что он начинает играть уже не случайным образом, а с целью удовлетворения своих потребностей. На этой стадии потребность человека в игре носит скорее ситуационный, нежели систематический характер.

На второй стадии наблюдается уже выраженная потребность играть в компьютерные игры. Формирование этой потребности зависит от индивидуально-психологических особенностей человека. В основе компьютерной зависимости лежит мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности и принятия соответствующей игровой роли. Здесь игра в компьютерные игры носит уже систематический характер. Если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, он может предпринимать достаточно активные действия, чтобы удовлетворить свою потребность.

На третьей стадии формирования компьютерной игровой зависимости происходят серьёзные изменения в самосознании и самооценке личности. Есть две формы такой зависимости: социализированная и индивидуализированная. Социализированная включает в себя контакты с другими участниками игры. Такие люди любят совместную игру по сети. Игровая мотивация носит, в основном, соревновательный характер. Эта форма менее пагубна влияет на психику человека, нежели индивидуализированная. Это крайняя форма зависимости, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Нарушается основная функция психики – она начинает отражать воздействие виртуальной реальности, принимая её за содержание реального мира. Для таких людей компьютерная игра – это своеобразный наркотик. Если не удовлетворять потребность в игре, они начинают чувствовать неудовлетворённость, испытывать отрицательные эмоции и впадать в депрессию.

На четвёртой (последней) стадии происходит угасание игровой активности человека, и психологическое содержание его личности как бы «сдвигается» в сторону нормы. Здесь человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длинная из всех стадий – она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности [2].

Среди игроков в компьютерные игры не было обнаружено ни серьёзных нарушений психики, ни симптомов компьютерной зависимости, хотя, как и среди любителей любых других видов досуга, есть фанаты, однако их число не превышает 10-12 %. Проблема агрессивности тоже является надуманной. Только у детей до 9 лет агрессивность в какой-то мере могут стимулировать игры с агрессивным содержанием, процент которых от общего числа, в принципе, не такой уж и большой. Вред от компьютерных игр, главным образом, связан с неумеренным их использованием. Для любого возраста

существуют определённые временные нормы, и их нужно придерживаться во избежание негативных последствий [31].

Одна из важных сфер человека, на которую могут воздействовать компьютерные игры – это когнитивная сфера. Имеющиеся исследования позволяют утверждать, что когнитивная сфера геймеров обладает определённой спецификой. Имеются как негативные последствия, так и позитивные. К негативным последствиям может относиться, например, ухудшение долговременной памяти. К позитивному воздействию относятся улучшение процесса внимания, пространственное мышление и когнитивный контроль. Наличие такого эффекта позволяет говорить о возможности тренировки когнитивных функций посредством компьютерных игр.

Обучающий потенциал компьютерных игр был отмечен ещё в 1980-е гг. С тех пор игры претерпели огромные изменения. Они стали популярны у людей всех возрастов. В 2013 г. 58% населения США и от 30 до более 70% населения других развитых стран играли в компьютерные игры. Некоторые авторы говорят о становлении поколения геймеров, на психологическое развитие которых увлечённость компьютерными играми оказала значительное влияние.

Исследования Грин и Бавельер показывают, что опыт компьютерных игр тесно связан с характеристиками зрительного внимания. По сравнению с не играющими в компьютерные игры людьми, у людей-геймеров отмечен более высокий объём и более широкое поле внимания, высокие показатели селективности и концентрации на релевантной информации; они менее подвержены эффекту мигания внимания [37].

Но помимо положительных влияний компьютерных игр отмечено также и отрицательное влияние. У детей и подростков (8-17 лет), продолжительно и регулярно играющих в компьютерные игры, отмечены симптомы СДВГ – синдрома дефицита внимания с гиперактивностью.

Также между играющими и неиграющими были обнаружены специфические особенности социального интеллекта. Так, игроки

демонстрируют более высокую способность к предвидению поведения человека в определённой ситуации, понимают логику развития ситуаций взаимодействия, более точно выделяют общие существенные признаки в различных невербальных реакциях человека, в то время как неиграющие люди отличаются более высоким уровнем эмпатии, гораздо сильнее проявляют эмоциональную отзывчивость [29].

На основе других исследований были выявлены положительные корреляции продолжительности игры в агрессивные компьютерные игры жанра «экшн» и «шутер» с импульсивным поведением у школьников 3, 4, 7 и 8-х классов, а также отрицательную корреляцию с академической успеваемостью. В качестве причин говорят о несформированности произвольных механизмов внимания, так как геймерство не способствует развитию контроля собственных импульсов [35, 36].

Таким образом, можно сказать, что специфика внимания у геймеров тесно связана с жанром предпочитаемых игр. Агрессивные игры («экшн» и «шутер») оказывают более выраженное, но в то же время менее однозначное воздействие, чем логические и стратегические компьютерные игры.

Специфика мнемических функций геймеров по объёму и времени сохранения сверхкратковременной зрительной памяти геймеры не имеют значимых отличий от не-геймеров. Вместе с этим ряд исследователей отмечают высокую способность геймеров к прогностическому мышлению и планированию [31, 34].

Стоит сказать также о когнитивном контроле. Под когнитивным контролем понимаются функции, отвечающие за управление целенаправленным поведением человека, среди них – процессы произвольной инициации, упорядочения, координации и мониторинга когнитивных процессов. Когнитивный контроль участвует в осуществлении любой деятельности и определяет её успешность.

Исследования показали, что сеансы компьютерных игр у испытуемых 60-77 лет положительно влияют на такие функции когнитивных способностей,

как произвольное торможение неверных реакций и индуктивное мышление. Также тренировка когнитивного контроля с помощью компьютерных игр у испытуемых 60-85 лет способствует восстановлению активности лобных долей, помогает улучшить рабочую память и концентрацию внимания. Такая тренировка одинаково эффективна как для пожилых людей, так и для молодых. Однако не все жанры компьютерных игр могут быть применены для тренировки когнитивного контроля. Отсутствие изменений в механизмах когнитивного контроля было показано у игроков в «шутер» [41].

Наряду с механизмами внимания и контроля исследователи рассматривают пространственные способности. К ним относятся способности ориентироваться в пространстве, мысленно визуализировать объекты, решать задачи на мысленное вращение, представлять сложные пространственные конфигурации объектов. Ещё в 1980-м году на основе исследований Субрахманяма и Гринфилда компьютерные игры были признаны эффективным средством тренировки и развития пространственных навыков [40]. А современные данные только подтверждают эти результаты. Также важно отметить, что компьютерные игры жанров «экшн» и «шутер» наиболее эффективны для тренировки пространственных способностей, чем логические и аркадные игры, возможно, из-за отсутствия в последних соревновательного компонента и необходимости отслеживать всё игровое пространство в целом.

Изучение специфики принятия решений занимает отдельное место в исследовании мышления геймеров. Принятие решений в ситуации неопределённости тесно связано не только с интеллектуальными, но и с личностными особенностями решающего субъекта, его активностью, готовностью к риску. У геймеров отмечают высокую склонность к риску, однако трактовка понятия риска и последствий для принятия решений различна. Например, риск может пониматься как поиск острых ощущений, как в случае вождения автомобиля. Выявлена значимая корреляция между геймерством и рискованным поведением водителя, где важный фактор – это



содержание игры. Оно наблюдается только в случае, если в симуляторе вождения такое рискованное поведение поощряется. Игроки также предпочитают рискованно поступать в ситуации заданий с рискованным выбором (по типу азартной игры). Показана готовность геймеров быстро и уверенно принимать решения в неопределённой ситуации; при этом быстрота принятия решений не отражается на их правильности. В целом, геймеры дают более быстрые и не менее точные ответы, чем не-геймеры [1].

Многие исследования подтверждают влияние компьютерных игр на когнитивную сферу человека, при этом влиянием их неоднозначно. С одной стороны, существуют негативные последствия компьютерных игр, особенно на подростков и детей, что вызывает некоторые опасения, но с другой стороны, неоднократно продемонстрирован развивающий потенциал как «серьёзных» игр, так и компьютерных игр развлекательного характера [3, 4].

Было проведено исследование, которое показывает различие выбора игр между взрослыми и молодыми игроками. Для взрослых игроков более важны социальные аспекты игры, а также игры с меньшей жестокостью. Взрослые игроки, чья самооценка ниже, были подвержены большей зависимости от компьютерных игр, нежели те, у кого уровень самооценки был выше. Были выделены причины, по которым взрослые играют в компьютерные игры: потребность в получении информации и тренировке мышления, решении задач и общении в ходе игрового процесса. Показано также, что более молодые геймеры меньше внимания уделяют учёбе, а взрослые – общению со сверстниками, однако при этом для них более важны коммуникативные аспекты игры.

А.А. Аветисова посвятила работу изучению психологических особенностей игроков старше 16 лет и взрослых, играющих в компьютерные игры. Был проведён анализ возрастных различий между геймерами моложе и старше 20. В результате был выявлен ряд психологических особенностей взрослых геймеров, была изучена возможная связь между психологическими особенностями геймеров и типом предпочитаемых ими компьютерных игр.

