

Влияние личностных характеристик на восприятие различных типов компьютерных игр

Мирсаидов Миржалол Мирозодович

Студент (бакалавр)

Филиал Московского государственного университета имени М.В.Ломоносова в г.Ташкенте, Ташкент, Узбекистан

E-mail: mirsaidov_m@inbox.ru

Рассматривается взаимосвязь между личностными характеристиками и предпочтениями в выборе типа компьютерных игр. Анализируется состояние человека в процессе игровой деятельности с точки зрения приближённости к состоянию потока. Установлено, что достижение состояния потока во время игры влияет на положительное отношение к этой игре.

Ключевые слова: личностные характеристики, типы компьютерных игр, состояние потока.

Всё большее количество разнообразных компьютерных игр, существующих в настоящее время, открывает человеку возможность выбора. Предполагается, что, на процесс и результат этого выбора оказывают влияние личностные и поведенческие особенности, ценностная иерархия, прошлый опыт, на поведенческие особенности, а также то, насколько игра позволяет сохранить целостности структуры «образа Я» [3]. Каждый человек, соприкасаясь с игровой виртуальной реальностью, конструирует в ней свой собственный универсум, в котором живёт. При несовпадении этого универсума с образом, задаваемым игрой или отсутствием комфорта, сконструированного универсума, игрок чувствует дискомфорт, что приводит его к отрицательной оценке игры и прекращению игровой деятельности в её пространстве. Одновременно с оценкой комфортности существования, происходит и оценка того, в какой степени навыки игрока, являющиеся «ядром» личности [1], соответствуют требованиям игры. Теория «потока» М. Чиксентмихайи [4], предполагает, что для достижения состояния потока, т.е. максимального положительного переживания в деятельности, необходимо одновременное существование трех компонентов: смысл, удовольствие, усилие [2].

Все стереотипные образы игровой реальности утверждают некоторый набор ценностей, достаточно близких к ценностям принятым в культуре в целом. Можно предположить, что ценностные ориентации игрока, будут сопоставляться им с ценностями явно или неявно задаваемыми игрой. Отсутствие конгруэнтности в этих ценностных рядах может негативно отразиться на оценке данной игры.

В основном, эмпирическом исследовании приняло участие 58 человек, 30 девушек и 28 юношей в возрасте от 16 до 25 лет - студенты и выпускники средних школ г. Ташкент. Все последовательно в индивидуальном порядке играли в 6 различных по типу компьютерных игр. Время, затраченное на каждую игру, без учета предварительной тренировки (ознакомления с правилами) составляло не менее часа. Для того чтобы исключить влияние фактора утомления, процесс был разбит на три сеанса (по 2 игры).

Каждый респондент предварительно отвечал на вопросы личностной батареи методик. Были определены показатели саморегуляции, стили поведения, темперамент, ценностные ориентации, устойчивые личностные диспозиции. По окончании каждой игры, респонденты оценивали свои переживания используя методику «переживание в деятельности» Леонтьева Д.А. [2]

Были получены следующие результаты.

Юноши, демонстрирующие социальную желательность, негативно относятся к "стратегиям", требующим от игрока жестокости по отношению к противнику. Обратную картину можно заметить у молодых людей, у которых ценность следования общественным нормам (в том числе патриотизму) выходит на передний план - они знают ради чего воюют. Самоотверженные игроки, готовые помочь, демонстрируют осмысленность действий в ходе приключенческих игр (Аркады), в основе сюжета которых лежит спасение кого-либо от «сил зла».

Для молодых людей, ориентированных на ресурсную власть, удовольствие доставляют симуляторы управления высококласными моделями автомобилей.

Респонденты, имеющие высокий балл по шкале «любезность» проявили большой интерес к «файтингам». Можно предположить, что здесь сработал компенсаторный механизм и вытесненные, социально неодобряемые желания, могли быть удовлетворены в виртуальном мире.

Девушки, способные к саморелаксации, получают удовольствие в процессе игры в гоночный симулятор. В тот же момент, юноши понимают, для чего играют в данную игру, а девушки, отнюдь, демонстрируют отрицательные показатели корреляции осмысленности с данной игрой. Предполагается, что уровень информированности, о какой-либо деятельности, повышает уровень её осмысленности. Следовательно, юноши, которые априори уделяют больший интерес к автомобилям чем девушки, ощущают больше смысла в процессе, пусть и опосредованного вождения.

Источники и литература

- 1) 1. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность М.: Смысл, 2005.
- 2) 2. Леонтьев Д.А. Переживания, сопровождающие деятельность, и их диагностика. // Сборник материалов III Всероссийской конференции по психологической диагностике 9-11 сентября 2015 г. Т. 1. Челябинск, 2015. С. 175-179.
- 3) 3. Майерс, Д. Социальная психология. СПб., 2002.
- 4) 4. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. // Пер. с англ. - 4-е изд. - М.: Смысл. 2014.