

Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков

А.Г. Макалатия, Л.В. Матвеева

МГУ имени М.В. Ломоносова Москва, Россия

Поступила 30 января 2017/ Принята к публикации: 15 февраля 2017

Subjective factors that influence children and adolescents to be attracted by computer games

Alexandra G. Makalatia*, Lyudmila V. Matveeva

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia

* Corresponding author E-mail: axis_mail@list.ru

Received January 30, 2017 / Accepted for publication: February 15, 2017

В статье приводятся данные исследования, в котором определялись место и роль компьютерных игр в жизни детей и подростков, а также выяснялось, как сами играющие оценивают свой опыт восприятия различных аспектов компьютерной игры и игры в целом. В исследовании принимали участие пользователи компьютерных игр в возрасте от 11 до 19 лет. Исследование проводилось методом опросов и интервью. Вопросы касались выделения тех аспектов игр, которые воспринимаются как наиболее важные, притягательные, вызывающие наибольший эмоциональный отклик. Они определяют выбор игр, параметров, по которым пользователи оценивают героев игр, отношения представителей данной возрастной группы к играм и то место, которое занимают компьютерные игры в их жизни.

В результате исследования выявлено, что дети и подростки в целом положительно относятся к компьютерным играм, считают их полезной и приятной частью своей жизни, не испытывают стыда и раскаяния из-за потраченного на игры времени, собираются продолжать играть дальше, во взрослой жизни. В играх они учатся общаться и принимать решения. Наиболее важным в плане оценки персонажей игры является их визуальное представление. Внешний вид персонажей игры является одним из основных факторов их привлекательности. Подросткам важна не только эстетическая составляющая визуальных образов, но и их смысловая нагруженность: отражение в визуальных образах характера или образа действий героя. Предпочтение в выборе игр чаще определяется видом и способом действий игрока в игре, а не сюжетно-смысловыми параметрами игры.

Игра дает подросткам возможность попробовать себя в самых разных ситуациях и предоставляет опыт взаимодействия с другими людьми, недоступный в реальной жизни. Компьютерная игра является для них игровой моделью успешной деятельности и, таким образом, может быть использована в качестве средства личностного саморазвития.

Ключевые слова: компьютерные игры, дети, подростки, формирующая деятельность, субъективная притягательность, идентификация с персонажем.

The paper describes research on the role and place of computer games in the lives of children and adolescents, and also perceiving how young gamers estimate the impact of various aspects of computer games and experience games in general on themselves.

The study involved gamers between the age of 11 and 19 years. The study is conducted using surveys and interviews. The issues are related to those aspects of games that are perceived as most important, attractive, and cause the greatest emotional response, and also determine the selection of games; how users appreciate game characters including users' attitudes to the games and the place of the computer game in their lives.

The study revealed that children and adolescents generally have a positive attitude towards computer games and find them a useful and enjoyable part of life, they do not feel shame and remorse for wasting time playing computer games, and are going to continue to play on into adulthood. Playing computer games they learn to communicate and make decisions.

The most important aspect of evaluating game characters is their visual representation

The character appearance in the game is one of the main factors of their attractiveness. Adolescents do not appreciate only important aesthetic component of the visual images, but also their meaning: reflection of personality or actions of characters in visual images.

Preferences in selecting games are largely determined by the player actions in the game rather than the game plot.

For adolescents computer game is an opportunity to try themselves in different situations and get the experience of interacting with other people, who may get inaccessible in real life. A computer game for children is a model of a successful living, so it can be used as a means of personal self-development.

Computer games make a full-fledged sphere of life in adolescents through which they gradually realize the importance of school and studies, sports, and hobbies. Playing computer games adolescents relax, socialize and gain social and cognitive skills.

Keywords: computer games, children, adolescents, developing activity, subjective attraction, identification with game character.

Развитие информационных технологий в последние десятилетия привело к их повсеместному проникновению в обыденную жизнь и практическую деятельность людей. Сейчас невозможно представить нашу жизнь без компьютеров, смартфонов и интернета. Эти технологии оказывают влияние на самые различные сферы психической жизни людей (Зинченко и др., 2011). Одними из самых широко распространенных и популярных новых видов деятельности, появившихся с распространением компьютеров и доступа к сети интернет, стали компьютерные игры.

Расширение объемов индустрии компьютерных игр и быстрый рост их аудитории превратили компьютерные игры в неотъемлемую часть массовой культуры и повседневной жизни людей. Это сравнительно новый вид информационного воздействия, обладающий собственной спецификой. В настоящее время правильнее использовать термин «кибер-игры», поскольку для пользования такими играми используется не только компьютеры, но и телефоны, планшеты и другие электронные устройства. Это приводит к тому, что они становятся доступны, по сути, в любой момент жизни – в транспорте, на уроке, дома, на улице. Причем, играют не только дети, но и взрослые.

Психологические исследования компьютерных игр и их влияния на человека начались еще в конце 80-х годов прошлого века. За прошедшие с того времени годы было получено множество данных относительно самых разных аспектов данной тематики. Основные проблемы, рассматриваемые исследователями в этой сфере, можно разделить на три большие группы:

1. Связь игр с агрессией и деструктивным поведением;
2. Проблема зависимости от компьютерных игр;
3. Влияние игр на развитие познавательной сферы и их роль в обучении.

Рассмотрим их подробнее.

Игры и агрессия

Исследования этого аспекта компьютерных игр вызывают наибольший общественный резонанс, особенно в связи со случаями громких преступлений, совершаемых подростками, многие из которых увлекались агрессивными компьютерными играми. При этом однозначного ответа на вопрос, провоцируют ли компьютерные игры агрессию в реальной жизни, пока нет. Данные о корреляции агрессивности и выбора игр не позволяют сделать вывод о причинно-следственной зависимости – возмож-

но, уже существующие черты характера способствуют тому, что человек предпочитает играть именно в игры с агрессивным сюжетом (Войскунский, 2010).