Взрослые геймеры демонстрируют большую рациональность и более высокую готовность к риску, по сравнению с представителями других выборок, что, возможно, отражает авантюристичность сюжетов компьютерных игр. Геймеры более склонны к экстернальному контролю, что объясняется Аветисовой чёткой заданностью сюжетных линий, в которых заранее дана и зафиксирована правильность действий геймеров [1].

Виртуальная реальность становится средой для переноса социальной жизни и опосредованного контакта. Чтобы изучить социальную сферу геймеров, было проведено исследование Ю.С. Шведчиковой. Она изучила особенности социальной компетентности студентов, играющих и не играющих в компьютерные игры. Были сделаны выводы о том, что геймеры отличаются меньшей выраженностью параметров социальной компетентности во всех сферах, будь то когнитивная, эмоциональная или поведенческая. Девушки больше, чем юноши, отличаются друг от друга в зависимости от степени компьютерной игровой активности. Предположительно, сферы социальной компетентности девушек более «восприимчивы» и сильнее изменяются под влиянием регулярного участия в компьютерных играх. В структуре социальной компетентности выявлены сходные компоненты, независимо от пола и уровня игровой компьютерной активности. Специфика структуры социальной компетентности геймеров разного пола связана с различным положением параметров социальной эмпатии и контроля экспрессии [32].

Несмотря на то, что компьютерные игры и могут оказывать развивающее воздействие на интеллектуальные способности, способности к деятельности, компьютеризированная деятельность может подавлять сферу межличностного взаимодействия, ограничивая реальные социальные контакты, – об этом говорит в своей статье К.Е. Кузьмина. В отличие от своих сверстников, геймеры менее осведомлены во всех тонкостях человеческих взаимоотношений, всё происходящее оценивают логически и рационально, что не всегда приемлемо для межличностных отношений. У

геймеров отмечается восприятие и понимание другого и взаимодействие с ним благодаря ценностной ориентации личности на активное достижение в деятельности, а у неопытных пользователей компьютерных технологий – ценностной ориентации на продолжение отношений. Особенности сознания геймеров влияют на освоение и понимание ими социально-нормативных отношений в целом. Например, изменяется полоролевой компонент социализации, общение со сверстниками, профессиональное самоопределение, выбор способов достижения целей индивидуального развития и т.д. [15].

Компьютерные игры могут использоваться для научных и терапевтических целей. Существуют такие виды игр, которые специально предназначены для применения психологами в исследовательских или терапевтических целях. Например, они всё чаще применяются в работе с преступниками, а также для помощи людям с нарушениями навыков письменной речи, недостаточной координацией движений и трудностями в счёте в пространственном различении. 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 и т.д. Игровая терапия может успешно применяться как этап в психотерапевтической работе с застенчивыми и тревожными детьми. Разработаны и применяются игры, которые помогают избавиться от алкогольной и никотиновой зависимости.

Помимо этих, существуют ещё и диагностические возможности компьютерных игр – от диагностики особенностей развития школьников до выявления некоторых симптомов шизофрении. Имеются широкие возможности диагностики в области развития сенсомоторных, пространственных функций, внимания, когнитивных способностей, коммуникативных навыков. Западные исследователи обнаружили в ходе своих исследований развитие мыслительных процессов и свойств:

креативность, когнитивная гибкость, способность к стратегическому планированию и антиципации. Было выявлено, что совместное решение игровых компьютерных задач в несколько раз повышает частоту вступления в социальные контакты, удовлетворённость партнёром и самим контактом.

Специально сконструированные игры применяются в психотерапевтических целях: способствуют психологической разгрузке, коррекции аномального развития личности. Компьютерные игры используются в стабилотрии, в обучении управлению различными группами мышц и т.д.

Достижение результатов в этой новой области прикладной психологии возможно только при слаженном, тесном, скоординированном взаимодействии психолога и программиста. Однако это достаточно сложно, что тормозит развитие этой области [20, 28].

Компьютерная игра может рассматриваться также и как проективный метод диагностики личности. Возможность этого показал И.Н. Мясников. В своём большинстве, говорит Мясников, компьютерные игры – это виртуальная модель объективной реальности. К тому же она интерактивная. Исходя из этого, проанализировав направленность, динамику игры, характерные действия в той или иной ситуации, можно прогнозировать индивидуальный стиль поведения, переживания и аффективного реагирования в значимых или конфликтных ситуациях реальной жизни индивида, выявлять неосознаваемые аспекты личности, на что и направлены проективные методики.

Используя компьютерные технологии в качестве моделирующих средств, можно создавать практически любые психогенные ситуации, даже такие, которые в реальности воплотить сложно не только в физическом плане, но также в экономическом и этическом. Используя визуально-аудиальные спецэффекты, присутствующие в компьютерных играх, можно порождать феномены и эффекты, влияющие на психику и изменяющие сознание. А для

исследования той или иной личностной характеристики, можно выбрать тот игровой жанр, в котором эти характеристики наиболее полно раскрываются.

Он разработал такой эксперимент, в котором доказывал возможность применения компьютерной игры в качестве проективного метода. Для исследования он использовал метод наблюдения за испытуемыми с участием независимых наблюдателей, анализ продукта деятельности (игры) и 16-ти факторный тест исследования личности Р. Кеттелла. Результаты этого эмпирического исследования показали, что с помощью предложенного метода можно диагностировать индивидуальные характеристики личности. И делать это более точно, нежели традиционными методами (интервью, стандартизированными отчётами и т.д.) Автор статьи обосновывает это тем, что это достигается путём «погружения» человека в конкретную ситуацию с помощью компьютерного моделирования и ориентировкой в экспертном независимом анализе на поведение игрока, а не на его субъективную самооценку [18].

П.А. Корниенко с помощью исследования изучал возможности разработки компьютерной игры, позволяющей диагностировать индивидуальные особенности развития функциональных компонентов системы саморегуляции. Основной задачей была разработка самой игры и обоснование, что эта игра может выступать психодиагностическим средством, позволяющим оценивать компоненты саморегуляции. В качестве игры была предложена модифицированная версия игры «Морской бой». В итоге была разработана компьютерная игра и показана её применимость для оценки одного из функциональных компонентов системы саморегуляции – моделирования. Путём различий в игровом поведении респондентов было получено достаточно высокое качество прогнозирования показателя моделирования, а проведённый анализ регрессионной модели позволил выявить психологическое содержание разработанной игры и объяснить её диагностическую ценность [13].

С.В. Ярыгин рассматривал в своём исследовании влияние различных форм мотивации и личностных характеристик на эффективности игровой психодиагностики на примере методической процедуры диагностики точности профессиональной оценки. Испытуемым предлагалось выступить в роли оценщиков, а также предъявлялись два вида мотивирования: поощрение дополнительными баллами и возможность отдельного выбора уровня выполнения компьютеризированной методической процедуры.

Результаты показали, что оптимальным для эффективности компьютерной игровой психологической диагностики является использование двух способов мотивирования, а дальнейшее усиление мотивации ведёт к снижению эффективности деятельности. Вместе с этим выявлено, что компьютерные игровые методики могут эффективно использоваться в ситуациях психодиагностики с повышенным мотивационным фоном специалиста. Также выявлены характеристики, которые способствуют эффективному использованию компьютерных игровых методик: внимание, самостоятельность, ориентация на собственное мнение, организованность, практичность, непринуждённость, уравновешенность, ответственность, гибкость и оперативность мышления [33].

В статье Казаковой Л.Г. указывается применение стратегической компьютерной игры в качестве практической и самостоятельной работы для учащихся на уроках технологии. Компьютерную стратегическую игру можно применять на протяжении нескольких занятий, организовав игровую серию.

Компьютерная игровая деятельность может использоваться для того, чтобы визуализировать знания, полученные учащимися на уроке, научить учащихся применять полученные знания на практике, проверить освоение материала урока, сформировать учебную мотивацию через игровую. Приемлемыми формами организации данной деятельности являются индивидуальная и парная работа [11].

Экспериментальные исследования, описанные А.Е. Войскунским и Г.Я. Меньшиковой в опубликованной ими статье, позволяют говорить о новых перспективах для теоретической и прикладной психологии, связанных с применением современных компьютерных технологий. А также может позволить исследователям видоизменять исследовательские парадигмы в когнитивной, организационной, педагогической, клинической и социальной психологии [8].

Исходя из вышеперечисленных исследований, в которых так или иначе применялись компьютерные игры, можно сказать о том, что применение компьютерных игр в диагностике каких-либо качеств носит положительный характер и может значительно облегчить процесс диагностики. С помощью компьютерной игры можно создавать различные специфические психогенные ситуации, которые в реальной жизни не представляется возможным. В процессе игры у человека формируется мотивационный компонент, что повышает диагностическую ценность методики. Для исследования какой-то конкретной личностной характеристики всегда можно выбрать подходящий жанр и успешно провести диагностику.

