



На правах рукописи

ОМЕЛЬЧЕНКО НАТАЛИЯ ВЛАДИМИРОВНА

**ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

**Специальность 19.00.01 – общая психология,
психология личности, история психологии**

**АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата психологических наук**

17 МАР 2011

**Краснодар
2011**

Работа выполнена на кафедре управления персоналом и организационной психологии ФГОБУ ВПО «Кубанский государственный университет»

Научный руководитель: Лузаков Андрей Анатольевич,
доктор психологических наук, доцент

Официальные оппоненты: Доценко Евгений Леонидович,
доктор психологических наук, профессор

Фоменко Галина Юрьевна,
доктор психологических наук, профессор

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Казанский (Приволжский)
федеральный университет»

Защита диссертации состоится 25 марта 2011 года в 10 часов на заседании диссертационного совета Д 212.101.06 при ФГОБУ ВПО «Кубанский государственный университет» по адресу: 350040, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Кубанского государственного университета по адресу: 350040, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149, с авторефератом на сайте Кубанского государственного университета в сети Интернет: www.kubsu.ru

Автореферат разослан «25» февраля 2011 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



О.В. Засядко

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Игра в жизни человека – давно и широко обсуждаемая тема. Философы и психологи (К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Й. Хейзинга, Э. Берн и другие) отмечали большое значение игр не только для ребенка, но и для взрослого, предлагая различные концепции для описания и объяснения психологических механизмов и последствий человеческих игр. Согласно психоаналитическому подходу, игра, подобно другим формам действия фантазии, например, грезам и сновидениям, представляет собой проявление вытесненных стремлений. В отечественной психологии (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн) игра рассматривалась преимущественно в рамках деятельностного подхода. В онтогенетическом аспекте в игре впервые формируется потребность человека воздействовать на мир, и в этом основное и самое общее значение игры.

В последние десятилетия с ростом компьютеризации возник и развивается новый вид игр – компьютерные игры (КИ), которые получили широкое распространение. Миллионы людей разных возрастов в разных странах увлечены этим видом игровой активности, а производство новых игр превратилось в настоящую индустрию. В общественном сознании актуальна дискуссия о положительном или отрицательном влиянии компьютерных игр на психику и личность играющего. Это не могло не привлечь внимания психологов, и именно этот аспект изучения компьютерных игр чаще всего оказывается в фокусе их внимания (С.А. Anderson, М. Ballard, М.Д. Griffiths и др.).

Если исследуется негативное влияние КИ, то, обычно обсуждается проблема компьютерной игровой зависимости как особого варианта феномена игровой зависимости. Исследователями выясняется роль ее индивидуально-психологических и социальных предпосылок (характеристик эмоционально-волевой, мотивационной сферы, смысловых образований играющих, их социального окружения и пр.); предпринимаются попытки определить способы избавления от компьютерной зависимости (Ю.Д. Бабаева, С.К. Рыженко, А.В. Войскунский, Ю.М. Евстигнеева, Е.О. Смирнова, В.С. Собкин, Л.И. Шакирова, А.Г. Шмелев и др.). Как отмечается в работах С.К. Рыженко, М. Гриффитс, Ю.В. Фомичевой, Ю.М. Евстигнеевой, Л.И. Шакировой, существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми, а с ростом игрового опыта взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью усиливается.

Ряд исследователей затрагивает проблему игр агрессивного характера, их влияния на психическое состояние играющего (В.И. Медведев, В.П. Казначеев, Ю.Д. Бабаева, А.В. Войскунский). Несмотря на то что изучается главным образом негативное влияние компьютерных игр на человека, некоторые авторы отмечают их положительные эффекты. Компьютерные игры широко применяются для исследования мыслительных процессов, им отводится важная роль в процессе обучения (В.Г. Болтянский, Е.П. Велихов, В.В. Рубцов, Е.Ю. Заничковский, Е.И. Машбиц).

Несмотря на растущее число работ, все еще недостаточно изучена проблема личностных предпосылок увлеченности КИ и их проявлений в предпочитаемых формах игровой активности. В частности, это касается изучения взаимосвязи определенных игровых предпочтений субъекта с его личностными, в том числе когнитивно-стилевыми характеристиками. О перспективности таких исследований свидетельствуют некоторые из опубликованных работ (Е.О. Смирнова, Р.Е. Радева, И.В. Колотилова, М.С. Иванов). Например, показано, что любители стратегических компьютерных игр отличаются навыками абстрактного моделирования игрового пространства, способны удерживать в поле внимания многочисленные элементы скрытого игрового пространства, обладают развитой интуицией. Актуальность проблемы обусловлена также тем, что прояснение связей жанровых и иных предпочтений личности в компьютерных играх с личностными характеристиками играющих может открыть новые возможности косвенной диагностики ценностно-мотивационных структур личности, которые, как известно, трудно поддаются прямым методам диагностики с помощью тестов-опросников.

Мотивы погружения в компьютерную реальность нельзя определять однозначно. Увлеченность КИ может для личности выступать и способом бегства от реальности, и возможностью реализовать в игре потребности, удовлетворение которых проблематично в реальной жизни, и способом реализации поисковой активности, познавательных мотивов. Но остается слабо изученным, какие именно личностные особенности актуализируют те или иные мотивы и варианты игровой активности.

Для того чтобы понять, чем КИ привлекают столь разных людей, нужно попытаться увидеть виртуальную реальность глазами самих играющих, субъективные основания классификации игр, позволяющие субъекту предпочитать одни игры другим. Для этого необходима реконструкция бытующих в среде компьютерных игроков систем значений, оснований субъективной категоризации. Наиболее эффективным инструментом для этого представляются психосемантические методы (В.Ф. Петренко, А.Г. Шмелев, Е.Л. Доценко, А.О. Прохоров и др.). Выявление специфики субъективных значений играющих, особенностей организации их семантических пространств, на наш взгляд, должно осуществляться одновременно с изучением диспозиционных структур личности. Продуктивность такого подхода показана на примере изучения проблем межличностного познания (когнитивно-мотивационная концепция личности как субъекта категоризации А.А. Лузакова). Прояснение конкретных психологических закономерностей, связывающих увлеченность компьютерными играми с личностными чертами субъекта и с тем, как он конструирует своё видение виртуального игрового мира, даст новые возможности диагностики личности и оптимизации воздействия на неё в коррекционных или обучающих целях.

Объект исследования – личность играющих в компьютерные игры.

Предмет исследования – личностные особенности (диспозиционные и категориальные структуры личности) субъектов с различным игровым опытом, игровой активностью и игровыми жанровыми предпочтениями.

Цель исследования – выявить особенности характерологических черт, ценностных ориентаций и способов субъективной категоризации, свойственные личностям с разным уровнем игровой компьютерной активности, разным игровым опытом и жанровыми предпочтениями; построить модель прогноза увлеченности компьютерными играми (игровой активности) на основе диагностических данных о личностных характеристиках субъектов.

В качестве основной **гипотезы** выдвигается предположение о том, что определенные сочетания диспозиций личности (характерологических черт, ценностных ориентаций и особенностей субъективной категоризации компьютерных игр) выступают в качестве личностных предпосылок увлеченности компьютерными играми (игровой активности).

Дополнительные гипотезы:

1. Игровой опыт и игровые жанровые предпочтения субъектов игры связаны с определенными паттернами личностных черт и ценностных ориентаций;

2. В обыденном сознании функционируют латентные основания категоризации, используемые при восприятии и оценивании компьютерных игр. Это общее семантическое пространство компьютерных игр должно включать такие основания их различия и выбора, которые отражают возможность/невозможность для личности в игре компенсировать потребности, не реализованные в реальном социальном взаимодействии.

3. Различия в игровом опыте субъектов и в предпочтениях ими игр определенных жанров связаны со структурной и содержательной спецификой системы познавательных категорий, используемой при восприятии и оценивании компьютерных игр, т.е. с вариантами трансформации семантического пространства компьютерных игр.