Компьютерные игры могут оказывать сильное воздействие на человека за счет того, что в них человек не просто воспринимает некий контент, но активно действует, управляя игровым персонажем. Поэтому и идентификация с персонажем, совершающим агрессивные действия, становится более сильной. К тому же, в играх часто агрессивное поведение подкрепляется вознаграждением, что способствует закреплению такого способа действия.

В обзоре Андерсона и коллег (Anderson et al., 2010) приводятся данные о том, что агрессивные компьютерные игры оказывают влияние на поведение, мысли и чувства игроков в течение короткого промежутка времени сразу после игры. Наличие же эффекта долговременного воздействия агрессивных игр на устойчивые психологические характеристики личности остается под вопросом.

Зависимость от компьютерных игр

Игровая зависимость традиционно рассматривалась авторами как один из подвидов интернет-зависимости (Янг 2010, Войскунский 2000). Этот подход, с одной стороны, не позволяет в полной мере оценить специфику формирования зависимости именно от игр как специфического вида деятельности, в отличие от, например, интернет-серфинга или социальных сетей. С другой стороны, акцентируется внимание только на зависимости, возникающей от коллективных игр через интернет, при этом из рассмотрения исключаются случаи зависимости от однопользовательских игр, не включающих социального компонента вообще.

Альтернативой этого подхода является попытка вычленить характеристики собственно компьютерной игры, способствующие возникновению зависимости. Например, Иванов (Иванов, 2003) рассматривает степень идентификации с персонажем и погружения в воображаемый мир игры в зависимости от структуры и типа



Александра Гурамовна Макалатия –

старший научный сотрудник кафедры методологии психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова
E-mail: axis_mail@list.ru



Лидия Владимировна Матвеева –

доктор психологических наук, профессор кафедры методологии психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова
E-mail: matveeva-com@yandex.ru

игр и выделяет ролевые игры с видом «из глаз» персонажа как наиболее способствующие возникновению зависимости. Основным «затягивающим» фактором для таких игр он считает возможность эскапизма, ухода от реальности в виртуальный мир через максимальное отождествление себя с героем игры.

Интересными представляются также исследования, показывающие, что компьютерная игра в силу своей структуры и организации создает интенсивные позитивные переживания, «опыт потока», которые и являются основным притягательным фактором и могут, как минимум, отчасти способствовать возникновению зависимости (Ван и др. 2011; Макалатия, 2003).

Исследования познавательной сферы геймеров

В обзорной статье Богачевой (Богачева, 2015) проанализированы работы, связанные с исследованиями различных когнитивных способностей геймеров. Приведены данные о том, что увлечение компьютерными играми может положительно сказываться на развитии когнитивных функций. Отличия обнаруживаются в развитии и «простых» функций, таких как более широкое поле внимания, способность отслеживать многочисленные объекты, лучшие зрительно-моторные координации, более высокие показатели селективности внимания, большой объем рабочей памяти, и в «сложных». В частности, геймеры демонстрируют более высокую скорость принятия решений, лучшую способность к параллельному выполнению нескольких задач, более успешны в задачах, связанных со стратегическим планированием. У них также лучше развиты «пространственные способности» (spatial abilities – способности ориентироваться в пространстве), способности мысленно визуализировать объекты, решать задачи на мысленное вращение, представлять сложные пространственные конфигурации объектов.

С другой стороны, отмечается и негативное влияние игр. Так, у подростков, увлеченных видеоиграми, чаще наблюдаются симптомы дефицита внимания

и гиперактивности, повышенная импульсивность поведения, уменьшение способности к произвольной концентрации внимания, меньшая способность пользоваться стратегиями долговременного запоминания.

У подростков, увлеченных видеоиграми, чаще наблюдаются симптомы дефицита внимания и гиперактивности, повышенная импульсивность поведения, уменьшение способности к произвольной концентрации внимания, меньшая способность пользоваться стратегиями долговременного запоминания

Наличие выраженного эффекта от контролируемых сеансов игры позволяет говорить о возможности тренировки когнитивных функций посредством компьютерных игр. Влияние игр на те или иные особенности познавательной сферы очень сильно зависит от типа предпочитаемых игр. Поэтому неправильно говорить о положительном или отрицательном влиянии на когнитивную сферу человека «компьютерных игр вообще». Можно сказать, что определенные типы игр могут способствовать развитию тех или иных когнитивных способностей и навыков.

Существуют исследования влияния увлечения компьютерными играми на предпочитаемые когнитивные стили человека, в частности, на такой параметр, как полнезависимость/полнезависимость (Богачева, Войскунский, 2014).

Хотя в компьютерные игры играют в основном не дошкольники, а дети более старшего возраста и взрослые, мы считаем, что очевидное сходство в структуре деятельности позволяет нам рассматривать компьютерную игру как формирующую деятельность

В обзоре М. Янг и коллег (Young et al, 2012) приводится анализ многих исследований эффективности компьютерных игровых программ для обучения. Выводы, сделанные автором, говорят о том, что их эффективность можно считать доказанной лишь для небольшого числа навыков, например, для обучения языку. Эффективность же игровых программ для других областей, например, математики и точных наук остается под вопросом.