Помимо удовлетворения потребностей, компьютерная игра может являться мощным средством влияния на человеческую психику с дальнейшим положительным или отрицательным эффектом. В положительных случаях, компьютерные игры могут использоваться для развития когнитивной сферы, улучшения механизмов внимания и контроля и т.д. В отрицательных же случаях неконтролируемое и неорганизованное проведение большого количества времени в компьютерных играх может привести к компьютерной зависимости, к появлению агрессивных видов поведения или к потере социальных умений. Зная то, на какие сферы психической жизни человека влиять компьютерные игры, можно использовать их в качестве инструмента обучения, улучшения каких-либо имеющихся характеристик или изучение новых граней человеческой жизни.

### 1.3. Классификация жанров компьютерной игры

У каждой компьютерной игры существует свой собственный сленг, особенности графики, всевозможные способы эмоционального вовлечения в игровой процесс и жанровая специфика. Игры можно по-разному классифицировать в зависимости от основания. Но больший интерес для психолога представляет именно жанровая классификация компьютерных игр.

И.Н. Мясников выделяет такую классификацию, в которой каждый игровой жанр задействует определённую сферу способностей и психических процессов:

- стратегические игры (пространственное мышление, анализ и синтез ситуации, кругозор, потребность во власти);
- экшн (динамический компонент личности, черты характера, направленность личности);
- квест (все формы мышления и мыслительные операции, а также особенности их протекания, память, внимание);
- симуляторы (время реакции, эмоциональная сфера, темперамент) [18].

Однако эта классификация недостаточно полная и требует дальнейшей доработки с исследованием каждого жанра и его влияния на психику и личность человека.

Также существует классификация игр по структуре виртуального нарратива, которая подразделяется на типы:

- модель ожерелья – виртуальный нарратив с одним заранее определённым концом, где события, как бусины, нанизываются на «нить» сюжета и постепенно ведут игрока к концу игры, давая лишь видимость свободы действий (например, «Halo», «StarCraft», «Prince of Persia: Sands of Time»);
- ветвящаяся модель – в рамках данной модели может создаваться нарратив с одним или несколькими концовками и даже с альтернативными сюжетными линиями, где зачастую игроки выбирают наиболее эффективный



путь к концу игры, не думая о том, как бы на самом деле поступил герой данной игры (например, «MassEffect», «Heavy Rain», «Last of Us», «Deus Ex»);

– модель «Парк развлечений» – игрок путешествует по вымышленному миру, проходя мини-истории, которые зачастую не связаны с основным сюжетом; игроки порой забывают про основную сюжетную линию, так как эти мини-истории также ценны для раскрытия сюжета и представлены в большом количестве (например, «Elder Scrolls», «Fallout 3»);

– модель «Строительных блоков» – здесь игрок сам конструирует историю своего героя (например, «The Sims», «Spore») [14].

Несмотря на всё разнообразие жанров компьютерных игр, мы можем выделить наиболее популярные жанры компьютерных игр, которые были описаны рядом исследователей [19, 22-24, 26].

*Шутер* (англ. shooter – стрелок) – игра, в которой основной задачей является уничтожение виртуальных врагов: людей или существ (монстров). Пространство игры представляет какое-то заданное сюжетом место, в котором происходит действие игры (начиная от военных баз и заканчивая космическими станциями), где располагаются союзники и враги. Игрок может выбрать оружие, пользоваться ловушками и транспортными средствами. Также действие в игре может происходить как от первого (игрок видит изображение как бы из глаз персонажа), так и от третьего (возможность наблюдать передвижение своего героя «со стороны») лица. Успех в этой игре зависит от способности геймера оперативно реагировать на происходящие события и немедленно принимать решения.

*Ролевая игра* (англ. RPG – Role-Playing Game) – жанр компьютерной игры, который даёт возможность игроку буквально брать на себя роль персонажа. RPG – это вид драматического действия, в котором участники ограничены рамками выбранных ими ролей и руководствуются характером своей роли. Вся окружающая обстановка в игре управляется компьютерной программой.

Чаще всего такие игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет, развитие которого, хоть и не полностью, зависит от решений игрока. Мир ролевой игры может быть как полностью придуманным, так и основываться на уже существующем художественном произведении (фильм, книга). Основной задачей ролевой игры необязательно является достижение цели. Здесь на первый план выступает развитие своего персонажа, выполнение заданий и исследование мира. В пространстве, в котором находится игрок, он может взаимодействовать с другими персонажами: разговаривать с ними, выполнять их задания, воевать, заниматься торговлей. У игрока есть различные предметы, которыми он может манипулировать (деньги, оружие, артефакты и т.д.) - продавать или менять. За выполнение заданий или уничтожение монстров, герой получает вознаграждение в виде опыта и/или ценных предметов. Получение же опыта развивает персонажа и открывает для него развитие новых учений и навыков или улучшение имеющихся. В такой игре есть уникальная возможность моделирования своего героя – по желанию играющего. В структуру личности героя входят физические особенности (выносливость, ловкость, сила и пр.), психологические (хитрость, интеллект, лидерские способности и пр.) и жизненные навыки (воровство, бой и пр.). Изменение персонажа ведёт к изменению сценария игры, игровых задач и возможностей взаимодействия. Такие игры, по сути, являются моделями социального мира, которые предоставляют игроку почувствовать себя «в шкуре» различных героев (и необязательно человеческой).

*Стратегия* – жанр компьютерных игр, который нацелен на управление какими-либо компаниями, государствами или даже мирами, возлагая на игрока миссии: управляющего, начальника, императора и т.д. Важными задачами для играющего являются экономическое развитие, управление, военные действия в пространстве того, чем он управляет. Основными действиями для игрока являются управление ресурсами и планирование на основе данных о состоянии объекта и действиях противника. Для

эффективного управления игроку требуется учесть множество факторов, заложенных в программе игры, информация о них выдаётся на экране. И чем больше таких факторов, тем сложнее этой системой управлять. В такой игре, обычно, не отражена система человеческих отношений. Удовольствие от этой игры скорее интеллектуальное, нежели удовольствие от выполнения роли управляющего. Партнёрских отношений, как правило нет, а проигрыш в такой игре – это проигрыш в интеллектуальном плане, поэтому он не вызывает эмоции адекватные той, моделируемой, реальности, возможно из-за того, что реальность обезличена и не персонифицирована. В качестве мотивов обращения к таким играм предполагают мотив достижения, власти и познавательный мотив.

*Приключение* – жанр компьютерной игры, в основу которой входит выполнение заданий, поиски, наблюдения. В игре есть герой «в готовом виде», с его заданными особенностями, информация о нём предоставляется в начале игры, раскрывается в процессе (например, во взаимодействии с другими персонажами), или уже известна игроку из кинофильмов, книг и т.д. Сюжетная линия ограничена, как и спектр доступных играющему действий. Игра «ведёт» героя по сюжету, который имеет, возможно, несколько вариантов развития, но он заранее прописан. Неожиданные действия либо игнорируются, либо запрещаются, либо приводят к абсурдному результату. Такое так называемое «сопротивление» игры сводится к разгадыванию истории, а основными действиями играющего становятся решения логических и комбинаторных задач, нанизанных на сюжет игры, и исследовательскому поведению. Главный герой игры будет восприниматься как средство решения задач – как объект или как партнёр по путешествию.

*Симулятор* – этот жанр компьютерных игр является симуляцией какого-либо рода деятельности, будь то управление транспортом или симуляция реальной жизни. Такие игры предоставляют играющему возможность реализовать неосуществимые желания, пробовать недоступные формы поведения. В симуляторе у игрока появляется удовольствие от самого

процесса игры, от проживания самого себя в необычных ситуациях. Компьютерная игра в таком жанре воспринимается как «безопасная опасность», то есть испытание без физических или психологических последствий, возможность получить острые ощущения. Симуляторы могут развивать скорость реакции, способность восприятия пространственных изображений сенсомоторную координацию, могут формировать определенные навыки – например вождения автомобиля, дают выход эмоциям и реализуют неосуществимые желания, но являются такие игры скорее играми-упражнениями, чем деятельностью по усвоению смыслов.

*Файтинг* (англ. fighting – бой, поединок, борьба) – жанр компьютерных игр, имитирующий бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Игра сопровождается боем игрока «один на один» с компьютерным противником или другим игроком. Игроку предоставляется выбор персонажей, каждый из которых отличается стилем ведения боя, скоростью и возможностью применения различных комбинаций, ударов и бросков. Важной особенностью здесь является соревнование, а не сотрудничество с другими игроками.

*Головоломка* – жанр компьютерных игр, в которых идёт нацеленность на логическое мышление и сообразительность. Многие игры такого жанра дают возможность игры как против компьютера, так и против реального противника. Зачастую от игры с компьютером может появляться эффект персонализации компьютера – машина воспринимается как живой объект, который либо «вредный», либо «добрый», либо подыгрывающий, либо заваливающий.

