

На правах рукописи

Ван Шилу

Ван Шилу

**ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ У УЧАСТНИКОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
(НА МАТЕРИАЛЕ КИТАЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ)**

Специальность: 19.00.01 – Общая психология,
психология личности, история психологии

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени

кандидата психологических наук

Москва - 2013

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

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

Официальные оппоненты: **Солдатова Галина Уртанбековна** – доктор психологических наук, профессор, член-корреспондент РАО; профессор кафедры психологии личности факультета психологии ФГБОУ ВПО «МГУ имени М.В. Ломоносова»

Чудова Наталья Владимировна – кандидат психологических наук, старший научный сотрудник; старший научный сотрудник лаборатории когнитивных исследований ФГБУН Институт системного анализа РАН

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

Защита состоится 22 марта 2013 года в 13:00 часов на заседании диссертационного совета Д 501.001.14 в ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» по адресу: 125009, г. Москва, улица Моховая, дом 11, строение 9, аудитория 215.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке МГУ имени М.В. Ломоносова (г. Москва, Ломоносовский просп., д. 27).

Автореферат разослан 19 февраля 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
Д 501.001.14,

доктор психологических наук, доцент



М.Ш. Магомед-Эминов

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Настоящая работа посвящена исследованию игровой деятельности в Интернете. Игровая деятельность занимает особое место в истории человечества и отдельного человека, она представляет собой традиционную область исследований в психологии. Й. Хейзинга (1992) считает, что все историческое и культурное развитие человечества может быть описано в терминах игры. Э. Берн (1997) называет игрой любые межличностные взаимоотношения. Для Л.С. Выготского (1966), Д.Б. Эльконина (1999) и других представителей культурно-исторической психологии игра – неотъемлемый этап в жизни каждого человека.

Исследования игровой деятельности становятся все более актуальными. В настоящее время границы между игрой, работой и учебой стали нечеткими. Развитие информационных технологий повлияло на появление новых видов игр для детей и для взрослых, эти игры приобрели огромную популярность. Например, в Китае для 62,8% пользователей компьютерные игры – одна из главных целей использования Интернета (CNNIC, 2009). Поэтому психологи проявляют значительный интерес к новым разновидностям игр (Тихомиров, Лысенко, 1988; Шапкин, 1999; Шмелев, 1988; Собкин, Евстигнеева, 2001; Войскунский, 2010; Feng, Pratt, 2007; Greenfield, 2009; Lee, Peng, 2006).

Одной из проблем, связанных с развитием информационных технологий, признается зависимость от Интернета, или Интернет-аддикция, интенсивно обсуждаемая в медико-психологической литературе (Войскунский, 2000; Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития. М., 2009; Юрьева, Больбот, 2006; Young, 1998; Young, Abreu, 2011). Зависимость от компьютерных игр признается одним из видов Интернет-зависимости (ИЗ).

В настоящее время интенсивно развивается позитивная психология (Селигман, 2006; 2010), тесно связанная по своему происхождению с гуманистической и экзистенциальной психологией (А. Маслоу, С. Мадди, К. Роджерс, В. Франкл, Б.С. Братусь, Ф.Е. Василюк, Д.А. Леонтьев, В.В. Знаков, В.И. Чирков и др.). В рамках этого направления заметную роль

играет теория «оптимального переживания», или опыта потока – состояния полной поглощенности деятельностью: оно приносит удовольствие, а все остальное отступает на задний план (Чиксентмихайи, 2011a; 2011b). Как и другие теории позитивной психологии, например, теория самодетерминации и внутренней мотивации (Deci, Ryan, 1985), она широко применяется в исследованиях деятельности человека, опосредствованной компьютерами и Интернетом, в частности, игровой деятельности (Войскунский, 2010; Chen, 2007; Ryan, Rigby, Przybylski, 2006; Voiskounsky, 2008; 2012).

В данном исследовании рассматриваются следующие вопросы.

В исследованиях по психологии Интернета (Войскунский, 2010; 2011) наблюдается тенденция поиска позитивных связей между зависимостью и опытом потока, несмотря на то, что теоретически зависимость и опыт потока – это противопоставленные друг другу феномены (Chen, Park, 2005; Chiou, Wan, 2006; Chou, Ting, 2003; Tzanetakis, Vitouch, 2002; Wan, Chiou, 2006). Из и опыт потока внешне сходны тем, что связаны с поведенческим повторением действия: для некоторых авторов стремление к переживанию опыта потока – причина повторения поведения в Интернете, а такое повторение поведения может вызывать тенденцию к зависимости (Chou, Ting, 2003). Но это положение обладает определенными недостатками. Во-первых, опыт потока – феномен позитивной психологии, который связан с повышением качества жизни, а зависимость является патологическим феноменом и связана со снижением качества жизни. Во-вторых, опыт потока, в отличие от зависимости, нельзя считать просто повторением внешнего поведения, потому что среди важнейших факторов формирования опыта потока – постоянное развитие навыков и способностей. Поэтому внутренний смысл опыта потока принципиально отличен (Voiskounsky, 2008; 2012) от зависимости, которая не связана с личностным развитием и интеграцией. Представляется целесообразным соотнести эти две модели объяснения опосредствованной Интернетом повторяющейся игровой деятельности.

М. Чиксентмихайи определил характеристики переживания опыта потока, однако такие характеристики в определенной степени варьируют в

зависимости, например, от сферы деятельности (Chen et al., 1999; Chen, 2007; Rettie, 2001) или от культуры (Войскунский, 2009; Choi, Ross, 2006; Czincz, Nechanova, 2009; Voiskounsky, 2008). Данных такого рода пока недостаточно, так что актуальным является исследование особенностей переживания опыта потока онлайн-игроками в соотношении с ИЗ и в зависимости от культуры (в данном исследовании – китайской).

Социально-демографические параметры, например возраст и пол, также могут играть важную промежуточную роль в формировании и опыта потока, и зависимости в онлайн-игровой деятельности. Содержание личных интересов мальчиков и девочек, детерминирующее то, какую игрушку и какую игру они выбирают, совпадает с гендерными стереотипами (Берн, 2001; Cassell, Jenkins, 1998; Folling-Albers, Hartinger 1998; Hidi, McLaren, Renninger, 1993). Эти стереотипы – и врожденные, и представляющие собой продукт культурного развития (З. Фрейд, К. Хорни, М. Мид, Т. Парсонс, М. Фуко, Ж. Лакан и др.). Возраст тоже – один из факторов, связанных с отношением к онлайн-играм. Разрыв между поколениями в применении информационных технологий часто обсуждается и исследуется (Солдатова и др., 2011; Tapscott, 2009). Поэтому изучение направлений возможного влияния социально-демографических параметров на опыт потока и на ИЗ в онлайн-игровой деятельности является актуальным.

Опыт потока и ИЗ в онлайн-игре связаны с качеством онлайн-общения. Так, феномен POSI (preference for online social interaction), т.е. предпочтение общения в Интернете общению лицом к лицу, считается одним из факторов развития ИЗ (Кузнецова, Чудова, 2008; Теперик, Жукова, 2009; Boies et al., 2004; Caplan, 2002; Davis, 2001; Leung, 2004). С другой стороны, интерактивные взаимодействия могут способствовать развитию опыта потока в игре. Когда между игроками складываются дружеские отношения, переживание опыта потока становится более чем вероятным (Войскунский и др., 2005; Lombard, Ditton, 1997). В силу сказанного представляется актуальным изучать параметры онлайн-общения, играющие промежуточную роль в формировании как опыта потока, так и ИЗ.

Целью исследования является выявление социально-культурных основ деятельности компьютерных игроков в Интернете и объяснение их деятельности посредством комплексного рассмотрения феноменов ИЗ и переживания опыта потока.

Объект исследования – игровая деятельность в опосредствованных Интернетом компьютерных играх, влияние Интернета на игроков.

Предмет исследования – особенности переживания опыта потока, зависимости от Интернета и феноменов общения в ходе опосредствованной Интернетом компьютерной игры, соотношение этих явлений в игровой деятельности игроков в Китае и их взаимосвязь с китайской культурой.

Гипотезы:

1. Интернет-зависимость положительно связана с переживанием опыта потока, что основывается на общем (для ИЗ и опыта потока) факторе – имеющихся у игроков проблемах с управлением временем.
2. Онлайн-общение во время игры положительно связано и с опытом потока, и с Интернет-зависимостью, что основывается на общем факторе – имеющихся у игроков проблемах с управлением временем.
3. Игроки в компьютерные игры демонстрируют в Китае высокий уровень Интернет-зависимости и низкий уровень опыта потока. Доминирующая культура коллективизма отрицает индивидуализм и Интернет-технологии (вместе с компьютерными играми) как его проводник. Поэтому, несмотря на положительную связь между опытом потока и Интернет-зависимостью, особенности культуры в Китае, не способствующие развитию индивидуализма, затрудняют переживание игроками опыта потока и способствуют возникновению проблем в их реальной жизни, что является существенным фактором, ведущим к проявлениям Интернет-зависимости.
4. Соотношение уровней Интернет-зависимости и опыта потока в компьютерных играх различны среди молодежи и взрослых людей в Китае. В сравнении с подростками, взрослые люди чаще проявляют

Интернет-зависимость, в слабой степени переживают опыт потока в компьютерных играх. Опыт потока связан у взрослых с более высокой степенью Интернет-зависимости, чем у подростков.

