

Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии

Н.В. Богачева¹, А.Е. Войскунский²

¹Первый Московский государственный медицинский университет им. И.М. Сеченова,

²Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова

bogacheva.natalya@gmail.com, vae-msu@mail.ru

Аннотация

В статье рассматриваются основные подходы к классификации компьютерных игр и игроков («геймеров»), используемые при проведении психологических исследований, с указанием их потенциальных достоинств и недостатков. Представлен обзор основных исследований, использующих различные классификации, демонстрируется неоднородность психологических особенностей игроков в компьютерные игры в зависимости от типов и жанров предпочитаемых ими игр, наличия или отсутствия игровой зависимости, мотивационных факторов. Эмпирическая часть работы описывает исследование когнитивно-стилевых и личностных (эмпатия, импульсивность, склонность к риску) особенностей игроков, предпочитающих онлайн и офлайн игры (n = 223). Получены результаты, демонстрирующие выраженную когнитивно-стилевую (высокая полнезависимость, низкая импульсивность) специфику игроков в офлайн игры, а также высокую склонность к риску, характерную для онлайн игроков, и предлагается интерпретация результатов с позиции описанной в статье специфики разных форм компьютерной игровой деятельности.

Ключевые слова: компьютерная игра, геймеры, классификация игр, мотивация компьютерной игры, онлайн игры, офлайн игры, импульсивность, когнитивные стили, полнезависимость-полнезависимость

1. Введение

Игра в компьютерные игры является одной из популярнейших форм досуга, опосредствованного компьютером и интернетом. Популярность этого увлечения среди детей, подростков и молодежи, и готовность активных компьютерных игроков (т.н. «геймеров») регулярно проводить в игре несколько (иногда — десятки) часов в неделю, ставят перед психологами вопрос о потенциальных позитивных и негативных последствиях компьютерной игры для психики пользователей, а также — о причинах их популярности. Уже в 80-е гг. XX века были сформулированы основные направления исследований игроков, актуальные и в настоящее время: возникновение психологической зависимости от электронных игр [1], когнитивная специфика: формирование у игроков особенностей памяти, внимания, принятия решений; развитие стратегического и логического мышления [1, 2], зрительно-моторной координации, пространственных навыков [1, 3], эмоционально-мотивационной специфики [4], появление новых форм идентичности у детей и подростков и «компьютерной культуры» в целом [1]. Соответствующие исследования нарастают как «снежный ком»: в претендующем на

определенную энциклопедичность и вышедшем в 1998 г. сборнике статей американских авторов [5] представлен анализ возрастных, культурологических, гендерных, социологических, психологических, футурологических аспектов детской игры; при этом несколько статей посвящено воздействию видеоигр (или компьютерных, виртуальных, электронных игр) на психическое развитие ребенка, в том числе в ходе коллективных игр. К настоящему времени фронт исследований расширился, прежде всего за счет изучения не только детей, но и взрослых геймеров.

Отечественными и зарубежными авторами проведено множество эмпирических исследований геймеров, однако единое представление о личностной и когнитивной специфике игроков в компьютерные игры все еще сформировано, результаты исследований зачастую противоречивы и неоднозначны. Так, например, игроки в компьютерные игры оцениваются психологами, с одной стороны, как высокоимпульсивные и склонные принимать решения методом проб и ошибок [6, 7], а с другой — как характеризующиеся низкой импульсивностью [8, 9]. Противоречивыми остаются результаты исследований связей между игрой в компьютерные игры, содержащими сцены насилия, и агрессивностью игроков в реальной жизни [10, 11, 12].

Как продолжение критического осмысления имеющихся данных и противоречий, возникающих в киберпсихологических исследованиях геймеров [13], в данной статье рассматриваются подходы к психологической классификации компьютерных игр и игроков. Поскольку современные компьютерные игры весьма разнообразны по своей форме, содержанию и задачам, которые ставятся перед игроками, к тому же изрядный вклад вносят мотивация геймеров, интенсивность игры, а также наличие или отсутствие игровой зависимости, то было бы неверно рассматривать геймеров как единую группу, характеризующуюся сходной когнитивной и личностной спецификой — напротив, при анализе и интерпретации эмпирических данных необходимо учитывать, о каких играх и каких именно игроках идет речь.

2. Классификации компьютерных игр и компьютерных игроков в контексте проведения психологических исследований

2.1. Жанровые классификации компьютерных игр

Современные компьютерные игры характеризуются многообразием сюжетов, образов, используемых технических средств, форме представления информации и задачам, которые они ставят перед игроком. Все эти факторы образуют т.н. «дизайн игры» и лежат в основе наиболее универсальных классификаций, используемых как учеными, так и разработчиками игр, и самими геймерами. Эти классификации носят название *жанровых классификаций*, и включают следующие группы компьютерных игр [14]:

1) «Экшн»-игры (от англ. action — действие), к подвидам которых относят «шутеры» (игры-«стрелялки», от англ. to shoot — стрелять) и «файтинги» (игры-«драки», от англ. to fight — сражаться). Большинство игр этого жанра предполагают активное преодоление препятствий, как правило, в трехмерном пространстве, и уничтожение противников, в качестве которых могут выступать как виртуальные персонажи, так и персонажи, управляемые другими людьми. Зачастую предъявляют высокие требования к зрительно-моторной координации, скорости реакции.