*Многопользовательская онлайн игра* (англ. MMORPG) – жанр компьютерных игр, спецификой которого является взаимодействие игроков в рамках виртуального мира. Игрок принимает на себя роль персонажа (это может быть как обычный человек, так и фантазийное или научно-фантастическое существо) и начинает управлять игровым миром, который обычно поддерживается силами издателя игры, существующим вне

зависимости от выхода из него отдельного игрока. MMORPG предоставляет пользователям инструменты, которые могут использоваться в игре: эмоции, выбор внешности аватара, детально описанную вселенную. Игры такого жанра являются особым видом компьютерно-опосредованной коммуникации. Все социальные процессы в игре разворачиваются на нетелесном, символическом плане, созданном компьютерной технологией. Также играм такого жанра характерна либо полная, либо частичная анонимность игроков, возможность гибкого управления самопрезентацией и конструированием идентичности. Геймеры в таких играх проявляют социальные качества в силу их взаимодействия с другими геймерами: навыки лидерства, способность принимать решения и брать на себя ответственность, умение вести равноправные отношения, сближаться с другими и действовать в команде, ощущая принадлежность к группе. В MMORPG возможна тренировка активной жизненной позиции.

Как мы видим из предложенного выше описания различных жанров компьютерных игр, все они имеют свои особенности, требуют от игрока решения определённых задач, предлагают возможность пережить чью-то жизнь, выплеснуть свои эмоции, побыть боссом, творческим человеком, и многое-многое другое.

Таким образом, анализ теоретических и эмпирических исследований по проблеме взаимодействия человека с виртуальной игровой компьютерной средой позволил сделать следующие выводы:

1. Виртуальная компьютерная реальность может рассматриваться как отдельная конструируемая реальность, которая может так или иначе «втянуть» человека в свой отдельный мир, обладая определёнными аспектами для появления этого своеобразного входа в «поток».

2. Компьютерные игры позволяют игроку внедриться в виртуальный мир, отключив сознание человека и работая с ним на подсознательном уровне.

3. У компьютерных игр широкие возможности диагностики – от особенностей развития дошкольников до выявления некоторых симптомов шизофрении.

4. Разные жанры, типы и виды компьютерных игр по-разному влияют на личность и развитие личностных характеристик.

5. Определённые жанры компьютерной игры могут помочь игроку удовлетворить те или иные потребности.

Несмотря на то, что каждый жанр компьютерной игры создаёт какой-то определённый эффект от игрового процесса, люди всё равно отдают предпочтение одному или нескольким наиболее понравившимся жанрам компьютерной игры. Есть ли связь между тем, какой жанр игры выбирает игрок и какие ему присущи личностные черты? На этот вопрос пока нет точного ответа, так как исследований на эту тему было не так уж и много. Мы посчитали эту тему важной для более подробного её рассмотрения, потому что для людей с определёнными личностными характеристиками может быть важно решение определённых психологических проблем. И, собственно, компьютерные игры определённого жанра могут помочь игроку в решении этих проблем. И узнав у игроков с определёнными личностными характеристиками их наиболее предпочитаемый жанр компьютерной игры, можно спрогнозировать или обнаружить те или иные психологические проблемы, или же, наоборот, по предпочитаемому жанру узнать присущие ему личностные черты.

## ГЛАВА 2. ПРОГРАММА ИССЛЕДОВАНИЯ

### 2.1. Цель, задачи, предмет и объект исследования

**Цель исследования:** выявление взаимосвязи свойств личности и жанра компьютерной игры у молодых людей.

**Задачи исследования:**

1. Определить предпочитаемый жанр компьютерной игры у молодых людей с помощью авторской анкеты.

2. Определить характер взаимосвязи свойств личности игроков и жанра компьютерной игры.

3. Определить характер взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и свойствами личности.

4. Определить характер взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и уровнем социализации игроков.

5. Провести сравнительный анализ уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

**Объект исследования:** молодые люди, играющие в компьютерные игры.

**Предмет исследования:** взаимосвязь свойств личности с выбором жанра компьютерной игры.

**Характеристика выборки:** студенты психологического факультета ЮУрГУ в количестве 106 человек в возрасте от 18 до 25 лет.

**Основная гипотеза:** выбор жанра компьютерной игры связан со свойствами личности.

**Дополнительные гипотезы:**

1. Существует взаимосвязь между степенью увлечённости компьютерной игрой и свойствами личности игроков.

2. Чем выше степень увлечённости компьютерными играми, тем ниже уровень социализации игрока.

3. Существуют значимые различия в уровне социализации у молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

## **2.2. Методы и методики исследования**

Авторская анкета «Любимые компьютерные игры», тест-опросник степени увлечённости компьютерными играми (Гришина А.В.), 16-факторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла, Калифорнийский психологический опросник (CPI).

### **2.2.1. Анкета «Любимые компьютерные игры»**

Данная анкета разработана для определения предпочитаемого жанра компьютерной игры из списка предложенных. Список жанров, включённых в анкету: «шутер», «файтинг», «симулятор», «стратегия», «приключения», «головоломка», «RPG», «MMORPG». Жанры, предлагаемые для выбора в анкете, были сформулированы на основе классификаций жанров таких исследователей как Н.В. Омельченко, О.В. Сергеева, М.М. Скоромох, Е.О. Смирнова и Т.П. Филатова [19, 22-24, 26]. Текст анкеты представлен в приложении А.

### **2.2.2. 16-факторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла**

16 факторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла позволяет выяснить особенности характера, склонностей и интересов личности. Тест Кеттелла содержит 187 вопросов, на которые предлагается ответить обследуемым (взрослым людям с образованием не ниже 8 – 9 классов). Испытуемому предлагают занести в регистрационный бланк один из вариантов ответа на вопрос «да», «нет», «не знаю». В опросник входит 16 факторов:

1. Фактор А «Общительность»
2. Фактор В «Интеллект»
3. Фактор С «Эмоциональная устойчивость»
4. Фактор Е «Доминантность»
5. Фактор F «Экспрессивность»
6. Фактор G «Нормативное поведение»
7. Фактор H «Социальная смелость»
8. Фактор I «Чувствительность»
9. Фактор L «Подозрительность»



10. Фактор М «Практичность»
11. Фактор N «Дипломатичность»
12. Фактор O «Уверенность в себе»
13. Фактор Q1 «Радикализм»
14. Фактор Q2 «Конформизм»
15. Фактор Q3 «Самоконтроль»
16. Фактор Q4 «Эго-напряженность»

### **2.2.3. Калифорнийский психологический опросник (СРІ)**

Калифорнийский психологический опросник личности создан американским профессором Харрисоном Джорджем Гоухом в 1951 году. Опросник включает в себя 18 шкал, все шкалы разделены на 4 класса:

I класс – шкалы доминирования: социальность, способность приобрести социальный статус, самопринятие и чувство благополучия. Описанные шкалы определяют самоуверенность, уравновешенность, адекватность межличностных отношений.

II класс – шкалы зрелости и социализации личности: ответственность, самоконтроль, толерантность, достигнутая социализация, обычность, благоприятное впечатление. Шкалы определяют ответственность и межличностные ценности.

III класс – шкалы достижений: достижение через конформность, достижение через отстаивание своей независимости; интеллектуальная эффективность. Приведенные шкалы определяют потенциальные достижения и развитие человека, а также интеллектуальную эффективность.

IV класс – шкалы образа или стиля жизни: психологичность, гибкость, женственность. Шкалы направлены на оценку интересов, насколько они соответствуют полоролевым характеристикам данной личности.

Для исследования были взяты шкалы из второго класса, которые предназначены для измерения социализации, зрелости, ответственности и внутренней структуры ценностей.

#### **2.2.4. Тест-опросник степени увлечённости компьютерными играми (Гришина А.В.)**

Тест-опросник, разработанный автором на базе методики К. Янг и позволяющий оценить количественную выраженность степени увлеченности младших подростков компьютерными играми. Опросник содержит 22 вопроса, определяющих пять 5 основных шкал: эмоциональное отношение к компьютерным играм; самоконтроль в компьютерных играх; целевая направленность на компьютерные игры; родительское отношение к компьютерным играм; предпочтение виртуального общения реальному. Опросник был модифицирован посредством замены вопросов шкалы «родительского отношения к компьютерным играм» на вопросы об отношении близких людей респондента к увлечению компьютерными играми. Текст опросника вынесен в приложение Б.

#### **2.3. Методы математической обработки данных**

В качестве методов математической обработки данных использовались: коэффициент взаимной сопряжённости Пирсона, коэффициент корреляции Пирсона и Т-критерий Стьюдента.

## ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЗАИМОСВЯЗИ СВОЙСТВ ЛИЧНОСТИ С ВЫБОРОМ ЖАНРА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

### 3.1. Определение предпочитаемого жанра компьютерной игры у молодых людей

Поскольку первым вопросом был вопрос о том, играет ли респондент в компьютерные игры или нет, это позволило разделить выборку на две группы: тех кто играет и тех, кто не играет в компьютерные игры. Определение предпочитаемого жанра компьютерной игры проводилось на группе молодых людей, играющих в компьютерные игры, в количестве 58 человек.

Одной из задач исследования является определение предпочитаемого жанра компьютерной игры у молодых людей с помощью авторской анкеты. Респонденты выбирали жанры из предложенных: «шутер», «файтинг», «симулятор», «стратегия», «приключения», «головоломка», «RPG», «MMORPG».