5. Соотношение уровней Интернет-зависимости и переживания опыта потока различно у мужчин и женщин, поскольку в Китае мужчины более открыты по отношению к Интернету и компьютерным играм. Опыт потока связан у женщин с более высокой степенью Интернет-зависимости, чем у мужчин.
6. Игроки, отвечавшие на вопросы опросника онлайн-способом, имеют больший опыт игры и в течение недели играют более длительное время, чем отвечавшие на опросник традиционным способом (т.е. в бланковом варианте); онлайн-респонденты чаще переживают опыт потока и чаще являются Интернет-зависимыми.

Для реализации указанных целей поставлены следующие **задачи**:

1. Провести теоретический анализ сложившегося в китайском обществе отношения к виртуальной революции, в частности, к онлайн-играм в аспекте переживания опыта потока и феноменов Интернет-зависимости.
2. Подобрать, обосновать и адаптировать методики изучения зависимости от Интернета и опыта потока для использования в популяции китайских игроков в опосредствованные Интернетом компьютерные игры.
3. Провести эмпирическое исследование и выявить особенности переживания опыта потока китайскими игроками в компьютерные игры, связанные с зависимостью от Интернета.
4. Выделить связанные с зависимостью от Интернета и опытом потока латентные факторы онлайн-игровой деятельности и раскрыть их связь с первичными (социально-демографическими) переменными.

Теоретико-методологические основания исследования связаны с теорией опыта потока – одним из теоретических оснований позитивной психологии (Селигман, 2006; Чиксентмихайи, 2011). В центре этой теоретической конструкции – феноменология внимания, понимаемого как когнитивный артефакт, существенный для холистического описания

развития индивидуальности человека (Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010; Dormashev, 2010), а также личностно-мотивационный паттерн. В русскоязычных аналитических публикациях опыт потока представлен в контексте психологии внимания (Дормашев, Романов, 1995; Буякас, 1995) и психологии мотивации (Войскунский, Смылова, 2002).

Для понимания специфики опосредствованной компьютерами и Интернетом игровой деятельности существенны культурно-деятельностные представления об игре (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, М.И. Лисина, Е.О. Смирнова), а также теоретические положения психологии компьютеризации (О.К. Тихомиров).

При формулировании теоретической основы работы использованы концепции, идеи и представления об ИЗ (Гриффитс, 2009; Янг, 2009; Carlan 2002; Davis, 2001; Morahan-Martin, 2008; Young, 1998; Young, Abreu, 2011).

Концептуальное значение для понимания особенностей китайского общества имеют историко-культурные концепции J.K. Fairbank, Y.X. Yan и Z.H. Li о значимости семейных ценностей и духа коллективизма в Китае.

Методы исследования: при проведении исследования применен опросный метод. Конкретная методика состоит из трех блоков: блока вопросов из «Китайской шкалы зависимости от Интернета» (CIAS), блока измерения опыта потока и параметров общения в онлайн-играх и блока вопросов социально-демографического и общеигрового (т.е. об опыте и продолжительности игры в онлайн-игры) плана. CIAS разработана на Тайване (Chen, 2003), она признается адекватным инструментом для диагностики ИЗ, адаптирована в России (Малыгин, 2011) и применяется в материковом Китае (Su et al., 2005; Chen, 2009). Существенным отличием CIAS от других методов признается (Малыгин и др., 2010) наличие в ней шкалы управления временем (time management). Опросник измерения опыта потока и параметров общения разработан под руководством А.Е. Войскунского (Войскунский и др., 2005), адаптирован для применения во французской (Voiskounsky et al., 2006), а в пилотном режиме – в английской (Faiola, Voiskounsky, 2007) и китайской (Voiskounsky et al., 2008)

выборках. В представленном исследовании этот опросник адаптирован методом двойного (прямого и обратного) перевода с коррекцией формулировок вопросов. Третий блок включает вопросы, связанные с опытом и продолжительностью участия в онлайн-играх, возрастом, полом, уровнем образования. Опросник включает 68 вопросов. Предусмотрен ответ респондентов как онлайн, так и заполняя бланки.

Характеристика выборки респондентов: она состоит из студентов и старших школьников, играющих в компьютерные игры.

Научная новизна исследования. Впервые изучены особенности переживания опыта потока у онлайн-игроков в китайской культуре. Раскрыто соотношение опыта потока с ИЗ в контексте факторов, связанных с национально-культурными особенностями. Выявлено влияние характерного для жителей Китая коллективизма на оптимальное переживание в ходе компьютерных игр, его роль в становлении ИЗ. Выявлено влияние онлайн-общения на переживание опыта потока в ходе компьютерной игры и на развитие ИЗ в контексте присущих Китаю культурных особенностей.

Адаптирована и применена на практике методика измерения опыта потока у китайских игроков в онлайн-компьютерные игры.

Теоретическая значимость работы. Проведенное исследование расширяет (на конкретном примере онлайн-игровой деятельности) знание о механизмах взаимовлияний между психологическими зависимостями и позитивными переживаниями, характерными для опыта потока. Такое знание соотнесено с культурной традицией восточного коллективизма, отличной от западного индивидуализма.

Проведенное исследование вносит вклад в методологию применения теоретических конструктов позитивной психологии. Исследование феноменов опыта потока в игровой деятельности значимо для теоретических основ опыта потока и для понимания особенностей их применения в условиях конкретной культурной традиции.

Эмпирическим путем установлена взаимосвязь между опытом потока в ходе опосредствованных Интернетом компьютерных игр и ИЗ, зависимость этой взаимосвязи от социально-культурных и демографических условий.

С опорой на эмпирический анализ предложено объяснение процесса становления ИЗ у игроков в опосредствованные Интернетом игры.

Практическая значимость работы. Предложенные методы оценки ИЗ и опыта потока могут быть использованы для оценки процессов становления и развития ИЗ. Это открывает возможность углубленного понимания внутренних механизмов возникновения данной проблемы и обеспечения психологической помощи. Полученные результаты могут использоваться психологами, педагогами и родителями для оказания помощи в связи с распространением в современном обществе ИЗ. Эти результаты также могут использоваться общественными и правительственными организациями для совершенствования управления и регулирования Интернета.

Достоверность и надежность полученных данных обеспечивается глубокой теоретической и методологической проработкой поставленной проблемы, наличием репрезентативной выборки и использованием методов сбора данных, адекватных поставленной цели, а также корректным статистическим анализом эмпирических данных.

Положения, выносимые на защиту

1. Стремление к опыту потока в условиях онлайн-игры и ИЗ основаны на общем факторе – продолжительности игровой активности в Интернете. Оба феномена связаны друг с другом, хотя связь не является прямой.
2. Связь между опытом потока и ИЗ при онлайн-игре в Интернете опосредствована принятыми в обществе нормами, оказывающими существенное влияние на игроков.
3. Если в обществе завышено значение коллективистских ценностей, а стремление к самостоятельному выбору ценностей вступает в противоречие с культурной традицией, вероятность развития ИЗ увеличивается.

4. Соотношение между опытом потока в онлайн-игре и ИЗ не является прямолинейным: с одной стороны, стремление к опыту потока может способствовать развитию ИЗ, а с другой стороны, высокий показатель ИЗ может способствовать снижению уровня опыта потока.

Апробация результатов исследования. Диссертация обсуждалась на кафедре общей психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова (2012). Основные положения и выводы диссертации представлены на конференциях и научных семинарах: Международная конференция «Психология общения XXI век: 10 лет развития» (Москва, 2009); XII и XIV Всероссийская объединенная конференция «Интернет и современное общество» (Санкт-Петербург, 2009 и 2011); Международный молодежный научный форум «Ломоносов-2011» (Москва, 2011); Межведомственная научно-практическая конференция «Психологическая помощь социально незащищенным лицам с использованием дистанционных технологий (Интернет-консультирование и дистанционное обучение)» (Москва, 2011 и 2012); V Съезд Российского психологического общества (Москва, 2012); 6-я Европейская конференция по позитивной психологии (Москва, 2012; на английском языке); XXX Международный психологический конгресс (Кейптаун, 2012; на английском языке).

Результаты исследования нашли отражение в 10 публикациях автора, в том числе в изданиях, рекомендованных ВАК. Основные положения и результаты исследования используются в учебном процессе на факультете психологии МГУ имени М.В. Ломоносова при подготовке студентов в рамках спецкурса "Психология и информационные технологии".