2) «Аркады» — игры с примитивными сценарием и системой управления, требующие максимально высокой скорости принятия решений и реакции.

3) «Квесты» (от англ. quest — поиск) — игры, обладающие достаточно сложным повествовательным сюжетом, продвижение по которому достигается путем решения головоломок, поиска предметов и нестандартных способов их применения.

4) «Симуляторы» — игры, имитирующие какую-либо деятельность или область реальности: управление транспортным средством, спортивной командой, жизнью человека. Многие из них характеризуются жестким набором правил и стремлением к максимально точному воспроизведению физических характеристик реальности.

5) «Ролевые игры» (РПГ, от англ. role-play games) — игры с развернутой сюжетной составляющей, в которых игроку предлагается принять на себя роль того или иного персонажа. С точки зрения игровых действий могут включать в себя элементы как игр жанра «экшн», так и сложные головоломки, однако предполагают обязательное развитие персонажа в плане игровых навыков или «характера» персонажа (за счет принимаемых игроком решений, как поступить в той или иной ситуации, какую реплику выбрать и т.д.).

6) «Стратегии» — игры с военным или экономическим сюжетом, требующие для успеха в них выработки определенной стратегии и тактики. Подразделяются на игры в реальном времени (когда все решения необходимо принимать здесь и сейчас, в постоянно меняющихся динамических условиях) и пошаговые (когда игроки или компьютерные противники действуют по очереди, что позволяет обдумать следующий ход, однако подразумевает ограничения действий, которые могут быть совершены за один раз).

7) «Традиционные игры» — виртуальные аналоги реальных игр, например, шахмат.

Некоторые авторы [15] выделяют в отдельный жанр многопользовательские онлайн игры (ММО), хотя к этой группе игр могут относиться как РПГ, так и шутеры, и другие жанры. Особенность ММО игр заключается в одновременном присутствии в одном виртуальном мире игры множества игроков, способных взаимодействовать друг с другом.

Достоинства жанровых классификаций компьютерных игр: универсальность и понятность как для психологов, так и для программистов, и рядовых игроков; возможность адаптировать классификацию под новые игры путем выделения новых жанров и их подвидов. **Недостатки** жанровых классификаций компьютерных игр: внутренняя противоречивость: например, игра жанра РПГ может содержать задачи разных типов: сложные боевые сцены жанра «экшн», мини-игры «аркады», сложные логические головоломки. Также, большинство игроков не отдают предпочтения какому-то одному чистому жанру, что усложняет подбор испытуемых для исследований [14].

Психологические особенности игроков, предпочитающих игры разных жанров. Жанровые классификации компьютерных игр широко применяются психологами при проведении эмпирических исследований. Некоторые авторы предпочитают изучать отдельные жанры: например, развитие у геймеров селективности зрительного внимания и пространственных способностей продемонстрировано учеными группы D. Bavelier на материале компьютерных игр жанра «экшн», в силу их динамичности, сложности и высокой мотивационной привлекательности [16, 17]. Развитие других когнитивных функций, например, когнитивной гибкости, напротив, чаще связывают с опытом игры в стратегические игры [18]. В других работах игроки, предпочитающие разные жанры, сравниваются между собой, например, продемонстрирована повышенная импульсивность игроков в компьютерные игры жанра «шутер» по сравнению с игроками, предпочитающими стратегии [7]. Нейропсихологи также выявили различия в объеме зон мозга, отвечающих за пространственное мышление у игроков в разные игровые жанры: у геймеров, предпочитающих логические и аркадные игры, объем серого вещества в этих зонах повышен (и может увеличиваться в ходе специально организованных сеансов игры [19]), в то время как у игроков в игры «экшн», наоборот, снижен [20].

2.2. Классификация компьютерных игр по психологическим основаниям

Наряду с жанровым делением компьютерных игр, предпринимались попытки классифицировать их по психологическим основаниям [4, 21]. А. Г. Шмелев описал семь классов компьютерных игр, по задействованным в них психическим функциям [4]:

- 1) «Логические игры», стимулирующие формально-логическое мышление.
- 2) «Азартные игры» (например, компьютеризированный покер), требующие от игрока интуитивного, иррационального мышления.
- 3) «Спортивные игры», апеллирующие к ловкости и проворству, сенсомоторной координации, концентрации внимания.
- 4) «Военные игры» и «игры-единоборства». Такие игры, как правило, содержат картины разрушений и элементы жестокости или насилия, способствуют развитию эмоциональной устойчивости к неудачам, настойчивости и могут служить в качестве социально приемлемого инструмента разрядки агрессивных импульсов, однако противопоказаны людям с неустойчивой психикой.
- 5) Игры типа «преследование-избегание», для которых характерно включение в игровую процесс интуитивного компонента мышления и эмоционально-чувственного восприятия; они также служат эмоциональной разрядке без элементов агрессии.
- 6) «Авантюрные игры» (игры-приключения, или «Аркады»), некоторые из которых апеллируют к наглядно-действенному мышлению, другие требуют абстрактного моделирования недостающих элементов зрительного поля, которое протекает с постоянным включением оперативной памяти.
- 7) «Игры-тренажеры», обучающие игры, отвечающие требованиям конкретной профессиональной деятельности.