Еще одна сложность, с которой сталкиваются исследователи психологических аспектов игры в компьютерные игры, связана с огромным разнообразием самих игр. Только очень поверхност-

ному наблюдателю представляется, что компьютерные игры – это некий однородный массив похожих активностей. При ближайшем рассмотрении очевидно, что различий там гораздо больше, чем сходств. По сути, общими чертами

компьютерных игр является только то, что все они – игры и то, что в них играют при помощи компьютера или других электронных устройств (смартфонов, игровых приставок и пр.). То есть, все эти деятельности воспринимаются субъектами как игра – добровольное, внутренне мотивированное занятие, приносящее удовольствие, и во всех них сама деятельность протекает в созданном авторами игры виртуальном игровом мире, с которым пользователь взаимодействует при помощи электронных устройств. При этом, содержание и сложность самой деятельности может варьировать в очень широких пределах: от раскладывания карточного пасьянса до управления армией, от одевания кукол в платица до строительства реалистичной модели транспортной системы мегаполиса. Задачи исследования

компьютерных игр затрудняет также отсутствие их четкой классификации и очень быстрое развитие этой области – принципиально новые виды игр появляются и становятся популярными буквально каждый год.

Для понимания сути и способов воздействия компьютерных игр на пользователей продуктивно их рассмотрение в рамках отечественной традиции изучения детских игр (Эльконин, 1978). Хотя в компьютерные игры играют в основном не дошкольники, а дети более старшего возраста и взрослые, мы считаем, что очевидное сходство в структуре деятельности позволяет нам рассматривать

компьютерную игру как формирующую деятельность. В игре человек проживает, прорабатывает ситуации, получает опыт, развивающий его личность и влияющий на деятельность в реальных ситуациях. Поэтому, с нашей точки зрения, очень важно понять, чему учат компьютерные игры, и какие именно их аспекты оказывают наиболее значимое влияние на играющих.

Основным отличием компьютерных игр от других информационных продуктов является характер взаимодействия пользователя с ними. Если при чтении текстов, просмотре фильмов или телепередач, прослушивании радио зритель/слушатель/читатель только воспринимает информацию, а вся активность (если она есть) происходит во внутреннем плане (понимание, сопереживание и т.п.), то в игре пользователь непосредственно вовлечен в деятельную активность. Он реально управляет происходящим в игре с помощью клавиатуры/джойстика или другого вводного устройства, он принимает решения, которые влияют на развитие ситуации в игре. Особенно важным является данный аспект для детей. Во-первых, увеличивается привлекательность игр, по сравнению с любым другим видом информационного контента, поскольку задействуется наглядно-действенное мышление, наиболее развитое в раннем возрасте. Во-вторых, активное действие и принятие решений фасилитируют идентификацию пользователя с персонажем игры, что обуславливает гораздо более сильное эмоциональное воздействие.

В психологических исследованиях при анализе воздействия компьютерных

игр на психику человека должны учитываться эти их особенности: действенный характер вовлеченности играющего и его идентификация с главным персонажем игр.

Цели, задачи и гипотезы исследования

Основной целью данного исследования являлось выявление и описание факторов, влияющих на предпочтение компьютерных игр подростками, и описание характера этого влияния.

Задачи исследования:

1. Сбор данных о количественных и качественных характеристиках игровой деятельности подростков;
2. Выявление предпочитаемых типов и видов игр и игровых действий, а также критериев оценки игровых персонажей;
3. Получение информации о самовосприятии подростков в процессе игры и об их отношении к играм.

Методы исследования и характеристики испытуемых

Исследование проводилось в два этапа.

На первом этапе проводился анкетный опрос школьников 7 и 10 классов средней школы г. Москвы. Участники исследования не отбирались по каким-либо признакам, связанным с компьютерными играми. Всего исследованию приняли участие 40 человек, из них 17 девушек и 23 юноши в возрасте от 12

до 16 лет. Опросный лист включал вопросы, связанные с опытом игры, шкальные вопросы для оценки отношения к разным аспектам игр и открытые вопросы, ответы на которые впоследствии обрабатывались методами контент-анализа.

Второй этап исследования представлял собой интервью с молодыми людьми и девушками, активно играющими в игры (не менее 15 часов игры в неделю) и посещающими интернет-ресурсы, посвященные играм. В этом исследовании приняли участие 16 человек, из них 11 юношей и 5 девушек в возрасте от 14 до 19 лет. Интервью содержало вопросы об опыте различных игр, о предпочитаемых играх и причинах их предпочтения, об оценке роли компьютерных игр в своей жизни. Полученные данные обрабатывались методом контент-анализа и качественного анализа.

В качестве дополнительного источника информации по интересующим нас вопросам использовались результаты проведенной нами фокус-группы с педагогами московских школ. Обсуждаемые вопросы касались их наблюдений относительно влияния компьютерных игр на повседневное поведение школьников.

Результаты исследования

Среди участников первого этапа исследования не нашлось ни одного незнакомого с кибер-играми, только 4 человека (10%) сообщили, что в последнее время не играют в них регулярно. Причем, все неиграющие относились к старшей возрастной группе (15–16 лет). Среди учеников 7 класса (12–13 лет) регулярно играют все.

Среднее время начала знакомства с компьютерными играми – 7,2 лет. Указанный респондентами возраст первого знакомства с играми – от 4 до 11 лет.

В среднем респонденты играют в игры не менее 3 раз в неделю. Данные о частоте игр представлены на диаграмме 1.

Средняя продолжительность одного сеанса игры – около часа. Треть испытуемых (14 человек) сообщили, что у них бывали периоды непрерывной игры более 6 часов подряд.