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения; трех глав; заключения; библиографического списка литературы, включающего 253 источника (85 на русском языке, 128 на английском языке и 40 на китайском языке) и 10 приложений. Основной текст диссертации изложен на 152 страницах, сопровождается 18 таблицами и 28 рисунками.

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность исследования, научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы; излагаются цели, задачи, объект и предмет исследования; определяются теоретико-методологические основания исследования; формулируются положения, выносимые на защиту; характеризуется достоверность и надежность полученных данных; приводится краткое описание структуры и объема работы.

В **первой главе «Теоретико-методологический анализ феноменологии зависимости от Интернета и опыта потока и их соотношения в ходе онлайн-игры»** анализируются 2 подхода к изучению феномена субъективного погружения в деятельность в Интернете и онлайн-играх: психопатологический подход к психологической зависимости и подход с позиций позитивной психологии (а именно, теории опыта потока). Устанавливаются возможные соотношения ИЗ и опыта потока в Интернете. Также рассматриваются эти соотношения в рамках временной перспективы в связи с национально-культурными особенностями.

В **параграфе 1.1 «Психологическая зависимость от Интернета: возникновение данной проблематики и современное состояние исследований»** представлен анализ относительно недавно возникшей проблемы – ИЗ, быстро развивающейся в современном информационном обществе. В зарубежных (в том числе китайских) исследованиях феномен ИЗ чаще всего рассматривается в рамках психопатологии (Davis, 2001; Griffiths, 1998; Nichols, Nicki, 2004; Orzack, 1999; Scherer, 1997; Shapira et al., 2000; Treuer et al, 2001; Young, 1998), когнитивной психологии (Caplan 2002; Morahan-Martin, 2008; Pratarelli et al. 1999) и психоанализа (Cooper, Sportolari, 1997; Turkle, 1995); соответствующие точки зрения представлены и в русскоязычных изданиях (Войскунский, 2004; Егоров, 2009; Малыгин и др., 2010; Юрьева, Больбот, 2006). Рассмотрены связи формирования ИЗ с продолжительностью использования Интернета, с предшествующими психиатрическими расстройствами и поведенческими проблемами в жизни

вне Интернета, с фактором POSI (preference for online social interaction, т.е. предпочтение общения в Интернете общению лицом к лицу), с анонимностью и феноменом трансформации индивидуальности в Интернете.

Делается вывод, что для объяснения такого рода возможной зависимости отсутствует единое теоретическое основание. Кроме того, квалификация ИЗ как отдельной болезни вряд ли имеет практическое значение. Применение Интернета часто служит компенсацией потерь в реальной жизни, и Интернет-зависимые часто пользуются Интернетом для «бегства» от нерешаемых проблем в реальной жизни (Young et al., 2011). Наряду с этим появлению проблемы ИЗ сопутствует трансформация информационного общества, а контркультура «патологического», или «чрезмерного» применения Интернета способствует формированию новых ценностей (Мюррей, 2000; Reed, 2002; Umiker-Sebeok, 1997).

В **параграфе 1.2** «Феномен опыта потока и его место в онлайн-игровой деятельности» анализируется феномен переживания погружения индивида в текущую деятельность в Интернете в рамках теории опыта потока, которая является одним из теоретических оснований позитивной психологии, согласно которой такое погружение часто характеризуется как упорядоченное сознание и здоровая жизнь, а не болезнь (Селигман, 2006; Чиксентмихайи, 2011; Csikszentmihalyi, 1990). В параграфе рассматриваются критерии опыта потока, условия его появления (Чиксентмихайи, 2011; Nakamura, Csikszentmihalyi, 2002), процесс становления и соотношение с феноменом постпроизвольного внимания (Буякас, 1995; Дормашев, Романов, 1995; Dormashev, 2010; Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010). Особое внимание уделяется связи между опытом потока и игровой деятельностью (Макалатия, 2003; Чиксентмихайи, 2011; Csikszentmihalyi, 1993; Voiskounsky, 2008; 2012), ее роли в технологических инновациях (Csikszentmihalyi, 1993; Voiskounsky, 2012). Благодаря таким новациям возникли новые виды игр – компьютерные игры, они способствуют появлению «эффекта присутствия» с феноменами погружения и усилению социальной интеракции в ходе игровой деятельности (Lombard, Ditton, 1997; McMahan, 2003; Voiskounsky, 2008). Таким образом,

опыт потока является надежным предсказателем принятия игроками новых игр, а компьютерные и онлайн-игры часто используются как один из методов изучения внутренней и внешней мотивации игроков в компьютерных играх (Hsu, Lu, 2004; Moller et al., 2010; Wan, Chiou, 2007; Voiskounsky, 2008). Показано, что компьютерные и онлайн-игры трансформируют интересы и мотивационную сферу игроков, воздействуют на эмоциональную сферу, развитие навыков и когнитивных способностей и способствуют установлению социальных контактов (Войскунский, 2010; Тихомиров, Лысенко, 1988; Фомичева и др., 1991; Шапкин, 1999; Feng et al., 2007; Greenfield, 2009; Lee, Peng, 2006; Przybylski et al., 2010).

В параграфе 1.3 «Соотношения опыта потока в Интернете с Интернет-зависимостью» рассматривается тенденция поиска общих позитивных связей между ИЗ и опытом потока. Считается, что стремление к переживанию опыта потока есть причина повторения поведения (т.е. конкретных действий) в Интернете, и такое повторение может вызывать тенденцию к зависимости (Chen, Park, 2005; Chou, Ting, 2003; Tzanetakis, Vitouch, 2002; Wan, Chiou, 2006). Однако данная точка зрения вступает в противоречие с теоретическим пониманием положений позитивной психологии (Massimini, Delle Fave, 2000; Voiskounsky, 2007; 2008).

Отношение между ИЗ и опытом потока рассматривается в трех аспектах, которые являются основными характеристиками ИЗ: социальные проблемы, контроль времени и поведения, замена реальности (Chang, Law, 2008; Войскунский, 2009). Согласно сделанному выводу, специалисты, которые поддерживают концепцию ИЗ, подчеркивают важность принятых в обществе норм и опасаются, что из-за развития Интернета мы отдаляемся от реальности (Greenfield, 1999; Orzack, 1999; Young, 1998; Young, Abreu, 2011). Но с точки зрения теории опыта потока, подчеркивающей важность личного выбора, свободной воли и развития индивидуальности, именно в силу личного стремления к оптимальному переживанию и опыту потока человек сам творит и себя, и реальность. М. Чиксентмихайи предполагает, что стремление к оптимальному переживанию служит функцией исправления

травматических условий, представляющих собой результат модернизации (Чиксентмихайи, 2011; Csikszentmihalyi, 2006; Csikszentmihalyi, 1993). Согласно теории опыта потока, неверно рассматривать ИЗ лишь в рамках патологии: необходимо обращать внимание на внутренний смысл и контекст действий, соответствие их социокультурно-историческому окружению. Если нет возможности заниматься осмысленными задачами и развивать полезные навыки, для испытания переживания опыта потока человек может искать компенсацию вне принятых в обществе норм. Следовательно, стремление к опыту потока может стать причиной зависимости (Чиксентмихайи, 2011).

В параграфе 1.4 «Временная перспектива будущего, культура и ее связи с Интернет-зависимостью и опытом потока» анализируются влияние культуры коллективизма на опыт потока в опосредствованной Интернетом деятельности и на становление ИЗ в связи с временной перспективой; ИЗ и опыт потока имеют общий фактор: длительность применения Интернета.

Временная перспектива – когнитивная способность, сформированная в биосоциальной эволюции человечества. Благодаря ей реконструируется прошлое и конструируется будущее (Ф. Зимбардо, К. Левин, Ж. Нюттен, В. Франкл). Наиболее важной обычно считается перспектива будущего, выделяются два противоположных типа (Held, 2009). Первый тип включает фундаментализм и утопизм: истина открыта для человека, главная задача будущего – приближение к ней, поэтому будущее не связано с инновациями. При втором типе истина не открывается, а создается: инновациям отводится решающая роль в развитии. Тогда концепция ИЗ принадлежит первому, а концепция опыта потока – второму типу позиции в отношении к будущему.

Обращается внимание на связь между временной перспективой будущего и культурной традицией коллективизма в странах Восточной Азии (в т.ч. в Китае). Процессы глобализации видоизменили традиционную для них перспективу будущего на первый тип (Bonniwell, Zimbardo, 2004). После длительного периода развития культуры коллективистского типа в Китае, с одной стороны, официально приняли западную идею развития технологий в качестве цели развития, а с другой стороны, носители традиционной

идеологии негативно относятся к использованию молодежью Интернета для развлечений (Hwang, 1987; Li, 1987; Markus, Kitayama, 1991; Yan, 2009).