Классификация, таким образом, отталкивается от тех качеств, развитие которых может быть достигнуто с помощью игры того или иного типа, однако подчеркивается, что этого может и не произойти при обычной регулярной игре для развлечения [22]. В нее также не включены современные онлайн игры и некоторые новые жанры.

Классификация компьютерных игр, предложенная Р. Е. Раевой и Е. О. Смирновой [21], является вариантом жанрового деления компьютерных игр, где в качестве критерия используется ролевая позиция игрока: над игровой ситуацией, вне ее или внутри нее. Позиция игрока определяет возможность принятия той или иной роли, что особенно важно в контексте изучения игр детей, в частности — дошкольников, для которых сюжетно-ролевая игра является ведущей деятельностью.

Достоинством психологических классификаций компьютерных игр является ориентированность на психические процессы и их преобразование в игровой деятельности. **Недостатки** — сравнительно малая известность, трудность применения при проведении исследований, для отнесения игры к той или иной категории требуется экспертный анализ. Классификации компьютерных игр по психологическим основаниям могут быть особенно полезны для разработки и изучения так называемых «серьезных» компьютерных игр, ставящих перед собой задачу обучения, развития, просвещения игроков, а не развлечения [23].

2.3. Мотивация компьютерной игры и типологии игроков

Проблема поиска значимых с психологической точки зрения оснований для классификации компьютерных игр тесно связана с проблемой мотивации геймеров. Достижение какого-либо развивающего (в когнитивном или эмоционально-мотивационном плане) эффекта компьютерных игр нередко предполагает узконаправленную мотивационно-смысловую установку игрока [4]. Кроме того, имеет место определенный «самоотбор» игроков — для повседневной игры они выбирают те игры, которые соответствуют их личностным, социальным и когнитивным особенностям. Например, относительно высоко агрессивные люди чаще интересуются компьютерными играми, содержащими элементы насилия и агрессии [6].

Компьютерная игровая деятельность полимотивирована, и наряду с часто приписываемыми игрокам внешними мотивами (эскапизм, разрядка агрессивных потребностей), включает в себя разнообразные внутренние мотивы: эстетические,

достиженческие, творческие, социальные и познавательные [24, 25]. Высокая мотивационная привлекательность компьютерных игр часто рассматривается как фактор развития у геймеров аддикции, однако до сих пор не установлена однозначная связь между аддикцией и разнообразными внешними и внутренними мотивами геймеров.

Одним из источников внутренней мотивации игроков в компьютерные игры является «опыт потока» [12]. Понятие «опыт потока», введенное в работах М. Чиксентмихайи, служит для обозначения состояния удовлетворенности, возникающего при погружении в какую-либо деятельность. Важными критериями возникновения переживания потока являются: соответствие умений требованиям задачи, наличие обратной связи, ощущение контроля над происходящим. Опыт компьютерной игры позволяет реализовывать эти условия и способствует возникновению опыта потока у геймеров [12], однако не всегда игровая зависимость сочетается с возникновением у геймера опыта потока [26]. Многие авторы также указывают на роль в формировании аддикции внешних факторов, таких как роль гипо- и гиперопекающих стилей семейного воспитания и эмоциональной отчужденности от родителей, и связанных с ними социальных мотивов и стремления «убежать» от проблем реального мира [27]. Нейропсихологические нарушения энергетической и контролирующей функций нервной системы также могут служить факторами развития зависимого поведения [28].

Классификация геймеров с точки зрения наличия и степени выраженности у них симптомов компьютерной игровой аддикции имеет эмпирические основания: показано, что зависимые геймеры характеризуются низким уровнем функциональной и дисфункциональной импульсивности и самоконтроля по сравнению с обычными геймерами и испытуемыми, не играющими в компьютерные игры вовсе. Различий между двумя последними группами выявлено не было [7]. Другие исследования, напротив, демонстрируют высокую импульсивность у подростков с компьютерной зависимостью при нарушении функций контроля поведения на нейропсихологическом уровне [27, 28]. Таким образом, данная классификация компьютерных игроков носит скорее клиникo-психологический и нейропсихологический характер. Ее практическое применение осложняет то, что единые критерии оценки компьютерной игровой зависимости и методики ее диагностики еще до конца не сформированы, хотя активно разрабатываются [29]. Чаще используются шкалы интернет-зависимости, хотя сейчас считается, что эти два вида аддикций не тождественны друг другу [7, 25]. Относительно небольшой процент всех геймеров являются аддиктами [9]. Геймеры без признаков зависимости демонстрируют разнообразные формы игровой мотивации.

Наиболее известная классификация компьютерных игроков по типам игровой мотивации разработана R. Bartle [30]. Для описания мотивов игроков использовались две биполярные шкалы: «ориентация на других игроков — ориентация на игровой мир» и «взаимодействие — воздействие», что позволило выделить 4 основных типа геймеров: «достигатели» (от англ. *achiever* — человек, добившийся успеха), ориентированные на победу в игре, получение наград, сбор очков; «исследователи», стремящиеся как можно более полно изучить игровой мир, все его секреты; «социализаторы», наиболее заинтересованные в коммуникации с другими игроками, и «убийцы», стремящиеся побеждать других игроков через уничтожение их персонажей и создание помех в игре. Были описаны способы взаимодействия между типами, а также изменения в игровой среде при преобладании игроков с той или иной мотивацией, однако работы R. Bartle носили скорее теоретический характер и не нашли подтверждения в эмпирических исследованиях.