Для достижения цели исследования и проверки гипотез были поставлены следующие **теоретические и эмпирические задачи:**

1) описать психологические особенности игровой компьютерной деятельности;

2) обосновать психологическую классификацию компьютерных игр по жанрам;

3) проанализировать имеющиеся в психологии представления о чертах личности, ценностных ориентациях, смысловых конструктах как предпосылках увлеченности определенными видами деятельности;

4) обосновать возможные личностные характеристики играющих, связанные с игровым опытом, игровой активностью и жанровыми предпочтениями в компьютерных играх;

5) разработать программу исследования; обосновать адекватные задачам методы исследования, в том числе построить специальный семантиче-

ский дифференциал (психосемантическую методику) для изучения восприятия компьютерных игр;

б) реконструировать семантическое пространство восприятия и оценки компьютерных игр, определить ключевые основания их категоризации; выявить структурно-содержательную специфику категориальных систем субъектов с различным игровым опытом и игровыми жанровыми предпочтениями;

7) изучить диспозиционные особенности (черты, ценностные ориентации) играющих с различным игровым опытом, игровой компьютерной активностью и игровыми жанровыми предпочтениями;

8) Выявить такие сочетания диспозиционных и категориальных характеристик личности, которые могут выступать предпосылками увлеченности компьютерными играми; построить модель прогноза увлеченности компьютерными играми (игровой компьютерной активности) на основе диагностических данных о личностных характеристиках субъектов.

Методологическими и теоретическими предпосылками исследования послужили положения о роли ценностно-смысловых структур личности в процессах восприятия и оценки реальности, о многоуровневом строении индивидуального сознания (К. Юнг, Г. Оллпорт, А.Н. Леонтьев, В.Н. Мясищев, С.Л. Рубинштейн, В.П. Зинченко, Г.В. Акопов), о человеке как активном субъекте преобразования внешней и внутренней реальности (С.Л. Рубинштейн, К.А. Абульханова, А.В. Брушлинский, В.В. Знаков, З.И. Рябикина), некоторые положения теорий игровой деятельности Д.Б. Эльконина, С.Л. Рубинштейна, психологические концепции компьютерной игры (А.Г. Шмелев, В.С. Собкин, А.Е. Войскунский, К. Янг, М. Гриффитс и др.), теория личностных конструктов Дж. Келли, психосемантический подход к реконструкции субъективных систем значений (В.Ф. Петренко, А.Г. Шмелёв), когнитивно-мотивационная концепция личности как субъекта категоризации (А.А. Лузков).

Для реализации поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: 1) организационные: сравнительный; 2) методы сбора данных: а) объектная психодиагностика: личностный опросник NEO-PI-R (на основе модели «Большая пятерка черт»); методика для изучения ценностей Ш. Шварца (в адаптации В.Н. Карандашева); анкета для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности; б) феноменологические методы реконструкции субъективного мира личности: модифицированный вариант методики «Репертуарные решётки» Дж. Келли (для построения специального семантического дифференциала); специальный семантический дифференциал для оценки компьютерных игр; построение общего семантического пространства компьютерных игр и частных семантических пространств, моделирующих категориальные структуры респондентов с разным игровым опытом и жанровыми предпочтениями; 3) методы статистической обработки данных – сравнение средних (критерий Крускала–Уоллиса), корреляционный анализ, факторный анализ методом главных компонент, кла-

стерный анализ, множественный регрессионный анализ (проводились с использованием стандартизированного пакета программ STATISTICA 6.0).

Исследование проходило на базе ГОУ ВПО Кубанского государственного университета (КубГУ) в три этапа с 2006 по 2010 г. На первом этапе (2006–2007 гг.) был осуществлен теоретический анализ проблемы, на втором (2007–2009 гг.) разработана и осуществлена программа эмпирического исследования, на третьем (2009–2010 г.) проводилась обработка и интерпретация полученных данных, подведены итоги исследования.

Выборка сформирована из студентов социогуманитарных специальностей с различным опытом компьютерной игры и разными игровыми предпочтениями. Студенты математических и естественно-технических специальностей в выборку не включались, так как активность их взаимодействия с компьютерами и соответствующий опыт явно отличаются от среднестатистических, что может порождать специфическую ментальность, которая требует отдельного исследования. В выборку вошли 192 чел. в возрасте от 18 до 25 лет, из них 116 девушек и 76 юношей.

Достоверность и обоснованность результатов и выводов диссертации обеспечивалась проработанностью теоретико-методологических оснований исследования, организацией исследования, соответствующей его задачам, репрезентативностью выборки, применением апробированных эмпирических методик и процедур статистической обработки данных.

Научная новизна работы состоит в следующем:

1. Определены конкретные сочетания личностных особенностей играющих, которые повышают вероятность увлеченности компьютерными играми. Предложена модель прогноза увлеченности компьютерными играми (игровой компьютерной активности) на основе диагностики личностных характеристик субъектов.

2. Выявлены обобщенные конструкты-категории, сквозь призму которых обыденное сознание воспринимает и оценивает компьютерные игры (двумерное семантическое пространство компьютерных игр). Полученное семантическое пространство указывает на психологические основания субъективной классификации игр и тем самым на психологические механизмы увлеченности игрой. Помимо общих закономерностей категоризации обнаружены различия в способах категоризации у субъектов с разным опытом игры и игровыми жанровыми предпочтениями.

3. Доказано, что игровой опыт связан с личностными характеристиками субъекта игры. Опытные игроки по сравнению с неопытными при более выраженной экстраверсии, гедонизме, богатом воображении, практичности и склонности к конкуренции меньше ориентированы на сотрудничество, менее эмпатичны и оптимистичны, обладают сравнительно низким самоконтролем в отношениях, часто тяготеют к обыденности, реже находят способы самореализации в реальном мире.

4. На основе обнаруженных связей личностных особенностей с жанровыми предпочтениями получена возможность косвенной диагностики черт и ценностных ориентаций личности по её игровым предпочтениям.

Теоретическая значимость исследования. Проведенный теоретический и эмпирический анализ связей диспозиций личности и привычных для неё способов категоризации с игровым опытом, игровой активностью и жанровыми предпочтениями вносит вклад в изучение особенностей игровой компьютерной деятельности и понимание механизмов формирования игровой компьютерной зависимости. Предложена и верифицирована психологическая типология компьютерных игр. Выявлены обобщенные основания категоризации, используемые обыденным сознанием при восприятии и оценивании компьютерных игр: предпочтение одних игр другим базируется на субъективной оценке личностью возможности/невозможности в игре компенсировать свои потребности, не реализованные в реальном социальном взаимодействии, а также испытать состояние полной вовлеченности в игру как иную реальность. Показана содержательная и структурная специфика семантической организации восприятия и оценивания компьютерных игр у субъектов с разным игровым опытом и жанровыми предпочтениями. Определены личностные предпосылки увлеченности компьютерными играми (игровой активностью).

Практическая значимость заключается в возможности объяснения и прогнозирования увлеченности компьютерными играми по результатам диагностики личностных черт и ценностных ориентаций субъекта (предложены описательная и количественная модели прогноза). Это может использоваться для ранней диагностики угрозы игровой компьютерной зависимости. Становится возможной косвенная диагностика личностных особенностей человека на основе определения его индивидуальных предпочтений в сфере игровой компьютерной активности, что может использоваться психологическими службами вузов при индивидуальном консультировании и психокоррекции, а также в профориентации и при подборе персонала организации. Результаты исследования будут полезны при включении их в содержание учебных дисциплин высшего профессионально образования: «Психология личности», «Психология развития», «Дифференциальная психология», спецкурсов «Психология управления персоналом», «Психология игровой компьютерной деятельности».