В связи с этим рассматривается двойственная позиция по отношению к Интернету (Цой, 2010; Zhang, 2006): он необходим для модернизации и экономического развития, но он же – проводник западной культуры, ведет к изменениям, привлекательным не для всех слоев населения в Китае. Таким образом, в Китае идет борьба вокруг Интернета, и настоящее состояние его развития характеризуется строгой онлайн-цензурой и высоким уровнем ИЗ, в том числе зависимости от онлайн-игр (Войскунский, 2009; Цой, 2010; Gao, Cheng, 2006; Hu, Yong, 2009; Young, Abreu, 2011).

В параграфе 1.5 «Выводы из теоретического анализа и задачи эмпирического исследования» делаются выводы из проведенного анализа и определяются задачи последующего исследования. Эмпирическая работа проводится среди китайских игроков в компьютерные игры, потому что, во-первых, развитие Интернета и компьютерных игр оказало многообразное влияние на китайское общество, а во-вторых, игровая деятельность в Интернете тесно связана не только с ИЗ, но и с опытом потока.

Предполагается, что если в обществе поощряется лишь коллективизм, как в Китае, то для его членов не характерно переживание опыта потока. А человек, редко переживающий в повседневной жизни опыт потока, склонен искать компенсацию в компьютерных играх. Такая компенсаторная деятельность способна вызывать психологическую зависимость: вот одна из причин высокого уровня ИЗ среди компьютерных игроков в Китае.

Кроме того, среди китайских компьютерных игроков могут наблюдаться возрастные различия при переживании опыта потока и ИЗ. Общепринятые социальные нормы сильнее влияют на взрослых людей: для них значимы прежде всего коллективистские отношения, в то время как поведение подростков скорее соответствует их интересам и внутренней мотивации – соответственно подростки более открыты для применения Интернета и онлайн-игр (Солдатова и др., 2011; Liu, 2009; Tapscott, 2009).

Должны быть отмечены половые различия: в Китае, как в относительно патриархальном обществе, уровень образования у мужчин выше, чем у женщин; то же может быть сказано об уровне активности в Интернете и о готовности частичного отказа от ценностей коллективизма (Sun, 2010). Налицо известный во всем мире «гендерный разрыв»; сектор рынка игр для девочек развивается не так успешно, как для мальчиков (Войскунский, 2010). Мировой опыт подсказывает, что китайские мужчины и подростки чаще сталкиваются с опытом потока в онлайн-играх, чем китайские женщины, а уровень ИЗ у мужчин и у подростков окажется ниже, чем у женщин.

Во второй главе «**Эмпирическое исследование связи опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр в Китае**» представлены конкретные цели, задачи, гипотезы; подробно описаны методика и программа эмпирического исследования; представлены полученные результаты и их анализ.

Параграф 2.1 «Цели, задачи и гипотезы исследования» включает описание целей, задач и конкретных гипотез эмпирического исследования.

В **параграфе 2.2** «Методики исследования» рассматриваются методики измерения ИЗ и переживания опыта потока. В качестве одной из методик эмпирического исследования выбрана «Китайская шкала зависимости от Интернета» (CIAS). Этот опросник разработан на Тайване и широко применяется в Китае (Ван и др., 2011; Chen et al., 2003; Chen, 2007). В сравнении с другими методами, CIAS хорошо структурирована, всесторонне измеряет ИЗ, имеет высокую надежность (Ван, 2012; Chen et al., 2003). Она позволяет выявлять клинические признаки зависимости и определить специфический паттерн зависимого поведения (Малыгин и др., 2010).

Методика CIAS имеет в своей структуре три группы факторов. Первая группа факторов (И-1) связана с *психологической симптоматикой* – измерением толерантности, компульсивности, синдрома отмены. Вторая группа факторов (И-2) – *проблемы контроля времени*. Третья группа факторов (И-3) – *проблемы, связанные с реальной жизнью* вне Интернета (Chen et al., 2003). В CIAS входят 26 вопросов (применена шкала Лайкерта: 1

– совсем не так, 2 – не так, 3 – так, 4 – совсем так). Респондент с суммой баллов выше 64 определяется как Интернет-зависимый. Если сумма баллов между 58 и 65, квалифицируется склонность к зависимости (Ko et al., 2005).

Шкала измерения опыта потока и параметров общения составлена на основе предшествующих работ (Войскунский, Смыслова, 2003; McKenna, Lee, 1995; Novak, Hoffman, 2006). Она адаптирована и модифицирована в ходе предварительного пилотажного исследования (Voiskounsky et al., 2008; Voiskounsky et al., 2006). Шкала включает 2 блока: на переживание «опыта потока» (24 вопроса) и о параметрах общения во время игры (8 вопросов). Первый блок включает вопросы об эмоциональных состояниях, мотивации, процессах внимания, отношении к игре, частоте проигрывания игровых эпизодов. Второй блок вопросов затрагивает проблемы лидерства, специфику личностного общения и чувства пребывания в группе, отношение к общению как к необходимой составляющей игры.

В своей окончательной форме примененный в исследовании опросник состоит из 4 блоков. Первый блок – вопросы социально-демографического и общеигрового характера (возраст, уровень образования, регион проживания, пол, игровой опыт, частота и продолжительность игры в Интернете). В этом блоке 10 вопросов. Второй блок – 26 вопросов для измерения ИЗ. Третий блок – 24 вопроса для измерения «опыта потока». Четвертый блок – 8 вопросов для измерения параметров общения в ходе игры.

В исследовании применены два способа распространения опросника: онлайн-овый и бланковый метод. Опросник вместе с преамбулой размещен по адресу <http://www.zhijizhibi.com/questionnaire/207287289/>. Предусмотрен сбор полученных онлайн ответов. Помимо распространения через Интернет, мы опросили школьников и студентов с помощью бланкового опросника.

В параграфе 2.3 «Результаты исследования» представлены результаты статического анализа полученных данных эмпирического исследования. Получены ответы 1704 респондентов. Были исключены ответы, пришедшие с одного и того же IP-адреса, и случайные ответы – из выборки удалили тех респондентов, у которых значение z-оценки превысило $\pm 3,29$, и у которых

свыше 80% ответов имеют максимальное или минимальное значение по пунктам ИЗ и опыта потока. После отбора остались 1574 респондента.

Обработка результатов исследования прошла следующие этапы анализа:

1. Проверка надежности шкал опыта потока и ИЗ.
2. Выделение факторов по опыту потока и ИЗ.
3. Анализ демографических и обще-игровых характеристик.
4. Проверка вышеуказанных гипотез.

Был использован критерий Стьюдента, а также корреляционный анализ, частный корреляционный анализ, дисперсионный анализ. Кроме того, был применен модераторный анализ, чтобы выяснить, какую роль играют пол и возраст в соотношении между опытом потока и ИЗ. Конфирматорный факторный анализ позволил более четко выяснить отношения между факторами опыта потока и ИЗ. Путевой анализ проведен для соотнесения уровней опыта потока и ИЗ с демографическими характеристиками игроков.

Обработка результатов исследования проводилась с помощью пакетов статистических программ SPSS 18.0 и EQS 6.1.

Общая характеристика респондентов в данном исследовании: 640 респондентов (40,7%) ответили посредством Интернета; 934 респондента (59,3%) ответили письменно. 64,7% (1019) респондентов – мужчины; 35,3% (555) – женщины. Респонденты – школьники или студенты, возраст большинства – между 17 и 25 годами. В Китае обычно игроки играют дома. Около 60% респондентов играли более 3 лет, а 8,8% игроков играли более 10 лет. 74,8% игроков играют менее 10 часов в неделю. Около 70% респондентов – из южного или восточного Китая.

Проверка надежности шкал. Показано, что надежность шкалы ИЗ высока (α Кронбаха равна 0,933). Для шкалы общения α Кронбаха равняется 0,780, после удаления одного пункта α Кронбаха достигла 0,785. В первоначальном варианте α Кронбаха шкалы опыта потока равнялась 0,792; после удаления 4 ненадежных пунктов α Кронбаха достигла 0,836. Эксплораторным факторным анализом для 20 пунктов опросника по опыту

потока были выделены 2 фактора. Первый фактор (О-1) может быть назван фактором позитивных переживаний и достижений в игре (α Кронбаха равняется 0,773). Второй фактор (О-2) может быть назван фактором погруженности и повторения в игре (α Кронбаха равняется 0,720).

Связь Интернет-зависимости, опыта потока и общения в ходе игры с временными факторами. Показано, что у игроков, которые играли менее 1 года, уровень зависимости, опыта потока и общения значимо ниже, чем у других игроков (все $p < 0,000$). После 1 года эти уровни быстро растут, а после 3 лет игры стабилизируются. В результате опыт потока, уровень ИЗ и общения в игре связаны с тем, сколько часов в неделю игроки заняты игрой. В итоге в результате анализа показано, что время, занятое игрой в течение недели, является фактором, положительно и значимо связанным с уровнем ИЗ, опытом потока и параметрами общения в ходе игры.

