

На правах рукописи



БОГАЧЕВА Наталья Вадимовна

**ИНДИВИДУАЛЬНО-СТИЛЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ВЗРОСЛЫХ ИГРОКОВ
(НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР)**

Специальность: 19.00.01 –

Общая психология, психология личности, история психологии

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени

кандидата психологических наук

Москва - 2015

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»

Научный руководитель: **Войскунский Александр Евгеньевич** – кандидат психологических наук, старший научный сотрудник; ведущий научный сотрудник кафедры общей психологии факультета психологии ФГБОУ ВО «МГУ имени М.В. Ломоносова».

Официальные оппоненты: **Холодная Марина Александровна** – доктор психологических наук, профессор; заведующий лабораторией психологии способностей и ментальных ресурсов им. В.Н. Дружинина ФГБУН «Институт психологии РАН»

Чудова Наталья Владимировна – кандидат психологических наук, старший научный сотрудник; старший научный сотрудник ФГУ «Федеральный исследовательский центр “Информатика и управление” РАН»

Ведущая организация: Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «**Национальный исследовательский университет “Высшая школа экономики”**»

Защита состоится 27 ноября 2015 года в 17.00 часов на заседании диссертационного совета Д 501.001.14 в ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» по адресу: 125009, г. Москва, ул. Моховая, д. 11, строение 9, аудитория 215.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке МГУ имени М.В. Ломоносова (г. Москва, Ломоносовский просп., д. 27); на сайте факультета психологии МГУ (<http://www.psy.msu.ru/science/autoref/index.html>) и на сайте Научно-консультативного совета РПО (<http://www.psy-science-council.ru>).

Автореферат разослан _____ 20 ____ года.

Ученый секретарь
диссертационного совета,

доктор психологических наук, доцент

М. Ш. Магомед-Эминов

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность работы. В разных странах 30-70% населения играют в компьютерные игры, а продолжительность игры у увлеченных геймеров (название, закрепившееся за компьютерными игроками) зачастую составляет 18-20 и более часов в неделю; это позволяет ряду авторов утверждать, что компьютерные игры оказывают значительное влияние на психологическое развитие и особенности поведения представителей новых поколений.

Психологическое исследование компьютерных игр и игроков начинается в 80-е гг. XX века в работах зарубежных (E.F. Provenzo; Sh. Turkle) и отечественных авторов (О.К. Тихомиров, Е.Е. Лысенко; А.Г. Шмелев). В настоящее время повсеместное распространение компьютерных технологий и Интернета открывает широчайшие возможности для возникновения новых и развития существующих жанров компьютерных игр, одно из наиболее заметных мест среди которых занимают многопользовательские онлайн игры.

Внимание специалистов сосредоточено на возможных психологических последствиях увлеченности компьютерными играми. Среди негативных последствий чаще всего рассматриваются развитие агрессивного поведения, эмоциональных, когнитивных и личностных нарушений, а также компьютерной игровой зависимости. В качестве позитивных моментов отмечают формирование у игроков позитивной самооценки и уверенности в себе, открытость новому опыту (в том числе – групповых действий), интернализацию локуса контроля. Эти и другие проблемы рассматриваются в работах А.Е. Войскунского, М. Гриффитса, Л. Катнер, Ш. Олсон, Н.Н. Королевой, Ю.М. Кузнецовой, Н.В. Чудовой, В.Л. Малыгина, Г.В. Солдатовой, А.Ш. Тхостова, С.А. Шапкина, К. Янг, К. Anderson и др.

В исследованиях когнитивной сферы геймеров установлена преимущественно позитивная специфика внимания, памяти, мышления; показаны причинно-следственные связи между опытом игры и изменениями в протекании перцептивных процессов (D. Bavelier; P.M. Greenfield и др.). Эти

исследования приобретают практическое значение для широкого круга областей: от проектирования интерфейсов и систем дистанционного обучения до разработки новых психотехнических и психотерапевтических методов воздействия. Изучаются возможности применения компьютерных игр для обучения и развития когнитивных способностей детей и взрослых; принципы создания и применения так называемых «серьезных игр» (С.Л. Новоселова, Sh. Turkle, P. Vorderer и др.).

Психологические механизмы опосредствованной компьютером игровой деятельности, ее особенности, в частности, мотивационно-эмоциональные и содержательные аспекты, рассматриваются в работах А.Е. Войскунского, М.С. Иванова, Ю.М. Кузнецовой и Н.В. Чудовой, Е.О. Смирновой и В.Е. Радевой, В.С. Собкина и Ю.М. Евстигнеевой, Л.В. Черемошкиной, С.А. Шапкина, А.Г. Шмелева, С. Lee, Sh. Turkle, S. Utz, P. Vorderer, P. Wallace и др. Наиболее исследуемая возрастная группа – дети и подростки; но возрастает и число исследований взрослых игроков, особенно актуальных в связи с тем, что средний возраст современного геймера составляет 30-35 лет.

При всей широте проводимых исследований геймеров, отдельные потенциально значимые аспекты их когнитивной специфики, такие как когнитивные стили, остаются практически без внимания исследователей.

Когнитивные стили как устойчиво предпочитаемые человеком способы восприятия, мышления и действия имеют относительно долгую историю исследования в психологии (например, в работах Г. Уиткина, Дж. Кагана, Г. Клауса, В.А. Колги, Е.Т. Соколовой, М.А. Холодной, М.С. Егоровой, А.В. Либина, Т.В. Корниловой и др.), однако лишь недавно данная проблематика начала применяться к человеческой деятельности, опосредствованной современными информационными технологиями. Наибольший интерес в данном контексте представляют стили *полезависимость / полenezависимость; гибкий / ригидный познавательный контроль; импульсивность / рефлексивность; узкий / широкий диапазон эквивалентности*. Как показано (М. Kyritsis, С. Lee, I. Yildirim и др.), данные

стили связаны с эффективностью взаимодействия человека с компьютерными системами и виртуальной реальностью; являются предикторами успешности дистанционного обучения, но их связь с компьютерной игровой деятельностью остается не изученной.

Когнитивный стиль *импульсивность / рефлексивность* представляет особый интерес также в связи с проблемой импульсивного поведения у геймеров. Представление о высокой импульсивности компьютерных игроков распространено в психологической литературе (P.M. Greenfield; O. Metcalf, K. Rammer и др.), однако результаты исследований в значительной степени противоречивы, зависят от выборки, методов проведения исследования, трактовки термина «импульсивность» – как когнитивного стиля, черты личности, склонности к риску или симптома синдрома дефицита внимания и гиперактивности. Проблема импульсивности у геймеров, таким образом, выходит за рамки исключительно когнитивно-стилевого подхода и должна рассматриваться всесторонне. Одной из теоретических моделей, позволяющих описать соотношение когнитивного и личностного уровней психики человека, является концепция динамической многоуровневой множественной регуляции выбора Т.В. Корниловой, представляющая собой развитие смысловой теории мышления О.К. Тихомирова. Ключевым понятием данной концепции являются динамические регулятивные системы – многоуровневые иерархически организованные структуры, включающие в себя интеллектуальные и личностные регуляторы выбора при принятии решений. Данная концепция развивается в работах Т.В. Корниловой и ее коллег, но их оригинальные авторские методики ранее не применялись на выборке геймеров.

Цель исследования: выявление когнитивно-стилевой специфики взрослых игроков в компьютерные игры и установление характерных для них личностных особенностей, способствующих импульсивному поведению и быстрому принятию решений, а также установление связей между этими двумя уровнями регуляции у взрослых геймеров.

Объект исследования: индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков в компьютерные игры.

Предмет исследования: специфика когнитивных стилей и индивидуально-личностные особенности регуляции поведения и принятия решений у взрослых геймеров.

Общие гипотезы исследования:

1. Для взрослых игроков в компьютерные игры наиболее характерны следующие когнитивные стили: *полнезависимость, импульсивность, гибкий познавательный контроль, узкий диапазон эквивалентности.*

2. Взрослые геймеры характеризуются высокой личностной *импульсивностью*, а также *интуитивным познавательным стилем* и *высокой склонностью к риску.*

3. Индивидуально-стилевая специфика взрослых игроков в компьютерные игры связана со степенью их увлеченности компьютерными играми и предпочитаемым типом игр.

Частные гипотезы исследования:

1. Взрослые геймеры отличаются от не играющих в компьютерные игры людей по степени выраженности когнитивных стилей *полнезависимость/ полнезависимость, импульсивность/рефлексивность, гибкий/ригидный познавательный контроль, узкий/широкий диапазон эквивалентности.*

2. По сравнению с не увлекающимися компьютерными играми людьми, геймеры характеризуются большей выраженностью таких параметров личностной регуляции, как *импульсивность, готовность к риску, толерантность к неопределенности, интуитивный познавательный стиль.*

3. Индивидуально-стилевые особенности, характерные для геймеров, выражены сильнее у игроков с высоким уровнем компьютерной игровой активности (регулярно играющих более 12 часов в неделю), по сравнению с теми, кто играет менее интенсивно.

4. Геймеры, предпочитающие онлайн или офлайн компьютерные игры, различаются по своим индивидуально-стилевым особенностям; при этом

онлайн геймеры более *импульсивны* и *склонны риску*, а офлайн геймеры более *рациональны*.

5. Имеется связь между когнитивно-стилевыми и личностными особенностями принятия решений у взрослых геймеров.

