

Секция «Психология интернета и киберпсихология»

**Исследование личностных черт и ценностных ориентаций увлекающихся многопользовательскими и однопользовательскими компьютерными играми**

**Лунина Елена Эдуардовна**

*Студент (бакалавр)*

Тверской государственный технический университет, Управления и социальной коммуникации, Психологии и философии, Тверь, Россия

*E-mail: AnimeSelenaMoonlight@yandex.ru*

**Актуальность.** Компьютерные игры (КИ) представляют собой специфический вид игровой деятельности, появившийся несколько десятилетий назад в связи с массовой компьютеризацией общества. КИ имеют ряд особенностей: во-первых, они популярны среди групп населения обоих полов и всех возрастов; во-вторых, их реальность, в отличие от детских воображаемых игр, в основном обусловлена техническими средствами; в-третьих, существует огромное количество жанров КИ, выделяемых на основе различных критериев. На данный момент не существует универсальной классификации КИ, однако наиболее популярным является их деление по тематике, жанрам и используемым техническим средствам [1]. В последнее время среди исследователей рассматривается перспектива внедрения нового варианта классификации - деление игр на многопользовательские (онлайн, мультиплеер) и однопользовательские (офлайн, синглплеер) [1]. Психологические особенности игроков, предпочитающих определенный жанр, изучаются уже достаточно давно [1, 4], однако механизмы функционирования психики и специфика личности онлайн- и офлайн-игроков только начинают интересовать исследователей.

**Цель работы** - изучить и сравнить личностные черты и ценностные ориентации игроков в многопользовательские и однопользовательские компьютерные игры.

**Материалы и методы.** Обследовано 40 студентов в возрасте от 18 до 25 лет мужского и женского пола. Из них на основе анкетирования было сформировано 2 группы. Первая группа состояла из 20 испытуемых, которые предпочитают многопользовательские КИ, с игровым опытом от 2 до 7 лет, их игровая активность варьируется от 1 до 3 часов в день. Вторая группа состояла из 20 испытуемых, предпочитающих однопользовательские КИ, со схожим игровым опытом, но с меньшей интенсивностью игровой активности (от 1 до 3 часов в 2-3 дня). Психологическое исследование было выполнено с помощью психодиагностической методики «Мини-мульти» (СМОЛ) в адаптации В.П. Зайцева [2], состоящая из 71 утверждения и содержащая в себе 11 шкал, из которых 3 шкалы - оценочные. Значения основных шкал рассчитываются в Т-баллах и расцениваются как высокие (более 70Т), низкие (менее 45Т) и нормальные (от 45Т до 70Т). Для изучения ценностных ориентаций использовался опросник «Ценностные ориентации личности» (ЦОЛ) Ш. Шварца в адаптации В.Н. Карандашева [3], суть которого заключается в присвоении испытуемыми баллов 40 утверждениям. При обработке каждому типу ценностей присваивается ранг от 1 до 10, определяющий степень их значимости для испытуемого: ранг от 1 до 3 характеризует высокую значимость, ранг от 7 до 10 - низкую.

При математической обработке данных с помощью программы «SPSS-17» использовались дескриптивный, сравнительный (с применением критерия Манна-Уитни) и корреляционный (с использованием критерия Спирмена) виды анализа. За критический уровень значимости было принято значение  $p < 0,05$ .

**Результаты.** В ходе исследования было обнаружено, что между группами испытуемых имеются достоверные различия в уровнях признаков по шкале 3 ( $p = 0,029$ ) и шкале 4 ( $p = 0,042$ ) методики «СМОЛ», и шкале «Безопасность» ( $p = 0,044$ ) опросника «ЦОЛ».

Высокие оценки по шкале 3 («Истерия») характеризуют лиц, склонных к демонстративному поведению; стремящихся казаться больше и значительнее, чем есть на самом деле. 50% первой группы испытуемых показали низкие значения по данной шкале, что говорит о некоторой замкнутости, скептицизме и возможной скованности в социальных контактах. Другая половина онлайн-игроков показала результаты, входящие в норму, их можно описать как достаточно открытых людей с гибким социальным поведением. Большая часть офлайн-игроков (70%) также показала средние значения по данной шкале, однако остальные испытуемые (30%) имеют высокие значения, что характеризует их как людей эгоцентричных, незрелых, склонных подрывать деятельность группы демонстративными выходками.

Шкала 4 («Психопатия») при высоких значениях может указывать на социальную дезадаптацию личности, повышенную агрессивность и конфликтность. Половина онлайн-игроков и большая часть офлайн-игроков (65%) имеют низкие значения по данной шкале, что говорит о высоком уровне идентификации со своей социальной ролью и тенденции к сохранению постоянных личностных установок и целей. Остальные испытуемые имеют нормальные значения. Для более точного выяснения различий, в каждой группе испытуемых был проведен корреляционный анализ, показавший наличие умеренной отрицательной связи между значениями шкалы 4 и шкалой «Конформность» ( $r = -0,474$ , при  $p = 0,035$ ) в первой группе, а во второй группе - наличие умеренной отрицательной связи между значениями шкалы 4 и шкалой «Достижение» ( $r = -0,465$ , при  $p = 0,039$ ). Из этого следует, что чем ниже показатели шкалы «Психопатия», тем более высокое положение в иерархии ценностей занимает стремление к послушанию, самодисциплине и вежливости у испытуемых, предпочитающих онлайн-игры. Относительно офлайн-игроков можно сказать, что чем ниже значения по шкале «Психопатии», тем выше они ценят проявление социальной компетентности.

Наконец, шкала «Безопасность» описывает тип ценностей, которые связаны с социальной и личной безопасностью. У большинства испытуемых первой группы (75%) данный тип ценностей имеет высокую значимость, в то время как у большей части испытуемых второй группы (60%) эти ценности занижены.

Таким образом, в результате исследования были обнаружены различия между онлайн- и офлайн-игроками. Испытуемые, предпочитающие многопользовательские игры могут быть замкнутыми и недостаточно спонтанными в социальных контактах. Их игровая мотивация зачастую связана со стремлением отдохнуть от проблем реального мира, обезопасить свое «Я» с помощью виртуальности. При этом они дисциплинированы и склонны сдерживать побуждения, имеющие негативные социальные последствия. Офлайн-игроки отличаются более гибким социальным поведением. Для них свойственна высокая идентификация со своими социальными ролями, причем свою социальную компетентность им необходимо доказывать посредством победы над объективным внешним противником, которым является компьютер. Офлайн-игрокам чужды такие ценности, как взаимопомощь и чувство принадлежности, поскольку для них важно самостоятельно справиться с трудностями, которые модулирует компьютерная игра.

#### Источники и литература

- 1) Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров [Текст] / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. – 2014. - №4. – С. 120-130.
- 2) Зайцев, В.П. Психологический тест СМОЛ [Текст] / В.П. Зайцев // Актуальные

вопросы восстановительной медицины. – 2004. – № 2 . – С. 17-19.

- 3) Карандашев, В. Н. Методика Шварца для изучения ценностей личности: концепция и методическое руководство [Текст] / В.Н. Карандашев. – СПб.: Речь, 2004 – 70 с.
- 4) Омельченко, Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры [Текст]: автореф. дис. на соис. учен. степ. канд. псих. наук (19.00.01) / Омельченко Наталия Владимировна; ФГОБУ ВПО «Кубанский государственный университет» - Краснодар, 2011. – 26 с.