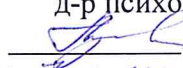


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)
Факультет психологии
Кафедра психологии личности

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП
д-р психол. наук, доцент
 О.В. Лукьянов
« 15 » июня 2019 г.

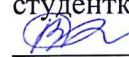
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА

**ВЗАИМОСВЯЗЬ ВЫРАЖЕННОСТИ АКЦЕНТУАЦИЙ ЛИЧНОСТИ И ТИПОВ
МОТИВАЦИИ В ВИДЕОИГРАХ У МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ**

по основной образовательной программе подготовки бакалавров
направлении подготовки 37.03.01 – Психология

Полунадеждина Вероника Александровна

Руководитель ВКР
ст.-преподаватель
 П.Н. Савин
подпись
« 06 » 06 2019 г.

Автор работы
студентка группы №20501
 В.А. Полунадеждина
подпись

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. Современные представления о личностных акцентуациях.....	7
1.1 Понятие и история изучения акцентуаций.....	7
1.2 Классификация акцентуаций и сложившиеся рекомендации при работе с акцентуантами.....	12
Глава 2. Психологические исследования влияния видеоигр	26
2.1 Общие сведения о видеоиграх.....	26
2.2 Влияние видеоигр на психику человека.....	30
2.3 Видеоигры как инструмент для психотерапии.....	32
2.4 Классификации игрового поведения.....	33
Глава 3. Результаты исследования по выявлению взаимосвязей между выраженностью акцентуаций и типами мотивации в видеоиграх	40
3.1 Описание выборки.....	40
3.2 Описание методик, использованных в исследовании	40
3.3 Общая характеристика полученных данных.....	41
3.4 Корреляционный анализ полученных данных.....	43
3.5 Применение критерия Краскела-Уоллиса к полученным данным.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	49
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	61

ВВЕДЕНИЕ

Видеоигры – широко распространенная и активно развивающаяся часть культуры, заполняющая все сферы нашей жизни и во многих случаях постепенно подменяющая те форматы, которыми мы привыкли пользоваться, но которые проигрывают по эффективности своим более интерактивным и более наглядным цифровым альтернативам. Геймификация, серьезные и деловые игры, симуляторы применяют в самых различных сферах: от образования и бизнеса до медицины и психотерапии [5, 12]; а сектор развлекательных игр приносит больший годовой доход, чем сектор кинематографа [31].

Но развлекательность – это не единственное, что объединяет богатство форматов видеоигр, – в любом своем воплощении, если игрок входит с игрой во взаимодействие, она будет влиять на развитие личности, на специфику протекания психических процессов этого игрока [20, 38]. Влияние это едва ли можно обозначить как хорошее или плохое, но оно есть и его необходимо изучать. И изучать его нужно не только с постановкой вопроса о том, «как видеоигры влияют на человека», но и «как они могут влиять» и «как минимизировать вредное влияние и максимизировать полезное».

Опасения о вреде видеоигр во многом оказались напрасны (агрессию вызывают видеоигры, не позволяющие игроку чувствовать себя компетентным в выполнении игрового задания, а не игры с жестоким содержанием и, тем более, не игры вообще [10, 32]; депрессивность приводит к обращению к видеоиграм, но не является следствием игры в них [2, 9, 39]; зависимость от видеоигр, вероятно, не является самостоятельным расстройством, а становится следствием поиска психикой выхода из неблагоприятной ситуации (в т.ч. при иных психических расстройствах) [2, 12, 26]), одновременно с этим найдено множество преимуществ от выбора видеоигр в качестве своего досуга (от развития когнитивных способностей и волевых качеств до терапии разнообразных психических).

Потенциально, элементы терапевтического воздействия можно вводить не только в специальных, так называемых «серьезных играх», изначально создаваемых для терапевтических целей, но и в массовых проектах, работая с проблемными зонами, с которыми сталкиваются большинство людей. Один из самых удобных и разработанных для практического применения методов выделения таких проблемных зон – определение акцентуаций человека, так что мы предлагаем взгляд на видеоигры как способ работы с акцентуациями.

Естественно, у работы с акцентуациями через видеоигру есть своя специфика, которую еще только предстоит изучить (в целом, стоит отметить, что тема акцентуаций в контексте видеоигр изучена очень мало и только в контексте игровой зависимости), но некоторые общие методы работы можно формировать уже сейчас на основе сложившихся рекомендаций по работе с акцентуантами.

В проводимом нами эмпирическом исследовании не ставится вопрос непосредственно работы с акцентуантами с помощью видеоигр, но будет определено, какие игры предпочитают игроки с теми или иными акцентуациями, чтобы определить, на какие жанры и игровые элементы следует в первую очередь обращать внимание, когда игровой процесс адаптируется для своей целевой аудитории, т.е. людей с определенными уязвимыми местами и «потребностями». Таким образом, на основании результатов нашего исследования можно будет совершенствовать игровой процесс, избавляя его от элементов, которые могут привести к негативным состояниям у целевой аудитории, и дополняя элементами, которые помогут развить полезные для тех или иных акцентуантов навыки и способности.

Для выделения ключевых игровых «мотиваций» и изучения предпочтений игроков была использована модель, разработанная Quantic foundry, компанией по исследованию рынка видеоигр [17], в которой исследователи выделили 6 первичных и 12 вторичных мотиваций, а также элементы игрового процесса, привлекательные для игроков с теми или иными типами мотивации. Для

определения выраженности акцентуаций была использована классификация К. Леонгарда [49].

Цель: Изучить взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности и типами мотивации в видеоиграх у молодых людей.

Гипотеза исследования состоит в том, что существуют взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности и типами мотивации в видеоиграх у молодых людей, а именно:

- взаимосвязь между выраженностью акцентуации «демонстративность» и мотивациями «фантазия», «история», «дизайн» и «сила»;
- между выраженностью акцентуации «гипертимность» и мотивациями «соревнование», «кооперация», «драйв», «разрушение» и «испытание»;
- между выраженностью акцентуации «дистимность» и мотивацией «фантазия», а также обратная связь с мотивациями «драйв» и «соревнование»;
- между выраженностью акцентуации «циклотимность» и мотивацией «фантазия»;
- между акцентуацией «застревание» и мотивациями «разрушение» и «сила»;
- между акцентуацией «возбудимость» и мотивациями «разрушение» и «драйв»;
- между акцентуацией «экзальтированность» и мотивациями «фантазия» и «дизайн»;
- между акцентуацией «эмотивность» и мотивациями «фантазия», «история» и «кооперация», а также обратная связь с мотивацией «разрушение».

Объект: Индивидуально-личностные особенности видеоигроков.

Предмет: Взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности и типами мотивации в видеоиграх у молодых людей.

Задачи:

1. Проанализировать существующие теоретические подходы, посвященные изучению акцентуаций и работы с акцентуантами, влиянию видеоигр на психику человека и использованию видеоигр в качестве терапевтического средства, классификации игровых поведения и мотиваций.
2. Определить концепцию для выделения типов видеоигрового поведения, на основе которой будет проводиться исследование.
3. Выявить взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности и типами мотивации в видеоиграх у молодых людей.

Методы исследования:

- теоретический анализ современной российской и зарубежной научной литературы, посвященной изучению акцентуаций и работы с акцентуантами, влиянию видеоигр на психику человека и использованию видеоигр в качестве терапевтического средства;

- методики: опросник личностных акцентуаций Леонгарда-Шмишека для определения выраженности акцентуаций у респондентов и опросник «Мотивационный профиль геймера» (The Gamer Motivation Profile (v2)) от Quantic Foundry для определения ведущих игровых мотиваций респондентов;

- методы статистического анализа (описательные статистики, корреляционный анализ Спирмена и критерий Краскела-Уоллиса) при помощи программ SPSS «Statistics 23.0» и Microsoft Excel.

Данная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений.

Глава 1. Современные представления о личностных акцентуациях

1.1 История изучения

Классические определения говорят об акцентуациях личности как о заостренных чертах характера, крайних вариантах нормы. А.Е. Личко [50], обозначив их «акцентуацией характера», дал им следующее определение: «гипертрофированная выраженность отдельных его [характера] черт, что обуславливает повышенную уязвимость личности в отношении определенного рода воздействий и затрудняет ее адаптацию в некоторых специфичных ситуациях» [50, с. 210].

Современное представление об акцентуациях строится на учениях о психопатических личностях П.Б. Ганнушкина [46], акцентуированных личностях К. Леонгарда [49] и о типах акцентуации характера в подростковом возрасте А.Е. Личко [50].

Проблема акцентуаций личности родилась в процессе изучения психопатий. Вопрос о различении психопатии и крайних вариантов нормы стояла с самых первых попыток их изучения. Под психопатиями П. Б. Ганнушкин [46] понимал такие «аномалии характера, которые определяют весь психологический облик и душевный склад человека, мешают эффективной адаптации к социальной среде, и при этом «не имеют ни начала, ни конца» [46, с. 5].

О.В. Кербиков [52] вывел из этого определения три критерия выявления психопатий: тотальность, социальная дезадаптация, относительная стабильность патологических черт характера и их необратимость.

В.М. Бехтерев [52] говорил о том, что между психопатией и нормальным состоянием существует ряд промежуточных форм, при которых психопатические черты не видны в нормальных условиях. П.Б. Ганнушкин [46] предполагал, что, кроме определения насыщенности клинических проявлений в целом, мы можем судить о росте или спаде выраженности отдельных психопатических

особенностей, меняющихся под действием внешних условий. Так, П.Б. Ганнушкин предполагает возможность обнаружения не только явных, но и скрытых психопатий.

К. Леонгард [49] обозначил переходные между психопатией и нормой состояния как «акцентуированная личность». Однако на практике уловить грань между чертами акцентуированной личности и чертами, составляющими ее индивидуальность, получается с трудом. Сущностно, акцентуации представляют собой все те же индивидуальные черты, но тяготеющее к переходу в патологическое состояние. Нередко акцентуированные личности, пребывая в неблагоприятных, располагающих к патологизации условиях, теряют свой потенциал для становления яркой индивидуальностью, приближаясь к другой границе - психопатии [46, 49, 52].

Хотя у Ганнушкина [46] и Леонгарда [49] были разные предметы исследований (психопатии и акцентуированные личности соответственно), в их взглядах на явление скрытых, пограничных психопатий можно выделить несколько общих положений: необходимость рассматривать психопатическую или акцентуированную личность как меняющуюся в течение жизни с самого рождения; признание существования смешанных форм с разнообразными проявлениями; важность определения степени выраженности патологизации [46, 49, 52].

На базе классификации психопатий П.Б. Ганнушкина [46] и концепции «акцентуированной личности» К. Леонгарда [49] советский психиатр А.Е. Личко [50] построил свою концепцию акцентуаций.

Первоначально А.Е. Личко [50] отмечает, что термин «акцентуированная личность» плохо подходит для описания явления, которое под ним подразумевается, так как личность — более обширное понятие, включающее в себя способности, мировоззрение и т.п. Он предлагает заменить личность характером, потому как характер — фундамент личности, складывающийся по

большей части в подростковый период и формирующий личность как целое уже во взрослости. Таким образом, К. Леонгардом были описаны не типы личности, а типы характера, отличающие один тип акцентуации от другой.

Особенно актуально замечание А.Е. Личко в отношении подросткового возраста, так как тут характер еще не до конца сформирован и говорить можно только об отдельных акцентуированных чертах.

Для демонстрации отличий акцентуаций и психопатий А.Е. Личко [50] комментирует каждый критерий «триады» Ганнушкина-Кербикова [46]. Во-первых, акцентуации не носят тотальный характер — они могут обнаруживаться только в определенных условиях и никогда проявляются всегда и везде. Во-вторых, акцентуации не являются стабильными, так как могут проявляться ярче только в течение какого-то определенного жизненного периода (например, в подростковом возрасте) и сгладиться в дальнейшем. И в-третьих, они либо вообще не мешают социальной адаптации, либо несут только ее временные нарушения под влиянием особого типа психологической травматизации, направленной на «место наименьшего сопротивления» [50, с. 5].

А.Е. Личко [50] полагает, что у акцентуантов можно заметить не только чересчур выраженные черты, но и особые «места наименьшего сопротивления». Это означает, что людям с разными типами акцентуаций свойственны свои отличительные «слабые места», удар по которым может привести к серьезным негативным последствиям и даже к дезадаптации личности. Но если травматизация не затрагивает место наименьшего сопротивления, если к акцентуанту не предъявляют повышенных требований в его слабой сфере, то последствия чаще всего ограничиваются адекватной реакцией со стороны личности без серьезных нарушений социальной адаптации. Кроме того, если давление направлено на акцентуированную черту, личность будет проявлять большую стойкость по сравнению с людьми со слабой выраженностью данной акцентуированной черты.