Задачи исследования:

- Изучить имеющиеся научные данные и выделить значимые с точки зрения компьютерной игровой деятельности когнитивные стили и особенности личностной регуляции принятия решения у геймеров.
- Выявить наличие характерной для взрослых геймеров индивидуально-стилевой специфики, отличающей их от испытуемых, не играющих в компьютерные игры.
- Сравнить степень выраженности индивидуально-стилевой специфики у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитающих разные типы игр и выявить связи между особенностями игровой деятельности и индивидуально-стилевыми характеристиками взрослых игроков в компьютерные игры.
- Выявить связь между когнитивно-стилевым и личностным уровнями регуляции мышления и принятия решений у взрослых геймеров.

Теоретико-методологические основания работы:

- Культурно-исторический подход Л.С. Выготского и деятельностный подход А.Н. Леонтьева (общеметодологические принципы, а также трактовка Д.Б. Элькониним, А.В. Запорожцем и др. игровой деятельности и ее роли в развитии личности и психики человека).
- Социо-культурологический подход к трактовке игровой деятельности (Й. Хёйзинга, Р. Кайуа и др.).
- Теоретические представления о психологии компьютеризации О. К. Тихомирова и киберпсихологии А.Е. Войскунского.
- Когнитивно-стилевой подход в психологии (Г. Уиткин, Дж. Каган, М.А. Холодная, А.И. Палей, И.П. Шкуратова и др.), представления об индивидуальном стиле человека А.В. Либина, Д.А. Леонтьева и др.

- Концепция динамической многоуровневой множественной регуляции выборов Т.В. Корниловой.

Методы исследования:

Для проведения эмпирического исследования была составлена батарея методик, адекватных поставленным целям и задачам исследования:

❖ *авторское структурированное интервью* для выяснения особенностей компьютерной игровой деятельности испытуемых.

❖ стандартизованные версии психологических методик для измерения степени выраженности *когнитивных стилей*:

- тест «*Включенные фигуры*» Г. Уиткина;
- тест «*Сравнение похожих рисунков*» Дж. Кагана;
- *методика словесно-цветовой интерференции Дж. Струпа*;
- методика «*Свободная сортировка слов*» В.А. Колги (модификация методики Р. Гарднера «Свободная сортировка объектов»);

❖ стандартизованные опросники для измерения *личностных особенностей регуляции принятия решений*:

- опросник «*Импульсивность 7*» Г. Айзенка и С. Айзенк, адаптированный и модифицированный Т.В. Корниловой и А.А. Долныковой;
- опросник «*Личностные факторы принятия решений-21*» (ЛФР-21) (модификация опросника EQS Т.В. Корниловой);
- *шкала «Доверие интуиции»* (из опросника «Рациональный-Опытный» С. Эпстайна) в адаптации О.В. Степаносовой и Т.В. Корниловой;
- «*Новый опросник толерантности к неопределенности*» (НТН-33) Т.В. Корниловой.

Статистическая обработка результатов исследования осуществлялась с использованием программ MS Excel 2013, SPSS 17.0, STATISTICA 8.

Характеристики выборки. В двух исследованиях приняли участие 223 человека (132 женщины, 91 мужчина) в возрасте от 16 до 35 лет (средний возраст 24 ± 5 лет), преимущественно с высшим и неполным высшим образованием.

Научная новизна исследования. Впервые выполнен систематический анализ исследований когнитивной специфики игроков в компьютерные игры, проанализированы различные трактовки и исследования импульсивности у геймеров. Впервые изучена и представлена в систематическом виде когнитивно-стилевая и личностная специфика игроков в компьютерные игры.

Впервые на выборке взрослых геймеров использована батарея когнитивно-стилевых методик и опросников, измеряющих различные аспекты импульсивности, риска и толерантность к неопределенности, при этом в исследовании задействована относительно мало изученная в психологии компьютерной игры выборка людей в возрасте 18-35 лет (чаще представлены геймеры подросткового и студенческого возраста). Впервые установлена связь между когнитивно-стилевыми особенностями геймеров и предпочитаемым ими типом компьютерных игр (онлайн и офлайн игры).

Поскольку игра в компьютерные игры становится все более популярной формой проведения досуга, полученные результаты дают возможность расширить понимание специфики проявления когнитивных и личностных особенностей в повседневной жизни молодых взрослых. Представлены убедительные эмпирические данные, позволяющие установить связь между компьютерной игровой активностью и индивидуально-стилевыми особенностями взрослых геймеров (в настоящее время к этой категории в России могут быть отнесены более 40 млн. человек).

Теоретическая значимость. В работе рассматриваются особенности психики человека в условиях применения информационных технологий, в частности, психологическая специфика компьютерной игровой деятельности. Теоретическая значимость исследования заключается в выявлении и описании когнитивно-стилевой и личностной специфики компьютерных игроков (геймеров), при этом в работе продемонстрирована неоднородность группы геймеров с точки зрения их психологической специфики; установлена связь когнитивных стилей и личностных особенностей не только со степенью увлеченности игроков компьютерной игровой деятельностью, но и с

характером этой деятельности, проявляющимся в предпочтении компьютерных игр разного типа.

Использование различных подходов к трактовке импульсивности в рамках данной работы позволяет уточнить бытующее в психологической литературе представление о высокой импульсивности геймеров, а также исследовать связь между когнитивно-стилевыми и личностными параметрами, изучаемыми в контексте проблемы принятия решений.

Практическая значимость. Результаты исследования представляют интерес для практических психологов, а также для разработчиков и дизайнеров компьютерных игр. Индивидуально-стилевые особенности игроков могут быть использованы при разработке способов коррекции игровой зависимости и игровой терапии, при психологическом сопровождении деятельности профессиональных киберигроков. Разработаны и опубликованы соответствующие предложения (Н.В. Богачева, Д.В. Смит, 2012). В силу тесной связи когнитивных стилей со стилями обучения и трудовой деятельности, особенностями восприятия и мышления, результаты могут быть использованы в работе психологов и консультантов по персоналу. Результаты могут применяться при разработке и совершенствовании обучающих игр и систем дистанционного обучения, включающих игровые компоненты; при создании программ по внедрению игровых элементов в трудовую деятельность для повышения производительности, воздействия на мотивацию или генерации позитивных эмоций в процессе осуществления этой деятельности.

Достоверность и надежность результатов исследования обеспечивается теоретико-методологической обоснованностью работы, достаточным объемом выборки, использованием стандартизированных методов исследования и применения адекватных задачам исследования методов статистической обработки данных.

Положения, выносимые на защиту:

- Взрослые геймеры по сравнению с людьми, не играющими в компьютерные игры, характеризуются высокой *полнезависимостью* и низкой когнитивной *импульсивностью* (*рефлексивным когнитивным стилем*).
- Взрослые игроки в компьютерные игры не отличаются от не играющих в компьютерные игры людей по уровню личностной *импульсивности*, однако более *склонны к рискованному поведению* и у них менее выражена *эмпатия*.
- Индивидуально-стилевая специфика взрослых игроков в компьютерные игры связана с предпочитаемым ими типом игр: онлайн игроки более *склонны к риску*, в то время как офлайн геймеры более *рефлексивны* и у них сильнее проявляется *полнезависимый когнитивный стиль*.
- Индивидуально-стилевая специфика взрослых геймеров, активно играющих в компьютерные игры, выражена сильнее, чем у менее активных геймеров; однако умеренные игроки также обладают собственной индивидуально-стилевой спецификой, отличающей их как от более активных игроков, так и от не играющих испытуемых.
- Когнитивные стили *полнезависимость*, *рефлексивность* и *гибкий познавательный контроль* связаны с компьютерной игровой деятельностью, в то время как когнитивный стиль *узкий / широкий диапазон эквивалентности* таких связей не демонстрирует.

Апробация результатов исследования. Основные результаты проведенного исследования докладывались и обсуждались на заседаниях кафедры общей психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова (2014; 2015); на VIII Международной научно-практической конференции по психологии спорта и физической культуры «Рудиковские чтения – 2012» (Москва); на 6 Российской конференции по экологической психологии (Москва, ПИ РАО, 2012); на XV Всероссийской объединенной конференции «Интернет и современное общество» (IMS-2012) (Санкт-Петербург, 2012); на Всероссийской научно-практической конференции «Мир, личность, информация» (Санкт-Петербург, РГПУ им. А.И. Герцена, 2014); на

XX Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов-2013» (Москва); на Шестой международной конференции по когнитивной науке (Калининград, 2014); на междисциплинарном семинаре «Cognitive Control, Communication and Perception: Psychological and Neurobiological Aspects» (Москва, НИУ ВШЭ, 2014); на VI междисциплинарной международной конференции по когнитивной науке «Когнитивные Штудии – 2015» (Минск, 2015). Основные положения и результаты исследования используются в учебном процессе на факультете психологии МГУ имени М.В. Ломоносова в рамках спецкурса «Психология и информационные технологии». Материалы исследования отражены в 15 публикациях, среди которых 5 статей – в журналах, рекомендованных ВАК.

Структура и объем работы. Диссертация состоит из введения, пяти глав, заключения, списка литературы и 4 приложений. Работа включает 33 таблицы и 13 рисунков. Список литературы состоит из 290 источников, из них 132 на иностранном языке. Общий объем работы составляет 199 страниц (текст - 156 страниц).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** обосновывается актуальность, научная новизна, теоретическая и практическая значимость; излагаются цели и задачи, объект и предмет исследования; формулируются общие и частные гипотезы; определяются теоретико-методологические основания и методы исследования; формулируются положения, выносимые на защиту; приводится краткое описание структуры диссертации.