Отношения между опытом потока и Интернет-зависимостью, связь с проблемой контроля времени (иначе, управления временем). Коэффициент корреляции между ИЗ и опытом потока равняется $r=0,350$ ($p<0,000$). Но если взять И-2 (контроль времени), а также вопросы Q49 (проведение в игре более запланированного времени) и Q68 (потеря чувства времени) как контрольные переменные, тогда коэффициент корреляции между общей оценкой ИЗ и опытом потока (ОП) очень низок ($r=0,049$; $p>0,05$). Для И-3 (проблемы в реальной жизни) имеется негативная корреляция с опытом потока ($r=-0,058$; $p=0,021$). А негативная связь между И-3 и О-1 еще выше ($r=-0,115$; $p<0,000$). Поэтому можно считать, что положительная корреляция между ИЗ и переживанием опыта потока основывается прежде всего на факторе, связанном с проблемами контроля времени. Ведь если исключить факторы, связанные со временем, то исчезает положительная корреляция между опытом потока и ИЗ.

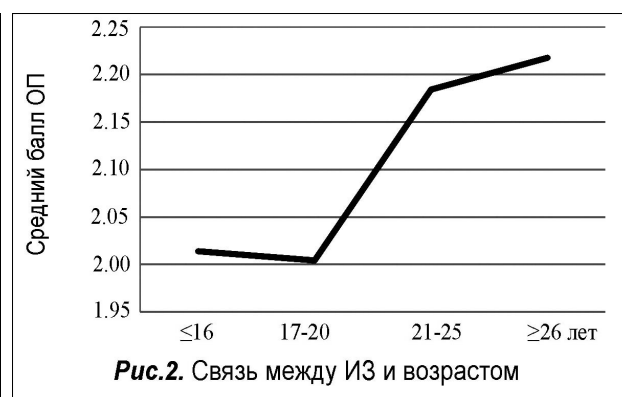
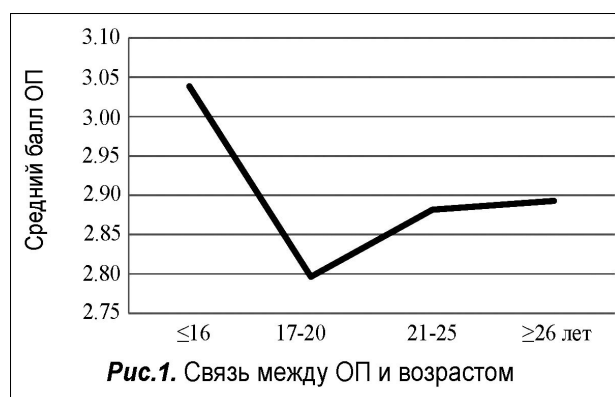
Качество общения в ходе игры и его связь с опытом потока и Интернет-зависимостью. Коэффициент корреляции между показателями общения в ходе игры и опытом потока равняется $r=0,582$ ($p<0,000$); коэффициент корреляции между показателями общения и ИЗ равняется

$r=0,227$ ($p<0,000$). Если взять И-2 (контроль времени), а также вопросы Q49 (проведение в игре более запланированного времени), Q68 (потеря чувства времени) и Q63 (потеря чувства времени в общении в ходе игры) как контрольные переменные, в результате анализа оказывается, что корреляция между оценкой ИЗ и показателями общения (ОБ) исчезает. Для И-3 (проблемы в реальной жизни) имеется негативная корреляция с показателями общения (ОБ) ($r=-0,088$; $p=0,000$). Негативная связь между И-3 и О-1 еще выше ($r=-0,115$; $p=0,000$). Но корреляция между общением и опытом потока устанавливается на более высоком уровне, чем прежде ($r=0,446$; $p=0,000$). В итоге, хотя общение, ИЗ и опыт потока положительно связаны друг с другом, но положительная корреляция между ИЗ и показателями общения основывается прежде всего на факторе, связанном с проблемами контроля времени; высокая положительная корреляция между показателями общения и опытом потока мало связана с проблемами контроля времени.

Анализ особенностей соотношения уровней опыта потока и Интернет-зависимости в китайской культуре. Показано, что у 20.39% респондентов квалифицируется ИЗ, а 23.51% имеют склонность к ИЗ. Можно считать, что у китайских игроков наблюдается высокий уровень ИЗ по сравнению с другими странами (Войскунский, 2009). Суммарный показатель опыта потока для всех респондентов составил $2,90\pm 0,03$, что ниже среднего значения, равного 3 (лишь 6 пунктов опросника из 24 со средним значением выше 3.0). Несмотря на высокую популярность компьютерных игр в Китае, игроки не склонны признаваться в погруженности в игровую активность.

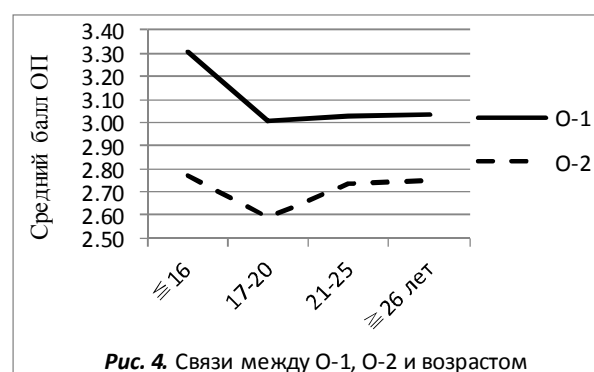
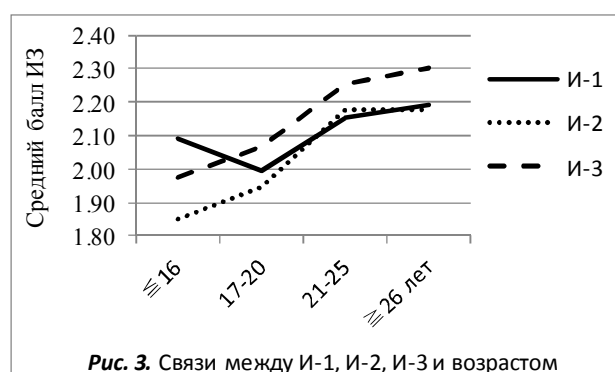
Опыт потока, Интернет-зависимость и их связь с возрастом игроков. Однофакторный дисперсионный анализ показал, что возраст влияет на уровень ИЗ ($p<0,000$), опыта потока ($p<0,000$). В частности, у людей моложе 16 лет уровень опыта потока гораздо выше, чем у людей

старше 16 лет (см.: Рис. 1). Уровень ИЗ у людей старше 20 лет гораздо выше, чем у людей младше 20 лет (см.: Рис. 2).



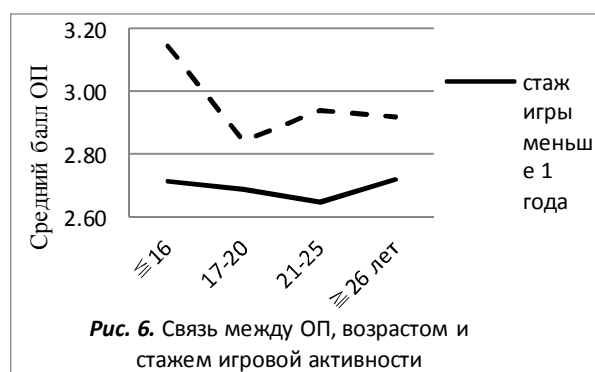
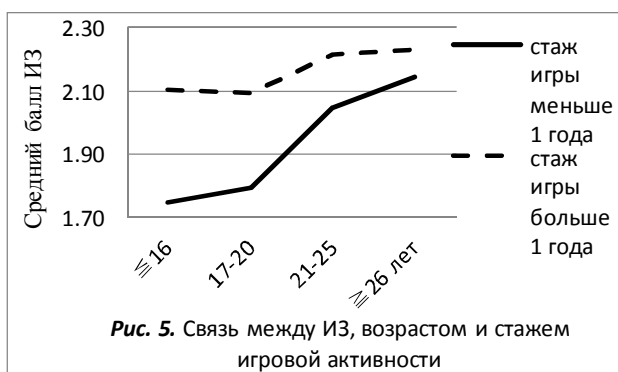
На Рис. 3 показан результат однофакторного дисперсионного анализа влияния возраста на И-1, И-2 и И-3 отдельно. Хотя в целом уровень ИЗ у игроков моложе 17 лет значительно ниже, чем у игроков старше 21 года, для И-1 такое различие не обнаружено. Кроме того, хотя в целом уровень ИЗ для игроков моложе 17 лет и игроков 17-20 лет одинаков, однако уровень И-1 у игроков моложе 17 лет значимо выше, чем у игроков между 17 и 20 годами ($p=0,014$). Уровень И-3 у игроков младше 17 лет значимо ниже, чем у игроков между 17 и 20 годами ($p=0,044$).