На защиту выносятся следующие положения:

1. Обыденным сознанием используются два ключевых основания категоризации компьютерных игр, лежащих в основе их восприятия и оценивания. Это двумерное семантическое пространство КИ позволяет субъекту оценить, во-первых, возможность/невозможность реализации в игре потребностей, удовлетворение которых почему-либо затруднено в реальном мире, в частности, социально неодобряемых потребностей (в агрессии, доминировании, могуществе и т.п.) и, во-вторых, возможность/невозможность испытать состояние захватывающей вовлеченности в игровую деятельность.

2. Личности с разным опытом игры имеют следующие особенности: 1) субъектам, не имеющим опыта игр за компьютером, чаще свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворенность реальным миром, способность находить в нем пути самореализации; 2) опытные игроки при достаточно выраженной экстраверсии и гедонизме меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны; практичны, склонны к конкуренции, достижениям, обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготеют к обыденности. Их субъективное семантическое пространство виртуального игрового мира более дифференцировано, но объекты-игры в этом пространстве смещены таким образом, что практически любой жанр игр может восприниматься ими как предоставляющий возможность испытать состояние полного вовлечения в игру.

3. Субъекты со значительным игровым опытом дифференцированы по игровой компьютерной активности (ИКА), т.е. по затратам времени на игру. У субъектов с высокой ИКА в сравнении с теми, у кого ИКА низкая, более выражены экстраверсия и открытость опыту. Но поиск новых впечатлений, реализация богатого воображения, эстетических потребностей оказываются затрудненными в реальном мире, поскольку у этих личностей слабо выражены готовность к сотрудничеству (уступчивость), предусмотрительность, осторожность, готовность к решению житейских проблем. В системе их ценностных ориентаций малозначимы ценности социальных достижений, но значима ценность безопасности. Поиск новых острых ощущений, ярких эмоций в виртуальном пространстве привлекателен для них тем, что он реализуется в ситуации, контролируемой самим субъектом. Перечисленные психологические характеристики повышают вероятность увлеченности субъекта компьютерными играми.

4. Личностными предпосылками увлеченности компьютерными играми, которые целесообразно учитывать в количественной модели прогноза ИКА, являются следующие характеристики: ориентация на ценности самостоятельности и безопасности при низкой значимости ценностей конформизма и достижения, в сочетании с низкой «добросовестностью» (в терминах «Большой пятерки черт»). На основе соответствующих диагностических шкал Методики изучения ценностей Ш. Шварца и шкалы С теста NEO-PI-R в диссертации предложена модель прогноза увлеченности компьютерными играми в виде регрессионного уравнения.

5. Предпочтение игр того или иного жанра связано с наличием у личности определенных характерологических черт и ценностных ориентаций. Поэтому жанровая классификация игр – шутеры (стрелялки), ролевые игры, стратегии, квесты (приключения), симуляторы, файтинги, аркадные игры, настольные игры – наиболее адекватна задачам психодиагностики и психопрогностики. Эти классы игр различны по смысловому содержанию, по тому, какие именно потребности и возможности субъекта могут быть реализованы в виртуальном мире. По сходству профилей психологических диспозиций

выделяются четыре типа играющих, каждый из которых имеет особые жанровые предпочтения: 1) файтинги; 2) настольные игры, аркады и симуляторы; 3) квесты и стратегии; 4) шутеры и ролевые игры. Обнаруженные связи позволяют проводить косвенную диагностику диспозиций личности по ее жанровым предпочтениям в игре в дополнение к традиционным методам диагностики, например, определять доминирующие мотивы личности: развлечение, достижение статуса, превосходства, контроля и доминирования, возможность выхода негативных эмоций, агрессии и т.п.

Апробация работы. Основные положения и результаты диссертационного исследования докладывались и обсуждались на I Всероссийской научно-практической конференции «Дифференциальная психология: теория и практика» (Оренбург, 2004 г.), Всероссийской научно-практической конференции «Гендерные аспекты бытия личности» (Краснодар, 2004 г.), VI Всероссийской научно-практической конференции «Дружининские чтения» (Сочи, 2007 г.), XVI Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (Москва, 2009 г.), X Всероссийской научно-практической конференции «Человек. Сообщество. Управление» (Краснодар, 2010 г.)

Обсуждение работы также проходило на методологических семинарах и заседаниях кафедры управления персоналом и организационной психологии, кафедры социальной психологии и социологии управления, кафедры психологии личности и общей психологии КубГУ.

Публикации. Основное содержание диссертации отражено в 10 публикациях автора, две из них напечатаны в журналах, рекомендованных ВАК.

Структура и объем диссертации. Работа состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность темы исследования; определены объект и предмет, цели, задачи, методы; сформулированы основные гипотезы исследования; обозначены методологические основы исследования, раскрыта научная новизна и практическая значимость работы; сформулированы положения, выносимые на защиту.

В первой главе «**Личностные особенности играющих в компьютерные игры: факты и гипотезы**» осуществлен теоретический анализ проблемы компьютерных игр, выявлены специфические особенности игровой компьютерной деятельности, рассмотрены психологические классификации компьютерных игр, описаны психологические исследования личности играющих в компьютерные игры.

В параграфе 1.1 «**Теоретические основания изучения игровой деятельности и особенности игровой компьютерной деятельности**» представ-

лен обзор классических и современных теорий игр (З. Фрейд, Й. Хейзинга, Э. Берн, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн).

Компьютерные игры имеют свои особенности, которые в значительной степени отличают их от обычных предметных игр. Взгляд психологии личности на компьютерные игры открывает ряд интересных феноменов: «опыт потока», виртуальная реальность и эффект присутствия.

Изучение «опыта потока» (flow) берёт своё начало в концепции М. Чиксентмихайи. Во время переживания «опыта потока» конкретные действия и их осознание сливаются воедино, сопровождаясь состоянием удовлетворённости и мобилизованности, при этом внимание субъекта направлено на непосредственное выполнение действий. «Опыт потока» присущ самым разнообразным видам деятельности, в том числе и играм на компьютере.

Благодаря эффекту присутствия виртуальный мир компьютерной игры воспринимается играющим как реальность. Он – не только носитель знаний и способов действия, но и субъект определённого отношения к данному игровому миру. В виртуальном мире компьютерных игр возможна актуализация архетипических образов и ситуаций (К. Юнг, И. Бурлаков), таких, например, как рождение, жизнь, смерть, война, лабиринт, герой, чудовище, учитель, инициация и пр. Это способствует активизации бессознательных аспектов психики. Идентификация играющего со своим героем иногда приводит к тому, что он присваивает себе психическое содержание и качества, которые до этого были за пределами его личности, например, начинает ощущать себя сверхчеловеком. С одной стороны, такая идентификация предлагает легкую компенсацию личностных изъянов, с другой – личность начинает испытывать трудности в развитии. Это может приводить к личностной неполноценности, которая в свою очередь компенсируется еще большей вовлечённостью в компьютерную игру и т.д., по принципу порочного круга.

В параграфе 1.2 «Психологические классификации компьютерных игр» рассматриваются современные классификации компьютерных игр, используемые в психологических исследованиях А.Г. Шмелёва, В.С Собкина, Ю.М. Евстигнеевой, М.С. Иванова и др.

Компьютерные игры различаются по своему содержанию, форме, характеру игровой деятельности и по-разному влияют на психологическое состояние играющего. В исследованиях используются различные классификации компьютерных игр, например, по их тематическому содержанию: военные, экономические, социальные и пр. Наибольший интерес для психолога представляет жанровая классификация компьютерных игр: шутеры, ролевые компьютерные игры, стратегии, квесты, симуляторы, спортивные симуляторы, файтинги, настольные игры. Например, *шутер* (англ. Shooter – стрелок) – стрельба по противнику, участие в боевых действиях. Основная задача – уничтожить большое количество виртуальных врагов: людей или других существ («монстров»). Требуется высокая концентрация внимания и скорость реакции. Игровое пространство представляет собой ограниченный лабиринт, в котором располагаются враги и союзники. В основе *ролевых игр* (англ.