В **Главе 1 «Когнитивно-стилевой подход в психологии и перспективы его применения для изучения компьютерной игровой деятельности и геймеров»** описывается история и современное состояние стилового подхода в психологии, основные положения теории когнитивных стилей, перспективы ее применения для изучения психологической специфики геймеров. Глава состоит из 3 параграфов.

В § 1.1 «История развития стилевого подхода в психологии: основные трактовки и направления» рассматриваются основные трактовки понятия «стиль» и 3 этапа развития стилевого подхода в психологии индивидуальных различий (по А.В. Либину, 1999; М.А. Холодной, 2004) – от изучения «стиля жизни» в работах А. Адлера и Г. Олпорта (первый этап) к когнитивно-стилевому подходу 50-80 гг. XX века в зарубежной и отечественной психологии (Г. Уиткин, Дж. Каган, Р. Гарднер, G. Klein, В.А. Колга, Е.Т. Соколова, Т.В. Корнилова, А.И. Палей, М.С. Егорова, М.А. Холодная и др.) (второй этап) и деятельностному подходу к понятию стиль (В.С. Мерлин, Е.А. Климов и др.). Рассматривается современное состояние стилевого подхода в психологии – развитие представлений об индивидуальном стиле деятельности и попытки объединения различных стилевых образований, изучение стилей мышления, учения, метастилей (А.В. Либин, Д.А. Леонтьев, М.А. Холодная, И.П. Шкуратова, С.Ф. Сергеев, R. Riding, R. Sternberg, E. Grigorenko, и др.).

В § 1.2 «Когнитивно-стилевой подход как вариант стилевого подхода в психологии: основные положения и современное состояние проблемы» приводится подробное описание когнитивно-стилевого подхода, излагаются его принципиальные положения, даются различные определения когнитивных стилей. В качестве рабочего определения принимается определение М.А. Холодной (2004, с. 16): когнитивные стили как «индивидуально-своеобразные способы переработки информации, которые характеризуют специфику склада ума конкретного человека и отличительные особенности его интеллектуального поведения». На основании анализа литературы выделяются наиболее перспективные для изучения взрослых геймеров когнитивные стили: *полезависимость / полнезависимость; импульсивность / рефлексивность; гибкий / ригидный познавательный контроль; узкий / широкий диапазон эквивалентности*; приводятся описание и история изучения этих стилей.

В § 1.3 «Когнитивные стили и современные информационные технологии: перспективы и новые направления исследований» приводятся основные направления и результаты исследований когнитивных стилей в

киберпсихологии. В работах Н.В. Чудовой и Ю. М. Кузнецовой (2008); S. Chen и R. Marcredie (2002); M. Kyritsis (2009); M. Milovanović (2009) и др. рассматривается, как выделенные в § 1.2 когнитивно-стилевые параметры играют значительную роль в эффективном взаимодействии человека с компьютерными системами, являются предикторами успешности обучения с помощью виртуальных сред, однако их связь с компьютерной игровой активностью в настоящее время остается практически не изученной.

По приведенному в **Главе 1** теоретическому анализу сделаны **Выводы:**

1. Когнитивно-стилевой подход в психологии, широко изучаемый начиная с 50-70 гг. XX века, в настоящее время активно применяется при разработке продуктов современных информационных технологий (виртуальных реальностей, систем дистанционного обучения, игр).

2. Когнитивно-стилевая проблематика присутствует в таких областях киберпсихологии, как психология дистанционного обучения и в исследованиях систем виртуальных реальностей, что указывает на значимость стилиевых характеристик для разных видов деятельности, опосредствованной информационными технологиями.

3. Когнитивно-стилевые особенности игроков в компьютерные игры при этом практически не изучаются, несмотря на очевидную связь проблематики когнитивных стилей с присущими геймерам процессами восприятия и переработки информации, произвольными функциями интеллектуального контроля и др.

В **Главе 2 «Компьютерная игра и геймеры как предмет киберпсихологического исследования»** рассматриваются основные подходы и направления исследования компьютерной игровой деятельности в психологии; основные направления психологических исследований геймеров, среди которых особое внимание уделяется когнитивным исследованиям и проблеме регуляции импульсивного поведения у игроков в компьютерные игры. Глава состоит из 3 параграфов

В § 2.1 «Представления об игре в психологии и других науках. Подходы к изучению игровой деятельности человека» компьютерная игра рассматривается в контексте изучения игровой деятельности в психологии и смежных науках. Анализируются основные теории игры в зарубежной (С. Холл, К. Гроос, В. Штерн, Ф. Бойтендаик) и отечественной (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе, Д.Б. Эльконин) психологии, а также культурологический подход к игре Й. Хёйзинги и Р. Кайуа, рассматриваются существующие подходы к изучению игры взрослых.

В § 2.2 «Компьютерная игра как предмет психологического исследования» рассматривается история изучения игровой деятельности, опосредствованной компьютерными технологиями, в рамках киберпсихологии, анализируются ранние работы в этой области (О.К. Тихомиров, Е.Е. Лысенко, А.Г. Шмелев, Ю.В. Фомичева, Sh. Turkle и др.).

§ 2.3 «Психологические исследования компьютерных игр и геймеров» описывает современное состояние и основные направления исследований компьютерных игр и геймеров в психологии и состоит из 4 разделов.

В разделе 2.3.1 «Основные направления психологических исследований геймеров» выделяются несколько основных направлений изучения игроков в компьютерные игры: т.н. зависимость от компьютерных игр (Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот, 2006; М. Гриффитс, 2009; В.Л. Малыгин и др., 2009, 2011; Ш. Ван, 2011, 2012; В.А. Емелин, Е.И. Рассказова, А.Ш. Тхостов, 2012; J. Chen, 2007); влияние опыта и увлеченности компьютерными играми на когнитивные и личностные характеристики игроков, в т.ч. исследования роли компьютерных игр в развитии агрессивности и импульсивности (С.Н. Ениколопов и др., 2006; К. Керделлан, Г. Грезийон, 2006; К. Anderson, 2000, 2010; К. Ferguson, 2008, 2013; L. Kutner, С. Olson, 2009, 2015; D. Gentile, 2012; E. Collins et al., 2012; O. Metcalf, К. Rammer, 2014); проблема создания и применения обучающих игр; проблема создания классификации компьютерных игр, удовлетворительной с позиций современной психологии.

В разделе 2.3.2 «Принятие решений геймерами: импульсивность или осознанный риск?» рассматриваются исследования импульсивности геймеров и анализируются неоднозначные результаты этих работ: ряд исследований (Gentile, 2012; Metcalf, Pammer, 2014 и др.) демонстрируют связь между игрой в компьютерные игры и высокой импульсивностью, в то время как другие авторы (Аветисова, 2011; Collins et al., 2012 и др.) отмечают не просто отсутствие такой связи, но и низкую импульсивность геймеров. Возникшие противоречия возможно объяснить через сравнение теоретических подходов авторов. Для этого рассматриваются наиболее распространенные трактовки импульсивности как стилевой и личностной черты (В.Н. Азаров, 1983, 1988; М.А. Холодная, 2004; Н. Eysenck, S. Eysenck, 1978; S. Dickman, 1990), в том числе связанной с рискованным поведением и принятием решений в ситуации неопределенности (Т.В. Корнилова, 2003).

В разделе 2.3.3 «Когнитивная специфика геймеров: направления исследований и перспективы» рассматриваются исследования когнитивных процессов разного уровня у игроков в компьютерные игры. Специфика памяти, внимания, пространственного мышления, принятия решений и склонности к риску у геймеров (С.А. Шапкин, 1999; Дж. Бек, М. Уэйд, 2006; Л.В. Черемошкина, 2008, 2010; Г. Смолл, Г. Ворган, 2011; D. Bavelier et al., 2003, 2007, 2010, 2013; Р.М. Greenfield, 2009) рассматривается в контексте ее связи с механизмами когнитивного контроля, которые, в свою очередь, можно связать с когнитивно-стилевой спецификой игроков (М.А. Холодная, 2004, 2012; Е.А. Сергиенко, 2009, 2010). Исследования показывают наличие выраженной специфики данных когнитивных функций: геймеры характеризуются высокими показателями селективности и распределения внимания, развитием произвольного торможения иррелевантных действий; они успешно справляются с пространственными задачами, демонстрируют высокий объем рабочей памяти, но недостаточно успешно справляются с заданиями на опосредствованное запоминание. Подчеркивается особое значение исследований психологических особенностей геймеров в контексте такого

нового явления, связанного с компьютерными играми, как киберспорт (К.В. Сурконт, 2010; Н.В. Богачева, Д.В. Смит, 2012; О.А. Морозова, 2014).

В разделе 2.3.4 «Психологические классификации компьютерных игр и их значение» рассматриваются современные классификации компьютерных игр, как междисциплинарные (жанровая классификация М. Sellers, 2006), так и по психологическим основаниям (А.Г. Шмелев, 1988; Е.О. Смирнова, В.Е. Радева, 2000; А.А. Аветисова, 2011). Современные геймеры характеризуются широкими жанровыми предпочтениями, в то время как сами игры все труднее соотнести с одним определенным жанром. В связи с этим, в разделе обосновывается перспективность создания новых классификаций и, в частности, практическое применения деления компьютерных игр на два основных типа – по способу игры онлайн или офлайн (Т. Hainey et al., 2011).