Несмотря на общий предмет анализа существующие классификации акцентуаций не перекрывают друг друга, что демонстрирует работа В.В. Юстицкого, где он сопоставляет классификации К. Леонгарда и А.Е. Личко (Таблица 1). Так, например, дистимический тип в классификации К. Леонгарда не имеет аналога в классификации А.Е. Личко [54].

Таблица 1 – Сопоставление классификаций акцентуаций К. Леонграда и А. Е. Личко по В.В. Юстицкому [24; 25; 36]

Тип акцентуированной личности по К. Леонгарду	Тип акцентуации характера по А.Е. Личко
Демонстративный	Истероидный
Педантичный	Психастенический
Застревающий	—
Возбудимый	Эпилептоидный
Гипертимический	Гипертимный
Дистимический	—
Аффективно-лабильный (циклотимический)	Циклоидный
Аффективно-экзальтированный	Лабильный
Эмотивный	
Тревожный (боязливый)	Сенситивный
Экстравертированный	Гипертимно-конформный
Интровертированный	Шизоидный
—	Астеноневротический
—	Неустойчивый

А.Е. Личко [50] раскрывает проблему динамики акцентуаций характера, и, несмотря на ее недостаточную изученность, стоит выделить наиболее значимые тезисы:

1) подростковый возраст является основным периодом для формирования характера, так как именно в нем протекает заострение и сглаживание отдельных его черт с последующей компенсацией (т.е. явные акцентуации со временем переходят в скрытые);

2) при скрытых акцентуациях заострение черт происходит под влиянием трудных ситуаций, направленных на «слабые места» людей с данным типом акцентуаций;

3) возникновение на фоне акцентуаций характера могут формироваться девиации поведения, заостряться аффективные реакции, развиваться неврозы и другие дезадаптирующие личность состояния;

4) возможная трансформация типов акцентуаций характера в силу внутренних особенностей или влияний среды;

5) акцентуация может послужить почвой для развития психопатии, служа причиной для уязвимости к определенным влияниям внешней среды.

Также интересны размышления Л.Н. Собчик о разграничении акцентуированных черт и черт, складывающих индивидуальность: вторые поддаются контролю интеллекта, а первые приводят к тому, что акцентуанты, эмоционально-личностные характеристики которых хуже контролируются, выходят за рамки успешно адаптирующихся к нормальным условиям и требуют к себе специфического подхода. Иными словами, нарушения адаптации возникают у акцентуантов в тех случаях, когда снижается способность к самоконтролю и самокоррекции поведения.

1.2 Классификация акцентуаций и рекомендации по психологической работе с акцентуантами

В настоящее время классификация акцентуаций включает в себя две типологии: первая из них принадлежит автору концепции «акцентуированная личность» Карлу Леонгарду [49], вторая была разработана советским психиатром А. Е. Личко [50] и основывалась на классификации психопатий П. Б. Ганнушкина [46]. В нашем исследовании мы будем опираться на классификацию Леонгарда, так что опишем именно ее.

Классификация акцентуаций К. Леонгарда [49]:

I. Акцентуации характера как социально обусловленное образование:

1) Демонстративный (или истерический) тип характеризуется выраженной способностью к вытеснению: они могут совсем «забыть» о том, чего не желают знать, они способны лгать, вообще не осознавая, что лгут. Для демонстранта характерно стремление всячески привлечь к себе внимание, проявление жалости к себе. Однако в быту многие характерные черты истерической психики не без оснований оцениваются положительно: умение приспосабливаться к другим, устанавливать отношения, внушать к себе чувство симпатии, упорство, неординарность, способность увлечь.

Стрессогенные ситуации: ущемление интересов, равнодушие, недооценка заслуг и свержение с высоких позиций вызывают истерические реакции; узкий круг общения и однообразие угнетают.

Деадаптивные особенности: неустойчивая самооценка; переоценка своих возможностей, притязания на первенство в любой ситуации (часто безосновательные); отсутствие границ между вымыслом и реальностью; авантюризм (склонность к неоправданному риску); сентиментальность при отсутствии глубоких искренних чувств; слабо развитый этический комплекс (лицемерие, лживость, интриганство); склонность к манипуляциям

(преувеличение своих проблем; имитация острых аффективных реакций; использование различных форм шантажа: «если ты не сделаешь, то я...»); конфликтность; неспособность к длительной и тщательной работе; склонность «увиливать» от решения неотложных вопросов в критических ситуациях, актуальных для общего дела.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: возможность показать себя, в широком смысле играть на публику; возможность проявлять себя и распоряжаться другими; возможность заботиться о других, благоприятна работа с большим количеством кратковременных контактов.

Дополнительно: в процессе психокоррекционной работы для установления контакта с подростком демонстративного типа необходимо дать ему почувствовать, что к нему испытывают интерес как к личности. В дальнейших отношениях с ним приходится придерживаться потворствующей гиперпротекции. Положительные оценки, поощрения должны даваться избирательно — только за реальные достижения и способности. В процессе психокоррекции следует стремиться к тому, чтобы акцентуант дольше рассказывал о других, подводить его к осознанию отрицательных сторон претенциозной демонстративности.

2) Педантический тип во многом противоположен демонстративному. Механизмы вытеснения практически отсутствуют. С трудом принимает решения, поскольку не способен вытеснять сомнения. В бытовом плане для этого типа характерна чрезмерная аккуратность и тщательность. В качестве преимуществ этого типа можно выделить тенденции к основательности, четкости, законченности, а также добросовестность и ответственность.

Стрессогенные ситуации: отсутствие четких инструкций и перечня требований; повышенные нагрузки; условия выбора с большим количеством альтернатив; принятие и реализация решения в условиях ограничений во времени; высокая ответственность за других людей или результат работы группы; недооценка заслуг.

Дезадаптивные особенности: трудности в принятии решений; трудности адаптации в новых условиях; формализм (придает слишком большое значение внешней стороне дела и мелочам); склонность к самообвинению; нерешительность, боязнь несчастного случая или ошибки; избегание поступков (постоянная неуверенность, последующий контроль, предусмотрительная взвешенность превращается в бесплодные раздумья); инертность психических процессов, долгое переживание травматических событий.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: стабильность отношений; возможность реализации заданий в соответствии с инструкциями или определенными требованиями обстановки, деятельность, не связанная с большой ответственностью, «бумажная работа».

3) Застревающий тип характеризуется патологической стойкостью аффекта. Оскорбления и ущемления не забываются, поэтому их часто считают злопамятными. Это болезненно чувствительные, обидчивые, уязвимые люди. Обиды в таких случаях в первую очередь касаются самолюбия. Им свойственна подозрительность, несущая всеохватывающий характер. В то же время эти люди требовательны к себе, стремятся в любом деле добиться высоких показателей, борются за справедливость.

Стрессогенные ситуации: ситуации неопределенности; нарушение прогнозируемой перспективы; выражение сомнения в личных достоинствах, насмешки; ситуации, в которых на авторитет и власть покушается более сильный лидер, несправедливая обида.

Дезадаптивные особенности: обидчивость, болезненное самолюбие; высокомерность в отношении других; ограниченный круг общения; слабая выраженность сопереживания; властолюбие, склонность к нравоучительству; бесосновательная подозрительность; злопамятность, мстительность; склонность к сверхценным идеям (фанатизм).

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: признание

заслуг; следование его примеру; поощрение привязанностей, работа, дающая ощущение независимости и возможности проявить себя.

Дополнительно: необходимо развивать гибкость, даже забывчивость.

4) Возбудимый тип ведом влечениями и неконтролируемыми побуждениями. Реакции возбудимых личностей импульсивны, они раздражительны и агрессивны, конфликтны, не ищут возможности примириться, им чужда терпимость. Моральные устои не играют заметной роли в их жизни, поэтому для них нередко характерно девиантное или даже делинквентное поведение. Склонность к нецензурной лексике или к молчаливости, замедленности в беседе. Однако в спокойном настроении отличаются выраженной привязчивостью, заботой о своих детях, любовью к животным и готовностью оказать помощь. Эти социально одобряемые чувства точно так же, как и не одобряемые, не испытывают торможения.

Стрессогенные ситуации: обвинения; противодействие; моральный и материальный ущерб; сомнения в личных достоинствах; перспектива наказания за проступки; монотонная деятельность; необходимость осуществлять выбор при наличии многих альтернатив.

Деадаптивные особенности: низкая контактность; трудности, связанные с саморегуляцией, ослабленный самоконтроль; агрессивность (вспыльчивость, раздражительность, грубость, вплоть до «рукоприкладства», жестокость); игнорирование этических норм; конфликтность, бескомпромиссность, неуживчивость в коллективе; склонность обвинять в проблемах и неудачах всех, кроме себя; деспотичность в семье; самоуверенность; нарушение договоренностей (с готовностью обещают, но не держат слово).

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: физическая активность; работа в одиночестве; наличие внешнего контроля.

Дополнительно: установка контакта с возбудимым акцентуантом проходит легче вне периодов аффективного напряжения. В беседе следует вести себя

неторопливо, давать выговориться. Обсуждая качества акцентуанта, следует очень осторожно касаться отрицательных качеств, не давая им оценку, и только после проявленного внимания к положительным. Постараться продемонстрировать вред, к которому могут привести эти качества, убедить приучать себя уходить от раздражающих ситуаций. Необходимо развивать самоконтроль.

II. Акцентуации темперамента как природного образования:

1) Гипертимический тип характеризуется постоянно приподнятым настроением, жаждой деятельности, повышенной говорливостью, скачкообразностью мысли, постоянным поиском нового. Оптимистичны, инициативны, легкомысленны и рискованны, берутся за всё и сразу, но не доводят ничего до конца, не реагирует на замечания, игнорирует наказания.

Стрессогенные ситуации: однообразие обстановки; монотонная деятельность; ограничение двигательной активности; тщательная, кропотливая работа; жестко регламентированная система в организации; работа в условиях навязанной извне деятельности; чрезмерная опека, постоянный контроль могут вызвать гнев; отсутствие соперничества; необходимость тщательного анализа информации; необходимость принимать ответственные решения; фрустрация потребности в самореализации; вынужденное одиночество; ограничения деятельности, связанные с возрастными изменениями.

Деадаптивные особенности: чрезмерные активность и говорливость; общее беспокойство, суетливость; импульсивность, неусидчивость; сложности с длительной концентрацией внимания, отвлекаемость; множество начинаний, желание успеть все в сочетании с постоянной спешкой и опозданиями; неспособность структурировать выбранную деятельность; сложности в доведении начатых дел до конца; склонность к неоправданному риску; беззаботность в отношении жизненных проблем; необдуманность поведения и высказываний; вульгарность, грубость; неразборчивость и непостоянство в межличностных отношениях; низкая дисциплинированность, безответственность; отсутствие

самокритики; слабо развитое чувство долга и способность к раскаянию.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: деятельность, связанная с постоянным общением; большое количество поверхностных контактов; необходимость оперативных решений без их глубокой проработки, организаторская деятельность.

Дополнительно: гипертимный субъект позволяет легко устанавливать с ним контакт. В процессе психокоррекции следует воздерживаться от директивных методов. Особое внимание нужно обращать на соблюдение дистанции, достаточной для продуктивного взаимодействия.

2) Дистимический (субдепрессивный) тип противоположен гипертимическому. Дистимные личности серьезны, пессимистичны, замкнуты, молчаливы, медлительны и пассивны. Среди положительных качеств этой акцентуации – серьезная этическая позиция, далекие от эгоизма, тонкие и возвышенные чувства.

Стрессогенные ситуации: большие физические и эмоциональные нагрузки; интенсивная стимуляция (резкие, громкие звуки, сильное освещение, шумные компании); необходимость устанавливать контакт с новыми людьми; необходимость быстро переключаться с одной ситуации на другую; смена привычного образа жизни; необходимость оперативно принимать решения; ответственность за других (не близких) людей; вторжение во внутренний мир; необходимость реализовывать практические планы.

Деадаптивные особенности: пессимизм; пассивность; робость и нерешительность; замедленность реакций; физическая слабость; замкнутость, отстраненность от людей; неумение радоваться вместе с окружающими; грубость с близкими людьми.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: работа с информацией; отсутствие временных ограничений, малый круг общения.

3) Аффективно-лабильный (или циклотимический) тип определяется через

смену гипертимических и дистимических состояний. Не склонны противопоставлять себя другим, не считают себя лучше, реалистичны и терпимы к недостаткам окружающих. В периоды подъема общительны, легко знакомятся и находят общий язык с окружающими. В период спада они превращаются в пессимистов, болезненно реагирующих даже на мелкие неудачи. В такие моменты циклотимные личности избегают любых контактов.