Role-Playing Game (RPG) лежат действия в рамках выбранной роли и в соответствии с её характером. Эти игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет, однако его развитие в определённой степени зависит от решений игрока. Игровое пространство постоянно разворачивается, расширяется. Главная задача – развитие персонажа (получение новых качеств и умений), выполнение заданий и исследование мира. *Стратегия* (англ. Strategy) ставит перед играющим задачи экономического развития (сбор ресурсов, строительство, создание войска), управления (на уровне планеты, государства, города, предприятия/военного подразделения), военных действий (например, с целью перехвата доступа противника к ресурсам). На играющего возлагается миссия военачальника, императора и пр. *Квест* (англ. Quest – поиски приключений) – приключенческая игра, основу которой составляют выполнение заданий, иногда опасных, поиски, наблюдение. Сюжетом подобных игр часто выступают детективные истории. Игра заканчивается, когда игрок разгадывает все загадки и раскрывает замысел игры. Симуляторы (англ. Simulation) – это игры, имитирующие управление каким-либо транспортным средством или аппаратом, например, автомобилем, танком, самолётом и пр. Спортивный симулятор – имитация какой-либо спортивной игры. Цель игры – победа персонажа или команды. *Файтинг* (от англ. Fight – бой, драка, поединок) имитирует рукопашный бой в пределах ограниченного пространства. Бой состоит из отдельных раундов. Важная особенность файтингов заключается в их нацеленности на соревнование и упрощённый сюжет. Игрок ведёт бой в режиме «один на один» против компьютерного противника или другого игрока. *Аркада* (англ. Arcade) – путешествие по лабиринтам. Классический вариант – быстрое линейное движение игрока в игровом пространстве (джунгли, дороги, космос и пр.). Задача – собрать все бонусы, преодолеть препятствия, уничтожить врагов, за максимально короткий срок пройти уровень до конца и получить максимальное количество очков. Каждый из уровней сложнее предыдущего и отличается типами противников. К *настольным играм* (англ. Board) относятся тетрисы, головоломки, шахматы, пасьянсы и пр. Они не требуют особых психомоторных навыков, достаточно просты, не имеют запрограммированного сюжета и героев. Как правило, игровое пространство ограничивается игровой доской, на которой согласно правилам расположены игровые объекты: фишки, карты, фигуры и пр. Данная классификация учитывает различия игр по смысловому содержанию, задачам, которые ставятся перед игроком, и тем, какие именно потребности и возможности субъекта могут быть реализованы в виртуальном мире.

В параграфе 1.3 «**Основные направления исследований индивидуально-психологических особенностей играющих в компьютерные игры**» представлен обзор психологических исследований личностной предрасположенности к увлечению компьютерными играми (М. Гриффитс, Ю.В. Фомичева, Ю.М. Евстигнеева, Л.И. Шакирова, С.К. Рыженко); проблем компьютерной зависимости (М. Гриффитс, К. Янг, Р. Вуд, Ю.Д. Бабаева, А.В. Войскунский, Ю.М. Евстигнеева, Е.О. Смирнова, В.С. Собкин, Л.И. Шакирова,

А.Г. Шмелев, С.К. Рыженко и др.); игровой мотивации (Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров) и пр. Сделан вывод, что пока не выявлены конкретные психологические закономерности, связывающие увлеченность компьютерными играми с определенными сочетаниями черт и ценностей субъекта игры, а также с тем, как он конструирует своё видение виртуального игрового мира

В параграфе 1.4 «Подход к проблеме компьютерных игр с позиции психологии личности» дан теоретический анализ концепций личностных черт, ценностных ориентаций в структуре диспозиций личности, рассмотрены проблемы субъективной категоризации, категориальные структуры как личностные особенности, влияющие на оценку и восприятие компьютерных игр.

Под диспозицией личности понимается зафиксированная в опыте предрасположенность определенным образом воспринимать и оценивать некоторые типичные ситуации, собственное и чужое поведение в них, а также готовность действовать в этих ситуациях определенным образом. Генерализованные диспозиции трактуются многими персологами как родовое понятие по отношению к понятиям «черты личности» и «ценности личности». Психологи используют ряд близких по содержанию понятий, таких, как ценностные ориентации, ценности личности, личностные ценности (Б.Г. Ананьев, Г.М. Андреева, М. Рокич, Ф. Клакхон, Ф.Е. Василюк, Д.А. Леонтьев, Н.М. Лебедева, О.А. Тихомандрицкая, Ш. Шварц и У. Билски, Г.В.Акопов). Есть основания рассматривать характерологические черты и ценностные ориентации как проявления целостного индивидуально-личностного паттерна. И черты, и ценности личности находятся в тесной взаимосвязи с категориальными структурами личности. Категории задают способы различения субъектом объектов в определенной сфере реальности. Категоризация как субъективная классификация, как процесс отнесения объекта, события, переживания к некоторому классу рассматривается в психологии в связи с процессами восприятия, мышления, воображения, образования понятий (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, В.Ф. Петренко). Совокупность категорий образует категориальную структуру личности и позволяет описать имплицитную модель того или иного фрагмента образа мира субъекта (в нашем случае – виртуального мира компьютерных игр). Категориальные структуры личности связаны с мотивационными структурами, вовлечены в действие диспозиционных эффектов и должны изучаться именно как личностные особенности. Экстраполируя положения когнитивно-мотивационной концепции субъективной категоризации (А.А. Лузаков) на изучаемый предмет, мы исходили из того, что предпосылки увлеченности компьютерными играми необходимо искать именно в определенных сочетаниях характерологических, ценностных и категориальных структур личности играющих.

Во второй главе «Программа и процедура эмпирического исследования» сформулированы цель, задачи, гипотеза исследования, описаны методы сбора данных и принципы их интерпретации, представлена характеристика выборки респондентов.

В параграфе 2.1 «Методологические основания» обосновывается психосемантический подход к исследованию категориальных структур личности играющего в компьютерные игры. Дж. Келли в своей теории личностных конструктов отмечал, что, найдя ключевые основания различия субъектом некоторых объектов, мы можем предположить и ключевые мотивы, которыми руководствуется субъект во взаимодействии с этими объектами. Изучение системы категорий, через призму которых играющие воспринимают и оценивают компьютерные игры, не только позволит взглянуть на игры глазами играющих, но и прояснить причины увлеченности ими. Помимо общего семантического пространства Ч. Осгуда (Оценка, Сила, Активность), психологами реконструировано множество частных семантических пространств, отражающих специфику определенных аспектов субъективной реальности. Методологически обоснованной становится задача эмпирического построения еще одного семантического пространства – пространства компьютерных игр. Также нами используется положение о взаимосвязи черт личности, ее ценностно-мотивационных структур, с одной стороны, и специфики категоризации – с другой (В.Ф. Петренко, А.Г. Шмелёв, В.В. Столин). Когнитивно-мотивационная концепция личности как субъекта категоризации (А.А. Лузак) указывает на неоднозначность связей ценностно-мотивационных и категориальных структур и на перспективность сочетания в одном исследовании реконструкций субъективного мира личности (психосемантические методы) и описаний личности как объекта традиционной психометрики (диагностика диспозиций).

В параграфе 2.2 «Задачи и методы исследования» излагаются цели, задачи и гипотеза исследования, дается описание используемых методов.

Поскольку традиционный семантический дифференциал (СД) осгудовского типа фиксирует главным образом общие коннотативные аспекты значений и не чувствителен к специфике денотативных аспектов конкретной предметной области, в число задач входило построение специального СД для изучения восприятия компьютерных игр. Методика Дж. Келли на предварительном этапе позволила нам уточнить бытующие в сознании респондентов понятия-конструкты для оценки и различения игр и на этой основе построить СД.

Для изучения игрового опыта, уровня игровой активности и жанровых предпочтений респондентов была составлена специальная анкета.