Попытка переосмысления типологии R. Bartle на эмпирической основе была предпринята в работах N. Yee, послуживших также основой для современной классификации мотивации игроков в многопользовательские онлайн РПГ игры [31]. Были выделены три независимых фактора, определяющих игровую мотивацию: достижения (развитие персонажа, изучение игровой механики, соревнование с другими игроками), социализация (общение с другими, формирование отношений между игроками,

удовольствие от совместной игры) и погружение (исследование игрового мира и его законов, проживание своей роли, модификация внешнего вида персонажа, а также — эскапизм, уход от проблем реального мира). Шкалы игровой мотивации не противопоставляются друг другу, как в работе R. Bartle, а дополняют друг друга, оставаясь при этом относительно независимыми. Модель игровой мотивации N. Yee является значительно более гибкой, нежели типология R. Bartle, и позволяет составлять индивидуальные мотивационные профили геймеров, а также устанавливать связи с другими психологическими и демографическими характеристиками. Так, из всех мотивационных факторов по N. Yee связь с игровой аддикцией показали только эскапизм (входит в глобальный фактор «Погружение») и развитие персонажа (входит в глобальный фактор «Достижения»). Были установлены межполовые различия в мотивации игры: мужчины оказались более мотивированы на достижения, в то время как женщины-геймеры — на установление отношений с другими игроками. В то же время мотивация игровых достижений оказалась более связана с возрастом игроков, чем с полом [31]. Условным **недостатком** типологии мотиваций N. Yee является ее связь с только одним определенным жанром компьютерных игр — MMORPG, однако в некоторых работах (например, [32]) предпринимаются попытки выявления сходных факторов мотивации также у геймеров, предпочитающих игры других жанров.

2.4. Дихотомические (бинарные) классификации компьютерных игр и игроков: практическое применение

Наряду с описанными выше классификациями компьютерных игр и игроков, использующим сложные, многофакторные основания, в психологических исследованиях компьютерных игр и игроков часто используются *дихотомические (бинарные) классификации*, отвечающие конкретным эмпирическим задачам.

Распространено, например, сравнение игроков, предпочитающих компьютерные игры, содержащие, либо не содержащие элементы насилия и агрессии. Влияние компьютерных игр с элементами насилия на агрессивные мысли, чувства и действия игроков до сих пор является предметом научных дискуссий, приводятся доводы как в пользу этого (например, [8]), так и обоснованная критика [9]. При этом большинство когнитивных исследований показывают, что игры с агрессивным содержанием (жанра «экшн») имеют больший развивающий эффект, нежели неагрессивные игры-головоломки [16, 17, 33]. Деление игр на содержащие и не содержащие агрессивные элементы представляется значительно более простым в практическом применении, чем традиционное жанровое деление, однако имеет важный **недостаток**: в большинстве работ сравниваются игры не только разного содержания (агрессивные и неагрессивные), но и различные по игровой динамике, скорости принятия решений, что связано с серьезной недооценкой жанровой специфики.

В настоящее время все чаще используется деление компьютерных игр на многопользовательские (допускающие совместную игру двух и более людей) и однопользовательские, а также на онлайн и офлайн игры [32]. Это схожие классификации: подавляющее большинство онлайн игр — многопользовательские, однако совместная игра может быть реализована и в офлайн режиме. В этом случае количество игроков ограничено, и они взаимодействуют друг с другом в реальности, физически собираясь за одним игровым устройством (компьютером, приставкой). Игра в режиме онлайн, напротив, предполагает возможность взаимодействия с неограниченным количеством игроков, коммуникация с которыми осуществляется средствами интернета.

О.К. Тихомиров и Е.Е. Лысенко [2] определяли специфику ситуации игры один на один с компьютером (однопользовательская игра) следующим образом: компьютер, в отличие от реального игрока, не может в полной мере выполнять функцию противника, поэтому человек скорее играет сам с собой. В этой ситуации игрок может свободно решать

творческие и познавательные задачи без оглядки на чужое мнение и оценки. Многопользовательская игра, напротив, задает условия конкуренции, соревнования, а также формирует чувство ответственности перед соигроками при решении кооперативных задач. Исследование процесса решения творческих конструкторских задач на материале игры Minecraft показало, что испытуемые, работающие в одиночестве, тратили на задачи меньше времени и продуцировали больше вариантов решения по сравнению с теми, кто работал над аналогичными заданиями в парах [34] — аналогичным образом процессы мышления и принятия решений могут видоизменяться и во внеигровых ситуациях.

Многие авторы [7, 12] полагают, что многопользовательские онлайн игры являются наиболее мотивационно привлекательными для геймеров и чаще вызывают аддиктивное поведение. Для ММО игр характерны: цепочки заданий, приводящие к появлению эффекта незавершенного действия; случайное подкрепление (в виде распределения редких и ценных игровых предметов между пользователями); поощрение соревновательной мотивации с помощью рейтингов; ежедневные награды и события [24]. Обязательным условием успеха в ММО-играх является взаимодействие с другими игроками, будь то кооперация или конфронтация: объединение во временные или постоянные группы открывает возможности, недоступные игроку-одиночке. Однопользовательские офлайн игры, в свою очередь, отличаются большей оригинальностью сюжетов, проработанностью игрового мира, оригинальной игровой механикой. В играх этого типа геймер контролирует игровые события, допускаются пользовательские модификации и творческие решения [35]. Онлайн и офлайн игры привлекают различных игроков: это демонстрируется, в частности, спецификой игровой мотивации онлайн и офлайн геймеров [32]. При этом данная классификация охватывает множество игровых жанров, поскольку практически все игровые механики и условия могут быть реализованы в обеих формах. Для более детального изучения возможности практического применения данной классификации было проведено эмпирическое исследование.