Предпочтения молодых людей при выборе жанра компьютерной игры, полученных при обработке данных из анкеты, представлены на рисунке 1.

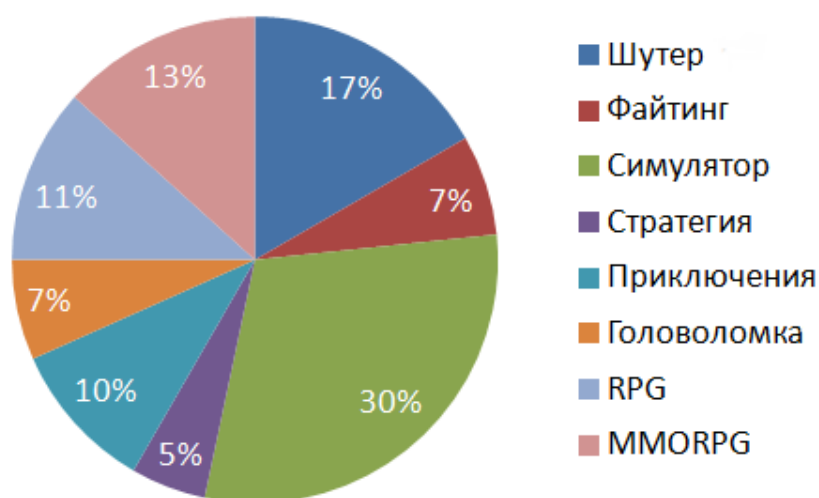


Рис. 1. Распределение по выборке предпочитаемого жанра компьютерной игры

Как видно из рисунка 1 наиболее предпочитаемые жанры компьютерных игр – это «симулятор» и «шутер», а наименее предпочитаемые жанры – «головоломка», «стратегия» и «файтинг». Скорее всего, это объясняется тем, что на данный момент самые распространённые игры, которые выпускаются производителями игр, – это различного вида симуляторы (будь то симулятор танков «World of Tanks» или же симулятор жизни «Sims») и шутеры («Warface», «Overwatch» и т.д.). Они же являются универсальными и подразделяются на многие поджанры, поэтому практически каждый игрок может найти себе игру по вкусу.

### **3.2. Определение характера взаимосвязи свойств личности игроков и жанра компьютерной игры**

Для реализации основной задачи исследования – определения характера взаимосвязи свойств личности игроков и жанра компьютерной игры – был проведён анализ таблиц сопряжённости между жанрами компьютерной игры и показателями по факторам личностного опросника Кеттелла.

Выявленные взаимосвязи личностных свойств и жанра компьютерной игры представлены на рисунках 2, 3, 4.

Была выявлена значимая связь с фактором В: «Интеллект» ( $\chi^2 = 0,486$ ) (Рисунок 2). Игроки с высокими показателями по этому фактору склонны выбирать игры в жанрах «симулятор» и «шутер». Таким игрокам присуще развитое абстрактное мышление, оперативность и быстрая обучаемость. В зависимости от того, на что направлен «симулятор» (то есть то, какую часть реальности он моделирует), он может быть связан, например, с вождением какого-либо транспорта, что и требует от игрока оперативности и вместе с этим быстрой обучаемости для более успешного результата в игре. То же самое можно сказать и про «шутер». В «шутере» очень важна оперативность для достижения высоких результатов.

**Фактор В: «Интеллект» ( $\chi^2 = 0,486$ )**

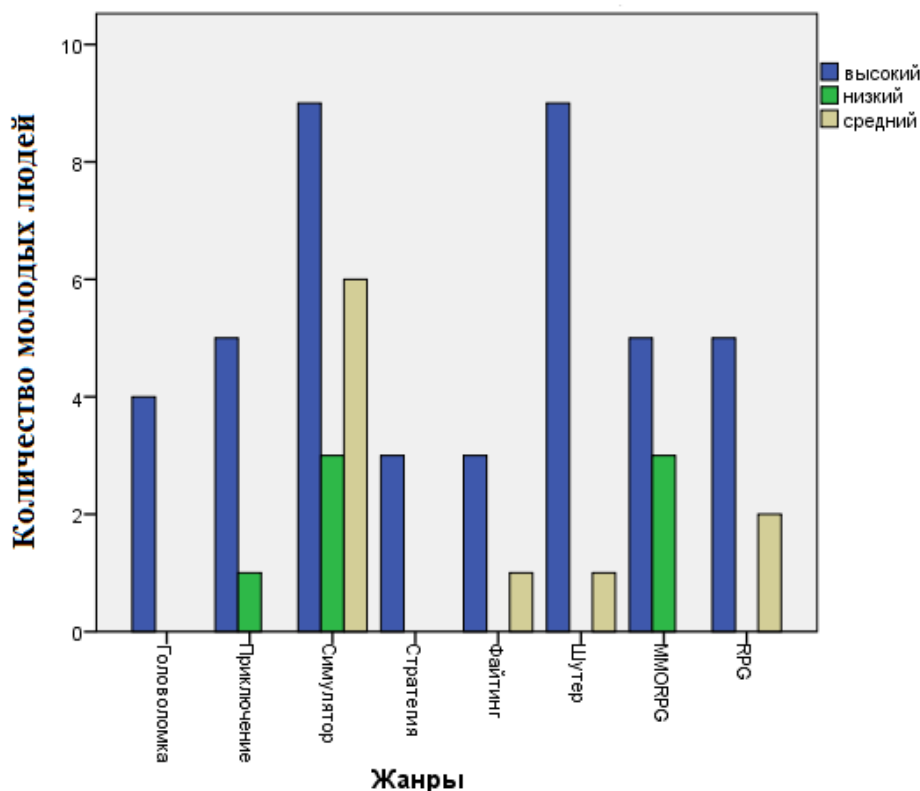


Рис. 2. Графическое представление таблицы сопряжённости между фактором В: «Интеллект» и жанрами компьютерных игр

Также была выявлена с фактором G: «Нормативное поведение» ( $\chi^2 = 0,465$ ) (Рисунок 3). Игроки с низкими показателями по этому фактору склонны выбирать игры в жанре «симулятор» и «MMORPG». Такие люди склонны к непостоянству, неорганизованности, безответственности. У игр таких жанров, обычно, отсутствует конечная, оформленная цель. Это такие игры, которые предлагают игроку совершать повторяющиеся действия, награждая за выполнение этих действий, что подкрепляет желание игроков заходить туда каждый раз и заново повторять данные действия. Предположительно, игры такого жанра обладают большим свойством затягивать, нежели игры другого жанра, в которых есть конечная цель. Поэтому такие игры могут стать способом ухода от проблем, "избавления" от каких-то важных дел (будь то домашняя работа, уход за домом или любая

другая работа, требующая ответственности), – человек вместо выполнения дел будет каждый раз отвлекаться и затягиваться той или иной игрой в этих жанрах.

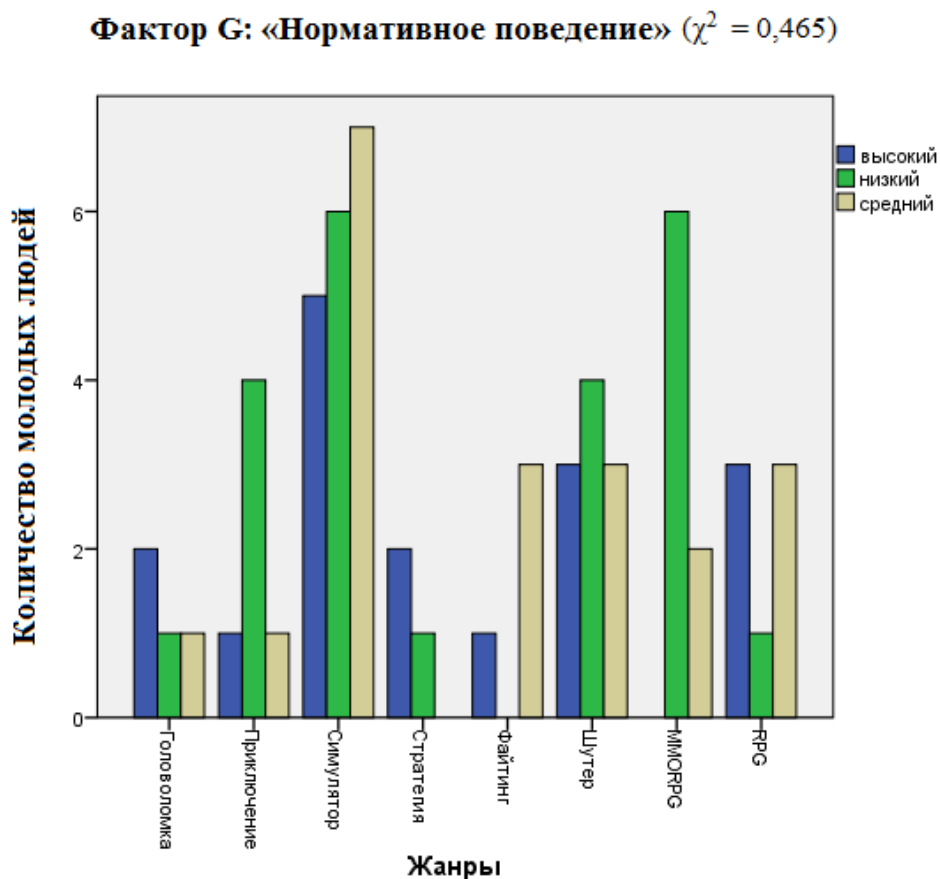


Рис. 3. Графическое представление таблицы сопряжённости между фактором G: «Нормативное поведение» и жанрами компьютерных игр