На рис. 4 показано, что хотя уровень ОП у игроков моложе 17 лет значимо выше, чем у игроков старше 21 года, для О-1 таких различий нет.



Двухфакторный дисперсионный анализ влияния возраста и стажа игры на ИЗ показал наличие значимого ($p=0,007$) межфакторного взаимодействия. Для тех, кто играет менее 1 года, уровень зависимости очевидным образом возрастает с возрастом игроков, а для игроков со стажем более 1 года влияние возраста практически отсутствует (см.: Рис. 5).

Аналогично установлено межфакторное взаимодействие между указанными факторами при изучении их влияния на опыт потока (ОП)



($p=0,048$). Для игроков со стажем показатель опыта потока падает с возрастом (точнее, уровень опыта потока у игроков старше 17 лет значительно ниже, чем у игроков моложе 17 лет); у новичков показатели во всех возрастных группах примерно одинаковы (см.: Рис. 6).

В итоге анализ показывает, что возраст тесно связан с ИЗ: более взрослые люди склонны признавать себя зависимыми от Интернета, даже если они относительно мало им пользуются; они реже переживают опыт потока, даже если они относительно много играют в компьютерные игры.

Опыт потока, Интернет-зависимость и их связь с полом игроков. В целом уровень переживания опыта потока в ходе игры у мужчин оказался выше, чем у женщин ($p<0,000$). Уровень ИЗ у мужчин также несколько выше, чем у женщин ($p<0,027$). Но в группах игроков, которые играют менее 3 часов в неделю, между 3 и 10 часами и более 10 часов, нет разницы в уровнях ИЗ между полами. В группах игроков, которые играют менее 3 часов, между 3 и 10 часами и более 10 часов, у мужчин более высокий уровень опыта потока, чем у женщин ($p=0,001$; $0,000$ и $0,040$ соответственно). Двухфакторный дисперсионный анализ влияния пола и возраста на опыт потока показал, что в любой возрастной группе уровень опыта потока у мужчин значительно выше, чем у женщин ($p<0,01$), Р-значение межфакторного взаимодействия равно $0,000$. При этом среди женщин нет значимой разницы в уровнях опыта потока между группами разных возрастов (см.: Рис. 7).

Двухфакторный дисперсионный анализ влияния пола и возраста на ИЗ показал, что в группах старше 17 лет уровни зависимости у мужчин и у женщин не различаются. Но в группе, возраст которой меньше 16 лет, зависимость у мужчин гораздо выше, чем у женщин ($p=0,000$). Зависимость Р-значения межфакторного взаимодействия равна 0,004 (см.: Рис. 8).

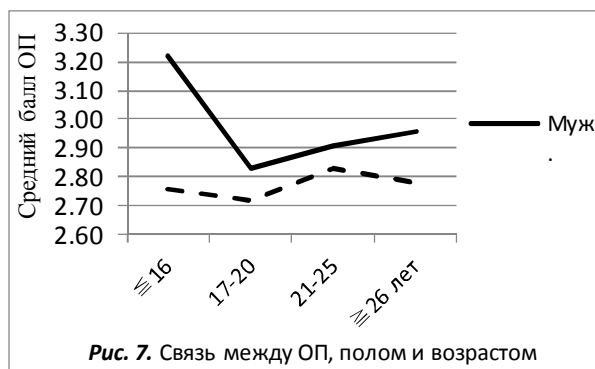


Рис. 7. Связь между ОП, полом и возрастом

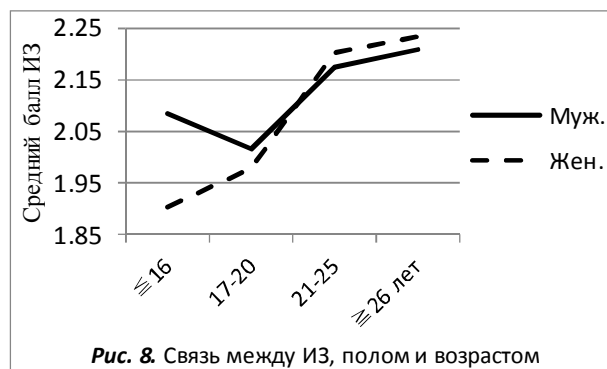


Рис. 8. Связь между ИЗ, полом и возрастом

Опыт потока, Интернет-зависимость, общение и их связь со способом участия респондентов в исследовании (онлайн или заполнение бланка). Среди онлайн-респондентов 63,0% - мужчины, 37,0% - женщины; среди традиционных (заполнявших бумажный бланк) респондентов 66,0% - мужчины, 34,0% - женщины. Различия между двумя выборками не значимы. Возраст онлайн-респондентов превышает возраст традиционных респондентов; опыт игры у них также больше; они играют большее количество часов в течение недели. Все различия значимы (по критерию хи-квадрат), $p=0,000$. Уровень ИЗ у онлайн-респондентов значимо выше, чем у традиционных ($p<0,000$). Но не обнаружено значимого различия уровней опыта потока и общения между двумя выборками респондентов.

Двухфакторный дисперсионный анализ (влияние способа ответа и пола на ИЗ) показал, что у заполнявших бланк традиционным способом респондентов мужского пола значимо более высокий уровень ИЗ, чем у женщин. У онлайн-респондентов не обнаружено аналогичного различия между полами. Значимость межфакторного взаимодействия $p=0,033$.

Двухфакторный дисперсионный анализ (влияние способа ответа и пола на общение) показал, что различия в общении между полами у

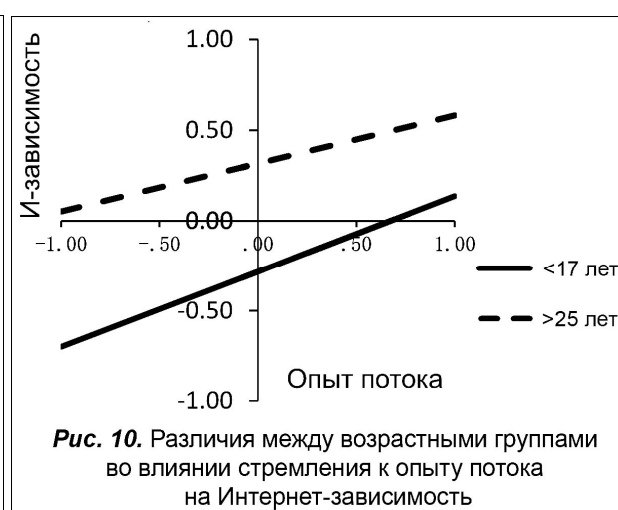
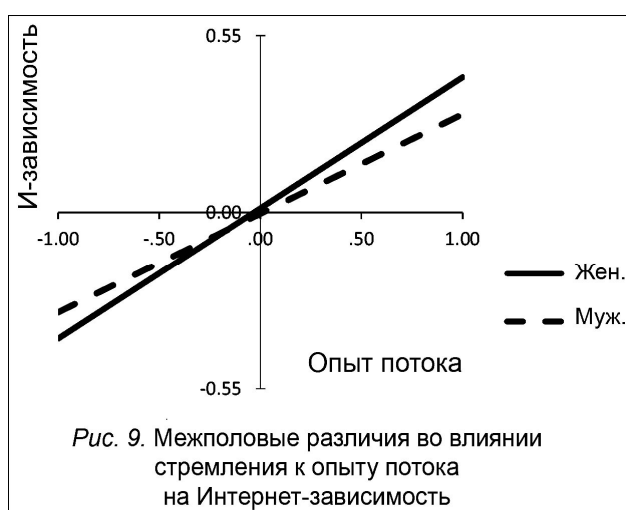
традиционных респондентов значимо ниже, чем у онлайнowych респондентов. Значимость межфакторного взаимодействия $p=0,036$.

Двухфакторный дисперсионный анализ (влияние на ИЗ способа ответа и продолжительности игры в течение недели) показал, что для заполнявших традиционный бланк респондентов различия в уровне ИЗ между игроками, которые играют менее 3 часов в неделю, в пределах 3-10 часов и более 10 часов, значимы ($p<0.000$). Для онлайнowych респондентов различие в уровне зависимости между игроками, которые играют в пределах 3-10 часов и более 10 часов, не значимо. Значимость межфакторного взаимодействия $p=0,005$.

Двухфакторный дисперсионный анализ (влияние способа ответа и продолжительности игры в течение недели на общение) показал, что для онлайнowych респондентов различия в уровне общения между игроками, которые играют менее 3 часов, в пределах 3-10 часов и более 10 часов, значимы (p -значение равно соответственно 0,000 и 0,002). Для заполнявших традиционный бланк респондентов различия в уровне общения между игроками, которые играют в пределах 3-10 часов и более 10 часов, не значимы. Значимость межфакторного взаимодействия $p=0,005$.