Для выявления характерологических черт личности играющего использовался личностный опросник NEO-PI-R, для диагностики ценностных ориентаций – методика «Профиль личности» Ш. Шварца (в адаптации В.Н. Карандашева).

В параграфе 2.3 «Описание выборки и этапы эмпирического исследования» представлены три этапа эмпирического исследования. Этап 1 – выявление первичных конструктов-категорий, используемых субъектами при восприятии и оценивании компьютерных игр. Испытуемым (61 чел., в том числе 44 женщины и 17 мужчин) предлагалось описание типов компьютер-

ных игр в соответствии с их жанровой классификацией и предъявлялись специально смонтированные видеоклипы, в которых демонстрировались фрагменты 2–3 компьютерных игр каждого жанра. После этого с помощью метода триадического выбора Келли был выделен список конструкторов. Из полученного списка первичных конструкторов (всего 125) отбирались наиболее частотные. В результате был получен набор униполярных шкал (43 дескриптора), который включал в себя как дескрипторы осгудовского типа («сложный», «большой», «быстрый», «интересный» и пр.), так и денотативные дескрипторы, используемые при восприятии и оценивании именно компьютерных игр («есть поставленная цель», «много возможностей для выбора», «хочется играть ещё» и пр.).

Этап 2 – психосемантический эксперимент. Испытуемым предлагалось дать оценку компьютерных игр различных жанров (всего 8 объектов), используя полученный на предыдущем этапе СД – 43 семибалльные униполярные шкалы. Индивидуальные матрицы данных суммировались в общегрупповую (43×8), которая затем подвергалась процедуре факторного анализа методом главных компонент с последующим варимакс-вращением факторов. Полученные факторы в содержательном смысле являются сложносоставными конструкторами-категориями, обобщенными осями семантического пространства. Помимо общего семантического пространства компьютерных игр были построены отдельные семантические пространства, моделирующие категориальные структуры респондентов с разным игровым опытом и жанровыми предпочтениями.

Этап 3 – диагностика личностных диспозиций. На данном этапе было опрошено 118 чел. (71 женщина и 47 мужчин). По результатам предварительного анкетирования респонденты были разделены на следующие группы:

– по опыту на три группы: участники, не имеющие опыта компьютерных игр (неиграющие) – 22 чел., с опытом игры до пяти лет (начинающие) – 43 участника, с опытом игры более пяти лет (опытные) – 53 чел.;

– по уровню игровой компьютерной активности на три группы: низкий уровень ИКА – 31 чел., средний уровень ИКА – 16 чел., высокий уровень – 18 чел.;

– по жанровым игровым предпочтениям на восемь групп (от 17 до 34 чел. каждая); предпочитают следующие игры: шутеры, ролевые игры, стратегии, симуляторы, квесты, аркады, файтинги, настольные игры.

При обработке данных в качестве группирующего признака последовательно выступал опыт, игровая компьютерная активность, игровые жанровые предпочтения. В результате подсчёта средних значений по шкалам NEO-PI-R и опросника Ш. Шварца были получены усреднённые личностные профили различных групп респондентов по всем названным основаниям группировки – по опыту игры, по уровню игровой активности, по жанровым предпочтениям. Сравнение профилей осуществлялось с определением статистической достоверности различий средних ($p < 0,05$) по каждому тестовому показателю.

В главе 3 «Результаты исследования: категориальные и диспозиционные структуры личности играющего в компьютерные игры» представлены основные результаты диссертационного исследования и их интерпретация.

Параграф 3.1 «Реконструкция семантических пространств восприятия и оценивания компьютерных игр» посвящен описанию общего и различного в системах субъективной категоризации.

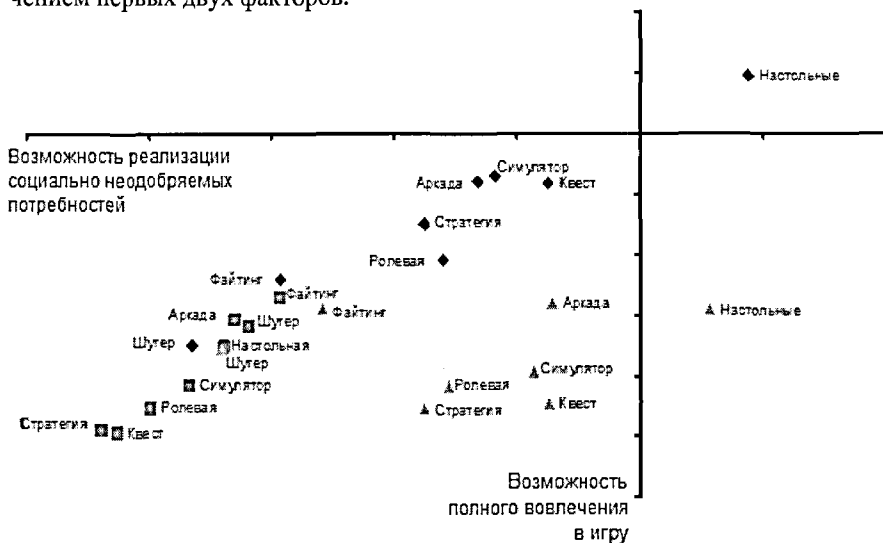
В разделе 3.1.1 «Ключевые основания категоризации компьютерных игр. Общее семантическое пространство» описываются обнаруженные наиболее общие основания категоризации, присущие «среднему» испытуемому, т.е. срез того, что принято называть общественным сознанием (в данном случае – молодых людей 18–25 лет, получающих или имеющих высшее образование). Два основных фактора, объясняющих большую часть дисперсии (54 и 36% объясняемой дисперсии соответственно), выступают двумя координатными осями, в пространстве которых субъекты строят свой образ той или иной компьютерной игры.

Фактор «Оценка» («хороший, светлый и т.п. – плохой, темный и т.п.»), известный по универсальному семантическому пространству Ч. Осгуда, здесь предстал в весьма специфическом варианте, вобрав в себя некоторые аспекты других известных факторов семантического пространства. На одном из полюсов этой категориальной оси – характеристики «аморальный, жестокий, агрессивный, опасный, мрачный» и т.п. с характеристиками «держит в напряжении, активный, быстрый, возбуждает, взрослый, для мужчин». Другой полюс – «приятный, добрый, мирный, интересный, красивый, для женщин, детский, простой, хочется играть еще и т.п.». Отнесение обыденным сознанием некоего объекта (компьютерной игры) к первому полюсу нельзя назвать однозначно негативным отношением. Ведь такой объект способен возбуждать, обеспечивать реализацию потребности в агрессии, борьбе, доминировании, в преодолении опасности и себя самого (метафора «взрослые игры для мужчин»). Подтверждением этому служит тот факт, что большая часть популярных игровых жанров в субъективном восприятии оказалась именно в этой области пространства (см. рисунок). То, что маркер «хочется играть еще» оказался на другом, «добром» полюсе фактора – это скорее дань известному конфликту сознательных долженствований с бессознательными импульсами. На наш взгляд, такая амбивалентность оценки, подтверждает, что игра способна актуализировать субсознательные, архаические уровни психической регуляции, где неактуальны логические противоречия. По психологическому содержанию первого полюса этот семантический фактор получил условное название «возможность реализации социально неодобряемых потребностей». Второй фактор получил название «возможность полного вовлечения в игру». Он отражает комплексную семантическую категорию, позволяющую личности классифицировать игры на те, которые дают игроку возможность испытать состояние полного вовлечения в виртуальный мир, и те, которые не обладают таким эффектом. На одном полюсе фактора – дескрипторы «боль-

шой», «много возможностей для выбора», «продолжительный», «захватывающий», «сложный», «приближенный к реальности» и т.п., на противоположном полюсе – «обычный», «примитивный», «легкий», «простой».