3. Исследование когнитивно-стилевой и личностной специфики принятия решений у геймеров, предпочитающих разные типы компьютерных игр

Предметом изучения являются когнитивно-стилевые и личностные особенности геймеров, предпочитающих игры разных типов. Когнитивные стили как индивидуальные устойчивые способы восприятия и первичной переработки информации влияют на протекание всех видов деятельности человека. В исследовании рассмотрены следующие когнитивные стили:

Полезависимость-полenezависимость (ПЗ-ПНЗ) характеризует способность человека выделять в зрительном поле значимые элементы (ПНЗ-стиль), либо стремление воспринимать его целостно (ПЗ-стиль) [36]. ПЗ-ПНЗ стиль также связан с механизмами произвольного интеллектуального контроля, вниманием и кратковременной памятью, характеристиками, которые традиционно изучаются в контексте компьютерных игр.

Импульсивность-рефлексивность описывает специфику решения задач — склонность давать быстрые, но неточные (импульсивность), либо медленные и точные ответы (рефлексивность). Импульсивность часто рассматривается как характерная особенность геймеров, но эмпирические данные об этом противоречивы [7, 12].

3.1. Гипотезы исследования

1. Геймеры, предпочитающие компьютерные игры разных типов, различаются по степени выраженности у них когнитивного стиля полезависимость-полenezависимость.

2. Геймеры, предпочитающие компьютерных игры разных типов, различаются по степени уровня импульсивности и склонности к риску; они более импульсивны, чем люди, не играющие в компьютерные игры.

3.2. Выборка исследования

В исследовании приняли участие 223 испытуемых в возрасте 18-35 лет ($M = 23,7$; $SD = 4,6$ лет), 91 мужчина и 132 женщины. Из них 150 человек (65 мужчин и 85 женщин) выполнили все методики исследования, а 73 (26 мужчин и 47 женщин) ответили на вопросы структурированного интервью и заполнили личностный опросник.

Игровые предпочтения испытуемых выявлялись в ходе специально разработанного структурированного интервью, содержащего вопросы как демографического характера, так и непосредственно связанные с компьютерными играми. На раннем этапе сбора данных было установлено, что большинство (60%) испытуемых не имеют жанровых предпочтений и играют в игры различных жанров. При разделении игр на два основных типа: *онлайн (многопользовательские)* или *офлайн (однопользовательские)* игры, большинство испытуемых смогли четко обозначить свои предпочтения. А именно: 50% испытуемых играют либо в онлайн, либо в офлайн игры без исключений; 45% имели опыт игры в компьютерные игры обоих типов, но смогли однозначно указать более интересный и привлекательный для них тип, 5% затруднились с ответом, но смогли сформулировать свои предпочтения в ходе подробного интервью.

В качестве причин своего интереса геймеры, предпочитающие онлайн игры, отмечали значимость социальной составляющей игры, внутриигровое общение, реже — возможность ощутить свое превосходство над другими игроками. Геймеры, предпочитающие офлайн игры, указывали, что в игре их привлекает сюжет, проработанность игрового мира, возможность погрузиться в другую реальность, сложные игровые задачи. Предложенные игроками мотивировки, таким образом, относятся к разным факторам игровой мотивации по N. Yee [31], и онлайн геймеры демонстрируют более выраженную социальную мотивацию, что соответствует результатам T. Hailey с соавторами [32]. Разделение игроков по предпочтению онлайн и офлайн игр представляется обоснованным также с точки зрения специфики дизайна этих игр. Описание выборки исследования представлено в таблице 1. В контрольную группу вошли испытуемые, не играющие в компьютерные игры и не интересующиеся ими.

Таблица 1. Характеристики выборки исследования

Исследуемая группа: всего 133 испытуемых, 63 мужчины, 70 женщин, средний возраст $23,6 \pm 4,5$ лет		Контрольная группа: 90 испытуемых, 28 муж., 62 жен., ср. возраст: $23,7 \pm 4,9$ лет
Играют в онлайн игры 69 испытуемых: 41 муж., 28 жен., ср. возраст $23,9 \pm 5$ лет	Играют в офлайн игры 64 испытуемый: 22 муж., 42 жен. ср. возраст $23,3 \pm 3,9$ лет	

3.3. Методики и процедура проведения исследования

1) методика «Сравнение похожих рисунков» Дж. Кагана — для измерения когнитивного стиля импульсивность-рефлексивность;

2) методика «Включенные фигуры» Г. Уиткина — для измерения когнитивного стиля полезависимость-полenezависимость;

3) опросник «Импульсивность 7» (И7) Г. Айзенка и С. Айзенк в адаптации Т.В. Корниловой и А.А. Долныковой: шкалы импульсивности, склонности к риску как поиску острых ощущений, эмпатии.