По Главе 2 сделаны следующие **Выводы:**

1. В настоящее время интерес исследователей к компьютерной игровой деятельности все больше смещается в сторону взрослых геймеров.
2. В этой связи встает проблема изучения специфики игровой деятельности взрослых людей, поскольку большинство разработанных теорий игры относятся к игре детей дошкольного возраста, или к специфическим областям игровой деятельности взрослых. Возможные пути решения этой проблемы заключаются в переосмыслении и применении теорий игры из смежных областей знания, например, культурологических теорий игр (Й. Хейзинга, Р. Кайуа и др.).
3. Компьютерная игровая деятельность и геймеры становятся предметом пристального внимания психологов, как в связи с опасностью развития негативных последствий, связанных с чрезмерной увлеченностью данным видом деятельности, так и ввиду высокого потенциала компьютерных игр для обучения и развития когнитивных функций у компьютерных игроков.
4. Исследования показывают, что компьютерная игровая деятельность способствует развитию широкого класса когнитивных функций разного уровня, среди которых особое значение имеют функции когнитивного контроля.

5. Изучение когнитивных особенностей, способствующих успешности компьютерной игровой деятельности, может применяться как для разработки игровых систем обучения и виртуальных реальностей, так и для нужд такого нового явления, как компьютерный спорт.

6. Эмпирические исследования, показывающие возможность развития функций когнитивного контроля с помощью компьютерных игр, особенно у взрослых и пожилых игроков, в определенной степени противоречат работам, доказывающим высокую импульсивность геймеров и свойственную им склонность к риску. Это может быть связано с различными трактовками импульсивности и риска в психологии, в частности – в подходе к импульсивности как к когнитивному, либо как к индивидуально-личностному свойству.

7. Качественное многообразие компьютерных игр и неоднородность их влияния на психические процессы и индивидуальные особенности геймеров требует усовершенствования классификаций компьютерных игр. Имеющиеся классификации недостаточно учитывают современные тенденции в развитии игр – популярность многопользовательских онлайн игр, смешение жанров, отсутствие жанровых предпочтений у игроков. В связи с этим, приобретает актуальность типологический критерий – предпочтение игры в онлайн или офлайн режиме.

В Главе 3 «Эмпирическое исследование когнитивно-стилевых особенностей игроков в компьютерные игры» содержание и эмпирические результаты исследования раскрываются в 5 параграфах.

В § 3.1 «Цели, гипотезы, задачи когнитивно-стилевого исследования» описываются **цель**: обоснование и выявление когнитивно-стилевой специфики взрослых игроков в компьютерные игры; формулируются **гипотезы**:

Общая гипотеза: Для взрослых игроков в компьютерные игры наиболее характерны следующие когнитивные стили: полнезависимость, импульсивность, гибкий познавательный контроль, узкий диапазон эквивалентности.

Частные гипотезы:

1. Взрослые геймеры отличаются от не играющих в компьютерные игры людей по степени выраженности когнитивных стилей *полезависимость / полenezависимость, импульсивность / рефлексивность, гибкий / ригидный познавательный контроль, узкий / широкий диапазон эквивалентности.*
2. Когнитивно-стилевые особенности, характерные для геймеров, сильнее выражены у игроков с высоким уровнем компьютерной игровой активности (регулярно играющих более 12 часов в неделю), по сравнению с теми, кто играет менее интенсивно.
3. Геймеры, предпочитающие онлайн и офлайн игры, различаются по степени выраженности у них указанных когнитивных стилей.

Ставятся **задачи** исследования:

1. Выявить наличие характерной для взрослых геймеров когнитивно-стилевой специфики, отличающей их от испытуемых, не играющих в компьютерные игры.
2. Сравнить степень выраженности когнитивных стилей *полезависимость / полenezависимость, импульсивность / рефлексивность, гибкий / ригидный познавательный контроль, узкий / широкий диапазон эквивалентности* у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитающих разные типы игр и установить связь между этими параметрами.

В § 3.2 «Методическое обеспечение когнитивно-стилевого исследования» описываются применяемые для измерения когнитивных стилей методики (тест «Включенные фигуры» Г. Уиткина, тест «Сравнение похожих рисунков» Дж. Кагана, тест словесно-цветовой интерференции Дж. Струпа, методика «Свободная сортировка слов» В.А. Колги).

В § 3.3 «Процедура проведения когнитивно-стилевого исследования и характеристики выборки» описываются этапы проведения и процедура исследования, рассматривается выделение на основе результатов авторского структурированного интервью контрольной группы не-геймеров, а также подгрупп (1) активных и умеренных геймеров и (2) геймеров, предпочитающих

онлайн или офлайн игры. В Таблице 1 приводятся характеристики выборки (всего 150 испытуемых, 18-35 лет).

Таблица 1.

Выборка участников когнитивно-стилевого исследования

Исследуемая группа 90 испытуемых, 45 мужчин, 45 женщин		Контрольная группа 60 испыт., 20 мужчин, 40 женщин
Играют более 12 ч/нед 60 испыт.: 33 муж., 27 жен.	Играют менее 12 ч/нед 30 испыт.: 12 муж., 18 жен.	
Играют в онлайн игры 49 испыт.: 30 муж., 19 жен.	Играют в офлайн игры 41 испыт.: 15 муж., 26 жен.	

В § 3.4 «Результаты эмпирического исследования когнитивно-стилевых особенностей игроков в компьютерные игры» описываются результаты проведенного исследования. Параграф состоит из 4 разделов: **3.4.1** «Когнитивно-стилевая специфика геймеров в сравнении с неиграющими в компьютерные игры испытуемыми», где описываются результаты сравнения группы геймеров и контрольной группы; **3.4.2** «Когнитивно-стилевая специфика геймеров с разным уровнем компьютерной игровой активности», где приводятся результаты сравнения подгрупп геймеров с разным уровнем игровой активности; **3.4.3** «Когнитивно-стилевая специфика геймеров, предпочитающих различные типы компьютерных игр», где сравниваются подгруппы геймеров, предпочитающих онлайн или офлайн игры; и **3.4.4** «Взаимосвязь параметров когнитивно-стилевой специфика геймеров», где описываются корреляции между различными стилиевыми параметрами. В § 3.5 «Обсуждение результатов исследования когнитивных стилей у геймеров» содержание § 3.4 соотносится с гипотезами исследования, приводится интерпретация результатов.

Основная гипотеза исследования о преобладании у взрослых геймеров определенных когнитивных стилей подтвердилась в отношении когнитивного стиля *полезависимость / полenezависимость*. Количественным показателем этого когнитивного стиля выступает среднее время нахождения простой фигуры в сложной в тесте «Включенные фигуры» Г. Уиткина – (t-критерий Стьюдента), геймеры значительно быстрее справляются с этой задачей ($t = -3,428$;

$p = 0,001$), чем испытуемые контрольной группы, что указывает на их *полнезависимость*. Среднее время поиска простой фигуры в сложной в тесте Г. Уиткина: $18,7 \pm 9,1$ с - в группе геймеров, $24,4 \pm 10,9$ с - в контрольной группе. В группе геймеров значимо больше полнезависимых испытуемых по сравнению с контрольной группой не играющих испытуемых (59% геймеров по сравнению с 37% в контрольной группе, различия значимы согласно критерию хи-квадрат Пирсона, $X^2 = 7,111$; $p = 0,008$).

В то же время, при решении заданий теста «Сравнение похожих рисунков» Дж. Кагана игроки в компьютерные игры совершали значимо меньше ошибок, чем контрольная группа, что указывает на преобладание у них *рефлективного*, а не *импульсивного* когнитивного стиля, как это предполагалось в первоначальной гипотезе. Таким образом, подтвердилась контр-гипотеза о низкой когнитивной импульсивности геймеров и преобладании у них рефлективного когнитивного стиля (41% в группе геймеров, 33% в контрольной группе, различия значимы, $X^2 = 3,911$; $p = 0,048$). Геймеры совершают меньше ошибок в тесте «Сравнение похожих рисунков», чем испытуемые контрольной группы (в среднем $5,3 \pm 4,7$ и $7,5 \pm 6$ ошибок, соответственно; различия значимы согласно критерию Манна-Уитни, $U = 2155,0$; $p = 0,036$), среднее латентное время первого ответа (когнитивный темп) в группах значимо не различается ($U = 2332,5$; $p = 0,159$).

При сравнении геймеров и не играющих в игры испытуемых не выявлено значимых различий по параметрам когнитивного стиля *узкий / широкий диапазон эквивалентности* ($U = 2432,0$; $p = 0,299$ для общего количества групп; $U = 2600,5$; $p = 0,702$ для коэффициента категоризации). Таким образом, эта часть основной гипотезы также не подтвердилась.

Что касательно когнитивного стиля *гибкий / ригидный познавательный контроль*, то различия между группой геймеров и контрольной группой по его показателям также не значимы ($U = 2293,0$; $p = 0,118$ для величины интерференции; $U = 2486,0$; $p = 0,411$ для коэффициента вербальности), однако статистически значимые отличия имеются при сравнении групп геймеров с

разным уровнем компьютерной игрой активности: активные геймеры, играющие более 12 часов в неделю, характеризуются значимо более низким, чем в контрольной группе, уровнем словесно-цветовой интерференции в тесте Дж. Струпа ($U = 1380,5$; $p = 0,028$), различия по коэффициенту вербальности не значимы ($U = 1572,0$; $p = 0,231$). Средняя величина интерференции в тесте Дж. Струпа составляет $40,6 \pm 19,8$ с - в группе активных геймеров и $43,1 \pm 13,6$ с - в контрольной группе. Различия между другими парами групп по этим показателям не значимы. Таким образом, геймеры с большим стажем регулярной игры характеризуются более *гибким познавательным контролем* по сравнению с не играющей контрольной группой, что частично подтверждает основную гипотезу исследования в отношении этого когнитивного стиля – для активных геймеров, но не для игроков с умеренным уровнем игровой активности.