В итоге онлайнowe респонденты больше и дольше играют в компьютерные игры, чем респонденты, отвечавшие посредством заполнения бумажного бланка. Большинство онлайнowych респондентов старше 21 года, у них более высокий уровень зависимости по сравнению с традиционными («бланковыми») респондентами. Однако между этими двумя выборками не обнаружено различий в уровнях опыта потока и общения. Кроме того, показано, что мужчины, которые заполняли опросник онлайн, более открыты онлайнowому общению в ходе игры, чем другие игроки; онлайнowe респонденты, играющие более 10 часов в неделю, более открыты для онлайнowego общения.

Модераторный анализ связи опыта потока с зависимостью от Интернета для разных возрастных и половых групп. Для выяснения роли пола и возраста в соотношении между опытом потока и ИЗ пол и возраст взяты в качестве модераторов, и проведен модераторный анализ. Стремление к опыту потока предположительно по-разному влияет на уровень ИЗ в отношении полов и разных возрастных групп игроков. На Рис. 9 показано: стремление к опыту потока влияет на уровень ИЗ у женщин сильнее, чем у мужчин: показатель $b3/\sqrt{s33}=-1.93$, значимость $t(XMo)$ (sig interaction)=0,05. Итак, в Китае у женщин стремление к опыту потока способно вызывать ИЗ.



На Рис 10. показано, что влияние опыта потока на уровень ИЗ меньше среди старших людей, чем среди молодых людей: показатель $b3/\sqrt{s33}=-2,47$; значимость $t(XMo)$ (sig interaction)=0.01. Кажется, что игроки старше 25 лет, вне зависимости от того, какой у них уровень опыта потока, склонны к ИЗ.

Результаты структурного моделирования. Для определения социально-демографических и общеигровых характеристик (пол, возраст, опыт и длительность игры в течение недели), детерминирующих те или иные обобщенные психологические свойства, которые представлены шкалами-факторами опыта потока и ИЗ, использованы методы структурного моделирования. Указанная модель соответствует экспериментальным данным: значение хи-квадрат равно 27,021 при числе степеней свободы 9, CFI=0,996, RMSEA=0,036.

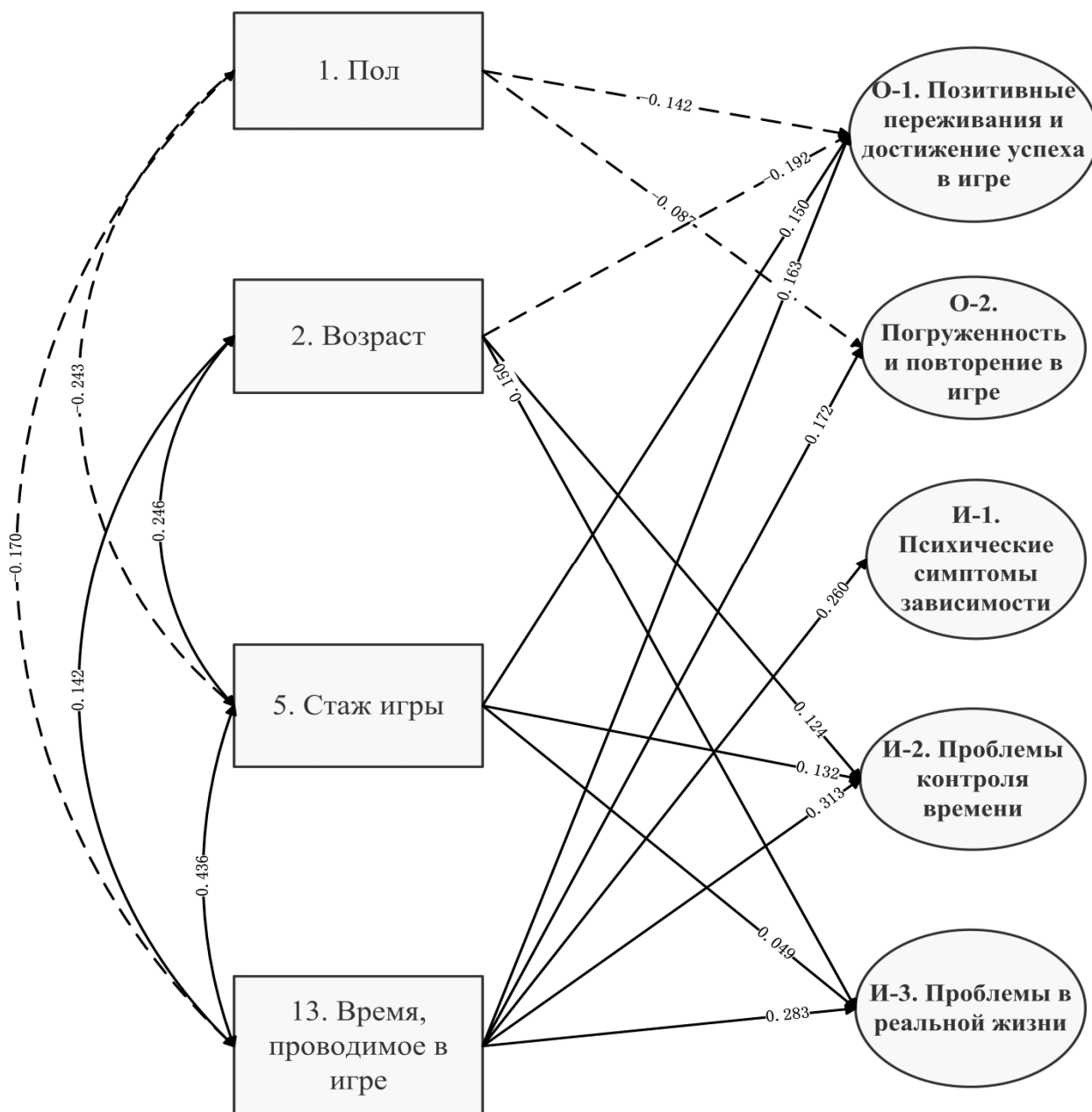


Рис. 11. Структурная схема: социально-демографические и общеигровые параметры, параметры опыта потока и ИЗ

Данные Рис. 11 свидетельствуют о том, что мужчины больше и дольше играют, чем женщины (муж.=1, жен.=2); чем старше игроки, тем больше и дольше они играют; у кого стаж игры больше, тот проводит за игрой большее количество времени в неделю. На Рис. 11 показано, что у мужчин более высокий уровень опыта потока, чем у женщин; между полами нет различий по уровню ИЗ. Благодаря предшествующему анализу мы уже знаем, что чем старше игрок, тем у него выше уровень ИЗ и ниже уровень опыта потока. Но

путевой анализ обнаружил, что влияние возраста на уровни опыта потока и ИЗ связано только с факторами О-1, И-2 и И-3. Уровни погружения (О-2) и психологическая симптоматика (И-1) не зависят от возраста игроков. Стаж игры положительно связан только с факторами О-1, И-2 и И-3. Это значит, что опыт игры не влияет на уровни погружения (О-2) и психологической симптоматики (И-1). На Рис. 11 также показано, что продолжительность игры в течение недели положительно связана со всеми факторами опыта потока и ИЗ. Это значит, что продолжительность времени, занятого игрой, является общим фактором для опыта потока и ИЗ.

В итоге, первая (опыт потока и ИЗ положительно связаны за счет параметра управления временем) и третья (культура коллективизма способствует высокому уровню ИЗ и низкому – опыта потока) гипотезы получили подтверждение. Гипотеза 2 частично подтверждается: а именно, онлайн-общение во время игры положительно связано и с ИЗ, и с опытом потока, а положительная связь между ИЗ и онлайн-общением (но не с переживанием опыта потока) основывается главным образом на факторе управления временем. Нашло также подтверждение допущение о связи между возрастом игроков (а также возрастом в сочетании со стажем игровой активности), показателями опыта потока и ИЗ. Но не нашло подтверждения допущение о том, что стремление к опыту потока связано у взрослых с более высокой степенью ИЗ, чем у подростков. Тем самым гипотеза 4 подтверждается лишь частично. Пятая гипотеза также лишь частично подтверждена: а именно, отсутствуют различия между полами в уровне ИЗ, однако гипотеза о межполовых различиях в уровне опыта потока подтверждается. Притом нашло подтверждение допущение о том, что стремление к опыту потока связано у женщин с более высокой степенью ИЗ, чем у мужчин. Проверка гипотезы 6 о различиях между онлайн- и традиционными (заполнявшими бланки) респондентами показала, что онлайн-респонденты больше и дольше играют в компьютерные игры, чем респонденты, отвечавшие посредством бланка. Однако между этими

двумя выборками не обнаружено различий в уровнях опыта потока и общения. Поэтому гипотеза 6 подтверждена лишь частично.