3.4. Результаты

Когнитивный стиль полнезависимость-полнезависимость

В методике «Включенные фигуры» Г. Уиткина в качестве показателя когнитивного стиля ПЗ-ПНЗ выступает средняя скорость обнаружения простой фигуры в сложной (чем меньше времени требуется на решение заданий, тем выше полнезависимость испытуемых). Однофакторный дисперсионный анализ показал значимые различия между геймерами, предпочитающими разные типы игр ($F=7,099$; $p=0,001$). Парное *post hoc* сравнение групп по методу Бонферрони показало статистически значимые различия только между группами офлайн игроков и контрольной группой ($p=0,001$). Различия по данному критерию между онлайн и офлайн игроками ($p=0,385$); онлайн игроками и контрольной группой ($p=0,085$) не значимы. Среднее время обнаружения простой фигуры в сложной в секундах составило $24,4 \pm 10,9$ с в контрольной группе; $20,2 \pm 9,6$ с в группе онлайн-геймеров; $16,9 \pm 8,3$ с в группе офлайн-геймеров.

Таким образом, игроки, предпочитающие играть в офлайн компьютерные игры, более полнезависимы по сравнению с другими группами.

Когнитивный стиль импульсивность-рефлексивность

В методике «Сравнение похожих рисунков» Дж. Кагана измеряются два показателя, определяющие когнитивный стиль импульсивность-рефлексивность: количество ошибок, совершаемых испытуемым (показатель точности ответов) и среднее время первого ответа (показатель когнитивного темпа). Импульсивный когнитивный стиль характеризуется большим количеством ошибок и быстрыми ответами, рефлексивный — малым количеством ошибок и медленными ответами.

Между группами не было выявлено различий по показателю среднего латентного времени первого ответа (согласно непараметрическому критерию Краскала-Уоллеса, $X^2=1,988$; $p=0,370$). В то же время испытуемые значимо различались по количеству ошибок: $X^2=16,405$; $p=0,000$. Среднее количество ошибок в группе онлайн-геймеров: $6,7 \pm 4,6$; в группе офлайн-геймеров: $3,6 \pm 4,4$, в контрольной группе: $7,5 \pm 6$.

В таблице 2 представлены результаты попарного сравнения групп испытуемых, предпочитающих разные типы компьютерных игр (с помощью непараметрического критерия Манна-Уитни).

Таблица 2. Сравнение групп геймеров, предпочитающих игры разного типа по количеству ошибок и среднему латентному времени первого ответа в тесте Дж. Кагана

	Контрольная группа		Офлайн игроки		Онлайн игроки	
	Кол-во ошибок	Ср. время 1-ого ответа	Кол-во ошибок	Ср. время 1-ого ответа	Кол-во ошибок	Ср. время 1-ого ответа
Контрольная группа	-	-	U=736,5 p=0,001	U=1053,5 p=0,222	U=1418,5 p=0,753	U=1279,0 p=0,245
Офлайн игроки	U=736,5 p=0,001	U=1053,5 p=0,222	-	-	U=542,0 p=0,000	U=993,0 p=0,926
Онлайн игроки	U=1418,5 p=0,753	U=1279,0 p=0,245	U=542,0 p=0,000	U=993,0 p=0,926	-	-

Группа офлайн игроков статистически значимо отличалась как от контрольной группы, так и от группы геймеров по количеству ошибок в тесте Дж. Кагана. Эти испытуемые выполняют методику наиболее точно, более рефлексивны.

Импульсивность, склонность к риску, эмпатия (по опроснику И7)

Опросник И7 измеряет следующие личностные особенности: импульсивность как склонность вести себя необдуманно, не осознавая последствий своих действий, в том

числе рискованных, снижение самоконтроля; склонность к риску как осознанное стремление к рискованным действиям, в том числе — экстремальным формам активности; эмпатию как способность к сопереживанию, заражению эмоциями, вхождению в эмоциональное состояние другого человека.

Согласно непараметрическому критерию Краскела-Уоллеса, испытуемые, предпочитающие игры разного типа, значимо не отличались по уровню импульсивности ($X^2=0,011$; $p=0,995$), однако различались по склонности к риску ($X^2=15,987$; $p=0,000$) и эмпатии ($X^2=14,196$; $p=0,001$). Средние баллы по этим шкалам представлены в таблице 3.

Таблица 3. Средние баллы испытуемых, предпочитающих игры разного типа по шкалам опросника И7

	Импульсивность	Склонность к риску	Эмпатия
Онлайн-игроки	1,1 ± 5,2	3 ± 3,7	3,5 ± 3,9
Офлайн-игроки	0,9 ± 5,4	0,4 ± 4,2	4,1 ± 3,3
Не играют	1 ± 5,4	0,7 ± 4,1	5,5 ± 3,2

Попарное сравнение групп с помощью непараметрического критерия Манна-Уитни показало, что склонность к риску у онлайн-геймеров значимо выше, чем у офлайн-геймеров ($U=1435,5$; $p=0,000$) и у контрольной группы ($U=2125,0$; $p=0,001$), а показатели офлайн и контрольной групп значимо не различались ($U=2776,5$; $p=0,701$). По уровню эмпатии не выявлены значимые различия между онлайн и офлайн игроками ($U=2136,5$; $p=0,744$), но обе группы геймеров имели более низкие показатели по сравнению с контрольной группой ($U=2153,0$; $p=0,001$ и $U=2089,0$; $p=0,003$ для онлайн и офлайн игроков соответственно).