Стрессогенные ситуации: необходимость общения с большим количеством людей; регламентированная деятельность (работа по заданию и в срок); необходимость длительно сохранять высокий уровень работоспособности; смена привычной обстановки; невозможность реализации выполнимых ранее программ; условия конкуренции; ущемление достоинства; разлука с близкими людьми; эмоциональное отвержение со стороны значимых лиц.

Деадаптивные особенности: плавающая самооценка; непоследовательность в принятии и реализации решений; паническая реакция на изменения собственного социального статуса; вспышки раздражительности, обидчивость; замкнутость, погруженность в свой внутренний мир; склонность к самообвинениям.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: индивидуально формируемый темп жизни и, в частности, труда; отшельнический, независимый образ жизни.

Дополнительно: во время спада этот тип особенно нуждается в психологической и эмоциональной поддержке. Элементарной задачей будет вселить уверенность, что за спадом обязательно последует подъем, что причина этого на самом деле заключена в организме.

4) Аффективно-экзальтированный тип характеризуется резкими колебаниями в настроении. Они чрезмерно впечатлительны: с одинаковой легкостью приходят в восторг и в отчаяние большой интенсивности. От этого временами склонны к паникерству. В целом, альтруистичны, влюбчивы, глубоко

привязаны к близким, артистичны, словоохотливы.

Стрессогенные ситуации: ответственность, высокие требования; регламентированная деятельность, в том числе лимит времени; монотонная деятельность; наличие помех в деятельности; недостаток общения; обвинение в непорядочных поступках; публичные указания на физические или другие недостатки; необходимость давать взвешенные оценки, горестные события, неудачи.

Деадаптивные особенности: зависимость от смены настроения (во время разговора может без объяснений и видимых оснований обидеться, разозлиться); ослабленный самоконтроль (раздражительность, вспыльчивость, нетерпеливость); паникерство; избегание трудностей; склонность к самообвинению; невозможность длительного прогноза деятельности; эгоизм.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: возможность глубоко чувствовать, работать «наплывами»; сферы искусства, художественные виды спорта, профессии, связанные с близостью к природе.

5) Тревожный (или боязливый) тип уже с детства испытывает сильное чувство страха, которое к возрасту становится менее заметным для окружающих и менее выраженным для самого человека. Однако они отличаются робостью, пугливостью, неспособностью отстоять свою позицию. При этом обычно они дружелюбны, самокритичны, исполнительны. Возможна сверхкомпенсация, проявляющаяся как дерзость, самоуверенность или грубость с явной неестественностью этих проявлений.

Стрессогенные ситуации: незнакомый круг общения; необходимость принимать решения в условиях дефицита информации, лимита времени; ситуации, требующие мобилизации усилий, выносливости и уверенности в себе (публичные выступления, экзамены, соревнования и т. п.); несправедливые обвинения, насмешки; болезнь или смерть близких людей, разговоры о смерти; одиночество; не рекомендуется быть руководителем: будет бесконечно взвешивать, переживать,

а ответственные решения принимать не сможет.

Дезадаптивные особенности: заниженная самооценка (постоянные сомнения в себе, в своих суждениях и поступках); ранимость; нерешительность; неумение дать отпор; низкая устойчивость в стрессовых ситуациях, ощущение беспомощности, неуверенности, бессилия перед внешними факторами; низкая продуктивность деятельности; тенденция «прилипать» к обстоятельствам и людям; молчаливое согласие с несправедливым, но привычным ходом событий.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: выполнение простых, монотонных, предсказуемых операций, не связанных с эмоциональным напряжением; точно определенные права и обязанности; однозначные и благоприятные отношения с другими людьми; поощрения за успехи.

Дополнительно: труден для контакта. Разубеждение происходит медленно. Для установления контакта зачастую полезно затрагивать сферы, в которых акцентуант стремится к гиперкомпенсации.

б) Эмотивный тип сопровождается глубокой чувствительностью в области тонких эмоций. Это впечатлительные люди, которые не столь бурные, порывистые и возбужденные, как люди аффективно-экзальтированного типа, их эмоции развиваются с меньшей быстротой. Для них характерны мягкосердечность, жалостливость, задушевность и усиленное внешнее проявление их реакций, особенно слезливость. Предпочитает узкий круг близких людей, которые понимали бы их с полуслова. Обиды держат в себе.

Стрессогенные ситуации: нарушение этических норм, асоциальное поведение окружающих; грубость, черствость окружающих; несправедливость; равнодушие к эмоциональному состоянию; отсутствие теплых эмоциональных связей; болезнь или утрата (физическая и психологическая) близких людей; публичное выступление.

Дезадаптивные особенности: длительные переживания; ранимость, чувствительность к критике, болезненная обидчивость; мнительность; вспышки

ревности или гнева; растерянность в стрессовых ситуациях; высокая субъективность оценок.

Ситуации, способствующие наибольшей продуктивности: общение в сфере искусств; необходимость субъективного проникновения в переживания других; отсутствие формальных ограничений в общении, деятельности; отсутствие внешнего контроля; медицина, воспитание детей, уход за животными, растениями.

Дополнительно: при взаимодействии с эмотивной личностью большую значимость несут эмоциональная открытость и эмоциональная отзывчивость; они быстро раскрывают притворство, с легкостью видят безразличие и бесчувственность, быстро реагируя на них изменениями в отношении и поведении.

III. Акцентуации личностного уровня:

1) Экстравертированный тип, направленный на восприятие информации извне, а не на внутренние представления. Предпочитает оживленное окружение, находится в постоянном поиске новых переживаний. Свойственны поверхностный анализ поступающей информации, подверженность чужому влиянию, неустойчивость мнения, склонность к импульсивным поступкам, непосредственность реакции на внешние раздражители.

2) Интровертированный тип противоположен экстравертированному. Погружен в собственные представления, не важны события внешние, но только мысли о них самого человека. Увлечения основываются на внутреннем интересе. Имеет склонность уходить в мир идей, отрываясь от реальности. Испытывает сложности в установлении контактов, с близкими характерны глубокие отношения, наполненные пониманием.

Данные типы акцентуаций в реальной жизни не всегда встречаются в чистом виде. Они смешиваются между собой, давая интересные, иногда неожиданные результаты. Сочетание нескольких акцентуаций представляет собой не простое суммирование, а взаимовлияние: разные типы могут компенсировать или, наоборот, усиливать друг друга, при этом являясь либо благоприятными для

развития личности, либо препятствующие её социальной адаптации.

Для диагностики акцентуированных личностей К. Леонгард [24] предлагает опираться на перечень вопросов, составленный Шмишеком [12], хотя сам К. Леонгард использовал методы качественного анализа, такие как глубокое интервью и наблюдение.

Систематика акцентуаций, которую предложил А.Е. Личко [25], основывается на классификации типов психопатий П.Б. Ганнушкина [9] и типов акцентуированных личностей у взрослых К. Леонгарда [24], однако в отличие от них она ориентирована на подростковый возраст, а также описывает и психопатии, и акцентуации.

Б.В. Овчинников разработал рекомендации в установлении терапевтического контакта с акцентуированными личностями в индивидуальной психологической и психотерапевтической работе (Таблица 2) в соответствии с разработанной им системой универсальных акцентуированных радикалов [51]. Входящие в классификацию радикалы определяют основные личностные особенности, способствующие специфическим формам поведения.

Согласно автору, восемь базисных радикалов, – шизоидный, паранойяльный, психастенический, эксплозивный, депрессивный, гипертимный, астенический, истероидный – являются универсальными для всех людей. У психически здоровых личностей радикалы выражены столь незначительно, что они не влияют на адаптацию и поведение и поэтому не требуют специальных усилий для своей компенсации. В отличие от этого, у акцентуированных личностей (крайний вариант нормы, при котором высоко вероятна нервно-психическая неустойчивость), радикалы выражены сильнее, что создает стереотипные затруднения в процессе адаптации. Однако они могут быть полностью скомпенсированы целенаправленными волевыми усилиями. При личностных расстройствах пограничного регистра акцентуированные радикалы имеют крайнюю степень выраженности и полностью не компенсируются.

В таблице 2 приведены основные стрессовые факторы для каждого типа акцентуации и направления коррекции по Овчинникову. В таблице 3 представлены «Мишени» психокоррекции для молодых людей с неадаптивными и относительно адаптивными акцентуациями.

Таблица 2 – Основные стрессовые факторы и особенности контакта и направлений индивидуальной коррекции для некоторых типов акцентуации по К. Леонгарду

Акцентуация характера по К. Леонгарду	Источник стресса	Особенности и направления индивидуальной работы по Б.В. Овчинникову
Тревожный	Усталость, перенапряжение, нагрузки	Установление теплого контакта, помощь в изучении себя и других людей, проработка ожиданий к другим людям и обидчивости, работа с самодисциплиной
Дистимический	Ненужность, разрыв привязанностей, одиночество	Выслушивание, проявление симпатии и сопереживания, выявление и преодоление стереотипных депрессивных мыслей, вызывающих чувство вины
Демонстративный	Безразличие окружающих	Поддержание дистанции, помощь в осознании эгоцентризма, незастенчивости демонстративного поведения, завышенные требования
Возбудимый	Препятствия	Установление доверия и позитивного контакта, рассмотрение вреда авторитарности, обучение снижать требования к окружающим, выработка терпимости
Застывающий	Унижение, непостоянство	Установление доверительных и искренних отношений, детальное рассмотрение сверхценных идей и коррекция их с помощью логических доводов
Педантичный	Угроза, неопределенность, неупорядоченность	Работа над уверенностью в себе, логическое опровержение опасений и причин, вызывающих тревогу
Интровертированный	Близость	Установление комфортной дистанции, рассмотрение личностных особенностей с положительной и с отрицательной стороны, тренинг общения, развитие эмпатического слушания
Гипертимический	Принуждение, однообразие	Активация рефлексии и самоконтроля, соблюдение дистанции, коррекция самооценки

Таблица 3 – «Мишени» психокоррекции для молодых людей с некоторыми неадаптивными и относительно адаптивными акцентуациями по К. Леонгарду

Акцентуация личности	Типичные когнитивные ошибки	Эмоциональные переживания	Поведенческие модели
Застревающий	Катастрофизация, свехобобщение, самообвинение, негативная оценка будущего	Тревога, подавленность, чувство вины, зависть	Нерешительность, избегание сложных ситуаций, сложность доверять другим людям
Дистимический	Самообвинение, чрезмерные требования к себе и другим, низкая терпимость к фрустрации	Чувство вины, обида, тревога, подавленность	Сложность принятия решений, зависимость от мнения других, бездействие в сложных ситуациях
Демонстративный	Чрезмерные требования к другим, обесценивание, свехобобщение, гиперболизация	Обида, гнев, тревога, подавленность	Игнорирование возникающих проблем, неконструктивные способы привлечь внимание, манипуляции
Возбудимый	Чрезмерные требования к другим, к окружающему миру	Гнев, раздражение, подавленность	Сложности соблюдения правил и норм, манипулирование, низкий самоконтроль при раздражении
Педантичный	Тревожная оценка перспектив, катастрофизация	Тревога, чувство вины	Сложности в принятии решений и осуществлении выбора, растерянность в сложных ситуациях
Гипертимический	Свехобобщение, гиперболизация	Тревога	Недостаточный самоконтроль поведения, поверхностность интересов и симпатий

Глава 2. Психологические исследования влияния видеоигр

2.1 Общие сведения о видеоиграх

Во всем мире насчитывается около 2.4 миллиарда игроков [31]. Доходы от видеоигровой индустрии давно превысили доходы в индустрии кинематографа и, вероятно, продолжают неуклонно расти (Рисунок 1) [31]. По данным инфографики Newzoo за 2017 год, в России число играющих составляет 71.3 миллиона человек, что составляет 48.8% от всего населения страны. Из них: 60% игроков мужского пола, 40% - женского. Наибольшее число играющих наблюдается в возрастном промежутке от 21 до 35 лет. Из общего числа игроков, 69% просматривают различный видеоконтент, посвященный играм (обзоры, прохождения, турниры) [40].