В **Заключении** обобщаются результаты теоретического и экспериментального изучения соотношения опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр в связи с китайской культурой коллективизма. Обсуждаются возможности применения на практике полученных результатов и перспективы исследования, формулируются следующие **выводы**:

1. Стремление к опыту потока положительно связано с уровнем ИЗ. Чем выше опыт потока, тем сильнее зависимость. Оба феномена тесно связаны с количеством времени, проводимого в Интернете. Но опыт потока в Интернете и ИЗ не связаны друг с другом напрямую. Если рассмотреть соотношение между опытом потока и ИЗ не у отдельного человека, а в разных социальных группах людей, разделенных на основании культурных особенностей, возраста и пола, то положительная связь между опытом потока и ИЗ теряется. В одной группе люди могут иметь сочетание высокого уровня опыта потока и низкого уровня ИЗ, а в другой группе люди могут иметь сочетание низкого уровня опыта потока и высокого уровня ИЗ из-за того, что в этих группах люди занимают разные позиции по отношению к Интернету. Разное отношение к Интернету часто зависит от внутренней мотивации – от того, как люди относятся к личному выбору, поскольку Интернет – это не только технология, но еще и среда развития (Кузнецова, Чудова, 2008; 2009). В связи с этим если придается повышенное значение личному выбору, наблюдается позитивное отношение к применению Интернета и высокий уровень опыта потока в деятельности в Интернете. А если придается повышенное значение сохранению коллективистских ценностей и нежелательно, чтобы личный выбор и творчество нарушали традиции, проявятся проблемы с ИЗ, вызванные популярностью Интернета.

2. Среди китайских игроков в компьютерные игры наблюдается сравнительно высокий уровень ИЗ и низкий уровень опыта потока.

Традиционная культура коллективизма и процессы индустриальной модернизации в современном китайском обществе разнонаправленно влияют на особенности внутренней мотивации и развитие личного выбора, что играет важную промежуточную роль в становлении опыта потока и ИЗ.

3. В Китае взрослые люди в сравнении с подростками скорее склонны считать себя зависимыми от Интернета и лишь в слабой степени переживают опыт потока в компьютерных играх. В качестве объяснения заметим, что позиция взрослых людей по отношению к Интернету в большой степени совпадает с традиционной позицией китайского коллективизма, поскольку на них сильнее влияют общепринятые социальные нормы. Они занимают негативную позицию относительно субъективных ценностей и личного выбора, поведение же подростков скорее соответствует их интересам и внутренней мотивации. Такой феномен тесно связан с системой образования в Китае и с особенностями семейных отношений в Китае.

4. В Китае мужчины более открыты по отношению к Интернету и компьютерным играм; они сильнее переживают опыт потока в ходе компьютерных игр, чем женщины, хотя у мужчин и женщин равны уровни ИЗ. Кроме того, в сообществе китайских игроков мужчины общаются в ходе игры значительно больше, чем женщины. Половые различия в показателях опыта потока и общения в ходе игре связаны с патриархальностью китайского общества: во-первых, общепринятые социальные требования оказывают большее влияние на женщин, чем на мужчин, а во-вторых, мужчины чаще, чем женщины, готовы нарушать такие требования.

5. С одной стороны, стремление к опыту потока в компьютерных играх для компенсации потери переживания оптимального опыта и следования собственным интересам служит причиной становления высокого уровня зависимости от компьютерных игр в Китае: подобная компенсация противопоставляется давлению общественных норм в Китае. С другой стороны, высокий уровень ИЗ может в свою очередь снижать уровень опыта потока. Тем самым соотношение между опытом потока и ИЗ – не прямолинейное, а двустороннее, и взаимовлияние развивается со временем.

Практические рекомендации: в многочисленных научных работах, посвященных диагностике, патологии и лечению ИЗ, не уделяется достаточное внимание социокультурным основаниям возникновения этой проблемы и ее возможному позитивному потенциалу. Согласно полученным в исследовании результатам, может быть рекомендовано обращать внимание на внутренний смысл конкретных действий и обсуждать его в широком контексте, в социокультурно-историческом окружении. Кроме того, рекомендуется не только учитывать возможные патологические и разрушительные аспекты данного действия, но и оценивать, что именно отсутствует в нем. Так как, с точки зрения Селигмана, нужен «Un-DSM-4» – т.е. дополненный список DSM-4, то метод измерения опыта потока может считаться своего рода дополнением методики оценки ИЗ. Через рассмотрение проблем ИЗ в негативном и в позитивном аспекте достигается глубокое понимание внутреннего механизма возникновения проблемы, что послужит высокому уровню оказания психологической помощи.

Перспективы дальнейших исследований включают: углубленный анализ влияния культурных особенностей на уровень зависимости от Интернета и опыта потока в других странах (вне Китая); уточнение влияния развития Интернета на достижение интеграции личностного развития индивида и общественных требований при разных культурах; дальнейший анализ связей временной перспективы с психологической зависимостью и опытом потока; теоретический и эмпирический анализ процессов преодоления социального противоборства в интеллектуальной сфере между «западным» индивидуализмом и «восточным» коллективизмом, что будет способствовать повышению качества психологической помощи и формированию целостного понимания психологии как науки.

Основное содержание диссертационной работы отражено в 10 публикациях (общий объем – 5,54 п.л.; авторский вклад – 3,25 п.л.).

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

1. Ван Ш.Л. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр / Ш.Л. Ван, А.Е. Войскунский, О.В. Митина, А.И. Карпухина // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Том 8. – № 4. – С. 73-101. (1,80 п.л./0,50 п.л.)

2. Ван Ш.Л. Опыт потока у китайских игроков в компьютерные игры и его связь с особенностями китайской культуры [Электронный ресурс] / Ш.Л. Ван // Психологические исследования. – М.: Солитон, 2012. – №1(21). – С.6. - Шифр Информрегистра: 0421200116. - Режим доступа: <http://www.psystudy.ru/index.php/num/2012n1-21/617-wang21.html> (1,0 п.л.)

3. Ван Ш.Л. Проблема Интернет-зависимости в Китае: психология, культура, политика / Ш.Л. Ван // Психология и психотехника. – 2012. – № 12. – С. 53-63. (0,8 п.л.)

Научные публикации в других изданиях:

4. Ван Ш.Л. Развитие и актуальное состояние опосредствованного Интернетом общения в Китае / Ш.Л. Ван, А.Е. Войскунский, А.И. Карпухина // Психология общения XXI век: 10 лет развития: материалы Междунар. Конф. / отв. Ред. А.А. Бодалев. – М.; Обнинск: ИГ-СОЦИН, 2009. – Том 2. – С. 163-167. (0,36 п.л./0,12 п.л.)

5. Ван Ш.Л. Развитие компьютерных игр в Китае / Ш.Л. Ван, А.Е. Войскунский, А.И. Карпухина // Интернет и современное общество: Труды XII Всероссийской объединенной конференции / под ред. В.Ш. Рубашкин, Л.В. Сморгунов, А.В. Чугунов. – СПб.: Факультет филологии и искусств СПбГУ, 2009. – С. 19-24. (0,45 п.л./0,15 п.л.)

6. Ван Ш.Л. Психолого-медицинские аспекты применения Интернета в Юго-Восточной Азии / Ш.Л. Ван, А.Е. Войскунский, А.И. Карпухина //

Интернет и современное общество: Труды XIV Всероссийской объединенной конференции / под ред. А.В. Чугунов. – СПб.: Факультет филологии и искусств СПбГУ, 2011. – С. 117-120. (0,50 п.л./0,20 п.л.)

7. Ван Ш.Л. Исследование ИЗ среди китайских игроков в онлайн-игры / Ш.Л. Ван, А.И. Карпухина // Психологическая помощь социально незащищенным лицам с использованием дистанционных технологий (Интернет-консультирование и дистанционное обучение). Материалы межведомственной научно-практической конференции. 24–25 февраля 2011 г. / Под ред. Б.Б. Айсмонтаса, В.Ю. Меновщикова. – М.: МГППУ, 2011. – С. 193 - 194. (0,20 п.л./0,10 п.л.)

8. Ван Ш.Л. Эмпирическое исследование ИЗ в связи с китайской культурой [Электронный ресурс] / Ш.Л. Ван // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2011» / Отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, М.В. Чистякова. — М.: МАКС Пресс, 2011. Режим доступа:

http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2011/1461/22230_1357.pdf (0,15 п.л.)

9. Ван Ш.Л. Опыт потока в игровой деятельности в Интернете / Ш.Л. Ван, А.И. Карпухина // Научные материалы V съезда Российского психологического общества. / Выпускающий редактор О.В. Решетникова. – М.: Российское психологическое общество, 2012. – Том III. – С. 406-407. (0,10 п.л./0,05 п.л.)

10. Ван Ш.Л. Подход к анализу ИЗ в контексте позитивной психологии / Ш.Л. Ван // Человек в информационном обществе: сборник научных статей по материалам Международной научно-практической конференции / под общ. ред. А.Е. Войскунского, Л.М. Дубового. – Пенза: ПГПУ им. В.Г. Белинского, 2012. – С. 165-168.(0,18 п.л.)