Частные гипотезы о большей выраженности когнитивно-стилевой специфики у активных геймеров (играющих более 12 часов в неделю) и об отличии когнитивно-стилевых параметров у геймеров, предпочитающих разные типы игр, также частично подтвердились. Как и *гибкий познавательный контроль, полнезависимый* когнитивный стиль более выражен у активных геймеров. По результатам однофакторного дисперсионного анализа ($F = 6,732$; $p = 0,002$) и попарного сравнения групп по методу Бонферрони, геймеры, играющие более 12 часов в неделю, значимо более *полнезависимы*, чем контрольная группа ($p = 0,001$). Группа менее активных игроков значимо не отличается от двух других ($p = 0,599$ при сравнении с группой высокоактивных геймеров, $p = 0,273$ при сравнении с контрольной группой) и занимает промежуточное положение между ними по среднему времени решения заданий в тесте Г. Уиткина (см. Рисунок 1).

Рефлексивный когнитивный стиль более характерен для умеренных игроков в компьютерные игры, в сравнении с контрольной группой. Согласно критерию Краскелла-Уоллеса, испытуемые с разной интенсивностью игры в компьютерные игры значимо отличаются по количеству ошибок в тесте

Дж. Кагана ($X^2 = 7,060$; $p = 0,029$), но не по среднему латентному времени первого ответа ($X^2 = 3,184$; $p = 0,204$). Попарное сравнение групп с помощью критерия Манна-Уитни обнаруживает статистически значимые различия по количеству ошибок для группы умеренно активных игроков по сравнению с контрольной ($U = 618,0$; $p = 0,015$); в группе умеренных игроков значимо меньше испытуемых с *импульсивным* когнитивным стилем по сравнению с контрольной группой ($X^2 = 6,783$; $p = 0,009$). Среднее количество ошибок составляет $5,7 \pm 4,3$ - в группе геймеров, играющих более 12 ч/неделю; $4,5 \pm 5,4$ - в группе геймеров, играющих менее 12 ч/неделю; $7,5 \pm 6$ - в контрольной группе.

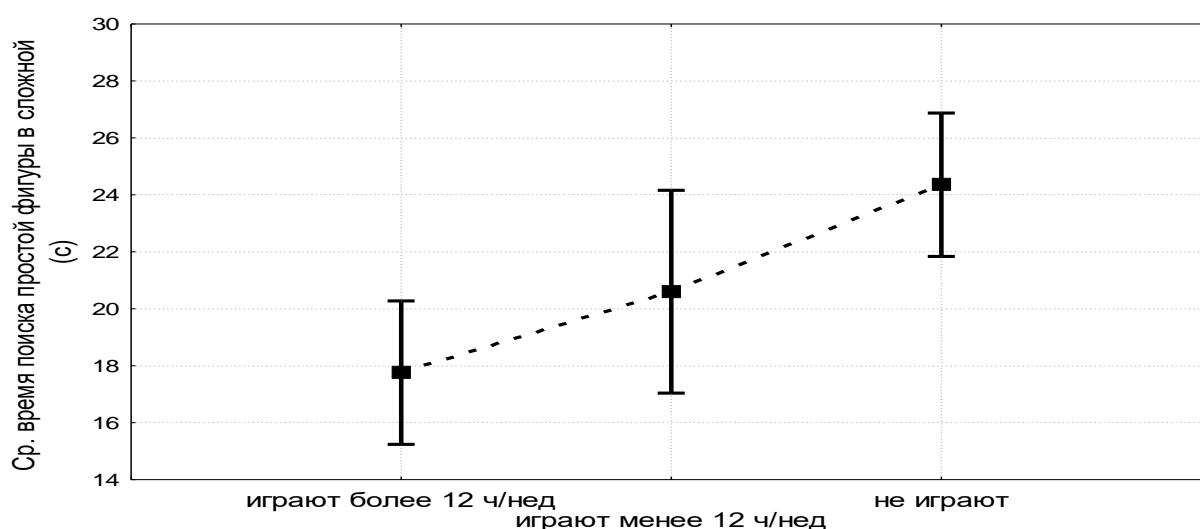


Рисунок 1. Ср. время поиска простой фигуры в сложной в тесте «Встроенные фигуры» испытуемыми с разным уровнем компьютерной игровой активности.

Различия испытуемых с разным уровнем игровой активности по когнитивному стилю *узкий / широкий диапазон эквивалентности* не значимы.

Онлайн и офлайн компьютерные игроки значимо различаются по степени выраженности когнитивного стиля *импульсивность / рефлексивность* – офлайн игроки более *рефлексивны* по сравнению как с онлайн игроками ($U = 542,0$; $p = 0,000$), так и с контрольной группой ($U = 736,5$; $p = 0,001$). Для офлайн-игроков также характерна высокая *полнезависимость* ($p = 0,001$) по сравнению с контрольной группой, но по этому параметру они статистически не отличаются от онлайн игроков ($p = 0,385$). Среднее время обнаружения простой

фигуры в сложной составляет $24,4 \pm 10,9$ с - в контрольной группе; $20,2 \pm 9,6$ с - в группе онлайн-геймеров и $16,9 \pm 8,3$ с - в офлайн-группе. Различия групп, предпочитающих онлайн или офлайн игры по стилям *гибкий / ригидный познавательный контроль* и *узкий / широкий диапазон эквивалентности*, не значимы.

Согласно М.А. Холодной, когнитивные стили *импульсивность / рефлексивность* и *полезависимость / полenezависимость* в большей степени относятся к визуальному стилю кодирования информации, в то время как стиль *узкий / широкий диапазон эквивалентности* связан с развитием словесно-речевого стиля кодирования информации, а стиль *гибкий / ригидный познавательный контроль* определяется сенсорно-эмоциональным стилем кодирования информации (Холодная, 2004). Компьютерная игровая деятельность по своей структуре характеризуется преобладанием визуальной информации, что объясняет полученную стилевую специфику геймеров. Также, по М.А. Холодной (2012), когнитивные стили связаны с механизмами произвольного интеллектуального контроля: когнитивные стили *полезависимость / полenezависимость* и *гибкий / ригидный познавательный контроль* связаны с механизмами торможения иррелевантных реакций, а когнитивный стиль *импульсивность / рефлексивность* соотносится с предпочитаемыми стратегиями решения задач: рефлексивность способствует построению целостной модели ситуации перед принятием решения, а импульсивность связана со стратегией «проб и ошибок». Исследования когнитивного контроля у геймеров свидетельствуют о высоком уровне развития у них механизмов торможения нерелевантных стимулов, причем данный механизм контроля может быть развит с помощью специальных сеансов компьютерной игры (J. Mishra et al., 2011; J. van Muijen et al., 2012; J.A. Anguera et al., 2013). Высокий уровень развития механизмов контроля при выполнении визуально-ориентированных видов деятельности позволяет объяснить выявленную когнитивно-стилевую специфику геймеров.

Соотношение требований задачи с наличием необходимых навыков для

ее решения является одним из основных критериев возникновения опыта потока, играющего ключевую роль в формировании мотивации компьютерной игры (А.Е. Войскунский, 2010 и др.). Представляется справедливым допущение, что люди с определенными когнитивными стилями более других подготовлены к решению компьютерных игровых задач - это делает их предрасположенными к возникновению опыта потока в этой деятельности и может способствовать высокой мотивационной привлекательности компьютерных игр для этой категории испытуемых. Вероятно, компьютерная игровая деятельность, привлекает испытуемых с определенными когнитивными стилями, что объясняет выявленную специфику.

По **Главе 3** сделаны следующие **Выводы**:

1. Когнитивно-стилевая специфика взрослых геймеров проявляется, главным образом, в преобладании у них когнитивных стилей *полнезависимость* и *рефлексивность*.

2. Когнитивные стили *полнезависимость* и *гибкий познавательный контроль* сильнее выражены у активных геймеров, в то время как *рефлексивный стиль* – у геймеров с умеренным уровнем компьютерной игровой активности. Таким образом, интенсивность регулярного игрового опыта связана с когнитивно-стилевой спецификой у взрослых игроков в компьютерные игры, однако эта связь не является линейной (и активные, и менее активные геймеры обладают собственной когнитивно-стилевой спецификой).

3. Наиболее выраженной спецификой когнитивно-стилевой сферы характеризуются игроки, предпочитающие офлайн компьютерные игры, что показывает связь предпочитаемого типа игры с особенностями когнитивной сферы и указывает на обоснованность введения и применения подобной типологии игры.

В **Главе 4 «Эмпирическое исследование индивидуально-личностной специфики геймеров»** описывается исследование индивидуально-личностных особенностей взрослых геймеров. Глава состоит из 5 параграфов.

В § 4.1 «Цели, гипотезы, задачи исследования личностных особенностей принятия решений» ставится **цель**: установление характерных для взрослых геймеров особенностей личностной регуляции, способствующих импульсивному поведению и быстрому принятию решений; формулируются **гипотезы**:

Общая гипотеза: взрослые геймеры характеризуются высокой личностной импульсивностью, а также интуитивным познавательным стилем и высокой склонностью к риску.