В разделе 3.1.2 «Особенности субъективной категоризации у респондентов с различным опытом игры» излагаются результаты сравнительного анализа размещения объектов (игр разных жанров) в общем семантическом пространстве тремя группами респондентов, различающимися опытом игры.

На рисунке представлено размещение объектов группами неиграющих, начинающих и опытных в семантическом пространстве, образуемом пересечением первых двух факторов.



Сравнение размещения объектов в группах неиграющие, начинающие и опытные в пространстве двух осей семантического пространства

Примечание: ◆ – неиграющие, △ – начинающие, ■ – опытные

Как видно из рисунка, у опытных игроков в сравнении с остальными все оцениваемые объекты, во-первых, смещены влево, во-вторых, менее дифференцированы по горизонтали (расположены компактно). Можно предположить, что данное основание различия игр для опытных игроков менее актуально. Ведь дифференцированность восприятия обычно повышает то, что вызывает интерес субъекта и попытки его рефлексии, а для опытных это скорее всего уже пройденный этап. У игроков с минимальным опытом дифференциация игр по этой оси более заметна. Вместе с тем в психосемантических исследованиях отмечено, что поиск различий между группами по тому, как они размещают объекты в общем, усредненном семантическом пространстве, является довольно грубым методом, который должен быть дополнен реконструкцией отдельных семантических пространств, свойственных каждой группе

(А.А. Лузаков). Была проведена раздельная факторизация семантических матриц по группам и обнаружено, что субъекты с различным опытом игры используют несколько отличающиеся системы координат при восприятии и оценивании игр, выделяя в игре разные ключевые свойства. Так, главный фактор у опытных игроков имеет следующую содержательную особенность. Помимо общих для всей выборки дескрипторов на одном из полюсов фактора («опасный», «жестокый», «агрессивный», «темный» и т.п.), большую факторную нагрузку имеют еще дескрипторы «активный», «быстрый», «требует быстрой реакции», «держит в напряжении». Значит, эти последние свойства игры очень важны для опытных игроков как условие получения достаточного удовольствия. Как и предполагалось, в собственном семантическом пространстве опытные игроки демонстрируют высокую дифференцированность восприятия игр по главному фактору. По второй оси семантического пространства все объекты-игры у них оказались смещенными к полюсу «продолжительный, захватывающий, сложный, приближенный к реальности», т.е. практически любой жанр игр может восприниматься этими субъектами как предоставляющий возможность испытать состояние полного вовлечения в игру (состояние потока).

В разделе 3.1.3 *«Особенности субъективной категоризации у респондентов с различными игровыми предпочтениями»* дан сравнительный анализ семантических пространств, полученных в группах, предпочитающих игры того или иного из восьми изученных жанров. Подтверждено наличие структурно-содержательных особенностей категоризации в зависимости от предпочтений. Так, для любителей игр-стратегий значимо следующее сочетание характеристик игры: «сложный, имеется поставленная цель, занимает много времени, много возможностей для выбора, захватывающий». Для предпочитающих сравнительно примитивные игры-файтинги увлекательность игры связана с иным сочетанием ее характеристик: «возбуждает, интересный, захватывающий, хочется играть еще». Связи особенностей категоризации и жанровых предпочтений в игре – перспективное направление исследований, но его нужно проводить с одновременным изучением черт характера и ценностей обследуемых субъектов.

В параграфе 3.2 **«Диспозиционные структуры (черты и ценностные ориентации) личности играющего в компьютерные игры»** представлены психологические особенности играющих в зависимости от игрового опыта, степени игровой активности и жанровых предпочтений играющих. В разделе 3.2.1 *«Личностные особенности респондентов с различным опытом игры и игровой активностью»* показано, что неиграющие, начинающие и опытные отличаются следующими диспозиционными особенностями. Отличительные черты неиграющих – самоконтроль, консерватизм, общительность, оптимизм, жизнелюбие, удовлетворенность реальным миром. Опытные игроки при достаточно выраженной экстраверсии и гедонизме меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны; практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в ре-

альном мире, тяготятся обыденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. Группа начинающих игроков неоднородна. Условно ее можно разделить на тех, кто играет время от времени ради развлечения и тех, кто имеет предрасположенность к серьезному увлечению компьютерными играми. У последних диагностируется гедонизм (стремление к развлечениям), низкая потребность в социальных достижениях, ограниченность социальных контактов из-за робости и застенчивости. Погружение в виртуальный игровой мир является своего рода компенсацией социальных проблем субъекта. Респонденты с опытом игры различаются между собой по уровню игровой компьютерной активности ИКА, каждая из выделенных групп имеет свои диспозиционные особенности (см. таблицу).

Личностные черты и ценностные ориентации опытных игроков с различным уровнем игровой компьютерной активности по «сырым» баллам теста-опросника NEO-PI-R и опросника Ш. Шварца

Шкалы опросника NEO-PI-R и опросника Ш.Шварца (часть первая «Обзор ценностей»)	Низкая ИКА	Высокая ИКА
Импульсивность (N 5)	17,3	20,4
Экстраверсия (E)	114,5	122,3
Сердечность (E 1)	19,4	22,2
Настойчивость (E 3)	17,7	19,4
Открытость опыту (O)	106,6	117,8
Фантазия (O 1)	16,7	21,1
Эстетика (O 2)	18,4	19,6
Действия (O 4)	16,7	18,0
Сотрудничество (A)	98,0	95,1
Уступчивость (A 4)	14,2	12,1
Компетентность (C 1)	20,3	18,3
Обдумывание поступков (C 6)	17,7	16,3
Ценность Достижения	5,2	4,5
Ценность Безопасность	4,0	4,8
Ценность Самостоятельность	4,8	5,5

Примечание: различия между группами статистически значимы $p \leq 0,05$. В скобках даны обозначения базовых шкал (выделены шрифтом) и подшкал теста NEO-PI-R.

У субъектов с высокой ИКА в сравнении с теми, у кого ИКА низкая, более выражены экстраверсия (особенно такая ее составляющая, как настойчивость) и открытость опыту. При этом менее выражены готовность к сотрудничеству (уступчивость), предусмотрительность, склонность к обдумыванию своих поступков, компетентность в решении житейских проблем (подшкалы базовой шкалы Добросовестность в терминах «Большой пятерки черт»). В системе их ценностных ориентаций значима ценность безопасности и сравнительно малозначима ценность социальных достижений. В игре они

реализуют поиск острых ощущений, ярких эмоций, но в ситуации, контролируемой самим субъектом.

В разделе 3.2.2 «Личностные особенности респондентов с различными игровыми предпочтениями» показано, что неиграющие с разными игровыми предпочтениями отличаются диспозиционными особенностями. Все испытуемые были разделены по группирующему признаку – по предпочтению игр определенного жанра (всего восемь жанров). В каждой из полученных восьми жанровых групп найдены средние значения по шкалам методик NEO-PI-R и Ш. Шварца, т.е. получены профили личностных диспозиций. Встал вопрос о возможности объединения этих групп в более крупные классы на основе сходства характерологических черт и ценностных ориентаций игроков. Для многомерной классификации респондентов был использован алгоритм кластерного анализа, который показал, что восемь групп можно объединить в четыре. По сходству личностных профилей выделены группы: 1) предпочитающих файтинги; 2) предпочитающих настольные игры, аркады, симуляторы; 3) предпочитающие квесты и стратегии; 4) предпочитающих шутеры и ролевые игры.

Обнаружены следующие диспозиционные особенности.

Предпочитающие файтинги отличаются субъективной значимостью таких ценностей, как гедонизм, самостоятельность и стимуляция. Они настойчивы, ощущают потребность в ярких впечатлениях и волнующих переживаниях. КИ их возбуждают и стимулируют.

Предпочитающие шутеры и ролевые игры (RPG) в общении склонны к соперничеству, агрессии, стремятся к контролю или доминированию, ценят социальный статус, престиж. Выражена потребность в разнообразии и ярких переживаниях. Для них КИ – способ выхода негативных эмоций, накопившегося гнева, возможность подтвердить свое превосходство.