Участники второго этапа исследования играют в среднем около 20 часов

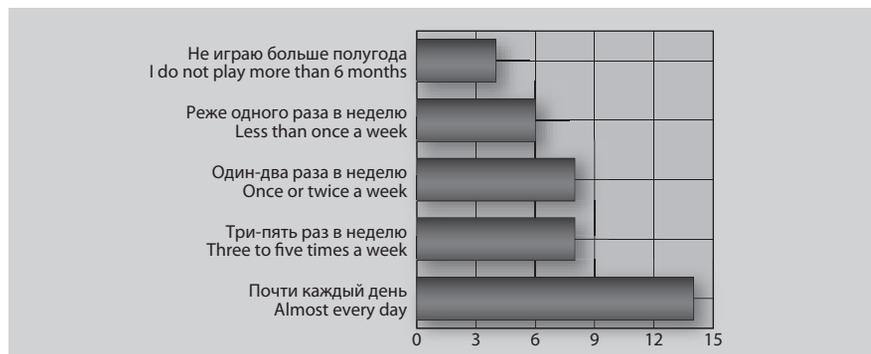


Диаграмма 1. Частота игр по выборке испытуемых (по вертикальной оси – частота игр, по горизонтальной – количество испытуемых)

Fig. 1. The frequency of the games based on the sample (The vertical axis represents the frequency of games, the horizontal axis denotes the number of subjects)

в неделю, у всех них были периоды непрерывной игры более 6 часов подряд. Средний возраст первого знакомства с кибер-играми также приходится на возраст 7 лет.

Значимых различий по этим параметрам между юношами и девушками в исследуемых группах не выявлено.

Участники фокус-группы отметили, что, по их наблюдениям, школьники посвящают играм и общению в интернете большую часть своего свободного времени и рассматривают эти деятельности как один из наиболее предпочитаемых видов досуга. Правда, внешнему наблюдателю иногда сложно определить, чем именно занят угнувшийся в компьютер или смартфон школьник – игрой или перепиской в соцсети. Знакомство с играми начинается с первого класса и продолжается до окончания школы. Примерно до 11–12 лет мальчики и девочки играют приблизительно с одинаковой увлеченностью и в сходные игры, в более старшем возрасте девушки, в среднем, уделяют больше внимания общению, а юноши – играм.

Предпочтения в выборе игр

Игры, на которые наши респонденты указали как на свои любимые, очень разнообразны. По выбору игровой платформы преобладают игры для компьютера, на втором месте – игры для мобильных платформ, очень мало (3 упоминания) приставочных игр, и совсем не встречаются игры дополненной реальности.

По жанру и стилю в числе любимых лидируют соревновательные командные военные игры (CounterStrike, DOTA, LoL), игры в создание, строительство и менеджмент систем (Sims, Minecraft, FIFA), сюжетные ролевые игры (Warcraft, Witcher, Dragon Age), гонки и военные стратегии.

Любимый персонаж

Идентификация с персонажем является одним из основных способов воздействия во многих формах искусства – в кино, в литературе, в театре. В компьютерных играх, особенно сюжетно-ролевых, этот аспект тоже присутствует (Иванов, 2003). Об этом же говорят и полученные нами данные: результаты интервью игроков и выявленные в процессе проведения фокус-группы наблю-

дения педагогов, свидетельствующие о том, что школьники, особенно младшие, часто играют в персонажей компьютерных игр в обычных играх, используют атрибутику, называют себя именами персонажей и воспроизводят их действия и ситуации из компьютерных игр.

Мы попросили наших респондентов назвать любимых героев компьютерных игр, а затем спросили, чем же именно привлекают их эти персонажи.

Отвечая на этот блок вопросов, некоторые респонденты испытали закономерные затруднения, поскольку далеко не во всех играх вообще наличествуют персонажи, а в очень многих главным персонажем, протагонистом является персонаж, характер, внешность и образ действий которого полностью создаются игроком. Тем не менее, мы смогли выделить категории характеристик, на основании которых пользователи оценивают персонажа как любимого.

Как видно из Диаграммы 2, самыми важными (или просто самыми легко вспоминаемыми) для респондентов являются особенности внешнего вида персонажей. На втором месте стоят особые способности и силы этих персонажей, далее идут характер персонажа, его взаимоотношения с окружающими и детали биографии. На втором этапе исследования мы получили сходные результаты. При описании своих любимых персонажей большинство игроков (60%) также делали акцент на внешнем виде и визуальных эффектах действий персонажа. Эти данные согласуются с результатами контент-анализа открытых ответов на вопрос об идеальной/желаемой игре – чет-

верть испытуемых упомянули о красоте, о реалистичности или «крутости» графики, внешнего вида героев и/или картинки игрового мира в целом как о самых важных элементах игры.

Следующими по важности оказались умения/способности персонажа, то есть то, с помощью чего он воздействует на окружающий мир и добивается своих целей. Далее идут аспекты, определяющие личность персонажа, его человеческие качества: характер, взаимоотношения с другими персонажами и биография. Принимаемые персонажем по ходу сюжета решения находятся ближе к концу списка, по-видимому, потому, что в игре они часто определяются самим игроком.

Что привлекает подростков в игре

Следующий блок вопросов был посвящен тому, что именно привлекает пользователей в игре, какие аспекты игрового процесса кажутся им наиболее приятными, приносят максимум удовольствия. В целом по выборке наиболее привлекательными респонденты называют моменты победы над противником, создания игровых объектов, игру в команде и принятие сюжетно значимых решений. Анализируя различия в предпочтениях между мужской и женской частью выборки, мы получили значимые различия, противоречащие нашим интуитивным предположениям о том, что юношам должны больше нравиться победы и лидерство, а девушкам – нечто более мирное и спокойное. Ответы испытуемых свидетельствуют о том,