Была выявлена ещё одна связь с фактором I: «Чувствительность» ( $\chi^2 = 0,481$ ) (Рисунок 4). Игроки с высоким показателем по этому фактору склонны выбирать игры в жанре «симулятор». С низким показателем – «шутер». Высокий показатель говорит о чувствительности, впечатлительности, богатстве эмоциональных переживаний, женственности и т.д. Низкие – о самоуверенности, суровости, рассудительности, практичности, логичности, чёрствости по отношению к окружающим. Данный выбор можно объяснить тем, что часть игроков, выбирающих игры в

жанре «симулятор», являются девушками, а другая часть, выбирающих игры в жанре «шутер», являются юношами. Вместе с тем можно говорить о запросах игры от игроков. Игры-«симуляторы» – достаточно размеренные и спокойные игры, не требующие особой суровости и жёсткости, в то время как игры-«шутеры» требуют от игрока именно этого, ведь без проявления таких качеств человеку будет сложно добиться хорошего результата в игре. А также можно сказать о том, что людям с чувствительностью и впечатлительностью будет тяжело играть в игры-«шутеры», ведь в таких играх всё направлено на устранение противника, на битву с ним и на проявление в некоторой мере жестокости, что не свойственно людям, обладающим такими качествами.

**Фактор I: «Чувствительность» ( $\chi^2 = 0,481$ )**

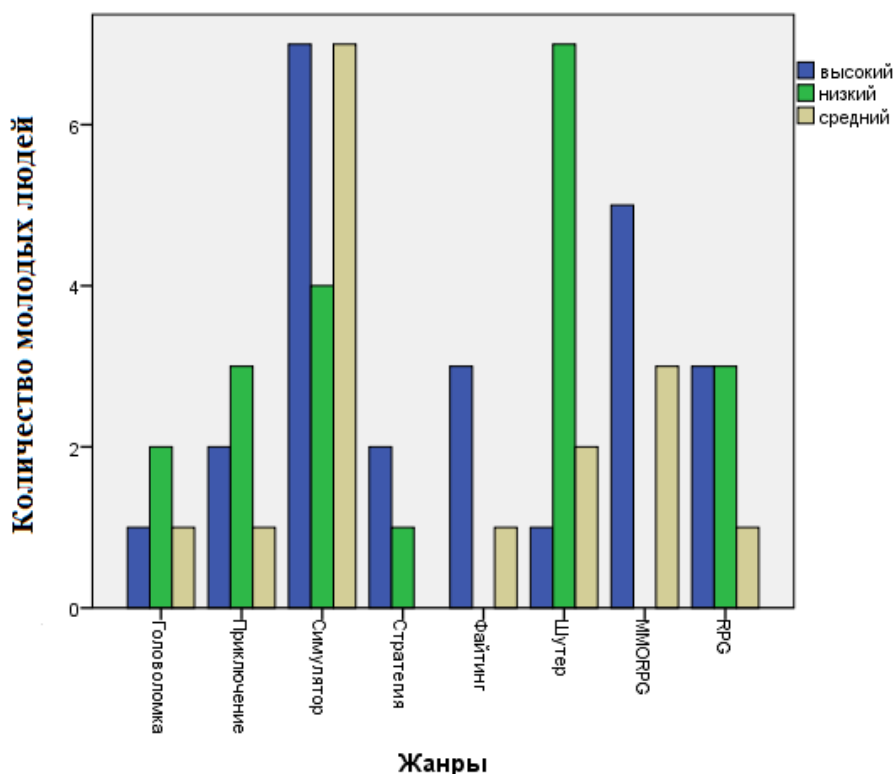


Рис. 4. Графическое представление таблицы сопряжённости между фактором I: «Чувствительность» и жанрами компьютерных игр

Полученные результаты позволяют сказать, что основная гипотеза о том, что выбор жанра компьютерной игры связан со свойствами личности подтверждена.

### 3.3. Определение характера взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и свойствами личности

С помощью теста-опросника степени увлечённости компьютерными играми (Гришиной А.В.) у игроков была выявлена высокая или низкая степень увлечённости компьютерными играми.

Ещё одной задачей исследования было определение характера взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и свойствами личности. Для реализации этой задачи использовался корреляционный анализ с использованием коэффициента корреляции Пирсона между степенью увлечённости компьютерными играми и показателями личностного опросника Кеттелла. Данные представлены на рисунке 5.



Рис. 5. Значимые взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и показателями личностного опросника Кеттелла

#### Условные обозначения:

- обратный характер взаимосвязей.
- прямой характер взаимосвязей.



Были обнаружены статистически значимые взаимосвязи между степенью увлечённости и фактором А «Общительность» ( $r = - 0,344$ ;  $p < 0,01$ ), фактором F «Экспрессивность» ( $r = - 0,270$ ;  $p < 0,05$ ), фактором I «Чувствительность» ( $r = - 0,378$ ;  $p < 0,01$ ) и фактором L «Подозрительность» ( $r = 0,360$ ;  $p < 0,01$ ). Причём фактор А, фактор F и фактор I имеют обратную взаимосвязь со степенью увлечённости компьютерными играми. А фактор L имеет прямой характер взаимосвязи со степенью увлечённости компьютерными играми.

Игроки, у которых высокая степень увлечённости компьютерными играми, склонны быть скрытными, необщительными, отчуждёнными и недоверчивыми. Им трудно устанавливать межличностные контакты. Можно предположить, что у игроков, проводящих много времени в компьютерных играх, не хватает времени на общение и на собственную социализацию, а, возможно, им это даже и не нужно. Чем больше времени люди посвящают играм, особенно одиночным, чем меньше они общаются, тем сильнее они дистанцируются от них и становятся более «оторванными» от общества, отчего они становятся в некоторой степени чёрствыми по отношению к окружающим, осторожными при общении с новыми людьми и раздражительными.

Также, такие люди более осторожны, пессимистичны и сдержанны в проявлении эмоций. Можно предположить, что увлечённые компьютерными играми люди чаще всего «общаются» именно с компьютером, а не с людьми, что не требует от них ярких проявлений эмоций, отчего это становится их яркой внешней чертой.

Таким образом, формируется образ замкнутой, интровертированной личности, которой неинтересно общение и окружающие в целом и которая посвящает больше времени пребыванию дома в одиночестве, нежели пребыванию в обществе.

### 3.4. Определение характера взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и данными, полученными по II классу шкал СРІ

Следующей задачей было определение характера взаимосвязи степени увлечённости компьютерными играми и данными, полученными по II классу шкал СРІ. Данные представлены на рисунке 6.

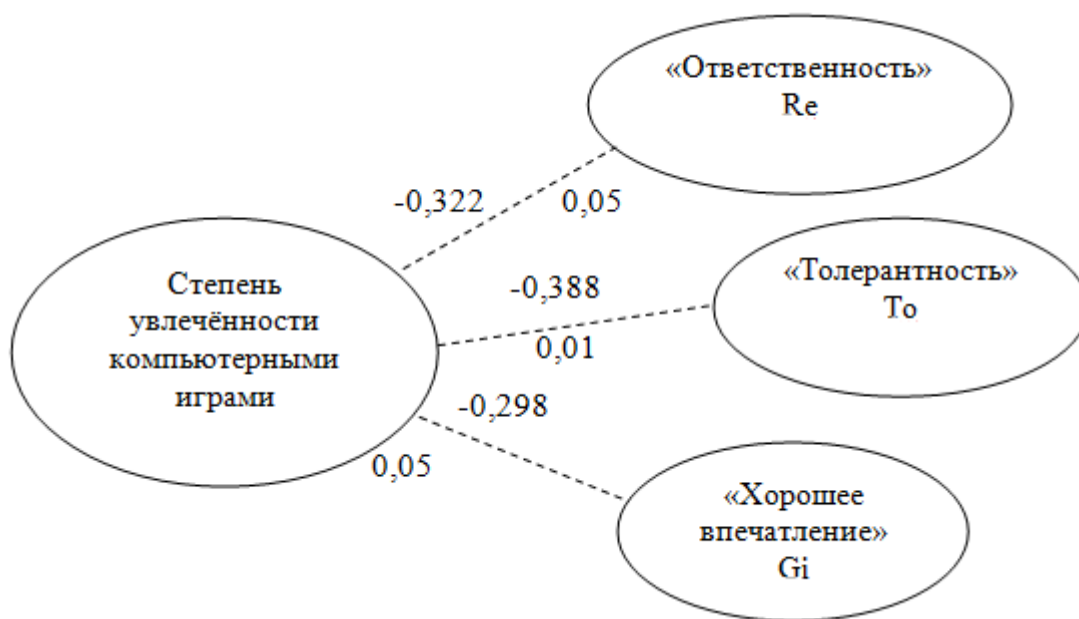


Рис. 6. Значимые взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и показателями по шкалам II класса СРІ

**Условные обозначения:**

----- обратный характер взаимосвязей.