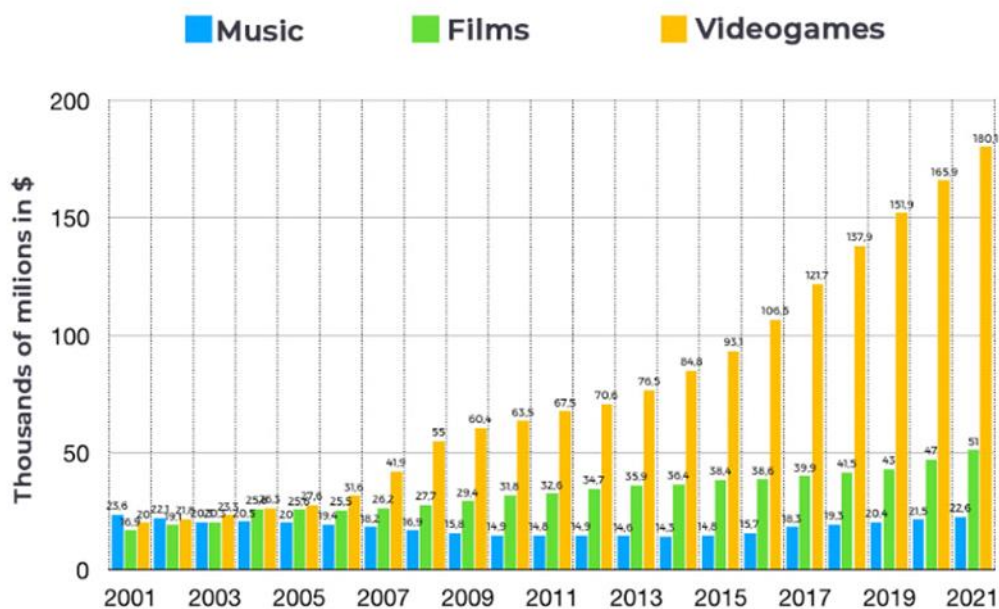


Рисунок 1 – Наблюдаемые и прогнозируемые доходы в индустриях видеоигр (желтый), кинематографа (зеленый) и музыки (синий) [40].

Дискуссионным остается вопрос о классификации компьютерных игр. В целом, сейчас игры можно разделить на две большие категории: офлайн - без

взаимодействия с другими людьми, и онлайн, где акцент делается на взаимодействие игроков друг с другом, и их совместное прохождение заданий, подземелий, или соперничество.

Самой распространенной является классификация игр по жанрам [45]:

1) «экшн» (от англ. action — действие) и «шутер» (от англ. to shoot — стрелять) — динамичные игры, в которых требуется быстрая скорость реакции, концентрация внимания и принятие решений. И экшн, и шутер предполагает преодоление препятствий, часто - врагов, управляемых компьютером или другими игроками;

2) «аркада» — игры с простым сценарием и управлением, требующие высокой скорости принятия решений и реакции;

3) «квест» (от англ. quest — поиск) — игра, в которой игрок исследует мир и решает головоломки для продвижения по сюжету;

4) «симулятор» — игры, симулирующие какую-либо часть реальной жизни: езду на машинах, управление поездом, лайнером, спортивные игры, жизнь человека;

5) «ролевая игра» (role-play games, RPG) — игры, где сюжет выступает на первый план, а игрок отыгрывает роль своего персонажа, принимает важные решения, иногда влияющие на сюжет. Обычно игры данного жанра предоставляют максимальную свободу действий игроку и не требуют от него линейного прохождения, игрок волен идти куда хочет;

6) «стратегия» — игры, требующие от игрока выработки определенной стратегии и тактики для успешного прохождения, например, это могут быть игры, посвященные каким-либо военным операциям, сражениям с захватом территории;

7) «традиционные игры» — виртуальное переложение реальных игр, таких как шахматы или шашки.

Такая классификация универсальна и хорошо подходит для описания как старых, так и новых игр.

Возникает все большее смешение жанров, когда в рамках одной и той же игры от пользователя требуется решать задачи разного типа, например, в «экшн» могут быть включены мини-игры в жанрах «аркады» или «квеста». В некоторых ролевых играх игроку предоставляется свобода выбора, от которого зависит сюжет. Например, игрок может решить конфликт или мирно, или войной, с использованием оружия. Таким образом одна игра может содержать в себе разные стили игры, относящиеся к разным жанрам.

2.2 Влияние видеоигр на психику человека

Сегодня видеоигры глубоко проникают в самые различные сферы и, на радость одним и на страх другим, показывают свою высокую эффективность, иногда превосходящую свои неигровые аналоги. Видеоигры предоставляют целую гамму идеализированных признаков, воплощенных в готовые, идеализированные роли (например, защитник королевства в WoW, заботливый родитель в Sims или жесткий гангстер из GTA) в захватывающем повествовании. Обращение к видеоиграм может иметь место в частности из-за возможностей, которые они дают игрокам: игроки могут вести себя в соответствии с идеальным представлением о себе, а также могут использовать способности и получать удовольствие способами, недоступными в повседневности, что было показано в нескольких исследованиях.

Компьютерные игры психологи изучают уже не один год, и картина складывается противоречивая: одни исследователи утверждают, что игры оказывают пагубное воздействие на психику человека, делая его более агрессивным, и бьют тревогу из-за увеличивающегося количества «геймеров» и игровой зависимости среди них. Другие утверждают, что подобные заявления преувеличивают вред и умалчивают о пользе видеоигр.

Многие исследования проведены с участием детей и подростков, хотя они, как показывает статистика, не самая большая возрастная группа среди играющих.

Но интерес именно к этим возрастным группам обусловлен их особенностями: психика детей и подростков в большей степени подвержена влиянию, чем у взрослых. Это период интенсивного развития, как физиологического, интеллектуального, так и нравственного, культурного. Поэтому сюжеты некоторых игр могут негативно сказаться на формировании психики ребенка. Однако следует помнить, что сейчас каждая игра имеет возрастной рейтинг. Игры, которые содержат элементы жестокости, насилия, социально нежелательные элементы поведения, маркируются как игры для взрослых.

О влиянии игрового опыта на видимое поведение говорят несколько исследований [20, 38]. К примеру, в исследовании Greitemeyer и Osswald [20] было показано, что игры, предлагающие просоциальную модель поведения, увеличивают частоту просоциальных мыслей, которые, в свою очередь, вызывают просоциальное поведение. Тот же кратковременный эффект наблюдается с агрессивным и антисоциальным (эгоистическим) поведением. В общем же случае, к непосредственно агрессии приводят те игры, которые мешают игроку почувствовать себя тем, кем он хотел бы себя видеть, а в данном контексте - мешают игроку почувствовать себя компетентным в выполнении игрового задания [32]. И здесь следует напомнить, что люди с разными акцентуациями чувствительны к разного рода воздействиям [50], так что фрустрацию, а, следовательно, и агрессивность для разных акцентуантов будут вызывать разные особенности игрового процесса.

Современные исследования все больше и больше показывают отсутствие влияния игр на увеличение агрессии. Например, массовому страху противоречит такой факт: с 1996 года по 2011 год количество подростковых преступлений в США упало на 80% (Рисунок 2). Это в период, когда потребление жестоких видеоигр в стране неуклонно росло [10]. Впрочем, тренд на снижение может объясняться целым набором экономических и политических факторов. Уверенно можно говорить только об одном — рост популярности жестоких видеоигр к росту

криминала не приводит.

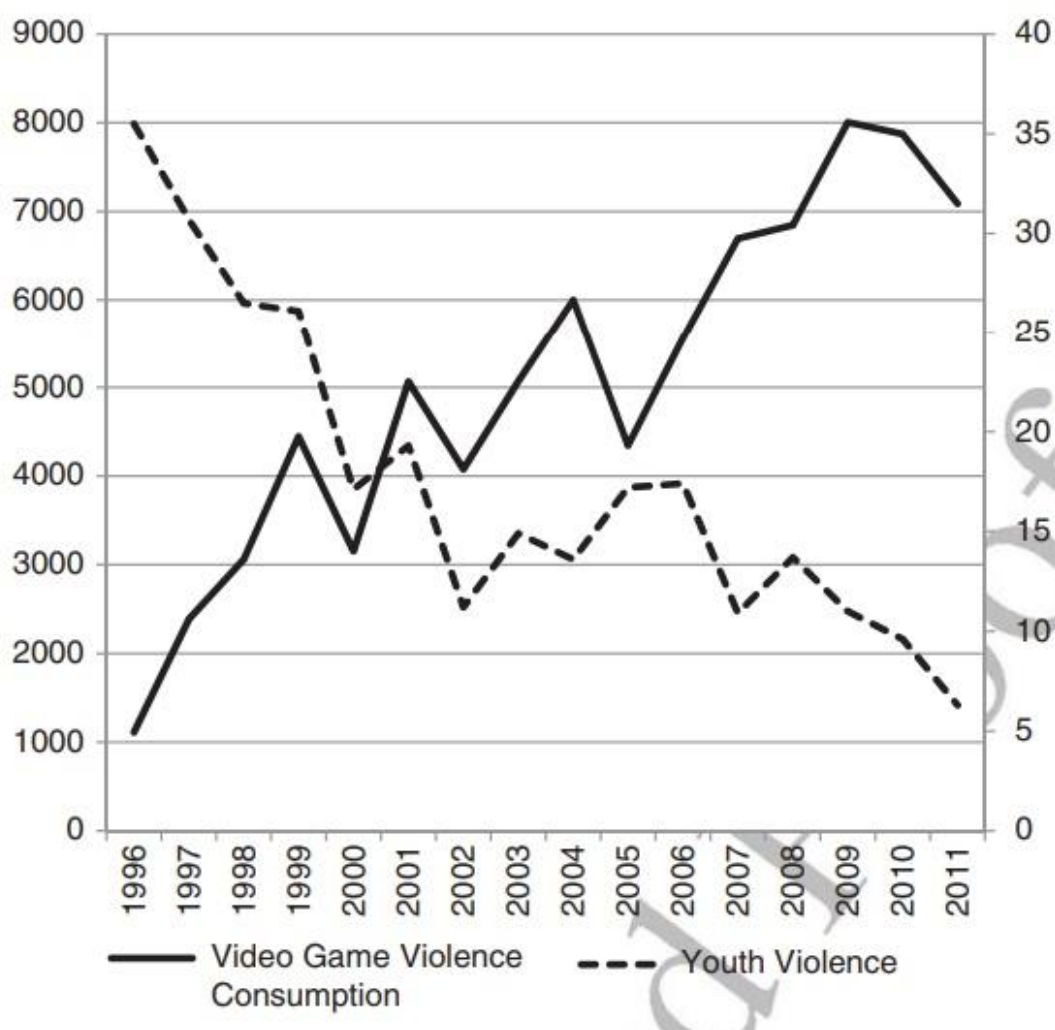


Рисунок 2 – Количество подростковых преступлений в США и потребление видеоигр с 1996 по 2011 года

Т.В. Барлас и А.П. Головина также говорят о том, что у геймеров не наблюдается нарушений социальных контактов; не возникает проблем в семье, в учебе, в самовосприятии; геймеры не показывают большую агрессивность, по сравнению с людьми, не играющими в видеоигры. Также установлена тенденция к вытеснению видеоиграми других способов проведения досуга [44].

Среди играющих процент игроков, страдающим игровым расстройством, оценивается в среднем в 1,5 процента, однако общепринятых мировых данных до

сих пор нет. Однако есть статистика для некоторых стран. Например, оксфордские ученые выяснили, что только 0,3 — 1 процент людей из 19 тысяч опрошенных в Великобритании, США, Канаде и Германии могут иметь зависимость от видеоигр [33]. Чаще всего зависимость вызывают определенного рода игры: во-первых, это онлайн-игры [24], во-вторых, это игры, основная цель которых накапливать внутриигровые ресурсы [21].

В российском исследовании Гребенниковой Н.В. удалось выделить два основных типа личности, склонных к игровой зависимости. Первый тип прежде всего связан с такими чертами характера, как постоянно повышенный фон настроения в сочетании с жадой деятельности, высокая активность, импульсивность, ослабление контроля над влечениями и побуждениями. Этот тип соответствует акцентуациям «гипертимность» и «возбудимость». Второй тип характеризуют наличие склонности к страхам, повышенная робость, пугливость, высокий уровень тревожности, впечатлительность, глубина переживаний в области тонких эмоций. Он ассоциирован с акцентуациями «эмотивность» и «тревожность». По мнению автора исследования, преобладание гипертимов и возбудимых акцентуантов среди зависимых подростков может быть связано с фрустрированностью их потребности в активности и общении в реальном мире, а у второй группы подростков, представленной эмотивными и тревожными акцентуантами, зависимость от видеоигр, вероятно, в большей степени обусловлена гиперкомпенсацией, поскольку уход в компьютерную игру позволяет им снизить уровень тревоги и повысить самооценку [47].

Исследования подтверждают, что причинами развития игровой зависимости чаще всего становятся либо неблагоприятные условия, в которых находится человек, и, как следствие, развивающиеся в этих условиях неврозы [60], либо наличие психического расстройства [2]. Связь между обычным геймингом (игрой в видеоигры) и психическими расстройствами маловероятна (например, ее не удалось найти для депрессивных расстройств в лонгитюдном исследовании [9]).