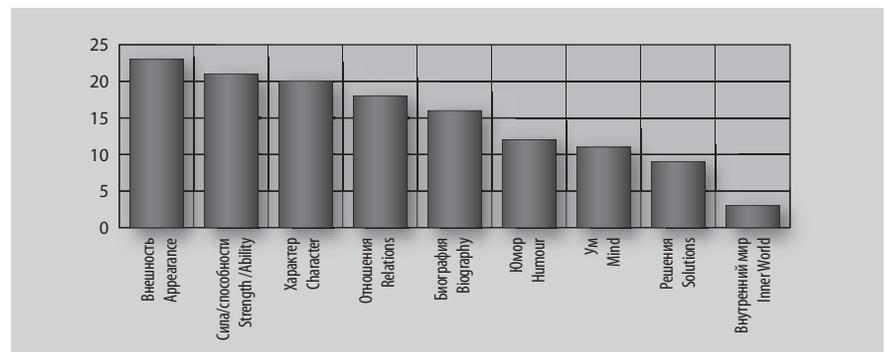


Диаграмма 2. Категории оценки любимого персонажа (по вертикальной оси – частота упоминания соответствующей категории)

Fig. 2. Categories of assessing favourite character. The vertical axis represents the frequency of mentioning the relevant category.

что юношам больше всего нравится создавать в игре нечто новое, играть в команде, играть в простые мини-игры, исследовать возможности игрового мира и собирать коллекции предметов/способностей. А среди девушек наиболее предпочитаемыми оказались принятие значимых сюжетных решений за персонажа, победы над другими игроками и компьютерными противниками и занятие высокие мест в таблицах рейтинга. Таким образом, юношам в игре доставляет максимальное удовольствие реализация творческих, социальных и исследовательских потребностей, а девушкам – реализация потребности в контроле, «авторстве» действий, а также потребности в соревновании и в достижениях. При этом, военные игры «на победу» пользуются большей популярностью среди мужской части респондентов, об этом свидетельствуют и их собственные словам и наблюдения педагогов.

Место и роль компьютерных игр в жизни подростков

Наши исследования показали, что практически у всех опрошенных с той или иной частотой встречались в жизни ситуации, когда они предпочитали игру другим планам, и даже жертвовали возможностью поесть или поспать ради продолжения игры. У активных игроков из второго исследования такие ситуации также встречались регулярно.

Большинство подростков (92% опрошенных из обеих групп) играют вместе с друзьями. Только двое из участвовавших в нашем исследовании указали, что они не общаются за пределами игр с теми людьми, с которыми вместе играют.

В целом, подростки скорее позитивно оценивают роль компьютерных игр в своей жизни. Только четверо респондентов первой группы (10%) ответили, что жалеют о времени, потраченном на компьютерные игры. Во второй группе такого ответа не дал никто.

Оценивая перспективы того, будут ли они продолжать играть в игры, когда станут взрослыми, подавляющее большинство предположило, что будут время от времени. Категорически утверждали, что нет, не будут, только четверо, трое из них – это те, кто не играет уже сейчас.

Большим разнообразием и подробностью отличаются ответы школьников на вопрос о том, что хорошего привнесли игры в их жизнь, и чему они с их помощью научились. Среди ответов лидируют высказывания, в которых указывается на расширение круга общения, приобретение новых друзей и выработку социальных навыков. На первом месте по частоте упоминания среди полезных навыков, которые дала им игра, подростки упоминают умение принимать решения, нестандартно мыслить, быстро оценивать ситуацию и просчитывать последствия своих действий. На втором месте – новые знакомства и уме-

ние договариваться, работать в команде и даже руководить людьми. На третьем – собранность, внимательность, бдительность. Также отмечались – быстрая реакция, обучение разнообразным полезным знаниям и навыкам (быстрая печать, английский язык, конкретные познания в машинах и оружии). Почти все респонденты отметили, что игра дает им приятные эмоции, что это хороший способ проведения досуга, возможность «расслабиться и подзарядиться одновременно» (цитата из интервью). Отдельные респонденты сообщали, что игры помогли им справиться со страхами и неуверенностью, сделали их менее стеснительными («я научилась не быть серой мышью»).

И, наконец, последний блок собранной нами информации касается того, как чувствуют себя подростки во время игры. Мы предложили нашим респондентам оценить себя во время игры по 15 шкалам. Обобщенные результаты этой части исследования можно увидеть на Диаграмме 3.

Как видно из этой диаграммы, в процессе игры подростки чувствуют себя, в первую очередь, вовлеченными, собранными и внимательными, а также радостными, сильными и уверенными. Несмотря на то, что в большинстве названных респондентами игр присутствуют темы сражений, соревнования или войны, играя, они не ощущают себя злыми или плохими. Близкие к середине результаты по шкалам «напряженный-расслабленный» и «серьезный-веселый» хорошо сочетаются с такими описываемыми испытуемыми ощущениями, как «отдых и подзарядки одновременно» и «игра требует напряжения, но от него не устаешь».

Эти данные хорошо сочетаются с исследованиями «опыта потока» (Чиксетмихайн, 2011; Макалатия, 2003) и еще раз подтверждают, что компьютерные игры ни в коем случае нельзя считать пассивным отдыхом. Это деятельность, часто требующая максимальной концентрации, собранности, принятия множества решений в условиях ограничения времени.