Таким образом, среди игроков в компьютерные игры высокие показатели склонности к риску как поиску сильных, экстремальных ощущений наиболее присущи онлайн геймерам. Так, все геймеры, независимо от предпочитаемого типа игр, характеризуются более низкой эмпатией по сравнению с не играющими в компьютерные игры испытуемыми.

3.5. Обсуждение результатов

Проведенное исследование выявило когнитивно-стилевую и личностную специфику, характерную для онлайн и офлайн геймеров. Когнитивно-стилевые особенности (высокая полнезависимость, низкая импульсивность) более выражены у офлайн игроков, в то время как личностные особенности (высокая склонность к риску, низкая эмпатия) более характерны для онлайн игроков. Можно предположить, что выявленные различия связаны со спецификой компьютерной игровой деятельности, а также с особенностями игровой мотивации. Так, офлайн компьютерные игры, характеризующиеся детальной проработанностью игрового мира, сюжета, зачастую — сложными логическими головоломками, в большей степени обращаются к когнитивным функциям игрока: логическому и пространственному мышлению, зрительному вниманию. При этом на принятие решений предоставляется больше времени по сравнению с онлайн играми, требующими высокой скорости реакции. Онлайн компьютерные игры более динамичны, активны, предъявляют иные требования к когнитивным способностям игроков, сопряжены с большим риском, так как в них отсутствует возможность в точности переиграть какое-либо событие. Хотя любая ошибка все еще может быть исправлена при повторном прохождении, ее «цена» для игрока выше и может отразиться на игровой статистике или авторитете в игровом сообществе. В силу этого онлайн игры, вероятно, привлекают игроков, склонных к поиску острых ощущений, в то время как более осторожные игроки предпочитают игру один на один с компьютером с максимально четко заданным

сценарием, в ситуации «поправимой ошибки» [4]. Что касается сниженной эмпатии у геймеров, характер исследования не позволяет установить причинно-следственные связи, однако можно предполагать, что увлеченность компьютерными играми не способствует (и возможно — вредит) развитию соперничества. Возможно также, что для людей с изначально сниженной эмпатией видео игры являются привлекательным способом времяпрепровождения в силу упрощенного характера общения в них.

Предложенное разделение компьютерных игр на онлайн и офлайн игры показало себя оправданным и позволило выявить различия в психологических особенностях геймеров, что согласуется с более ранними исследованиями.

4. Выводы

1. Компьютерные игры характеризуются качественным многообразием, которое необходимо учитывать при проведении эмпирических исследований. Для этого целесообразно использовать классификации компьютерных игр по различным основаниям, в т.ч. — бинарным, например, онлайн и офлайн игры.
2. Наиболее выраженной спецификой когнитивно-стилевой сферы (высокой полнезависимостью и рефлексивностью) характеризуются игроки, предпочитающие офлайн компьютерные игры.
3. Геймеры не отличаются от не играющих в компьютерные игры испытуемых по уровню когнитивной и личностной импульсивности, однако для игроков в онлайн игры характерна высокая склонность к риску как к поиску острых ощущений.
4. Низкие показатели эмпатии характерны для геймеров с любыми игровыми предпочтениями по сравнению с неиграющими испытуемыми.

Работа выполнена при поддержке РФФИ, проект № 18-18-00365.

Литература

- [1] Turkle Sh. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster, 1985.
- [2] Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. 1988. Вып. 1. С. 30-66.
- [3] Subrahmanyam K., Greenfield P.M. Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys // *Journal of Applied Developmental Psychology*. 1994. Vol. 15. P. 13-32.
- [4] Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // *Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры*. 1988. № 3. С. 16-84.
- [5] *Игра со всех сторон: Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее* / Под ред. Е.С. Жорняк. М.: Прагматика культуры, 2003.
- [6] Gentile D.A., Swing E.L., Choon G.L., Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality // *Psychology of popular media culture*. 2012. № 1. P. 62-70.
- [7] Metcalf O., Pammer K. Impulsivity and related neuropsychological features in regular and addictive first person shooter gaming // *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 2014. Vol. 17, № 3. P. 147-152
- [8] Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр // *Психология. Журнал Высшей Школы экономики*. 2015. Т. 12, № 1. С. 29–53.
- [9] Collins E., Freeman J., Chamorro-Premuzic T. Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use // *Personality and individual differences*. 2012. № 52. P. 133-138.