Были обнаружены статистически значимые взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и шкалами: «Ответственность» ( $r = -0,322$ ;  $p < 0,05$ ), «Толерантность» ( $r = -0,338$ ;  $p < 0,01$ ) и «Хорошее впечатление» ( $r = -0,298$ ;  $p < 0,05$ ). Все взаимосвязи носят обратный характер.

На основе таких результатов можно утверждать что, чем выше степень увлечённости компьютерными играми, тем ниже уровень социализации игрока. Игроки с высокой степенью увлечённости более замкнуты и закрыты

по сравнению с игроками, у которых степень увлечённости компьютерными играми ниже.

Низкие показатели по шкале «ответственность» говорят о незрелости, ленивости, влиянию личных пристрастий, неконтролируемости и импульсивности поведения. А низкие показатели по шкалам «терпимость» и «хорошее впечатление» характеризуют людей отчуждённых, пассивных, скрытных и осторожных.

### **3.5. Проведение сравнительного анализа уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры**

Последней задачей было проведение сравнительного анализа с помощью Т-критерия Стьюдента уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры. Полученные результаты показаны в таблице 1.

Таблица 1

Средние величины показателей по показателям шкал II класса CPI у молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры

Шкала CPI	Молодые люди, играющие в компьютерные игры	Молодые люди, не играющие в компьютерные игры	Вероятность ошибки по t-критерию Стьюдента
«Социализация» So	37,97	43,43	<b>p&lt;0,05</b>
«Обычность» Cm	26,67	32,35	<b>p&lt;0,05</b>

По показателям шкал «Социализация» ( $p < 0,05$ ) и «Обычность» ( $p < 0,05$ ) существуют достоверные различия между молодыми людьми, играющими и не играющими в компьютерные игры. Неиграющие молодые люди социально более зрелые, нежели играющие, так как они, предположительно, гораздо больше времени уделяют социальным связям, общению и поддержанию отношений с другими людьми, нежели люди играющие.

Неиграющие также более реалистичны, сознательны, рассудительны и тактичны, нежели играющие в компьютерные игры. Это может быть связано с тем, что неиграющие молодые люди больше времени посвящают социальным контактам, что способствует социальной адаптации, нежели играющие.

Таким образом, можно сказать, что играющие в компьютерные игры молодые люди менее социализированы, чем неиграющие.

## ВЫВОДЫ

1. С помощью авторской анкеты было определено, что наиболее предпочитаемые жанры компьютерных игр – это «симулятор» и «шутер», а наименее предпочитаемые жанры – «головоломка», «стратегия» и «файтинг».

2. Были выявлены значимые связи между свойствами личности и выбором жанров компьютерной игры. Связь с фактором В: «интеллект» по личностному опроснику Р.Б. Кеттелла показала, что игроки с высокими показателями по этому фактору выбирают такие жанры компьютерных игр как «симулятор» и «шутер». Игроки с низкими показателями по фактору G: «Нормативное поведение» выбирают игры в жанре «симулятор» и «MMORPG». Игроки с высоким показателем по фактору I: «Чувствительность» склонны выбирать игры в жанре «симулятор», с низким показателем по этому фактору – «шутер».

3. Были обнаружены значимые взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и факторами А «Общительность», F «Экспрессивность» и I «Чувствительность», и L «Подозрительность». Причём фактор А, фактор F и фактор I имеют обратную взаимосвязь со степенью увлечённости компьютерными играми. А фактор L имеет прямой характер взаимосвязи со степенью увлечённости компьютерными играми. Игроки с высокой степенью увлечённости компьютерными играми склонны быть скрытными, необщительными, отчуждёнными и недоверчивыми.

4. Была обнаружена значимая взаимосвязь между степенью увлечённости компьютерными играми и показателями шкал по II классу CPI, направленных на определение уровня социализации. Взаимосвязи носят обратный характер, что позволяет утверждать, что чем выше степень увлечённости компьютерными играми, тем ниже уровень социализации игрока.

5. Сравнительный анализ показал, что молодые люди, играющие в компьютерные игры, менее социализированы, в отличие от неиграющих. Молодые люди, не играющие в компьютерные игры, социально более зрелые, реалистичны, сознательны, рассудительны и тактичны, нежели играющие.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной выпускной квалификационной работе была исследована проблема взаимосвязи личностных характеристик с выбором жанра компьютерной игры.

В теоретической части работы были рассмотрены основные составляющие, входящие в понятие «компьютерная игра», а именно понятие «виртуальная реальность», как одно из основополагающих конструктов, которым характеризуется любая компьютерная игра, основные мотивационные детерминанты, раскрывающие привлекательность компьютерных игр. Также были представлены исследования компьютерной зависимости, рассмотрены основные исследования, описывающие влияние компьютерных игр на разные сферы личности человека: когнитивную, коммуникативную и интеллектуальную. И в завершение теоретической главы была дана классификация наиболее популярных жанров компьютерных игр по содержанию. Целью практической работы было выявить взаимосвязь свойств личности и жанра компьютерной игры у молодых людей.

В результате исследования с помощью авторской анкеты были определены наиболее предпочитаемые жанры компьютерных игр. Также были выявлены значимые связи между свойствами личности и выбором жанров компьютерной игры; были обнаружены значимые взаимосвязи между степенью увлечённости компьютерными играми и свойствами личности; была обнаружена значимая взаимосвязь между степенью увлечённости компьютерными играми и уровнем социализации. Также был проведён сравнительный анализ уровня социализации молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

Впервые проведено психологическое исследование, затронувшее такой аспект как различие в уровне социализации у молодых людей, играющих и не играющих в компьютерные игры, говорящее о проблеме социальной адаптации, связанной с компьютерными играми.

Полученные результаты могут применяться при косвенной диагностике личностных характеристик человека на основе индивидуальных предпочтений в сфере игровой компьютерной активности, а также знания о выявленных взаимосвязях могут помочь разработчикам компьютерных игр в более эффективной подаче своей игры, опираясь на свойства личности людей, которые предпочитают тот или иной жанр компьютерной игры.

В дальнейшем возможно увеличить выборку и включить в неё людей различных возрастных категорий. Для более глубокого изучения этой темы, можно было бы использовать психофизиологические методы. Например, ЭЭГ для замера мозговых волн при игре в тот или иной жанр, ЭКГ для исследования эмоциональных состояний в игровом процессе.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аветисова, А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А.А. Аветисова // Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – № 4 – С.
2. Антипин, Н.А. Компьютерная зависимость и особенности её влияния на сознание и поведение человека / Н.А. Антипин // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. – 2012. – С. 646-649.
3. Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. – 2014. – № 4 – С. 120-130.
4. Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. – 2015. – № 1 – С. 94-103.
5. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Журнал «Наука и жизни». – 1999. – № 5.
6. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Журнал «Наука и жизни». – 1999. – № 6.
7. Вишневецкий, А.В. Смыслы компьютерных игровых миров / А.В. Вишневецкий // Омский научный вестник. – 2015. – № 2. – С. 111-114.
8. Войскунский, А.Е. О применении систем виртуальной реальности в психологии / А.Е. Войскунский, Г.Я. Меньшикова // Вестник Московского университета. – 2008. – № 1. – С. 22-36.
9. Гришина, А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте / А.В. Гришина // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2008. – С. 77-81.
10. Денисова, А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры / А.И. Денисова // Аналитика культурологии. – 2010. – С. 5-7.



11. Казакова, Л.Г. Применение игровых программных средств на уроках технологии / Л.Г. Казакова // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2005. – №1. – С. 102-107.

12. Казакова, Н.Ю. Принципы проектирования обуславливающих достижение состояния «потока» аспектов в гейм-дизайне / Н.Ю. Казакова // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2016. – № 172. – С. 150-156.

13. Корниенко, П.А. Компьютерная игра как метод диагностики индивидуальных особенностей саморегуляции / П.А. Корниенко // Психологическая наука и образование. – 2008. - № 5. – С. 175-181.

14. Кузнецов И.А., Эволюция нарратива: как видеоигры навсегда изменили способы повествования сюжета [Электронный ресурс]. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/2128-evolyutsiya-narrativa-kak-videoigry-navsegda-izmenili-sposoby-povestvovaniya-syuzheta> (дата обращения: 04.06.19).

15. Кузьмина, К.Е. Влияние компьютеризированной деятельности на межличностные отношения в юношеском возрасте [Электронный ресурс]. URL: <http://banderus2.narod.ru/78272.html> (дата обращения: 04.06.19).

16. Лопатинская, Т.Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность / Т.Д. Лопатинская // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 31-34.

17. Макалатия, А.Г. Мотивация в компьютерных играх [Электронный ресурс]. URL: <http://banderus2.narod.ru/78380.html> (дата обращения: 04.06.19).