Также, исследования демонстрируют, что нет связей между игровым хобби и азартными играми. Более того, чем больше человек пристрастился к видеоиграм, тем менее вероятно он возьмется играть на деньги. Что еще интереснее — проблемность гейминга никак не связана с тем, сколько времени человек за играми проводит и сколько денег в них тратит [29].

2.3 Видеоигры как инструмент для психотерапии

Видеоигры показывают свою эффективность в развитии как здоровой личности, так и личности с психическими расстройствами. Для первых, к примеру, доказаны эффективность в развитии внимания [19], гибкости мышления [1, 18], пространственных способностей [8], самоконтроля [1], саморегуляции [16], целеустремленности и толерантности к неудачам [42]. Они помогают бороться со стрессом [36] и, вероятно, могут положительно сказываться на успеваемости (умеренные геймеры, которые тратят на хорошую игру 11-50 часов, учатся лучше, чем те, кто совсем не играют или проводят с игрой меньше 10/больше 50 часов) [43]. Все перечисленные сферы нередко являются проблемными и у акцентуантов, и у людей с различными расстройствами, так что потенциально видеоигры можно использовать, например, для развития саморегуляции или целеустремленности в том числе в ходе терапии (при условии, что нет риска развития игровой зависимости).

Помимо непосредственного терапевтического эффекта, исследователи выдвигают несколько явных преимуществ в применении видеоигр в терапии [7, 15]. Во-первых, психотерапевту нужно быстро установить с клиентом позитивные отношения, а видеоигры могут этому помочь. Геймеры, которых с каждым годом становится все больше, обычно любят говорить об игровом опыте и проникаются доверием к человеку, который разделяет их хобби. Во-вторых, получив информацию о том, какие жанры клиент предпочитает, терапевт может сделать выводы о его характере и ценностях. Кроме того, видеоигры могут выступать в

качестве проективных методов. Исследуя игровой процесс вместе с клиентом, терапевт может помочь человеку лучше узнать себя. А затем — изменить.

Относительно работы непосредственно с расстройством, видеоигры показали свою эффективность в лечении последствий органических повреждений [28], старческих деменций [60], депрессивных [25, 37] и тревожных [30, 36] расстройств, дислексии [13, 14], умственной отсталости [60], обсессивно-компульсивного расстройства [27], пост-травматического расстройства [35], расстройств пищевого поведения [22] и т.д. Например, у людей с депрессивными расстройствами видеоигры помогают вернуть умственную силу и уверенность в себе [25], отвлечь от грустных мыслей и самобичевания [37], снимают стресс и повышают настроение [36], помогают выстроить более благоприятный образ себя [26] и сгладить дефициты, вызванные расстройством [39].

2.4 Классификации игрового поведения

За последние 50 лет исследователи и разработчики видеоигр предложили множество моделей и концепций для объяснения и разграничения предпочтений в поведении среди игроков. При разработке видеоигр используются знания о различиях в игровой мотивации. Особенно часто разработчики опираются на модель Бартла, уже ставшую классикой в изучении игровой мотивации.

Модель Бартла

Модель Бартла, предлагающую 4 типа игроков: накопители, исследователи, социальщики и киллеры. Эта модель многократно опробована и как базис для научных исследований, и как фундамент для практики, так что мы будем использовать ее для классификации игровых типов поведения у участников нашего исследования. Кроме того, эта модель используется не только в сфере видеоигр, но и в некоторых других (например, маркетинг, дизайн и т.д.), что позволяет предположить, что зона применения результатов настоящего исследования может расшириться.

Пытаясь понять мотивацию игроков проводить время в виртуальных мирах, Бартл выделил две шкалы: «действие — взаимодействие» и «игроки — мир» (Рисунок 3). Одни игроки ищут в видеоиграх возможность изучать и коммуницировать, другие — возможность доминировать. Одни погружаются во взаимодействие с людьми, другие — с игровой реальностью.



Рисунок 3 – Иллюстрация к модели психотипов Бартла

На основании этих наблюдений Бартл выделил следующие четыре группы игроков [41]:

1. Карьеристы (Achievers).

Наибольшее удовлетворение приносят достижение поставленных игрой целей, решение все более и более сложных задач, ведущих к награде. Таким образом, «карьеристов» стимулирует внутриигровой прогресс. Им важно доказать свое превосходство собственными усилиями. Наиболее окупаемая группа игроков.

2. Киллеры (Killers).

Для них основная мотивация — продемонстрировать превосходство над другими игроками, доминировать над ними. Поэтому их привлекает то, что связано с соревнованием непосредственно с другими игроками.

3. Исследователи (Explorers).

Их интересует игровой мир, его изучение, внимание к игровым механикам и возможностям игры. Они ценят опытность и высокий навык игроков, хотя сами не стремятся к активным действиям и сражениям. Наиболее преданная аудитория, однако слабо окупающаяся.

4. Социальщики (Socializes).

Для них важно общение, социальное взаимодействие и взаимопонимание с другими игроками. Нередко гордятся тем, что они популярны, нуждаются в том, что связано с массовым взаимодействием. Слабо монетизируются и наименее лояльны.

Хорошие игры стараются предоставить возможности для удовлетворения всех четырех типов. Но если какому-то типу не хватает нужных механик, то его представители могут просто реализовать себя через менее выраженный, но присутствующий у человека тип, так как в каждом человеке присутствуют черты, присущие всем четырем психотипам [4].

The Gamer Motivation Profile от Quantic Foundry

Хоть модель Бартла и является классической для выделения игровых мотиваций, для нашего исследования мы выбрали другую, более новую и сложную модель, а именно Мотивационный профиль геймера (The Gamer Motivation Profile (v2)).

Исследователи из Quantic foundry (в частности, известный аналитик и исследователь игрового поведения Nick Yee) проанализировали имеющиеся модели игровой мотивации и типологии игровых моделей поведения. Сначала они выделили 5 групп и 11 лежащих внутри них типов мотивации (протестировано на N=1 127 игроках, валидизировано на N=600, группы выделены через разведочный факторный анализ), а после 6 групп и 12 типов (или факторов) мотивации (N=30 000 со всего мира) [17].

Всего выделено шесть групп, в каждой из которых выделены по две дополнительные мотивации.

Погружение (Immersion): Игроки с высоким показателем по шкале "Погружение" предпочитают игры с интересным повествованием, проработанным игровым миром и системой создания персонажа/мира, что способствует их более глубокому погружению в альтернативные миры, предлагаемые разработчиками. Игроки же с низкими показателями больше сосредоточены на игровых механиках и меньше беспокоятся об опыте, который может предложить история внутри игры.

Погружение включает в себя две подмотивации:

Фантазия (Fantasy): Желание стать кем-то другим, в каком-то другом мире.

Мы предполагаем, что с показателями по этой шкале будут коррелировать показатели по шкалам «дистимность» (именно такой тип склонен к уходу от себя в видеоигры в поисках новых идентификаций [2]), «экзальтированность» и «эмотивность» (потребность в идентификации с героями и в разнообразии мира), «циклотимность» (может проявляться во время спадов из-за близости типа личности к дистимному, либо как специфическое стремление к постоянству в лице другого героя), «демонстративность» (интерес к необычным персонажам для идентификации и разнообразие мира).

История (Story): Важность проработанной истории и интересных персонажей.

С данной шкалой мы предполагаем корреляции для шкал «эмотивность» (проработанная история помогает верить и сопереживать, т.к. этот тип лучше считает фальш) и «демонстративность» (важны интересные миры для погружения).

Творчество (Creativity): Игроки с высокими показателями по этой шкале постоянно экспериментируют с игровым миром и перекраивают его, меняя настройки и дизайн. Игроки с низкими показателями более практичны в своем игровом стиле и принимают игровой мир таким, каким он был дан.

Творчество включает в себя две подмотивации:

Дизайн (Design): Привлекательность возможности выразиться и тонко настраивать мир/персонажа.

Здесь возможны корреляции со шкалами «экзальтированность» (желание проявить часто свойственный им тонкий вкус) и «демонстративность» (желание проявить себя).

Изучение мира (Discovery): Желание изучать, изменять и экспериментировать с игровым миром.

Предполагаем, что с данной шкалой явных корреляций не будет.

Экшн (Action): Игроки с высокими показателями по этой шкале агрессивны и любят впадать в стычки, сопровождаемые эффектным визуальным рядом. Игроки с низкими показателями предпочитают игры с медленным темпом и со спокойным внутриигровым окружением.

Экшн включает в себя две подмотивации:

Разрушение (Destruction): Удовольствие от хаоса, нанесения увечий, оружия и взрывов.

С данной шкалой мы предполагаем корреляции шкал «возбудимость», «гипертимность» и «застреваемость» (более других акцентуаций располагают к проявлению делинквентного поведения и проявлению агрессии). Отрицательные корреляции со шкалой «эмотивность» (наименее склонный к агрессии тип).

Драйв (Excitement): Наслаждение играми с быстрым темпом, интенсивными, будоражащими заданиями.

Предполагаем обнаружение корреляций с «гипертимностью» и «возбудимостью» (оба типа могут проявлять тягу к поверхностным (не в уничижительном смысле), активным развлечениям). Отрицательных – со шкалой «дистимность» (вряд ли этому типу будут интересны активные занятия).

Социальность (Social): Игроки с высокими показателями любят взаимодействовать с другими игроками, независимо от того, соревнуются они или сотрудничают. С низкими – предпочитают одиночные игры или независимый от

других игроков стиль игры.

Социальность включает в себя две подмотивации:

Соревнование (Competition): Удовольствие от соперничества с другими игроками (дуэли или матчи).

С данной шкалой мы предполагаем положительную корреляцию шкалы «гипертимность» (склонны к соперничеству) и отрицательную со шкалой «дистимность» (часто слишком не уверены в себе, чтобы вступать в соревновательную активность).

Кооперация (Community): Удовольствие от взаимодействия и коллаборации с другими игроками.

С данной шкалой мы предполагаем корреляции шкал «гипертимность» (свойственна повышенная социальность) и «эмотивность» (ориентированность на взаимодействие с другими и социальное одобрение)

Мастерство (Mastery): Игроки с высокими показателями “Мастерства” любят, когда игра бросает им вызов, когда игра требует стратегического мышления и работы со сложностями внутриигрового мира. Игроки с низкими показателями по этой шкале предпочитают спонтанность и ждут доступности подачи и прощения ошибок.

Испытание (Challenge): Предпочтение игр, требующих высокого навыка, и удовольствие от преодоления сложностей.

Возможна корреляция со шкалой «гипертимность» (как способ проявления их склонности к соперничеству).

Стратегия (Strategy): Удовольствие от игр, требующих осторожного принятия решений и стратегического мышления.

Корреляций не предполагается.

Достижение (Achievement): Игроки с высокими показателями по этой шкале движимы увеличением силы, накоплением редких вещей, даже если их получение требует продолжительного времени. Игроки с низкими показателями

сдержанно относятся к внутриигровым достижениям и не беспокоятся по поводу своего прогресса.

Достижение включает в себя две подмотивации:

Завершение (Completion): Желание пройти каждую миссию, получить каждый игровой предмет и найти все тайники.

С этой шкалой корреляций не предполагается.

Сила (Power): Важность достигать могущества внутри игрового мира.

С данной шкалой возможны корреляции шкал «застреваемость» (свойственно стремление добиваться высоких показателей в любых сферах) и «демонстративность» (вероятно, у этого типа будет присутствовать желание выделиться на фоне других игроков).

Важно отметить, что игроки относятся не к одной категории, а получают полный профиль с баллами по каждой из шкал.

Глава 3. Результаты эмпирического исследования по выявлению взаимосвязей между выраженностью акцентуаций и типами мотивации в видеоиграх

3.1 Описание выборки

В исследовании принимали участие 169 человек с игровым стажем более года, в возрасте от 16 до 30 лет (ср. возраст = 22,5 год; ср. кв. откл. = 3,541), 34 девушки и 135 парней (20,1% и 79,9% соответственно). Из 169 человек 16% играют каждый день более 4 часов и 28,4% каждый день, но менее 4 часов; 39% играют раз в несколько дней; 5,3% – раз в неделю и 11,3% – раз в месяц и реже. Увлеченность видеоиграми с раннего возраста отметили 85,2% респондентов, более 5 лет – 11,2%, в течение нескольких лет – остальные игроки, 3,6%. Никто не выбрал пунктов с меньшим временным интервалом увлечения видеоиграми (год и менее года). Таким образом, основную часть выборки составляют молодые люди, начавшие играть с ранних лет и посвящающие играм не менее пары часов за несколько дней. Все участники добровольно принимали участие в исследовании.