- [10] Anderson C.A., Ihori N., Bushman B.J., Rothstein H.R., Shibuya A., Swing E.L., Sakamoto A., Saleem M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review // *Psychological Bulletin*. 2010. Vol. 136, № 2. P. 151-173.
- [11] Olson C., Kutner L. Viewpoints and flashpoints in the study of video game violence and aggression // *Psychology. Journal of Higher School of Economics*. 2015. Vol. 12, № 1. P. 13-28.
- [12] Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010.
- [13] Богачева Н.В. Проблема установления причинно-следственных связей в киберпсихологии в контексте психологических особенностей игроков в компьютерные игры // *Государство и граждане в электронной среде. Выпуск 1 (Труды XX Международной объединенной научной конференции «Интернет и современное общество», IMS-2017, Санкт-Петербург, 21 – 23 июня 2017 г. Сборник научных статей)*. СПб: Университет ИТМО, 2017. С. 291–303.
- [14] Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // *Психология. Журнал Высшей Школы Экономики*. 2011. Т. 8, № 4. С. 35-58.
- [15] Sellers M. Designing the experience of interactive play // *Playing video games. Motives, Responses and Consequences* / P.Vorderer, J.Bryant (eds.). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2006. P. 9-22.
- [16] Green S., Bavelier D. Action computer game modifies visual selective attention // *Nature*. 2003. Vol. 423. P. 523–537.
- [17] Green S., Bavelier D. Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision // *Psychological science*. 2007. Vol. 18, № 1. P. 88-94.
- [18] Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C. Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait // *Plos One*. 2013. Vol. 8, № 8. URL: <http://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0070350&type=printable> (дата обращения 04.04.2018).
- [19] Kühn S., Gleich T., Lorenz R.C., Lindenberger U., Gallinat J. Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game // *Molecular Psychiatry*. 2014. Vol. 19, № 2. P. 265-271.
- [20] Kühn S., Gallinat J. Amount of lifetime video gaming is positively associated with entorhinal, hippocampal and occipital volume // *Molecular Psychiatry*. 2014. Vol. 19, № 7. P. 842-847.
- [21] Смирнова Е.О., Радева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // *Образование и информационная культура. Социологические аспекты*. М.: Центр социологии образования РАО, 2000. С. 330-336.
- [22] Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*. 1991. № 3. С. 27-39.
- [23] *Entertainment Computing and Serious Games* / Eds R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch, K. Zweig. LNCS 9970. Springer, 2016.
- [24] Griffiths, M. Online computer gaming: Advice for parents and teachers // *Education and Health*. 2009. Vol. 27, № 1. P. 3–6.
- [25] Olson, C. K. Children's motivations for video game play in the context of normal development // *Review of General Psychology*. 2010. Vol. 14, № 2. P. 180-187.
- [26] Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпухина А.И. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2011. Т. 8, № 4. С. 73 - 101.
- [27] Малыгин В.Л., Меркурьева Ю.А., Хомерики Н.С., Антоненко А.А., Смирнова Е.А. Интернет-зависимое поведение: биологические, психологические и социальные факторы риска формирования у подростков // *Профилактика зависимостей*. 2015. № 4. С. 61 -65.

- [28] Малыгин В.Л., Меркурьева Ю.А. Нейропсихологический профиль подростков с интернет-зависимым поведением // Консультативная психология и психотерапия. 2015. Т. 23, № 4. С. 130–137.
- [29] Brunborg G.S., Hanss D., Mentzoni R.A., Pallesen S. Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents // Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. 2015. Vol. 18, № 5. P. 280-285.
- [30] Bartle R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. [Электронный ресурс] // The Journal of Virtual Environments. 1996. Vol. 1, № 1. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (дата обращения 04.04.2018)ю
- [31] Yee N. Motivations of Play in Online Games. // CyberPsychology and Behavior. 2006. Vol. 9. P. 772-775.
- [32] Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. The differences in motivations of online game players and offline game players: a combined analysis of three studies at higher education level // Computers & Education. 2011. Vol. 57, № 4. P. 2197-2211.
- [33] Barlett C.P., Vowels C.L., Shanteau J., Crow J., Miller T. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance // Computers in Human Behavior. 2009. Vol. 25, № 1. P. 96-102.
- [34] Voiskounsky A.E., Yermolova T.D., Yagolkovskiy S.R., Khromova V.M. Creativity in online gaming: individual and dyadic performance in Minecraft // Psychology in Russia: State of the Art. 2017. Vol. 10, №. 4. P. 144–161.
- [35] Kow Y.M., Nardi B. Culture and Creativity: World of Warcraft Modding in China and the US // Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual / Bainbridge W. (eds). Human-Computer Interaction Series. Berlin: Springer, 2009. P. 21-41.
- [36] Холодная М.А. Когнитивные стили: О природе индивидуального ума. СПб: Питер, 2004.

The Variety of Video Gamers` Psychological Specifics and the Problem of the Video Games Classification in Psychology

N.V. Bogacheva¹, A.E. Voiskounsky²

¹ Sechenov First Moscow State Medical University, ² Lomonosov Moscow State University

The article describes the main approaches to the classification of computer video games and players («gamers») in the context of psychological research, with their potential merits and shortcomings indicated. The theoretical part of the article also includes a brief review of the main studies involving different classifications and demonstrates the heterogeneity of the psychological specifics of video gamers, depending on the types and genres of games they prefer, the presence or absence of game-addiction, motivational factors, etc.

The empirical part of the article describes the study of cognitive-style and personal (empathy, impulsivity, risk appetite) specifics of online and offline video gamers (n = 223). The results showed cognitive-style specifics (high degree of dependence, low impulsivity) of the offline gamers, as well as a higher venturesomeness of online gamers. The interpretation of the result involve the differences in video gaming activity in all kinds of gamers, which were previously described in the article.

Keywords: video games, computer gamers, video games classification, motivation of video gaming, online games, offline games. impulsivity, cognitive styles, field dependence-field independence