18. Мясников, И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности [Электронный ресурс]. URL: [http://flogiston.ru/articles/netpsy/projective\\_games](http://flogiston.ru/articles/netpsy/projective_games) (дата обращения: 04.06.19).

19. Омельченко, Н.В. Психология восприятия и оценивания компьютерных игр разных жанров: исследование личностных конструкторов / Н.В. Омельченко // Южно-российский журнал социальных наук. – 2009. – № 1. – С. 10-20.

20. Полутина, Н.С. Возможности использования компьютерных игр в психологии / Н.С. Полутина // Интеграция образования. – 2006. – № 4. – С. 273-275.

21. Самойлова, Е.О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е.О. Самойлова, Ю.М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. – 2016. – № 2. – С. 171-173.

22. Сергеева, О.В. «Встретимся в дополненной реальности...»: социальные компетенции игроков в многопользовательские онлайн-игры / О.В. Сергеева, А.В. Царева, Н.А. Зиновьева // Logos et Praxis. – 2017. – № 4. – С. 51-63.

23. Скоморох, М.М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? / М.М. Скоморох // Международный журнал исследований культуры. – 2014. – № 15. – С. 53-60.

24. Смирнова Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е.О. Смирнова, Р.Е. Радева // Образование и информационная культура: Труды по социологии образования: Том V: Вып. VII / под ред. В.С. Собкина. — М. : Центр социологии образования РАО, 2000. — С. 330—369.

25. Трофимова, А.А. Онтологическая специфика виртуальной реальности / А. А. Трофимова // Вестник Томского государственного университета. – 2012. – С. 47-49.

26. Филатова, Т.П. Влияние смыслового содержания предпочитаемых жанровых направлений среди компьютерных игр на формирование Я-образа у компьютерных игровых аддиктов с проявлением девиантного поведения / Т.П. Филатова // Международный научный журнал «Символ науки». – 2016. – № 4. – С. 182-186.

27. Хазова, С.А. Коммуникативные трудности подростков с признаками игровой компьютерной аддикции / С.А. Хазова // Вестник Костромского государственного университета. – 2013. – № 3. – С. 70-73.

28. Хало, П.В. Психотехнологии в компьютерных играх / П.В. Хало, Ю.М. Бородянский // Известия Южного федерального университета. – 2008. – С. 223-226.
29. Хороших, В.В. Особенности социального интеллекта у пользователей компьютерных игр различного типа / В.В. Хороших, А.А. Леонтьева // Психологический журнал. – 2015. – № 1. – С. 332-335.
30. Шаев, Ю.М. Пространство и время виртуального нарратива: фрактальный подход / Ю.М. Шаев // Гуманитарный вектор. Серия: Философия, культурология. – 2016. – № 2. – С. 88-91.
31. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая области психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – №1. – С. 86-102.
32. Шведчикова, Ю.С. Особенности социальной компетентности геймеров в юношеском возрасте / Ю.С. Шведчикова // Вестник Пермского государственного университета. – 2015. – № 1. – С. 76-86.
33. Ярыгин, С.В. Влияние различных форм мотивации и личностных характеристик испытуемых на эффективность компьютерной игровой психодиагностики / С.В. Ярыгин // Вестник Южно-Уральского государственного университета. – 2011. – № 15. – С. 115-119.
34. Appelbaum L.G. Action video game playing is associated with improved visual sensitivity, but not alterations in visual sensory memory / L.G. Appelbaum, M.S. Cain, E.F. Darling // Attention Perception & Psychophysics. 2013. URL: [http://people.duke.edu/~mitroff/papers/13\\_AppelbaumCainDarlingMitroff\\_APP.pdf](http://people.duke.edu/~mitroff/papers/13_AppelbaumCainDarlingMitroff_APP.pdf) (дата обращения: 04.06.19)
35. Gentile D.A. The multiple dimensions of video game effects/ D.A. Gentile // Child Development Perspective. 2011. Vol. 5. N 2. P. 75—81.
36. Gentile D.A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality / D.A. Gentile, E.L. Swing, Choon Guan Lim, A. Khoo // Psychology of Popular Media Culture. 2012. N 1. P. 62—70.

37. Green C., Bavelier D. Action video game modifies visual selective attention / C. Green, D. Bavelier // Nature Publishing Group. 2003. Vol. 423. P. 534 - 537.

38. Nielsen K.L. Rune Helping Parents Make Sense of Video Game Addiction / K.L. Nielsen Rune // Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention. 2018. P. 59-69.

39. Pontes M. Halley Making the Case for Video Game Addiction: Does It Exist or Not? / M. Halley Pontes // Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention. 2018. P. 41-57.

40. Subrahmanyam K., Greenfield P.M. Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys / K. Subrahmanyam, P.M. Greenfield // Journal of Applied Developmental Psychology. 1994. Vol. 15. P. 13—32.

41. Van Muijden J. Online games training aging brains: Limited transfer of cognitive control functions / J. Van Muijden, G.P.H. Band, B. Hommel // Frontiers in Human Neuroscience. 2012. Vol. 6. Art. 221. URL: [http://www.frontiersin.org/Human\\_Neuroscience/10.3389/fnhum.2012.00221/full](http://www.frontiersin.org/Human_Neuroscience/10.3389/fnhum.2012.00221/full) (дата обращения: 04.06.19)

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### ПРИЛОЖЕНИЕ А

#### Анкета «Любимые компьютерные игры»

Здравствуйтесь!

Укажите, пожалуйста, информацию о себе:

ФИО: \_\_\_\_\_

Пол: Ж / М

Возраст: \_\_\_\_\_ лет

Перед вами анкета с вопросами, касающихся компьютерных игр. Вам предлагается ответить на них, опираясь на собственный опыт с компьютерными играми.

1. Играете ли вы в компьютерные игры?

- Да
- Нет

(Если ответ "Нет", можете не продолжать заполнять данную анкету. Спасибо за участие!)

2. Какой жанр компьютерных игр вы предпочитаете больше всего (в скобочках примеры игр)?

- Шутеры (CS GO, Overwatch)
- Файтинги (Mortal Combat, Tekken)
- Симуляторы (FIFA, Sims, Goat simulator)
- Стратегии (Warcraft, Starcraft, Civilization)
- Приключения (Syberia, Tomb Raider)
- Головоломки (Сапёр, Portal)
- RPG-игры (ролевые игры с прокачкой персонажа; Skyrim, Titan Quest)
- MMORPG-игры (World of Tanks, Perfect World, World of Warcraft)

ПРИЛОЖЕНИЕ А (Продолжение)

3. В какие игры вы играете чаще всего? Перечислите ниже:

---

---

---

4. Увлечены ли вы в настоящее время какой либо игрой? Если да, то напишите ее название, количество дней, которые вы в нее играете и приблизительное количество часов, затраченных на эту игру.

а) нет, сейчас мне скорее «не во что играть».

б) да, я увлечен игрой \_\_\_\_\_  
(название), играю в нее \_\_\_\_\_ дней и затратил приблизительно \_\_\_\_\_ часов.

**Тест-опросник степени увлечённости компьютерными играми**

Инструкция: Предлагаемый вам тест содержит 22 вопроса с 6 вариантами ответов: «никогда», «редко», «иногда», «часто», «очень часто», «постоянно». В бланке для ответов перед соответствующим номером вопроса поставьте знак «+» в соответствующей колонке ответов. Свое мнение выражайте искренне.

Содержание опросника:

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. Высказывают ли ваши члены семьи негативную реакцию из-за того, что вы тратите на компьютерные игры слишком много времени?
3. Откладываете ли вы выполнение важных дел, чтобы поиграть за компьютером?
4. Чувствуете ли вы себя раздраженным, если по каким-то причинам вам необходимо прекратить компьютерную игру?
5. Расстраиваетесь ли вы, если в течение дня вам не удастся поиграть за компьютером?
6. Думаете ли вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?
7. Планируете ли вы повысить уровень своих результатов в игре?
8. Приходилось ли вам засиживаться за компьютерной игрой допоздна?
9. Чувствуете ли вы тягу к компьютерным играм?
10. Отказываетесь ли вы от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером?
11. Случалось ли вам тратить на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей?
12. Приходилось ли вам играть за компьютером более 5 часов в день?
13. Предпочитаете ли вы компьютерную игру чтению интересной книги или просмотру фильма?
14. Играете ли вы с друзьями в компьютерные игры?

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б (Продолжение)

15. Замечаете ли вы, как летит время, пока вы играете в компьютерную игру?
16. Как часто вы играли бы в компьютерные игры, если бы у вас была такая возможность?
17. Случалось ли вам скрывать от членов семьи, что вы играли за компьютером?
18. Используете ли вы компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения?
19. Обсуждаете ли вы результаты компьютерных игр с друзьями?
20. Злитесь ли вы, когда вас кто-то отвлекает от компьютерной игры?
21. Случалось ли вам уставать из-за того, что вы слишком долго играли за компьютером?
22. Стремитесь ли вы все свое свободное время играть за компьютером?