3.2 Описание методик, использованных в исследовании

Для определения игрового типа поведения использовался опросник «Мотивационный профиль геймера» («The Gamer Motivation Profile (v2)»), созданный N. Yee из Quantic Foundry в 2013-2016 гг. В данном опроснике измеряются показатели по 18-ти шкалам, показывающим выраженность каждого из типов поведения у конкретного игрока. По шкалам первичных мотиваций можно набрать от 8 до 40 баллов, по шкалам вторичных - от 4 до 20. Методика содержит 36 вопросов, согласность с которыми предлагается оценить по пятибалльной шкале.

Для определения выраженности акцентуаций у игроков был использован опросник личностных акцентуаций Леонгарда-Шмишека. Он содержит 88

вопросов, предлагающий ответы «да» и «нет».

Исследование проводилось с помощью электронных форм. Помимо двух методик респондентам предлагалось ответить на вопросы о: их поле, возрасте, предпочитаемых жанрах, игровом «стаже» и частоте пребывания в видеоигре.

3.3 Общая характеристика полученных данных

На приведенных ниже таблицах приведены показатели максимума и минимума, среднего значения, стандартного отклонения, значений критерия Колмогорова-Смирнова для результатов, полученных по шкалам опросника Леонгарда-Шмишека (Таблица 4) и по шкалам опросника «Мотивационный профиль геймера» (Таблица 5).

Таблица 4 – Описательные статистики и критерий Колмогорова-Смирнова для результатов по шкалам опросника Леонгарда-Шмишека

	Минимум	Максимум	Среднее	Ст. отклон.	Крит. Колмогорова-Смирнова
Демонс.	2	22	11,67	4,179	0,000
Педан.	2	22	11,23	4,123	0,000
Застрев.	2	20	12,33	3,662	0,000
Возбуд.	0	24	9,96	5,785	0,000
Гиперт.	0	21	11,01	5,751	0,000
Дистим.	0	24	11,79	4,542	0,000
Циклот.	0	24	8,89	5,387	0,000
Тревож.	0	24	10,81	5,605	0,000
Экзальт.	0	24	14,20	6,198	0,000
Эмотив.	0	24	12,14	4,842	0,000

Таблица 5 – Описательные статистики и критерий Колмогорова-Смирнова для результатов по шкалам опросника «Мотивационный профиль геймера»

	Максимум	Максимум	Среднее	Ст. отклон.	Крит. Колмогорова-Смирнова
Immers.	8	40	29,08	6,285	0,200
Creativ.	13	40	28,74	5,351	0,002
Action	8	40	24,96	6,349	0,200
Social	8	40	23,05	6,855	0,001
Mastery	8	40	27,49	5,837	0,001
Achiev.	9	39	23,76	6,372	0,086

Окончание таблицы 5

IFantasy	4	20	13,93	3,479	0,000
IStory	4	20	15,15	3,661	0,000
CDesign	4	20	13,04	4,076	0,000
CDiscov.	7	20	15,70	2,687	0,000
ADestruc.	4	20	12,02	3,598	0,011
AExcitem.	4	20	12,95	3,639	0,073
SCompet.	4	20	10,77	4,359	0,000
SCommun.	4	20	12,28	3,884	0,000
MChallen.	4	20	12,86	3,947	0,032
MStrategy	4	20	14,63	3,503	0,000
AComple.	5	20	12,11	3,317	0,004
APower	4	20	11,66	3,777	0,031

Показатели критерия Колмогорова-Смирнова говорят о том, что собранные результаты по большинству шкал не соответствуют нормальному распределению, таким образом, в дальнейшем к ним следует применять только непараметрические методы статистической обработки.

Средние значения показывают, что наибольшие баллы были получены по шкалам «экзальтированность» для опросника акцентуаций и по шкалам «погружение», «творчество» «мастерство», «история», «дизайн» и «стратегия» для опросника мотивации в видеоиграх. Наименьший средний балл набран для шкал «возбудимость» и «циклотимность» для опросника акцентуаций и по шкалам «соревнование» и «сила» для опросника мотивации в видеоиграх. Практически для всех шкал обеих методик были собраны и максимально возможные значения, и минимально. Только по шкале «творчество» минимальный полученный балл равен 13 вместо 8 и по связанной с ней шкале «изучение мира» набрано 7 вместо 4.

В процессе дальнейшей статистической обработки данных были использованы корреляционный анализ Спирмена и критерий Краскела-Уоллиса.

3.4 Корреляционный анализ полученных данных

Так как данные выборки не соответствуют нормальному распределению, для корреляционного анализа был использован корреляционный анализ Спирмена. Для наглядности в таблице ниже (Таблица 6) были оставлены только значимые показатели.

Таблица 6 – Результаты корреляционного анализа Спирмена

	Дем.	Пед.	Зас.	Воз.	Гип.	Дис.	Цик.	Трев.	Экз.	Эмот.
Immer.	0,199			0,313			0,165			0,245
IF	0,211			0,294			0,274		0,156	0,248
IS				0,279						0,187
Creat.	0,154	0,153		0,214	0,183		0,263		0,157	0,223
CDe	0,188	0,154		0,200	0,199		0,282	0,169	0,192	0,250
CDi										
Action										
AD						-0,154	0,161			
AE										
Social	0,188				0,259					
SComp					0,163			-0,183		-0,173
SComm	0,237				0,267				0,166	
Mastery					0,157			-0,168		-0,215
MC										-0,203
MS					0,242					
Achiev.										
AC										
AP										

Как видно из таблицы, на высоком уровне статистической значимости выявлены прямые связи между баллами игрока по шкале «демонстративность» и шкалами «погружение» ($r = 0,199^{**}$; $p = 0,009$), «фантазия» ($r = 0,211^{**}$; $p = 0,006$) и «кооперация» ($r = 0,237^{**}$; $p = 0,002$); между баллами по шкале «возбудимость» и шкалами «погружение» ($r = 0,313^{**}$; $p = 0,000$), «фантазия» ($r = 0,294^{**}$; $p = 0,000$), «история» ($r = 0,279^{**}$; $p = 0,000$), «творчество» ($r = 0,214^{**}$; $p = 0,005$) и «изучение мира» ($r = 0,200^{**}$; $p = 0,009$); для шкалы «гипертимность» и шкал «изучение мира» ($r = 0,199^{**}$; $p = 0,009$), «социальность» ($r = 0,259^{**}$; $p = 0,001$), «кооперация» ($r = 0,267^{**}$; $p = 0,000$) и «стратегия» ($r = 0,242^{**}$; $p = 0,002$); для шкалы «циклотимность» и шкал «фантазия» ($r = 0,274^{**}$; $p = 0,000$), «творчество»

($r = 0,263^{**}$; $p = 0,001$) и «изучение мира» ($r = 0,282^{**}$; $p = 0,000$); для шкалы «**ЭМОТИВНОСТЬ**» и шкал «погружение» ($r = 0,245^{**}$; $p = 0,001$), «фантазия» ($r = 0,248^{**}$; $p = 0,001$), «творчество» ($r = 0,223^{**}$; $p = 0,004$) и «изучение мира» ($r = 0,250^{**}$; $p = 0,001$). А также обратные связи между шкалой «**ЭМОТИВНОСТЬ**» и шкалами «мастерство» ($r = 0,215^{**}$; $p = 0,005$) и «испытание» ($r = 0,203^{**}$; $p = 0,008$).

Также найдено сходное количество связей на достоверном уровне значимости. Кроме того, не найдено связи с другими шкалами для шкал «**застревание**» из опросника акцентуаций и для шкал «дизайн», «экшен», «драйв», «достижение», «завершение» и «сила» из опросника мотиваций в видеоиграх.

3.5 Применение критерия Краскела-Уоллиса к полученным данным

Для выявления наличия различий между баллами для групп игроков с разной выраженностью акцентуаций был использован критерий Краскела-Уоллиса.

Группы были выделены в соответствии с описанием выделения групп в опроснике акцентуаций Леонгарда-Шмишека. От 0 до 6 баллов – низкий уровень выраженности акцентуации, от 7 до 12 – средний уровень, от 13 до 18 – уровень выше среднего, от 19 до 24 – высокий уровень. Распределение игроков в этих группах можно увидеть в таблице 7.

Таблица 7 – Распределение участников исследования по группам с низкими, средними, выше среднего и высокими баллами.

	Дем.	Пед.	Зас.	Воз.	Гип.	Дис.	Цик.	Тревл.	Экз.	Эмот.
0-6	16	25	12	66	56	25	53	79	33	23
7-12	101	89	86	54	50	94	59	58	51	82
13-18	39	48	66	38	48	39	42	22	66	54
19-24	13	7	5	11	15	11	15	10	19	10

Для удобства в таблице ниже (Таблица 8) были отображены только значимые различия.

Таблица 8 – Результаты применения критерий Краскела-Уоллиса

	Дем.	Пед.	Зас.	Воз.	Гип.	Дис.	Цик.	Треп.	Экз.	Эмот.
Immer.	0,001			0,000						0,009
IF	0,001		0,038	0,003			0,006			0,007
IS	0,031			0,000						0,048
Creat.					0,048		0,005			0,019
CDe	0,020			0,046	0,032		0,000	0,020	0,034	
CDi										
Action										
AD										
AE	0,049									
Social	0,007				0,009					
SComp					0,040					
SComm	0,000				0,023					
Mastery										0,048
MC										0,030
MS				0,025	0,011					
Achiev.										
AC										
AP										

Исходя из данных в таблице 7, можно заключить что различия между группами с разными баллами с высокой степенью значимости можно увидеть для шкал «демонстративность», «возбудимость» и «циклотимность». Для «демонстративности» разница видна в отношении шкал «погружение» ($p = 0,001$), «фантазия» ($p = 0,001$) и «кооперация» ($p = 0,000$); для шкалы «возбудимость» со шкалами «погружение» ($p = 0,000$), «фантазия» ($p = 0,003$) и «история» ($p = 0,000$); для шкалы «циклотимность» – «творчество» ($p = 0,005$) и «изучение мира» ($p = 0,000$). Также найдены различия с достоверной степенью значимости для всех шкал опросника акцентуаций, кроме шкал «педантичность» и «дистимность».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Видеоигры – растущая в нашу культуру форма досуга, работы и обучения, требующая изучения. В данном исследовании мы выяснили, какие существуют взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности у молодых людей и их типом мотивации в видеоиграх. Подводя итог, можно сказать что были решены все поставленные задачи, а именно:

1. Проанализированы существующие теоретические подходы, посвященные изучению акцентуаций и работы с акцентуантами, влиянию видеоигр на психику человека и использованию видеоигр в качестве терапевтического средства, классификации игровых поведения и мотиваций.
2. Выбрана концепция для выделения типов видеоигрового поведения, а именно модель, разработанная крупнейшей международной организацией, занимающейся анализом поведения игроков, Quantic Foundry, которая легла в основу данного исследования.
3. Выявлены взаимосвязи между выраженностью акцентуаций личности и типами мотивации в видеоиграх у молодых людей.

Поставленная в начале исследования гипотеза частично подтвердилась: подтверждены связи между акцентуацией «демонстративность» и мотивацией «фантазия», между акцентуацией «гипертимность» и мотивациями «соперничество» и «кооперация», между акцентуацией «циклотимность» и мотивацией «фантазия», между акцентуацией «экзальтированность» и мотивацией «фантазия», между акцентуацией «эмотивность» и мотивациями «фантазия» и «история». В то же время не подтвердилось наличие связи для остальных предполагаемых в гипотезе связок и обнаружены те, которые не были рассмотрены в гипотезе. Среди них есть и совсем неожиданные результаты, например, связь между «гипертимностью» и мотивацией «стратегия», предполагающей осторожность и долгосрочность принимаемых решений.

Благодаря полученным результатам открывается возможность проектировать игровые миры с учетом особенностей людей с разными акцентуациями личности, так как разные мотивации направлены на разные игровые механики и жанры.

Существует потенциал использования видеоигр в терапевтических и профилактических целях для людей с теми или иными выраженными акцентуациями. В таком случае, результаты данного исследования можно использовать для структурирования и адаптации игрового процесса под игрока и не только для того, чтобы лучше удерживать игрока внутри игры (к сожалению, этика этой области все еще не сформулирована), но и способствовать изменениям, которые бы помогли повысить его удовлетворенность жизнью и выступить в качестве профилактики обострения неблагоприятных черт личности и возможной дезадаптации. Учитывая успехи видеоигр в развитии различных способностей и личностных качеств, а также их успешность в работе непосредственно с психическими расстройствами, мы предполагаем, что тот же успех они могут продемонстрировать и в отношении людей хотя бы с некоторыми акцентуациями личности.