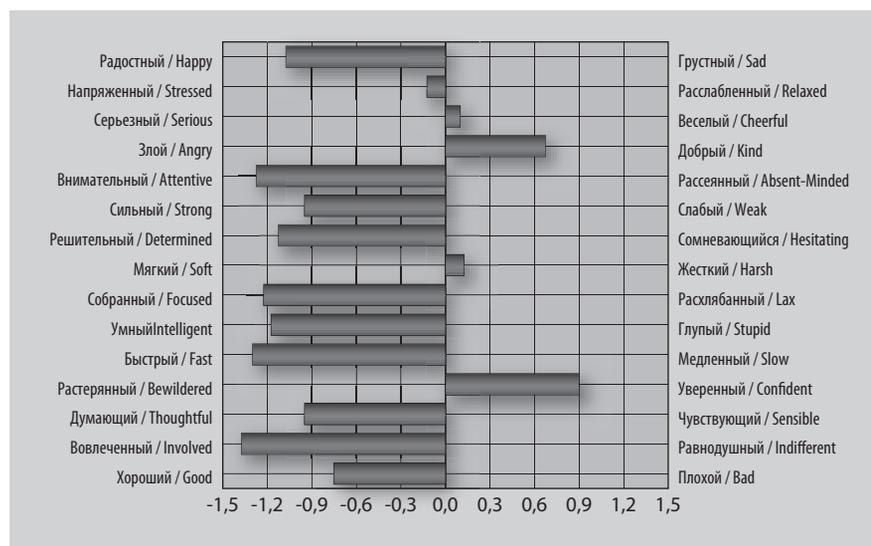


Диаграмма 3. Ретроспективная самооценка своего состояния во время игры

Fig. 3. Retrospective self-assessment of subject's condition during the game

Обсуждение результатов

Итак, наше исследование еще раз подтвердило широкую распространенность компьютерных игр и тот факт, что для большинства современных детей и подростков они являются неотъемлемой частью обывденной реальности. Частично игры в виртуальном пространстве вытесняют игры «обычные», равно как и общение в интернете частично заменяет детям и подросткам общение лицом к лицу (Собкин, 2016).

Любимые персонажи из игр становятся для детей ролевыми моделями, наряду с персонажами книг и фильмов. Но, когда мы говорим об этом, необходимо учитывать, что, во-первых, далеко не во всех компьютерных играх вообще есть персонажи, а в тех, где есть, они далеко не всегда сюжетно проработаны и отличаются какой-либо выраженной индивидуальностью и личностными особенностями. Во многих играх поведение, внешность и характер персонажа полностью определяется игроком. Поэтому о воздействии, сходном с воздействием персонажей книг и фильмов, мы можем говорить только применительно к персонажам сравнительно узкого класса игр. И далеко не всегда персонаж, за которого играет игрок, и сюжетный персонаж, который может стать для игрока ролевой моделью, совпадают. Потому, что собственным характером, личностью и созданными авторами игры сюжетом и действиями в играх часто обладают так называемые NPC (non-player character) – персонажи, за которых нельзя играть. А персонаж, за которого играет игрок, специально создается «пустым», чтобы игрок мог сам его «наполнить».

Что касается полученных нами данных о важности визуального компонента игр для детей и подростков, то они согласуются с имеющимися данными о важности этих аспектов при восприятии и других видов инфопродукции, например, мультфильмов. (Матвеева и др., 2016). Визуальный образ оказывает очень сильное эмоциональное воздействие на подростков. То, как выглядит персонаж, во что он одет, как смотрится его оружие, как он движется, сражается, использует магию и т.п., имеет для пользователей этого возраста очень большое значение. Значимым является не только эстетическое впечат-

ление, но и тот смысл, который несут элементы визуального образа. По сути, через внешность героя игры подросток воспринимает его личность. Особенно внешности являются для него средством выражения важных черт и качеств создаваемого персонажа. Так, мрачный, одолеваемый тяжелыми воспоминаниями герой будет одет в одежды темных тонов, сила героя подчеркивается массивностью его фигуры или объемом спецэффектов его магических способностей, обилие заостренных деталей в одежде и экипировке героя выражает готовность дать отпор и перейти к активным/агрессивным действиям и т.д.

Для подростков также очень важна визуальная незаурядность героя. Он должен зрительно выделяться из толпы,

Для игрока важно как персонаж выглядит, как он воздействует на окружающий мир, его личностные характеристики и его ум. Внутренние переживания персонажа интересуют игроков значительно меньше, возможно потому, что они непосредственно не видны в игре и требуют особой внутренней работы по «додумыванию» того, что чувствует персонаж

быть не похожим на других персонажей игры. В играх, где возможна кастомизация внешнего вида персонажа (т.е. внешность персонажа не жестко задана программой, у игрока есть возможность по своему желанию изменить те или иные детали его внешности), многие игроки уделяют этому аспекту много внимания и времени. Особенно актуально это для игроков в MMORPG (многопользовательские ролевые игры), где имеется множество персонажей и поэтому довольно трудно сделать так, чтобы свой герой выглядел уникально и был не похож на всех остальных. Причем, для игроков мужского пола внешность персонажа оказалась не менее важной, чем для девушек. Возможно это повышенное внимание к внешности своего «виртуального я» в игре связано еще и с тем, что большинство подростков испытывают недовольство своей реальной внешностью.

Следующей по частоте упоминания характеристикой любимого персонажа были его силы и особые способности, т.е., по сути, способ воздействия на окружающий мир. В играх это, как правило, тоже передается, в первую очередь, визуализацией боевых приемов/заклина-

ний/действий и часто рассматривается игроками как составная часть визуального образа.

Далее по частоте упоминания идут три пункта, которые мы можем объединить в условный кластер, описывающий личность персонажа – его характер, отношения с другими персонажами игры и биография. В интервью эти три пункта часто пересекались или неразделялись респондентами.

Следующие три характеристики описывают персонажа с интеллектуальной стороны. Показатели того, насколько персонаж умен, обладает ли он чувством юмора, и какие решения принимает по ходу сюжета, составляют «когнитивный» портрет персонажа. И, наконец, последними по частоте упоминания оказыва-

ются чувства и переживания персонажа.

Таким образом, для игрока важно как персонаж выглядит, как он воздействует на окружающий мир, его личностные характеристики и его ум. Внутренние переживания персонажа интересуют игроков значительно меньше, возможно потому, что они непосредственно не видны в игре и требуют особой внутренней работы по «додумыванию» того, что чувствует персонаж.