Предпочитающие настольные игры, аркады и симуляторы по сравнению с играющими в шутеры и RPG менее любознательны, имеют ограниченный круг интересов. Предпочитают вести себя традиционно, консервативны, скептически к инновациям. Не особенно стремятся к достижению поставленных целей. Отличаются пониженной значимостью ценностей достижения, власти, конформизма и традиций. В компьютерные игры играют чтобы убить время, ненастойчивы в достижении результатов, часто бросают игру, удовлетворив любопытство.

Предпочитающие квесты и стратегии стремятся к гармонии, склонны испытывать потребности в наслаждении или чувственном удовольствии. Помогая другим, верят в то, что другие ответят им тем же. В играх реализуется их стремление улучшить мир. Ценят личный успех, социальное одобрение, авторитет, богатство, власть. В КИ они реализуют потребность в достижении статуса и престижа, контроля и доминирования.

В параграфе 3.3 «Паттерны диспозиционных и категориальных структур личности как предпосылки склонности к компьютерной игровой деятельности» отмечается, что характерологические черты личности, ее

ценностные ориентации и отчасти категориальные структуры могут указывать на наиболее вероятные мотивы, побуждающие личность к активности. Например, высокий балл по шкале Открытость опыту (тест NEO-PI-R) указывает на выраженность познавательной мотивации. На основании полученных данных о диспозициях субъектов, об особенностях категоризации ими компьютерных игр делаются выводы о наиболее вероятных мотивах игровой компьютерной деятельности у субъектов с разными жанровыми предпочтениями, игровым опытом. Так, для индивидов, предпочитающих файтинги, наиболее вероятна потребность в ярких впечатлениях и волнующих переживаниях; для предпочитающих квесты и стратегии – реализация потребностей в статусе и престиже, контроле и доминировании; для предпочитающих шутеры и ролевые игры – разрядка агрессивных импульсов. Это открывает возможность не прямой диагностики мотивов личности по ее игровым жанровым предпочтениям.

На основе анализа литературных источников и результатов нашего исследования мы выделили наиболее часто встречающиеся мотивы игровой компьютерной деятельности, которые разделили на четыре основные группы.

1. Мотивация развлечения, получения удовольствия (гедонизм). Субъекты, которым свойственны эти мотивы, играют в компьютерные игры, чтобы развлечься, убить время, испытать наслаждение от процесса игры.

2. Мотивы, направленные на удовлетворение нерезализованных потребностей, которые в реальном мире ограничиваются и контролируются социумом. Например, потребности давать выход агрессивным импульсам, обладать богатством, властью, могуществом, сверхспособностями, славой и т.п.

3. Познавательные мотивы (любопытность, поиск новых впечатлений). Субъекты играют в компьютерные игры, чтобы узнать что-то новое, интересное, испытать необычные переживания.

4. Мотивы достижения. В игре субъекты стремятся к достижению максимально возможных результатов (предусмотренных разработчиками уровней игры, баллов, бонусов, победы над самым сильным из возможных противников), развитию необходимых для этого навыков, позволяющих осознавать свою уникальность.

На основе анализа типичных сочетаний диспозиций личности, особенностей категоризации с такими факторами, как игровой опыт, игровая активность и жанровые предпочтения, мы предлагаем различать *два основных типа увлечённости компьютерными играми*. Первый – компенсаторный или замещающий, когда в игре главным образом компенсируются какие-то нерезализованные потребности. Второй – «расширяющий жизненный мир», применимый к ситуациям, когда основные потребности в основном реализуются в реальном социуме, а игра выступает средством получения новых необычных впечатлений. Оба этих типа увлеченности при определенных обстоятельствах могут перерасти в игровую зависимость, но у первого типа такая вероятность больше.

В параграфе 3.4 «Модель прогноза игровой компьютерной активности на основе диагностики личностных особенностей» предложена модель прогноза игровой компьютерной активности в виде регрессионного уравнения.

Чтобы выделить личностные предпосылки увлеченности компьютерными играми, которые целесообразно учитывать в количественной модели прогноза ИКА, требовалось установить тесноту и характер взаимосвязей личностных характеристик с игровой активностью. Для этого на подвыборке испытуемых использовался алгоритм регрессионного анализа (множественной регрессии). С использованием пакета программ STATISTICA 6.0 изучалась математическая зависимость показателя ИКА (отклика) от личностных черт и ценностей (предикторов). Максимальное влияние на показатель ИКА оказывает сочетание следующих характеристик личности: ориентация на ценности самостоятельности и безопасности при низкой значимости ценностей конформизма и достижения в сочетании с низкой «добросовестностью» (в терминах «Большой пятерки черт») и игровым опытом. На основе соответствующих диагностических шкал Методики изучения ценностей Ш. Шварца и шкалы С теста NEO-PI-R предложена модель прогноза увлеченности компьютерными играми в виде регрессионного уравнения

$$Y_i = 1,81 + 0,14 \text{ Самостоятельность} + 0,52 \text{ Безопасность} - 0,21 \text{ Конформизм} - 0,02 \text{ Добросовестность} - 0,38 \text{ Достижение} + 0,49 \text{ Опыт игры},$$

где Y_i – ожидаемый уровень игровой активности (увлеченности ИИ).

Коэффициенты уравнения регрессии статистически значимы. Коэффициент множественной регрессии – 0,709. Коэффициент детерминации – 0,502. Коэффициент Фишера $F(6,70) = 11,795$; $p < 0,0000$. Используются нестандартизованные коэффициенты регрессии, чтобы облегчить практикам использование модели (можно подставлять в нее «сырые» баллы из методик). Масштаб исходной шкалы в этом случае влияет на коэффициент регрессии каждой переменной. Например, большая в сравнении с остальными показателями размерность «сырой» шкалы Добросовестность детерминировала низкий на первый взгляд коэффициент 0,02.

Для проверки модели была определена степень совпадения предсказанного моделью и фактического уровня игровой компьютерной активности (высокий или низкий). Подсчитав по формуле ожидаемое значение результирующего признака Y для каждого респондента, мы обнаружили совпадение предсказанного и фактического уровня ИКА в 72,3% случаев. Это достаточно высокий показатель точности прогноза.

В заключении обобщены результаты исследования и сделаны **выводы**, подтверждающие гипотезу и обосновывающие выносимые на защиту положения.

1. Доказано, что определенные сочетания характерологических черт, ценностных ориентаций и особенностей категоризации субъектом компью-

терных игр выступают в качестве личностных предпосылок увлеченности компьютерными играми (игровой активности).

2. Выявлено обобщенное семантическое пространство восприятия и оценивания компьютерных игр. Оно содержит две главные координатные оси, в пространстве которых субъекты строят свой образ той или иной компьютерной игры и которые указывают на возможные психологические механизмы увлеченности игрой (могут действовать отдельно или одновременно). Выявленные основания категоризации игр обладают существенной спецификой в сравнении с известными факторами универсального семантического пространства Ч. Осгуда. Отношение к игре (фактор «оценка») здесь может строиться по принципу «злой, аморальный, но возбуждающий, привлекательный», что указывает на один из психологических механизмов увлеченности, основанный на поиске возможности компенсировать в игре нереализованные потребности, блокируемые социальными нормами (увлеченность компенсаторного типа). По второму основанию категоризации субъект оценивает возможность получать в игре новые необычные впечатления и испытывать состояние полной вовлеченности в процесс. При доминировании этого основания категоризации возникает увлеченность иного типа – расширяющая жизненный мир и дающая состояние «потока» (в терминах М. Чиксентмихайи). Таким образом, конкретизированы разные варианты общего механизма увлеченности играми (и зависимости от них), основанного на поиске субъектом острых ощущений, ярких эмоций в ситуации, контролируемой самим субъектом.