Кроме того, если предположение о том, что длительное отыгрывание определенной модели поведения или роли способствует ее усвоению как своей собственной, верно, то длительная игра за героя, который выражает те качества, которых игроку не хватает, позволит эти качества развить. Таким образом, полученные результаты можно также использовать, например, для дизайна характера игровых персонажей или основного сюжета в играх, ориентированных на ту или иную целевую аудиторию, где характеристиками последней будут выступать в том числе и вероятность наличия тех или иных акцентуаций личности.

В целом, благодаря полученным результатам, сфера видеоигр (а также некоторые другие области, например, дизайн, реклама, бизнес и т.д.), может в дальнейшем более грамотно прорабатывать внутриигровые миры и модели

поведения, что позволит игроку испытывать большее удовлетворение и, вероятно, более успешно, хотя и в большинстве случаев неосознанно [2, 39], использовать игру в качестве своеобразного терапевтического средства, позволяющего избегать ситуаций внутри игры, которые могли негативно сказаться на состоянии человека и даже привести к обострению тех или иных негативных качеств, а также для развития тех сторон, которые обычно недостаточно проявлены у акцентуантов и которые повысили бы навык саморегуляции у игрока.

ЛИТЕРАТУРА

- 1 Adachi P. More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades // Journal of youth and adolescence. – 2013. - 42.
- 2 Andreassen, C. S. et al. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study / C. S. Andreassen, S. Billieux, J. Griffiths, M. D. Kuss, D. J. Demetrovics, Z. Mazzoni, E. Pallesen. // Psychology of Addictive Behaviors. 2017. - 30(2). – pp. 252-262. <http://dx.doi.org/10.1037/adb0000160>
- 3 Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. // Journal of MUD research, - 1996.
- 4 Bartle R. Virtual worlds: Why people play // Massively multiplayer game development. – 2005. - Vol. 2. - No. 1. - 3-18.
- 5 Boylea E.A. et al. An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games / E.A. Boylea, Th. Hainey, Th.M. Connolly, G. Gray, J. Earp, M. Ott, Th. Lim, M. Ninause, C. Ribeir, J. Pereira. // Computers & Education. – 2016. - Vol. 94. - pp. 178-192.
- 6 Carrasa M.C. et al. Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. / M.C. Carrasa, A. Kalbarczyk, K. Wellsc, J. Banksd, R. Kowerte, C. Gillespiec, C. Latkinf. // Social Science & Medicine. – 2018. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2018.08.044>
- 7 Ceranoglu T.A. Star Wars in Psychotherapy: Video Games in the Office. // Academic Psychiatry. – 2010. – 34. - pp. 233–236.
- 8 Christopher A. Enhancing visuospatial performance through video game training to increase learning in visuospatial science domains // Psychonomic bulletin & review. 2012. – vol. 19. – pp. 58-65.

- 9 Etchells P.J. Prospective Investigation of Video Game Use in Children and Subsequent Conduct Disorder and Depression Using Data from the Avon Longitudinal Study of Parents and Children // PLoS ONE. – 2016. – vol. 11(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0147732>
- 10 Ferguson C.J. Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When // Journal of Communication. – 2014. DOI: 10.1111/jcom.12129
- 11 Ferguson C.J. et al. Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency: A Multivariate Analysis of Effects. / C.J. Ferguson, C.K. Olson, L.A. Kutner, D.E. Warner // Crime & Delinquency. – 2014. - Vol. 60(5). – pp. 764–784.
- 12 Fleming T.M. et al. Serious Games and Gamification for Mental Health: Current Status and Promising Directions / Fleming T.M., Bavin L., Stasiak K., Hermansson-Webb E., Merry S.N., Cheek C., Lucassen M., Lau Ho Ming, Pollmuller B., Hetrick S. // Frontiers in Psychiatry. – 2017. - Vol. 7. - p. 215. DOI=10.3389/fpsy.2016.00215
- 13 Franceschini S. et al. Action video games improve reading abilities and visual-to-auditory attentional shifting in English-speaking children with dyslexia / S. Franceschini, P. Trevisan, L. Ronconi, S. Bertoni, S. Colmar, K. Double, S. Gori, M. Ruffino, S. Viola, M. Molteni, A. Facoetti. // Scientific Reports. – 2018. – 7. – p. 5863. DOI:10.1038/s41598-017-05826-8
- 14 Franceschini S. et al. Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. / S. Franceschini, S. Gori, M. Ruffino, S. Vola, M. Molteni, A. Facoett. // Current Biology. – 2013. – 23. – pp. 462–466.
- 15 Franco G.E. Videogames and Therapy: A Narrative Review of Recent Publication and Application to Treatment. // Front. Psychol. – 2016. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01085>

- 16 Gabbiadini A. Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational study // *Personality and Individual Differences*. – 2017. - Vol. 104. - pp. 129–136.
- 17 Gamer motivation model [Electronic resource] // Quantic Foundry. – Electronic data. – URL: <https://quanticfoundry.com/#motivation-model> (дата обращения: 18.04.2019).
- 18 Glass B.D. Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait // *PLoS ONE*. – 2013. - 8(8). doi:10.1371/journal.pone.0070350
- 19 Green C.Sh. Effect of Action Video Games on the Spatial Distribution of Visuospatial Attention / C.Sh. Green, D. Bavelier. // *J. Exp. Psychol. Hum. Percept. Perform.* – 2006. - 32(6). - pp. 1465–1478. doi: 10.1037/0096-1523.32.6.1465
- 20 Greitemeyer T. et al. Effects of psosocial video games on prosocial behavior. / T. Greitemeyer, S. Osswald // *Journal of personality and social psychology*. – 2010. - Vol. 98. - No. 2. – pp. 211-221.
- 21 Griffiths M.D. An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing // *Current Addiction Reports*. – 2017. - Vol. 4. - Issue 3. - pp. 272–283.
- 22 Gutiérrez-Maldonado J. et al. Future directions: how virtual reality can further improve the assessment and treatment of eating disorders and obesity. / Gutiérrez-Maldonado J., Wiederhold B.K., Riva G. // *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.* – 2016. - 19(2). – pp. 148–53. doi:10.1089/cyber.2015.0412
- 23 Iyadurai L. et al. Preventing intrusive memories after trauma via a brief intervention involving Tetris computer game play in the emergency department: a proof-of-concept randomized controlled trial / Iyadurai L., Blackwell S.E., Meiser-Stedman R., Watson P.C., Bonsall M.B., Geddes J.R., Nobre A.C., Holmes E.A. // *Molecular Psychiatry*. – 2018. – 23. - pp. 674–682.

- 24 Jeroen S. Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. - 2016 - Vol. 19. - No. 4. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- 25 Kühn S. et al. Fighting Depression: Action Video Game Play May Reduce Rumination and Increase Subjective and Objective Cognition in Depressed Patients / Kühn S., Berna F., Lüdtke T., Gallinat J. and Moritz F. // *Front. Psychol.* – 2018. – vol. 9. – p. 129. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00129
- 26 Kwon J.H. et al. The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. / J.H. Kwon, C.S. Chung, J. Lee // *Community Mental Health Journal*. – 2009.
- 27 Laforest M. et al. Inducing an anxiety response using a contaminated virtual environment: validation of a therapeutic tool for obsessive-compulsive disorder. / Laforest M., Bouchard S., Crétu A.M., Mesly O.D. // *Front ICT*, 2016. – 3. - №18. doi:10.3389/fict.2016.00018
- 28 Llorens R. et al. Videogame-based group therapy to improve self-awareness and social skills after traumatic brain injury / R. Llorens, E. Noé, J. Ferri, M. Alcañiz. // *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*. - 2015. DOI 10.1186/s12984-015-0029-1
- 29 Macey J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling // *Computers in Human Behavior*. – 2018. - 80. - pp. 344-353.
- 30 Miloff A. et al. The challenger app for social anxiety disorder: new advances in mobile psychological treatment. / Miloff A, Marklund A, Carlbring P. // *Internet Interv.* – 2015. - 2(4). – pp. 382–91. doi:10.1016/j.invent.2015.08.001
- 31 Newzoo Infographics [Electronic resource] // Newzoo. – Electronic data. – [S. l., S. a.]. – URL: <https://newzoo.com/insights/markets/games> (access date: 12.04.2019).
- 32 Przybylski A.K. et al. Competence-Impeding Electronic Games and Players' Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors. / A.K. Przybylski, E.L. Deci,

C.S. Rigby, R.M. Ryan. // Journal of Personality and Social Psychology. – 2014. - Vol. 106. - No. 3. – pp. 441–457.

33 Przybylski A.K. et al. Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon / A.K. Przybylski, N. Weinstein, K. Murayama. // The American Journal of Psychiatry. – 2017. - Vol. 174. - Issue 3. - pp. 230-236. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>

34 Przybylski A.K. et al. The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be / A.K. Przybylski, N. Weinstein, K. Murayama, M.F. Lynch, R.M. Ryan. // Psychological Science. - 2011. - 23(1). – pp. 69-76.

35 Rizzo A. et al. Virtual reality as a tool for delivering PTSD exposure therapy / Rizzo A, Difede J, Rothbaum BO, Daughtry JM, Reger G. // Post-Traumatic Stress Disorder: Future Directions in Prevention, Diagnosis, and Treatment. - New York: Springer, 2013.

36 Russoniello C.V. et al. The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. / C.V. Russoniello, K. O'Brien¹, J.M. // Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation. – 2009. - Vol. 2.

37 Russoniello C.V. et al. The Efficacy of Casual Videogame Play in Reducing Clinical Depression: A Randomized Controlled Study. / C.V. Russoniello, M. Fish, K. O'Brien // GAMES FOR HEALTH JOURNAL: Research, Development, and Clinical Applications. – 2013. - Vol. 2.

38 Saleem M. et al. Effects of prosocial, neutral, and violent video games on college students' affect. / M. Saleem, C.A. Anderson, D.A. Gentile // Aggression behavior. – 2012. - Vol. 38. – pp. 263-271.

39 Tamplin-Wilson J. et al. Video games as a recovery intervention for ostracism / Tamplin-Wilson J., Smith R., Morgan J. & Maras P. // Computers in Human Behavior. - 2019. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.008>.

40 The Russian Gamer: Key Consumer Insights 2017 [Electronic resource] // Newzoo. – Electronic data. – [S. l.], 2017. – URL:

<https://newzoo.com/insights/infographics/the-russian-gamer2017> (accessed: 02.04.2018).

41 Turkle, S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs // *Mind, Culture, and Activity*, - 1994. - №3. – pp. 158–167.

42 Ventura M. The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence / Ventura, M., Shute, V.J., & Zhao, W // *Computers & Education*. – 2013. – 60. – pp. 52-58.

43 Ventura M. Video gameplay, personality and academic performance / M. Ventura, V. Shute, Yoon Jeon Kim // *Computers & Education*. – 2012. – 58. – pp. 1260–1266.

44 Барлас Т. В. Влияние видеоигр на индивидуально-психологические особенности геймеров / Т. В. Барлас, А. П. Головина // *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки*. – Москва, 2011. – №622. – С. 99-110.

45 Богачева Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // *Вестник Московского университета*. – М., 2014. – № 4. – С. 120-130.

46 Ганнушкин П. Б. Клиника психопатий. Их статика, динамика, систематика / П. Б. Ганнушкин. – Нижний Новгород : Изд-во НГМД, 1998. – 86 с.

47 Гребенникова Н.В. Характерологические особенности старших подростков, склонных к компьютерно-игровой зависимости // *Научные труды Московского гуманитарного университета*. - 2017. - №3.

48 Дмитриев М.Г. Психолого-педагогическая диагностика делинквентного поведения у трудных подростков / М. Г. Дмитриев, В. Г. Белов, Ю. А. Парфенов. – СПб. : ЗАО «ПОНИ», 2010. – 316 с.