Частные гипотезы исследования:

1. По сравнению с не увлекающимися компьютерными играми людьми, взрослые геймеры характеризуются большей выраженностью таких параметров личностной регуляции, как *готовность к риску, импульсивность, толерантность к неопределенности, интуитивный познавательный стиль*.

2. Личностные черты, характерные для взрослых геймеров, сильнее выражены у игроков с высоким уровнем компьютерной игровой активности, регулярно играющих более 12 часов в неделю, по сравнению с теми, кто играет менее 12 часов в неделю.

3. Геймеры, предпочитающие онлайн или офлайн компьютерные игры, различаются по своим личностным особенностям, при этом онлайн геймеры более *импульсивны и склонны к риску*, а офлайн геймеры более *рациональны*.

Ставятся следующие **задачи**:

1. Измерить степень выраженности импульсивности, склонности к риску и других параметров индивидуально-личностной регуляции, связанных с импульсивным поведением у взрослых игроков в компьютерные игры, и сравнить их с не играющими в компьютерные игры испытуемыми по этим параметрам.

2. Сравнить степень выраженности личностных параметров у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитающих разные типы игр.

В § 4.2 «Методическое обеспечение исследования личностных особенностей принятия решений» описываются опросники «Импульсивность

7» Н. Eysenck и S. Eysenck в адаптации Т.В. Корниловой и А.А. Долныковой; «ЛФР-21» Т.В. Корниловой; «НТН-33» Т.В. Корниловой; шкала «Доверие интуиции» С. Эпстайна в адаптации О.В. Степаносовой и Т.В. Корниловой.

В § 4.3 «Процедура проведения исследования личностных особенностей принятия решений и характеристики выборки» описывается процедура проведения и выборка исследования (223 человека, 18-35 лет, см. Таблицу 2).

Таблица 2.

Выборка индивидуально-личностного исследования.

Исследуемая группа 133 испытуемых, 63 мужчины, 70 женщин		Контрольная группа 90 испыт., 28 мужчин, 62 женщины
Играют более 12 ч/нед 78 испыт.: 40 муж., 38 жен.	Играют менее 12 ч/нед 55 испыт.: 23 муж., 32 жен.	
Играют в онлайн игры 69 испыт.: 41 муж., 28 жен.	Играют в офлайн игры 64 испыт.: 22 муж., 42 жен.	

В § 4.4 «Результаты эмпирического исследования индивидуально-личностных особенностей игроков в компьютерные игры» приводятся результаты эмпирического исследования индивидуально-личностных особенностей игроков в компьютерные игры. Параграф состоит из 4 разделов: **4.4.1** «Индивидуально-личностная специфика принятия решений у геймеров», описывающем результаты сравнения группы геймеров и контрольной группы; **4.4.2** «Индивидуальная специфика геймеров с разным уровнем компьютерной игровой активности», в котором приводятся результаты сравнения подгрупп геймеров, играющих более 12 часов в неделю и менее 12 часов в неделю; **4.4.3** «Индивидуально-личностная специфика геймеров, предпочитающих игры разного типа», в котором сравниваются подгруппы геймеров, предпочитающих онлайн или офлайн игры, и **4.4.4** «Взаимосвязи параметров индивидуально-личностной регуляции», описывающего корреляции между шкалами опросников. В § 4.5 «Обсуждение результатов исследования индивидуально-личностных особенностей геймеров» содержание § 4.4 соотносится с гипотезами исследования и приводится теоретическая интерпретация полученных результатов.

В проведенном исследовании геймеры характеризуются значимо более

низкими показателями *Эмпатии* по опроснику «Импульсивность-7», по сравнению с контрольной группой (средний балл в группе геймеров $3,8 \pm 3,6$; в контрольной группе $5,5 \pm 3,2$, различия значимы согласно критерию Манна-Уитни, $U = 4242,0$; $p = 0,000$), причем это различие преимущественно проявляется среди испытуемых-женщин. Этот результат представляется интересным, поскольку, согласно исследованиям (Eysenck et al., 1985 и др.) женщины более эмпатичны, нежели мужчины. Средние баллы по шкале эмпатии для отдельных подгрупп геймеров приведены в Таблице 3.

Таблица 3.

Средние баллы по шкале Эмпатии (И7) для геймеров с разным уровнем активности и предпочитающих разные типы игр.

	Эмпатия		
Играют более 12 ч/нед	$3,2 \pm 3,7$	Онлайн-игроки	$3,5 \pm 3,9$
Играют менее 12 ч/нед	$4,6 \pm 3,4$	Офлайн-игроки	$4,1 \pm 3,3$
Не играют	$5,5 \pm 3,2$		

При сравнении отдельных подгрупп геймеров, низкие показатели по шкале *Эмпатии* характерны для игроков, предпочитающих как онлайн, так и офлайн игры ($U = 2153,0$; $p = 0,001$ и $U = 2089,0$; $p = 0,003$ по сравнению с контрольной группой, соответственно, для онлайн и офлайн геймеров; различия между игроками в разные типы игр не значимы), а также для геймеров, играющих более 12 часов в неделю ($U = 1638,0$; $p = 0,019$ при сравнении с умеренными игроками; $U = 2117,5$; $p = 0,000$ при сравнении с контрольной группой). Снижение у геймеров способности к эмпатии, в целом, согласуется с данными других исследователей, особенно для игроков в компьютерные игры агрессивного содержания (к этому классу можно отнести большинство онлайн компьютерных игр) (К. Anderson et al., 2010).

Для мужской подвыборки геймеров не выявлено снижение *Эмпатии*, но характерна высокая *Склонность к риску* ($U = 647,0$; $p = 0,04$, при среднем балле $3,1 \pm 3,5$ - для группы мужчин-геймеров и $1,5 \pm 3,5$ - для не играющих в компьютерные игры мужчин). Повышение по шкале *Склонности к риску* характерно также для онлайн-игроков ($U = 1435,5$; $p = 0,000$ - при сравнении с офлайн-геймерами; $U = 2125,0$; $p = 0,001$ - при сравнении с контрольной

группой) и тех, кто играет более 12 часов в неделю ($U = 1705,0$; $p = 0,042$ - при сравнении с умеренными игроками; $U = 2714,5$; $p = 0,011$ – с контрольной группой), средние баллы по шкале приведены в Таблице 4.

Таблица 4.
Средние баллы по шкале Склонности к риску для геймеров с разным уровнем активности и предпочитающих разные типы игр.

	Склонность к риску		
	Играют более 12 ч/нед	$2,5 \pm 4$	Онлайн-игроки
Играют менее 12 ч/нед	$0,7 \pm 4,2$	Офлайн-игроки	$0,4 \pm 4,2$
Не играют	$0,7 \pm 4,1$		

Высокая склонность игроков в компьютерные игры к риску отмечается во многих исследованиях (напр., Дж. Бек, М. Уэйд, 2006; К. Bailey et al., 2013), однако фактическое проявление рискованности в поведении зависит от целого ряда личностных черт, в т.ч. рациональности.

Значимые различия по параметрам *Импульсивности* опросника «И-7» и *Готовности к риску* опросника «ЛФР-21» не получены ни для одной пары групп или подгрупп геймеров, однако активные геймеры оказались менее *интолерантны к неопределенности* (по опроснику «НТН-33») по сравнению с двумя другими группами (см. Рисунок 2; группа наиболее активных геймеров, играющих более 12 часов в неделю, значимо отличается как от менее активных игроков ($p = 0,033$), так и от испытуемых не играющей группы ($p = 0,047$)).

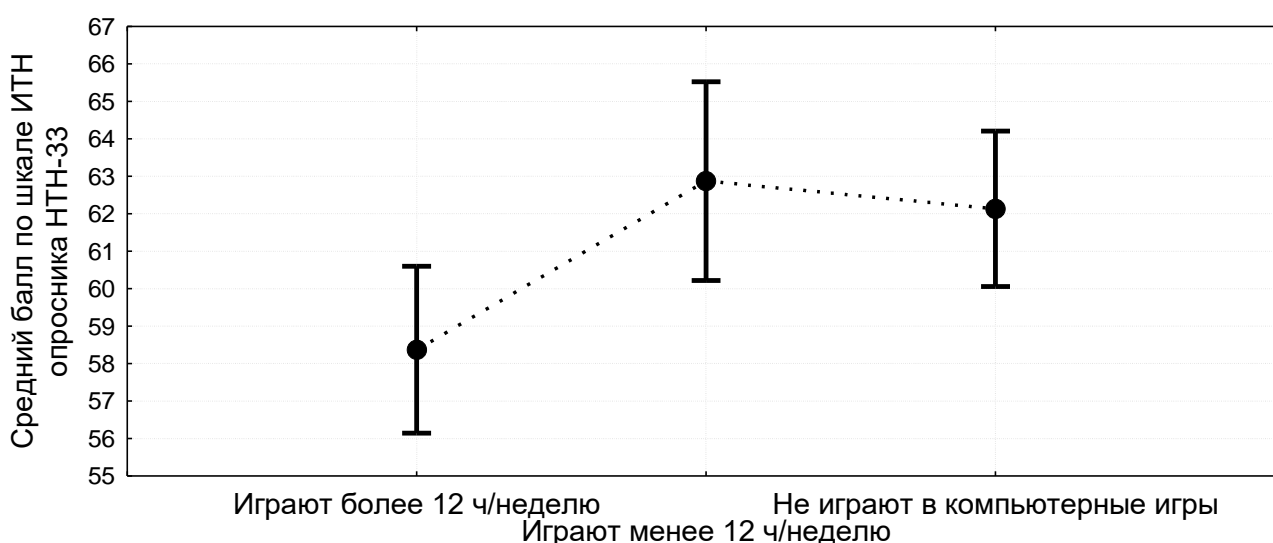


Рисунок 2. Средние баллы по шкале Интолерантности к неопределенности опросника НТН-33 у геймеров с разным уровнем игровой активности.