3. Различия в игровом опыте субъектов и в предпочтениях ими игр определенных жанров связаны с личностной спецификой семантического пространства компьютерных игр. Играющие (молодые люди в возрасте 18–25 лет) с различным опытом игры используют различные наборы конструктов-категорий. У опытных игроков количество познавательных конструктов-категорий больше, чем у неопытных. Способность игры быть интересной и захватывающей уже оценивается независимо от ее сложности, больше обращается внимания на такие аспекты игры как «заставляет думать», «имеет цель», «дает много возможностей для выбора». Оценки игры как «активной», «требует быстрой реакции», «держит в напряжении» оказываются более важными именно для опытных игроков. Подтверждено наличие структурно-содержательных особенностей категоризации в зависимости от жанровых предпочтений. Так, для любителей игр-стратегий значимо следующее сочетание характеристик игры: «сложная, имеется поставленная цель, занимает много времени, много возможностей для выбора, захватывающая». Для предпочитающих сравнительно примитивные игры-файтинги увлекательность игры связана с иным сочетанием ее характеристик: «возбуждает, интересная, захватывающая, хочется играть еще».

4. Игровой опыт связан с личностными чертами субъекта игры. Субъектам, не имеющим опыта или имеющим минимальный опыт игр за компьютером, свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворен-

ность реальным миром, способность находить в нем пути самореализации. Опытные игроки (со стажем более трёх лет) при достаточно выраженной экстраверсии и гедонизме меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны. Они практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготеют к обиденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. Их игровая активность дополнительно мотивируется возможностью получения таких впечатлений и самоутверждения через достижение высоких результатов.

5. Опытные игроки различаются по игровой компьютерной активности (одни проводят за игрой менее 1 часа в неделю, другие – более 3 часов в день). Эти различия связаны со следующими психологическими особенностями. У субъектов с высокой ИКА в сравнении с теми, у кого ИКА низкая, более выражены экстраверсия (особенно такая ее составляющая, как настойчивость) и открытость опыту. При этом менее выражены готовность к сотрудничеству (уступчивость), предусмотрительность, склонность к обдумыванию своих поступков, компетентность в решении житейских проблем. В системе их ценностных ориентаций значима ценность безопасности и сравнительно малозначимы ценности социальных достижений. Поиск острых ощущений, ярких эмоций осуществляется в ситуации, контролируемой самим субъектом. Сочетание всех перечисленных особенностей повышает вероятность возникновения игровой зависимости.

6. Наиболее часто встречающиеся мотивы игровой компьютерной деятельности можно разделить на четыре основные группы: развлечения, удовлетворение нереализованных потребностей (агрессия, доминирование, власть и т.п.), познавательные мотивы, мотивы достижения (преодоления, самоутверждения и т.п.).

7. Из разнообразных классификаций компьютерных игр психологический интерес представляет жанровая классификация: шутеры (стрелялки), ролевые игры, стратегии, квесты (приключения), симуляторы, спортивные симуляторы, файтинги, аркадные игры, настольные игры. Они различны по своему смысловому содержанию, по тому, какие именно потребности и возможности субъекта могут быть реализованы в виртуальном мире. Между предпочтениями компьютерных игр определенного жанра и личностными чертами существуют определенные связи. Нами обосновано, что разнообразие жанров может быть сведено к четырем основным типам психологических профилей играющих, каждый из которых отличается особыми жанровыми предпочтениями. Личности, предпочитающие файтинги, экстравертированы, предусмотрительны, настойчивы, отличаются низким уровнем нейротизма, значимостью ценностей гедонизма, самостоятельности и стимуляции. В компьютерных играх видят возможность испытать яркие впечатления и волнующие переживания. Предпочитающие настольные игры, аркады и симуляторы консервативны, нелюбознательны, ненастойчивы, отличаются сравнительно низкой значимостью ценностей гедонизма, достижения, власти, проявляют боль-

ший интерес к играм, не требующим особого психического напряжения, играют ради развлечения. Предпочитающие квесты и стратегии ориентированы на ценности достижения и власти. Экстраверсия сочетается с высокой открытостью опыту. Мотивы игры – реализация потребностей в достижении статуса и престижа, контроля и доминирования. Предпочитающим шутеры и ролевые игры свойственны повышенный нейротизм, склонность к соперничеству, агрессивность; значимые ценности – стимуляция, самостоятельность. В игре ищут возможность для выхода негативных эмоций, для утверждения своего превосходства.

Обнаруженные связи позволяют проводить косвенную диагностику диспозиций личности по ее жанровым предпочтениям в игре в дополнение к традиционным методам диагностики.

8. При построении количественной модели прогноза увлеченности играми доказано, что из всех используемых в исследовании личностных переменных максимальное влияние на показатель ИКА оказывает сочетание следующих характеристик личности: ориентация на ценности самостоятельности и безопасности при низкой значимости ценностей конформизма и достижения в сочетании с низкой «добросовестностью» (в терминах «Большой пятерки черт») и игровым опытом. На основе соответствующих диагностических шкал Методики изучения ценностей Ш. Шварца и шкалы С теста NEO-PI-R предложена модель прогноза в виде регрессионного уравнения.

Основные результаты работы отражены в следующих публикациях:

Публикации в журналах рекомендованных ВАК

1. *Омельченко Н.В.* Психосемантическое исследование особенностей восприятия и оценивания компьютерных игр // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Педагогика и психология. 2009. № 4 (51). С. 267–275.

2. *Омельченко Н.В.* Диспозиционные особенности (черты личности и ценностные ориентации) играющих в компьютерные игры с разным игровым опытом // Человек. Сообщество. Управление. 2010. № 4. С. 124–132.

Публикации в других научных изданиях

3. *Омельченко Н.В.* Личностные особенности играющих в компьютерные игры: проблема индивидуальных различий // Дифференциальная психология: теория и практика: материалы I Всерос. науч.-практ. конф. Оренбург: Оренбургский гос. ун-т, 2004. С. 86–88.

4. *Омельченко Н.В.* Человек играющий: индивидуальные особенности игроков в компьютерные игры // Апрельские статьи: материалы науч.-практ. конф. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2004. С. 27–33.

5. *Омельченко Н.В.* Гендерные аспекты компьютерных игр // Гендерные аспекты бытия личности: материалы Всерос. науч.-практ. семинара. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2004. С. 68–69.

6. *Омельченко Н.В., Лузаков А.А.* Компьютерная реальность: бегство от проблем или развивающий миф? // Миф и историко-психологические кор-

ни социогуманитарного знания: материалы III Междунар. рабоч. семинара по истории психологии. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, МНЦИПИ, 2005. С. 102–106.

7. *Омельченко Н.В.* Перспективы изучения личностных особенностей играющих в компьютерные игры // Дружининские чтения: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. Сочи: СГУТиКД, 2007. Т. 2. С. 184–186.

8. *Омельченко Н.В.* Человек играющий: проблемы рационального использования личного времени // Личность как субъект организации времени своей жизни: сб. науч. ст. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2008. С. 151–153.

9. *Омельченко Н.В.* Компьютерные игры «глазами» играющих: исследование личностных конструктов // Материалы XVI Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов». М.: МГУ М.В. Ломоносова, 2009. URL: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2009/19.pdf

10. *Омельченко Н.В.* Психология восприятия и оценивания компьютерных игр разных жанров: исследование личностных конструктов // Человек. Сообщество. Управление. 2009. С. 10–21.

ОМЕЛЬЧЕНКО НАТАЛИЯ ВЛАДИМИРОВНА

**ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

АВТОРЕФЕРАТ

**диссертации на соискание ученой степени
кандидата психологических наук**

Подписано в печать 22. 02. 2011. Формат 60×84 ¹/₁₆.

Уч.-изд. л. 1,5. Тираж 100 экз. Заказ № 827

350040 г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149,
Центр “Универсервис”, тел. 21-99-551.