49 Леонгард К. Акцентуированные личности / К. Леонгард. – Ростов н/Д. : Феникс, 2000. – 361 с. (24)

- 50 Личко А. Е. Психопатии и акцентуации характера у подростков / А. Е. Личко. – Изд. 2-е доп. и перераб. – Л. : Медицина, 1983. – 130 с.
- 51 Овчинников Б.В. Психологические аспекты психического здоровья / Овчинников Б.В., Дьяконов И.Ф. // СПб.: Военно-медицинская академия, 2009. – 312 с.
- 52 Психология индивидуальных различий. Тексты / Под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, В. Я. Романова. – М. : Изд-во МГУ, 1982. – С. 288-318.
- 53 Реан А.А. Психология личности. — СПб.: Питер, 2013. — 288 с.: ил. — (Серия «Мастера психологии»).
- 54 Сидоров П.И. Введение в клиническую психологию / П.И. Сидоров, А.В. Парняков // – М.: Академический проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2000. – 416 с.
- 55 Тендрякова М. В. Игровые миры: от Homo Ludens до геймера / М. В. Тендрякова. – М. – СПб. : Нестор-История, 2015. – 224 с.
- 56 Тюряпина И.В. Акцентуации личности как фактор психической адаптации студентов ВУЗа: дис. ... канд. психол. наук. СПбГУ, СПб., 2016. – 177 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ваш пол *

- женский
- мужской

Ваш возраст * _____

Как часто вы играете? *

- Более 4 часов каждый день
- Пару часов каждый день
- Раз в несколько дней более 4 часов
- Раз в несколько дней менее 4 часов
- Раз в неделю
- Раз в месяц
- Раз в несколько месяцев

Как давно вы начали играть? *

- Играю с раннего возраста (младшие классы или раньше)
- Играю более 5 лет
- Играю несколько лет
- Играю около года
- И года не прошло

Насколько для вас важны нижеприведенные элементы или действия внутри видеоигр? Оценить от 1 до 5, где 1 – совсем не важно, 2 – почти не важно, 3 – немного важно, 4 – очень важно, 5 – крайне важно.

1. Возможность притвориться, что я кто-то или где-то еще
2. Пройти все миссии в игре
3. Проходить игры на высоком уровне сложности
4. Проработанная история
5. Заполучить мощнейшее оружие и легендарные артефакты
6. Быть лучше других игроков
7. Богатый выбор цветов, стилей, костюмов и других настроек персонажа
8. Оттачивать игровые навыки
9. Найти необычный путь прохождения игры
10. Персонажи с интересными предысторией и характером
11. Собрать все ресурсы в игре
12. Преодолевать испытания, не проходимые с первой попытки
13. Собрать все награды в игре
14. Знать историю всех основных персонажей
15. Прокачаться до максимума

Насколько увлекательны для вас следующие внутриигровые элементы или занятия? Где 1 – совсем не увлекает, 2 – почти не увлекает, 3 – слегка увлекает, 4 – весьма увлекает, 5 – крайне увлекает.

16. Погружение в другой мир
17. Сотрудничать с другими игроками
18. Нести хаос и разрушение
19. Геймплей, требующий быстрой реакции
20. Соревноваться с другими игроками
21. Геймплей, требующий напряженного размышления и планирования
22. Играть роль другого персонажа
23. Геймплей с обилием крови
24. Помогать другим игрокам
25. Стрелять и взрывать
26. Геймплей, задействующий стратегическое мышление
27. Динамичный геймплей
28. Работать с другими игроками над общей целью
29. Геймплей, не дающий времени на отдых
30. Сражаться с другими игроками в дуэлях или групповых матчах
31. Геймплей, требующий ответственного принятия решений

Как часто вы занимаетесь следующими занятиями в видеоиграх? Где 1 – никогда, 2 – редко, 3 – иногда, 4 – часто, 5 – всегда.

32. Исследуете игровой мир просто ради исследования
33. Тщательно прорабатываете внешний вид персонажей, городов и других изменяемых объектов
34. Проверяете разными способами, что вы можете делать внутри игрового мира
35. Вкладываете много времени и сил в создание облика персонажа
36. Экспериментируете с игровыми объектами, просто чтобы увидеть, что будет

Ответьте «да» или «нет».

1. У вас часто беззаботное, безоблачное настроение?
2. Вы чувствительны к оскорблениям?
3. Бывает ли так, что во время тяжелого разговора вам трудно сдержать слезы?
4. Возникает ли у вас после окончания какой-либо работы сомнения в качестве ее исполнения так, что вы прибегаете к проверке — все ли было сделано точно?

5. Были ли вы в детстве таким же смелым и отчаянным, как и ваши сверстники?
6. Часто ли у вас бывают резкие смены настроения?
7. Являетесь ли вы во время веселья центром внимания?
8. Бывает ли так, что вы без особых причин ворчливы и раздражительны так, что вас лучше не трогать?
9. Вы серьезный человек?
10. Способны ли вы восторгаться чем-либо, не замечая "темных пятен"?
11. Предприимчивы ли вы?
12. Быстро ли вы забываете обиды и оскорбления?
13. Вы снисходительный и мягкий человек?
14. Бросая письмо в почтовый ящик, вы проверяете, упало ли оно туда полностью?
15. Стремитесь ли вы всегда считаться среди лучших сотрудников?
16. Боялись ли вы в детские годы грозы или собак?
17. Беспокоит ли вас мысль о том, что вы можете не прийти на встречу вовремя?
18. Ваше настроение сильно зависит от случайных встреч и событий?
19. Любят ли вас ваши знакомые?
20. Часто ли бывает, что вы не можете или не хотите сопротивляться сильным порывам?
21. У вас часто бывает подавленное настроение?
22. Бывало ли так, чтобы вы разрыдались на людях?
23. Трудно ли вам усидеть на одном месте?
24. Если по отношению к вам несправедливо поступили, станете ли вы отстаивать свои интересы?
25. Можете ли вы зарезать курицу или овцу?
26. Раздражает ли вас, если скатерть или занавеска висят неровно, стараетесь ли вы ее расправить?
27. В детстве вы боялись оставаться в одиночестве дома?
28. Часто ли ваше настроение портится без видимых причин?
29. Вы хотели бы, чтобы все признали вас, как одного из лучших специалистов в своей области?
30. Вы быстро впадаете в гнев?
31. Способны ли вы быть шаловливо-веселым?
32. Бывает ли так, что ощущение счастья буквально пронизывает вас?
33. Из вас получился бы хороший ведущий в юмористической передаче?
34. Вы обычно высказываете свое мнение прямо и недвусмысленно?
35. Вам трудно переносить вид крови?
36. Нравится ли вам работа с высокой личной ответственностью?

37. Заступаетесь ли вы за людей, если видите, что по отношению к ним поступили несправедливо?
38. Вам было бы страшно спуститься в темный подвал?
39. Вам нравится работа, которая потребует от вас быстрых, хотя и не обязательно точных действий?
40. У вас широкий круг общения?
41. В школе вы охотно декламировали стихи?
42. Убегали ли вы в детстве из дома?
43. Кажется ли вам жизнь трудной?
44. Случалось ли вам так расстроиться из-за какого-то конфликта, что пойти на работу казалось невыносимым?
45. Можно ли сказать, что при неудаче вы сохраняете чувство юмора?
46. Предпринимаете ли вы первые шаги к примирению, если вас обидел кто-то?
47. Вы очень любите животных?
48. Случалось ли вам настолько беспокоиться из-за того, плотно ли вы прикрыли дверь, выключили ли электричество, что вы возвращались домой с полдороги?
49. Преследуют ли вас мысли о том, что с вами или с вашими близкими может случиться что-то страшное?
50. Зависит ли ваше настроение от погоды?
51. Трудно ли вам выступать перед большой аудиторией?
52. Можете ли вы ударить обидчика, если он оскорбит вас?
53. Вы скучаете без шумной компании?
54. Вы относитесь к тем, кто из-за разочарования впадает в полное отчаяние?
55. Вы сумеете организовать свое дело?
56. Если на вашем пути встречаются препятствия, вы становитесь еще упорнее в достижении своей цели?
57. Может ли трагический фильм взволновать вас до слез?
58. Часто ли бывает, что мысли о том, что случилось в прошедший день, или о том, что вас ожидает завтра, мешают вам уснуть?
59. Вы часто подсказывали товарищам в классе или давали им списывать?
60. Вам было бы очень страшно пройти ночью по темной улице?
61. Вы тщательно следите за тем, чтобы каждая вещь в доме лежала на своем месте?
62. Случалось ли так, что, ложась спать в отличном настроении, вы просыпались разбитым и мрачным?
63. Вы легко знакомитесь с людьми?
64. Бывают ли у вас такие головные боли, что голова просто раскалывается?
65. Часто ли вы смеетесь?

66. Можете ли вы быть приветливым с неприятным для вас человеком настолько, что никто не догадается о вашем истинном к нему отношении?
67. Вы деятельный человек?
68. Вы сильно страдаете, когда совершается несправедливость?
69. Вы страстный любитель природы?
70. Перед тем, как лечь спать, вы тщательно проверяете, закрыты ли все окна и двери, выключен ли повсюду свет?
71. Вы пугливый человек?
72. Если вы примете алкоголь, ваше настроение может резко измениться?
73. Вам нравится принимать участие в художественной самодеятельности?
74. Вы не ждете от будущего чудес?
75. Часто ли вам хочется бросить все дела и уехать далеко от дома?
76. Вы смеетесь так, словно в рот попала смешинка?
77. Легко ли вы можете поднять настроение коллегам по работе?
78. Долго ли вы переживаете обиду?
79. Переживаете ли вы долго горести других людей?
80. В школьные годы вы часто переписывали страницу из-за помарок в тетради?
81. По отношению к большинству людей вы скорее осторожны, чем доверчивы?
82. Часто ли вы видите страшные сны?
83. Бывает ли так, что вы настолько беспокоитесь, стоя у края перрона или у окна высотного дома, что вам приходится закрыть глаза или немедленно отойти?
84. В веселой компании вы обычно веселы?
85. Вы склонны махнуть рукой на проблему, если никак не можете найти ее решение?
86. Совершаете ли вы под влиянием алкоголя импульсивные поступки?
87. В беседах вы больше слушаете, чем говорите?
88. Могли бы вы так войти в роль, что забыть о том, что все это – только игра?

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица Б.1 – Ключ к опроснику акцентуаций Леонгарда-Шмишека

Шкала опросника	Ответы «да»	Ответы «нет»	Коэффициент
Гипертимность	1, 11, 23, 33, 45, 55, 67, 77		3
Дистимность	9, 21, 43, 74, 87	31, 53, 65	3
Циклотимность	6, 18, 28, 40, 50, 62, 72, 84		3
Возбудимость	8, 20, 30, 42, 52, 64, 75, 86		3
Застывание	2, 15, 24, 34, 37, 56, 68, 78, 81	12, 46, 59	2
Эмотивность	3, 13, 35, 47, 57, 69, 79	25	3
Экзальтированность	10, 32, 54, 76		6
Тревожность	6, 27, 38, 49, 60, 71, 82	5	3
Педантичность	4, 14, 17, 26, 36, 48, 58, 61, 70, 80, 83	39	2
Демонстративность	7, 19, 22, 29, 41, 44, 63, 66, 73, 85, 88	51	2

Таблица Б.2 – Ключ к опроснику «Мотивационный профиль геймера»

Мотивация	Вопросы	Мотивация	Вопросы	Мотивация	Вопросы
Погружение	1,4,10,11,14*,22*	Фантазия	1, 16, 22*	История	4, 10, 14*
Творчество	7,32*,33*,34,35,36	Дизайн	7, 33*, 35	Изуч. мира	32*, 34, 36
Экшн	18,19*,23,25*,27,29	Разрушение	18, 23, 25*	Драйв	19*, 27, 29
Социальность	6*,17*,20,24,28,30	Соревнован.	6*, 20, 30	Кооперация	17*, 24, 28
Мастерство	3,8,12*,21,26*,31	Испытание	3, 8, 12*	Стратегия	21, 26*, 31
Достижение	2*,5,9,11,13,15*	Завершение	2*, 9, 13	Сила	5, 11, 15*

От 1 до 5 баллов за ответ для вопросов, где написан только номер, и ответ, помноженный на 2, для вопросов под *.

Поиск заимствований в научных текстах^β

Введите текст:

...или загрузите файл:

Файл не выбран...

Выбрать файл...

Укажите год публикации: 2019 ▼

Выберите коллекции

- | | | |
|---|--|--|
| ☒ Все | ☒ Википедия | ☒ Российские журналы |
| ☒ Рефераты | ☒ Российские конференции | ☒ Энциклопедии |
| ☒ Авторефераты | ☒ Иностранные журналы | ☒ Англоязычная википедия |
| ☒ Иностранные конференции | | |
| ☒ PubMed | | |

Анализировать

Проверить по расширенному списку коллекций системы Руконтекст

Обработан файл:
Diplom_Polunadezhkina.pdf.

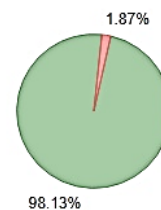
Год публикации: 2019.

Оценка оригинальности документа - 98.13%

Процент условно корректных заимствований - 0.0%

Процент некорректных заимствований - 1.87%

Просмотр заимствований в документе



Время выполнения: 18 с.