При отсутствии связей между игрой в компьютерные игры и импульсивностью, примечательно также, что геймеры, играющие в компьютерные игры менее 12 часов в неделю, продемонстрировали наиболее высокие показатели по шкале *Рациональности* ($3,8 \pm 3,2$ баллов, что значимо выше, чем у геймеров, играющих более 12 часов в неделю ($2,2 \pm 4,1$ баллов, $p = 0,05$)). *Рациональность* (опросник «ЛФР-21») трактуется как склонность к принятию взвешенных решений, опирающихся на максимально полную информацию о ситуации; этот параметр значимо отрицательно коррелирует с *Импульсивностью* (опросник «И7»), что косвенно указывает на несклонность этих испытуемых к импульсивному поведению и соотносится с высокой когнитивной рефлексивностью этой группы.

По **Главе 4** сделаны следующие **Выводы**:

1. *Импульсивность* как склонность вести себя необдуманно, не осознавая последствий своих действий (по Г. Айзенку) и *интуитивный познавательный стиль* в равной степени характерны и для геймеров, и для контрольной группы не играющих испытуемых.
2. *Высокая склонность к риску* как к поиску острых ощущений характерна только для определенных подгрупп геймеров – для игроков в онлайн игры, а также тех, кто играет более 12 часов в неделю. Также, *высокая склонность к риску* более характерна для мужчин-геймеров, нежели для женщин.
3. Для активных геймеров, играющих более 12 часов в неделю, характерна низкая *Интолерантность к неопределенности*.
4. Характерные для геймеров личностные особенности принятия решений, сильнее проявляются у тех, кто имеет больший опыт игры: активные геймеры отличаются от умеренных геймеров и контрольной группы по большему числу параметров, в частности – они менее *интолерантны к неопределенности*, более *склонны к риску*, а также *менее рациональны* по сравнению с умеренными геймерами.
5. Онлайн геймеры характеризуются большей *склонностью к риску* по сравнению с офлайн геймерами и не играющими испытуемыми, однако

показатели *импульсивности* и *рациональности* у этих групп не демонстрируют выраженной специфики.

6. Геймеры значительно отличаются от людей, не играющих в компьютерные игры, по уровню *эмпатии*, понимаемой как способность понимать и заражаться эмоциональным состоянием других людей. Низкие показатели *эмпатии* характерны для геймеров с любыми игровыми предпочтениями, но в наибольшей степени – для геймеров, играющих более 12 часов в неделю, а также для геймеров-женщин по сравнению с не играющими женщинами.

В Главе 5 «Индивидуально-стилевые особенности геймеров» когнитивно-стилевой и личностный уровни индивидуальной специфики геймеров рассматриваются в их связях между собой.

Представление параметров, значимо различающихся у отдельных групп, в нормализованной Z-шкале позволяет построить индивидуально-стилевые профили, характерные для изучаемых подгрупп (см. Рисунки 3-5).

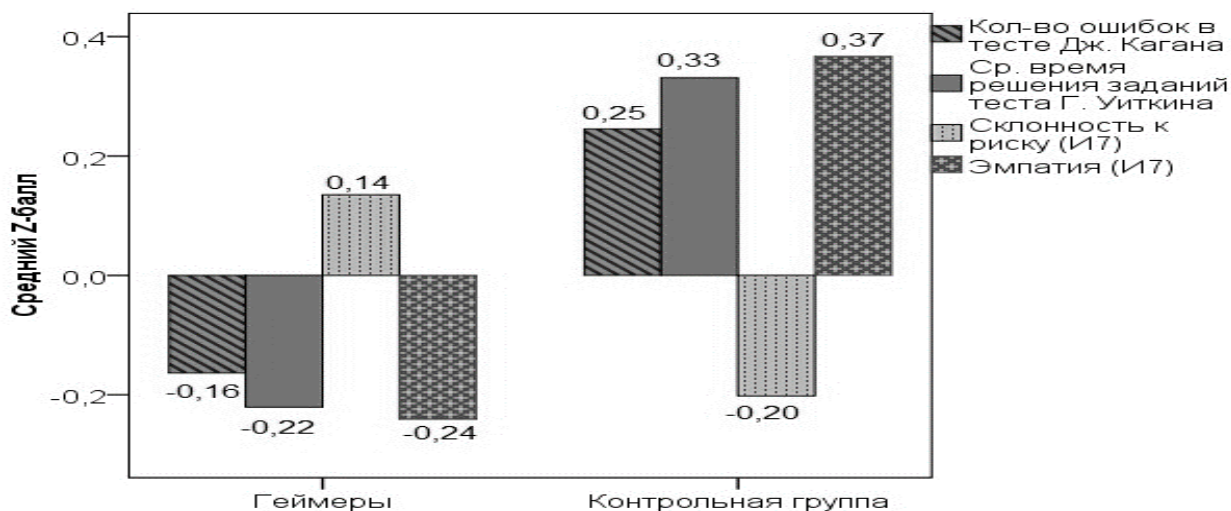


Рисунок 3. Сравнение средних баллов z-шкалы у геймеров и контрольной группы.

Между группами испытуемых с разным уровнем компьютерной игровой активности выделяется наибольшее число значимых различий, что косвенно свидетельствует о высокой неоднородности геймеров по этому критерию. Собственной спецификой обладают не только крайние группы – (1) активные игроки и (3) не играющие испытуемые, но и (2) умеренные игроки.

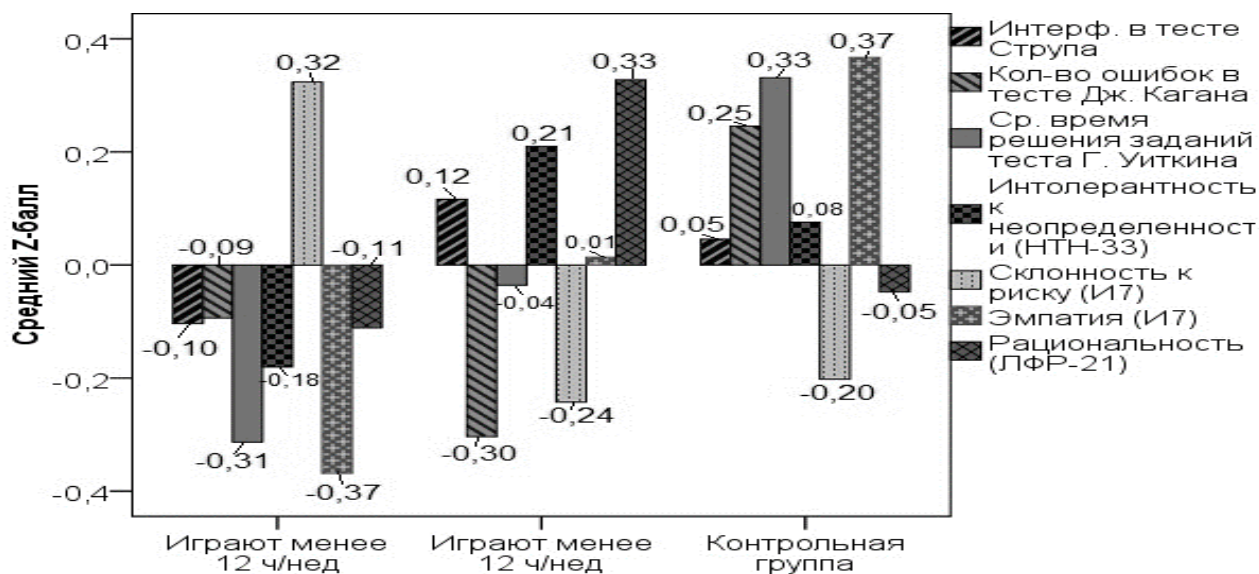


Рисунок 4. Сравнение средних баллов z-шкалы у испытуемых с разным уровнем игровой активности.

На Рисунке 5 видно, что когнитивно-стилевая специфика, характерная для геймеров, в большей степени выражена у офлайн игроков, в то время как личностные особенности (*склонность к риску, эмпатия*) – у онлайн игроков.