Большинство компьютерных игр включает в себя моменты, связанные с победой над противником или преодоление препятствия. Эти элементы игры позволяют играющим почувствовать себя сильным, «победителем» и обычно сопровождаются сильными положительными эмоциями. Проживание опыта победы или преодоления очень важно для развития личности ребенка/подростка, в том числе и потому, что в реальной жизни таких переживаний у них практически нет (Макалатия, 2016). Анализируя различия в ответах юношей и девушек об основных приятных, притягательных и желанных моментах и действиях в игре, мы можем предположительно объяснить их тем, что в реальной жизни у девушек гораздо меньше возможностей пере-

жить опыт торжества победы и триумфа. И, поскольку эти потребности фрустрированы, в большей степени на первый план выходит их «виртуальное» удовлетворение.

Почти для всех опрошенных нами подростков (87%) из группы активных игроков именно состав действий игры, то, чем именно в игре предлагается заниматься, определяет ее выбор. Жанр, стиль и тип сюжета игры тоже важны, но во вторую очередь. Например, подросткам не важно, сделана ли игра по мотивам реальных исторических собы-

научились. Проживание в воображаемом игровом пространстве опыта сильного, взрослого, активно воздействующего на мир человека, и опыт общения с другими игроками в процессе осмысленной и успешной игровой деятельности может оказывать влияние на формирование личности подростка.

Выводы

Компьютерные игры являются важной частью жизни детей и подростков. Под-

Проживание в воображаемом игровом пространстве опыта сильного, взрослого, активно воздействующего на мир человека, и опыт общения с другими игроками в процессе осмысленной и успешной игровой деятельности может оказывать влияние на формирование личности подростка

тий или посвящена вымышленной войне между фантастическими народами. Им важно то, что конкретно предлагается делать игроку в этой игре: бегать с мечом, сражаться с противниками, руководить действиями армии или заниматься строительством городов, добычей ресурсов и заключением дипломатических альянсов.

Что касается результатов по последнему блоку вопросов, связанному с самоощущением игроков во время игры, то они, по нашему мнению, еще раз подтверждают наше исходное предположение о том, что полученный в игре опыт, прежде всего, эмоциональный, может оказывать влияние на формирование личности. Об этом же говорят свидетельства респондентов в ответах на вопрос, что дали им игры и чему они там

ростки в целом скорее положительно относятся к компьютерным играм, считают их полезной и приятной частью своей жизни, не испытывают стыда и раскаяния за потраченное на игры время, собираются продолжать играть дальше, во взрослой жизни. Для подростков очень важен визуальный ряд игры. Внешний вид персонажей игры является одним из основных факторов их привлекательности. Подросткам важна не только эстетическая составляющая визуальных образов, но и их смысловая нагруженность: отражение в визуальных образах характера или образа действий героя.

Игра для подростков является уникальной возможностью попробовать себя в самых разных ситуациях и дает опыт взаимодействия с другими людьми, недоступный в реальной жизни.

Компьютерная игра является для них игровой моделью успешной деятельности и, таким образом, может быть использована в качестве средства личностного саморазвития.

Разным игрокам приносят наибольшее удовлетворение в играх разные действия. Именно предпочитаемым видом действий, а не сюжетно-смысловыми параметрами во многом обусловлен выбор игр. Взаимосвязь между предпочитаемыми игровыми действиями и другими психологическими характеристиками играющих нуждается в дальнейшем изучении. В игре игроки чувствуют себя сильными, активными, внимательными и уверенными. Проживание в воображаемом игровом пространстве опыта сильного, взрослого, активно воздействующего на мир человека является одним из центральных аспектов притягательности игры и дает ключ к пониманию ее роли в формировании личности подростка.

Компьютерные игры являются полноценной сферой жизни подростков, постепенно догоняющей по важности учебу, спорт или хобби. В играх подростки отдыхают, общаются, приобретают социальные и когнитивные навыки. Игры становятся одним из «учебников жизни», частью культурной среды, формирующей личность. Поэтому тщательное изучение тех смыслов и ценностей, которые несет игра, и тех средств и способов, которыми игра воздействует на пользователя, является крайне важной задачей психологии.

*Работа выполнена при поддержке
гранта РФФИ № 15-06-10814*

Литература:

- Богачева Н.В. Войсунский А.Е. Специфика когнитивных стилей и функции контроля у геймеров [Электронный ресурс] // Психологические исследования. – 2014. – Т. 7. – № 38 : [сайт]. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38>
- Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2015. – № 1 – С. 94–103.
- Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2014. – № 4. – С. 120–130.
- Ван Ш., Войсунский А.Е., Митина О.В. и др. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – № 4. – С. 73–101.
- Величковский Б.Б. Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 3(15). – С. 31–38. doi: 10.11621/npj.2014.0304
- Войсунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. – 2010. – №

6. – С. 133–143.

Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А.Е. Войскунского. – Москва, 2000. – С. 100–131.

Зинченко Ю.П., Шайгерова Л.А., Шилко Р.С. Психологическая безопасность личности и общества в современном информационном пространстве // Национальный психологический журнал. – 2011. – № 2. – С. 48–59.

Иванов М. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера // Психологический журнал. – 2003. – Т. 24. – № 2. – С. 41–47.

Макалатия А.Г. Мотивация в компьютерных играх // 3-я Российская конференция по экологической психологии (Москва, 15–17 сентября 2003 г.): тезисы. – Москва: Психологический институт РАО, 2003. – С. 358–361.

Макалатия А.Г. Смыслы и ценности в современных компьютерных играх // Деятельный ум: от гуманитарной методологии к гуманитарным практикам: материалы международного конгресса, посвященного 80-летию со дня рождения А.А. Леонтьева. Т. 2. – Москва: Смысл, 2016. – С. 93–97.

Матвеева Л.В., Макалатия А.Г., Аникеева Т.Я. и др. Воздействие компьютерных игр на детей и подростков в аспекте информационно-психологической безопасности // Психология дискурса: проблемы детерминации, воздействия, безопасности / под ред. А.Л. Журавлева, Н.Д. Павловой, И.А. Зачесовой. – Москва: Изд-во «Институт психологии РАН», 2016. – С. 242–268.

Матвеева Л.В., Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В. и др. Особенности восприятия эмоциональных состояний в информационной коммуникации // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. – 2016. – № 2. – С. 23–39.

Собкин В.С. Современный подросток в социальных сетях // Педагогика. – 2016. – № 8. – С. 61–72.

Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Модели цифровой компетентности и деятельность российских подростков онлайн // Национальный психологический журнал. – 2016. – № 2(22). – С. 50–60. doi: 10.11621/npj.2016.0206

Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. – 2008. – № 2. – С. 60–68.

Чикесентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2011.

Эльконин Д.Б. Психология игры. – Москва, 1978.

Янг К.С. Диагноз – интернет зависимость // Мир Internet. – 2000. – № 2. – С. 24–29.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M., & Barlett, C. P. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. // *Psychological Bulletin*, – 2010 -136(2), 151-173. doi: 10.1037/a0018251

Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Yukhymenko, M. . Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming. // *Review of Educational Research*, – 2012 – 82(1), 61–89. doi:10.3102/0034654312436980

References:

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M., & Barlett, C. P. (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*. Vol. 136(2), 151-173. doi: 10.1037/a0018251

Bogachev, N.V., & Voiskunsky, A.E. (2014) Specificity of cognitive styles and the control function, the gamers. [*Psikhologicheskie issledovaniya*]. Vol. 7, 38, 1.

Bogachev, N.V. (2015) Computer games and psychological specificity of cognition gamers (conclusion). [*Vestnik Moskovskogo universiteta*]. Series 14. Psychology. 1, 94-103.

Bogachev, N.V. (2014) Computer games and psychological specificity of cognition gamers [*Vestnik Moskovskogo universiteta*]. Series 14. Psychology. 4. 120-130.

Csikszentmihalyi, M. (2011) Flow: The psychology of optimal experience. Moscow, Alpina non-fiction.

El'konin, D.B. Psychology of the game. Moscow, 1978.

Ivanov, M. (2003) Influence role of computer games on developing the human psychological dependence on computer. [*Psikhologicheskii zhurnal*]. Vol. 24(2), 41- 47.

Makalatiya, A.G. (2003) Motivation in Computer Games. [3-ya Rossiyskaya konferentsiya po ekologicheskoy psikhologii (Moskva, 15-17 sentyabrya 2003 g.)]. Moscow, Psikhologicheskii institut RAO, 358-361.

Makalatiya, A.G. (2016) Meanings and values in modern computer games. [*Deyatel'nyum: ot gumanitarnoy metodologii k gumanitarnym praktikam. Materialy mezhdunarodnogo kongressa, posvyashhennogo 80-letiyu so dnya rozhdeniya A.A. Leont'eva*]. Vol. 2. Moscow, Smysl, 93-97.

Matveeva, L.V., Makalatiya, A. G. & Anikeeva, T. J. et al (2016) Effects of computer games on children and adolescents in the aspect of information-psychological security. [*Psikhologiya diskursa: problemy determinatsii, vozdeystviya, bezopasnosti (Eds.) A.L. Zhuravlev, N.D. Pavlova, & I.A. Zachesova*]. Moscow, Izdatel'stvo «Institut psikhologii RAN», 242-268.

Matveeva, L.V., Anikeeva, T. I., Mochalov, Yu.B., & Makalatiya, A.G. (2016) Perception of emotional states in the information communication. [*Vestnik Moskovskogo universiteta*]. Series 10. Journalism. 2, 23-39.

Sobkin, V.S. (2016) Modern teenager in social networks. [*Pedagogika*]. 8, 61-72.

Soldatova G.U., Rasskazova E.I. (2016). Models of digital competence and online activity of Russian adolescents. National Psychological Journal [*Natsional'nyy psikhologicheskii zhurnal*], 2, 50-60. doi: 10.11621/npj.2016.0206

Tendryakova, M.V. (2008) Old and new faces of the game: the game of virtual space specificity. [*Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya*]. 2, 60-68.

Van, Sh., Voiskunsky, A.E., Mitina, O.V., & Karpukhina, A.I. (2011) Communication flow experience psychological dependence on computer games.

[*Psikhologiya. Zhurnal VShE*]. 4, 73-101.

Velichkovsky B.B. (2014). Psychological factors of the emerging sense of presence in virtual environments. National Psychological Journal [*Natsional'nyy psikhologicheskiy zhurnal*]. 3, 31-38. doi: 10.11621/npj.2014.0304

Voiskunsky, A.E. (2010) Does aggressiveness develop in children adolescents, enthusiastic computer games? [*Voprosy psikhologii*]. 6, 133-143.

Voiskunsky, A.E. (2000) The phenomenon of Internet dependence. [*Gumanitarnye issledovaniya v Internete (Ed). A.E. Voiskunsky*]. Moscow, 100-131.

Young, K.S. (2000) Internet addiction diagnosis. [*Mir Interneta*]. 2, 24-29.

Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., & Yukhymenko, M. (2012) Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming. *Review of Educational Research*. 82(1), 61–89. doi:10.3102/0034654312436980

Zinchenko, Yu.P., Shaygerova, L.A., & Shilko, R.S. (2011) Psychological safety of the individual and society in the modern information space. National Psychological Journal [*National psychological journal*]. 2, 48-59.