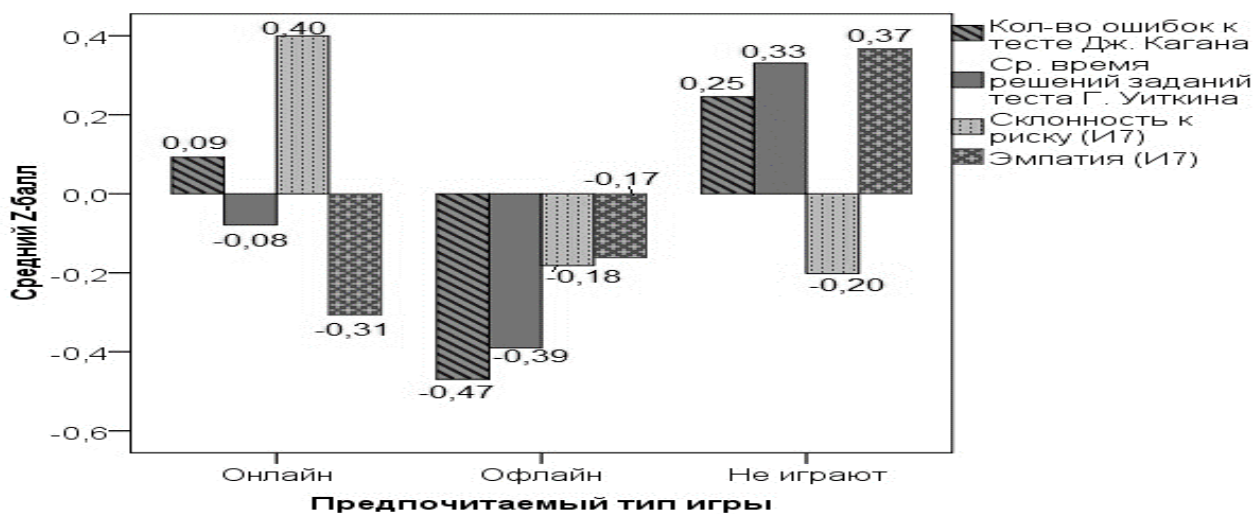


Рисунок 5. Сравнение средних баллов z-шкалы у испытуемых, предпочитающих игры разных типов.

Индивидуально-стилевые различия между игроками, предпочитающими игры онлайн и офлайн игры, предположительно связаны с имплицитными характеристиками компьютерной игровой деятельности. Полученные данные могут быть интерпретированы следующим образом: офлайн компьютерные игры, характеризующиеся детальной проработанностью игрового мира, сюжета, зачастую – довольно сложными логическими головоломками, в

большей степени апеллируют к когнитивным функциям игроков, в особенности – логическому мышлению и вниманию, функциям контроля. Онлайн компьютерные игры более динамичны, активны, более просты в логическом плане, однако в них отсутствует возможность переиграть какое-либо событие. В связи с этим, онлайн игры, скорее, привлекают игроков, склонных к поиску острых ощущений, в то время как более осторожные игроки предпочитают игру один на один с компьютером по более четко заданному сценарию.

В **Заключении** работы подводятся итоги и рассматриваются ограничения проведенного исследования, а также возможности дальнейшего изучения индивидуально-стилевой специфики геймеров.

В конце работы сформулированы итоговые **Выводы**:

1. Взрослые игроки в компьютерные игры обладают как когнитивно-стилевой, так и индивидуально-личностной спецификой (в области принятия решений). А именно: взрослые геймеры более *полнезависимы* и *рефлексивны*, чем не играющие в компьютерные игры; женщины-геймеры менее *эмпатичны*, чем женщины, не играющие в компьютерные игры, а мужчины-геймеры – более *склонны к риску* как поиску острых ощущений, чем не играющие мужчины.

2. Высокая *импульсивность* не выявлена ни как присущий взрослым геймерам когнитивный стиль, ни как их личностная черта.

3. Наиболее сильно индивидуально-стилевая специфика геймеров проявляется при выделении среди геймеров групп с разным уровнем компьютерной игровой активности; при этом собственной спецификой обладают не только наиболее активные геймеры по сравнению с контрольной группой, но и геймеры с умеренным уровнем компьютерной игровой активности.

4. Для геймеров, регулярно играющих более 12 часов в неделю, характерны когнитивные стили *полнезависимость* и *гибкий когнитивный контроль*, а также личностные характеристики – низкая *интолерантность к неопределенности* (у женщин) и высокая *склонность к риску* (у мужчин); в то

время как для геймеров, играющих менее 12 часов в неделю, наиболее характерен *рефлексивный когнитивный стиль* и *высокая рациональность*.

5. Индивидуально-стилевая специфика взрослых игроков в компьютерные игры связана с предпочитаемым ими типом игр: онлайн игроки более *склонны к риску*, в то время как офлайн геймеры более *рефлексивны* и у них сильнее проявляется *полнезависимый когнитивный стиль*.

Основное содержание диссертационной работы отражено в 15 научных публикациях, среди них 5 в рецензируемых журналах, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией (общий объем – 6,522 п.л.; авторский вклад – 5,37 п.л.).

Публикации в рецензируемых журналах, рекомендованных ВАК при Министерстве образования и науки РФ для публикации основных результатов диссертационных исследований:

1) Богачева, Н. В. Актуальные задачи психологии киберспорта / Н. В. Богачева, Д. В. Смит // Спортивный психолог. - 2012. - № 3 (27). - С. 18–23. – 0,53 п.л. / 0,45 п.л. [ИФ РИНЦ 2012 = 0,033]

2) Богачева, Н. В. Компьютерные игры и развитие когнитивных функций. Компьютерные игры: жанры, характеристики, психологическая специфика игроков / Н. В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2014. - № 4. – С. 120-130. - 0,65 п.л. / 0,65 п.л. [ИФ РИНЦ = 0,500]

3) Богачева, Н. В. Специфика когнитивных стилей и функций контроля у геймеров [Электронный ресурс] / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Психологические исследования. – 2014. – Т. 7. - № 38. – URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38/1060-bogacheva38.html> - 0,927 п.л. / 0,75 п.л. [ИФ РИНЦ = 1,111]

4) Богачева, Н. В. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы

экономики. – 2015. - № 1. – С. 29-53. – 1,18 п.л. / 0,9 п.л. [ИФ РИНЦ = 0,438]

5) Богачева, Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) / Н. В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2015. - № 1. – С. 94-103. – 0,6 п.л. / 0,6 п.л. [ИФ РИНЦ = 0,500]

Научные публикации в других изданиях:

1) Богачева, Н. В. Воздействие киберсреды компьютерных игр на когнитивные функции геймеров / Н. В. Богачева // 6-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. - М., 2012. - С. 56–58.– 0,35 п.л./0,35 п.л.

2) Богачева, Н. В. Киберпсихология и ее современные проблемы / А. Е. Войскунский, Н. В. Богачева // Материалы Первой международной конференции Социальный компьютеринг: основы, технологии развития, социально-гуманитарные эффекты (ИISC-12): Сборник статей и тезисов. — М.: МГГУ им. М. А. Шолохова, 2012. — С. 76–81. – 0,18 п.л. / 0,09 п.л.

3) Богачева, Н. В. Особенности познавательной сферы у игроков в компьютерные игры: направления исследования / Н. В. Богачева // Человек в информационном обществе. Сборник научных статей по материалам Международной научно-практической конференции 31 мая-1 июня 2012 года / под общ. ред. А. Е. Войскунского, Л. М. Дубового — Пенза: ППГУ им. В. Г. Белинского, 2012. — С. 93–96. – 0,25 п.л. / 0,25 п.л.

4) Богачева, Н. В. Основные направления киберпсихологических исследований компьютерной игровой деятельности и геймеров / А. Е. Войскунский, Н. В. Богачева // Информационные системы для научных исследований: Сборник научных статей. Труды XV Всероссийской объединенной конференции «Интернет и современное общество». Санкт-Петербург, 10-12 октября 2012 г. — СПб., 2012. - С. 336–340. – 0,55 п.л./ 0,3 п.л.

5) Богачева, Н. В. Психология киберспорта как новое направление спортивной психологии / Н. В. Богачева, Д. В. Смит // Материалы VIII Международной научно-практической конференции Рудиковские чтения (5-7

июня 2012 г.). – М., 2012. - С. 12–15. – 0,18 п.л. / 0,12 п.л.

6) Богачева, Н. В. Импульсивность у игроков в компьютерные игры / Н. В. Богачева // ЛОМОНОСОВ-2013: XX Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых ученых: Секция «Психология»; 8-13 апреля 2013 г., Москва, МГУ имени М. В. Ломоносова: Тезисы докладов. — М.: МАКС Пресс, 2013. – 0,17 п.л. / 0,17 п.л.

7) Богачева, Н. В. Рефлексивность и импульсивность у геймеров / Н. В. Богачева // Идеи О. К. Тихомирова и А. В. Брушлинского и фундаментальные проблемы психологии (к 80-летию со дня рождения). Материалы Всероссийской научной конференции (с иностранным участием). Москва / Под ред. Т.В. Корниловой. - М.: Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, 2013. - С. 246–248. – 0,18 п.л./0,18 п.л.

8) Богачева, Н. В. Когнитивные стили импульсивность / рефлексивность и полезависимость / полenezависимость у геймеров / А. Е. Войскунский, Н. В. Богачева // Шестая международная конференция по когнитивной науке. Тезисы докладов. Калининград, 23-27 июня 2014. - Калининград: МАКИ, 2014. - С. 218–220. - 0,15 п.л. / 0,11 п.л.

9) Богачева, Н. В. Склонность к риску и импульсивность у игроков в компьютерные игры / А. Е. Войскунский, Н. В. Богачева // Мир, личность, информация: перспективы междисциплинарных исследований: Сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции. — СПб.: изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2014. — С. 164–168. – 0,28 п.л. / 0,2 п.л.

10) Богачева, Н. В. Психология интернета: исследование взаимосвязи когнитивных стилей у геймеров / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Когнитивные штудии: когнитивная парадигма в междисциплинарных исследованиях: материалы VI междунар. междисциплин. конф. Вып. 6 / Под ред. А. П. Лобанова, Н. П. Радчиковой. – Минск: БГПУ, 2015. – С. 36 – 42. – 0,345 п.л. / 0,25 п.л.