

ДИСПОЗИЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ (ЧЕРТЫ ЛИЧНОСТИ И ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТАЦИИ) ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ С РАЗНЫМ ИГРОВЫМ ОПЫТОМ

.....

Н. В. Омельченко¹

В статье представлено эмпирическое исследование, цель которого — выявить диспозиционные особенности лиц с разным опытом компьютерных игр. В качестве рабочей гипотезы выступало положение о том, что игровой компьютерный опыт связан с определенными сочетаниями (паттернами) личностных черт и ценностных ориентаций субъекта. Получены усреднённые личностные профили групп, выделенных на основании игрового опыта (неиграющие, начинающие, опытные). Описаны межгрупповые статистически значимые различия по выраженности характерологических черт и ценностных ориентаций, определены конкретные сочетания личностных особенностей (черт личности и ценностных ориентаций) играющих, которые повышают вероятность увлеченности компьютерными играми.

Ключевые слова: компьютерные игры, игровой опыт, игровая компьютерная активность, личностные черты, ценностные ориентации.

The article presents an empirical survey with the aim to reveal dispositional features of people with different game experience. The test hypothesis is the following: computer game experience is related with certain personal traits patterns and value orientation of the subject. Average personality profiles of groups have been obtained basing on game experience (non-players, beginners, experienced). Described are intergroup statistically significant differences concerning characteristic traits and value orientation intensity; determined are players'personal traits combinations which high risk computer games passion.

Key words: computer games, game experience, computer play activity, personal traits, value orientations.

Компьютерные игры получили широкое распространение. Несмотря на широко обсуждаемую проблему игровой зависимости, их роль в жизни современного человека нельзя оценить однозначно. В числе позитивных функций

¹ Омельченко Наталья Владимировна – преподаватель кафедры управления персоналом и организационной психологии Кубанского государственного университета. Эл. почта: psinv@mail.ru

компьютерных игр в научной литературе отмечается содействие процессам обучения, использование как средства помощи в социально-психологической адаптации, в коррекционно-развивающей работе с подростками, как средства профилактики и ослабления стресса у взрослых людей. Увлеченность играми (как нормальная, так и приводящая к игровой зависимости) может иметь различные психологические причины. Имеющиеся исследования по этому вопросу раскрывают некоторые психологические особенности игроков (эмоционально-волевой, мотивационной сферы, смысловых образований и пр.). Как отмечают С.К. Рыженко, М. Гриффитс, Ю.В. Фомичева, Ю.М. Евстигнеева, А.И. Шакирова [1; 6–8], существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми, а с ростом игрового опыта взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью усиливается. Однако научных данных об индивидуально-психологических предпосылках такой увлеченности, о различных личностных паттернах, ее обуславливающих, пока недостаточно.

Цель представленного эмпирического исследования — выявить диспозиционные особенности (черты личности и ценностные ориентации) играющих с разным игровым опытом, который рассматривался как показатель вовлеченности в виртуальную игровую деятельность. В качестве рабочей гипотезы выступало положение о том, что игровой компьютерный опыт связан с определенными сочетаниями (паттернами) личностных черт и ценностных ориентаций субъекта.

Основой для обработки и интерпретации наших данных послужили работы А.А. Лузакова и Д.А. Марьяненко [3, 4], раскрывающих целесообразность рассмотрения характерологических черт и ценностных ориентаций в рамках общего понятия «черты личности». Выявленная указанными авторами специфика интраиндивидуальных связей между характерологическими чертами и ценностными ориентациями учитывалась нами в ходе дальнейшего исследования при изучении индивидуальных особенностей играющих в компьютерные игры.

В роли респондентов выступили студенты Кубанского госуниверситета различных специальностей (факультет управления и психологии, всего 118 чел. обоих полов (71 женщина и 47 мужчин). На первом этапе проводилось анкетирование на выявление игрового стажа. Респонденты были поделены на три группы: не имеющие опыта компьютерных игр (неиграющие) — 22 чел., с опытом игры до пяти лет (начинающие) — 43 чел. и с опытом игры более пяти лет (опытные) — 53 чел. Затем исследовались ценностные ориентации и характерологические черты респондентов. Для определения ценностных ориентаций использовалась методика Ш. Шварца (в адаптации В.Н. Карандашева) [2], для диагностики характерологических черт — личностный опросник NEO-PI-R [5].

Таблица 1

Особенности личностных черт и ценностных ориентаций в группах начинающих, неиграющих и опытных игроков в компьютерные игры

Группы респондентов	Личностные черты (основные и дополнительные шкалы теста NEO-PI-R)	Ценностные ориентации (шкалы методики Ш. Шварца)
Неиграющие	Экстраверсия*, самоконтроль, общительность, оптимизм, сердечность, настойчивость	Значимы ценности достижения, самостоятельности, гедонизма
Начинающие	Открытость опыту, Сотрудничество, добросовестность, застенчивость, доброжелательность, чуткость	Значима ценность гедонизма
Опытные	Экстраверсия, Открытость опыту, общительность, добросовестность, настойчивость	Значимы ценности гедонизма и достижения

* Основные шкалы теста NEO-PI-R начинаются с прописной буквы, дополнительные — со строчной.

Между группами неиграющих, начинающих и опытных были обнаружены статистически значимые различия ($p \leq 0,05$ при использовании критерия Крускала — Уоллиса) по некоторым характерологическим чертам и ценностным ориентациям. Особенности личностных черт и ценностных ориентаций каждой группы игроков представлены в табл. 1.

Группа *неиграющие* отличается от других следующими ценностными установками. Результаты первой части методики («Обзор ценностей»), позволяющей выявить нормативные идеалы, ценности личности на уровне убеждений, показали превалирование ценности «достижение», и пониженное значение ценности «традиции». Согласно Ш. Шварцу, ценности достижения направлены на личный успех через проявление компетентности в соответствии с социальными стандартами, а традиции — на уважение, принятие обычаев и идей, которые существуют в культуре.

Результаты второй части методики («Профиль личности»), изучающей ценности на уровне предпочитаемого социального поведения, выявили высокий вес ценностей гедонизма и самостоятельности. По Ш. Шварцу, мотивационная цель ценностей типа «гедонизм» определяется как наслаждение или чувственное удовольствие (удовольствия, наслаждение жизнью), а определяющая цель такого типа ценностей, как «самостоятельность», состоит в самостоятельности мышления и выбора способов действия, в творчестве и исследовательской активности.

При анализе личностных черт по модели «Большая пятёрка» было выявлено, что неиграющие экстравертированы, любят людей, предпочитают большие компании, напористы, активны, энергичны и любят поговорить. При этом они менее открыты опыту, имеют достаточно узкую сферу интересов и незначи-

тельную степень их интенсивности, не испытывают потребности в необычных впечатлениях, в социальном плане стремятся выглядеть консервативно (низкие показатели по шкале «Открытость опыту»). Эти субъекты способны сочетать в себе и усердие к работе, и стремление к отдыху и развлечениям. У них средний уровень самодисциплины, но на них можно положиться.

Анализ дополнительных шкал позволит более подробно рассмотреть характерологические черты неиграющих респондентов. Они в большей степени, чем начинающие, способны контролировать свои желания и побуждения, противостоять соблазнам, в том числе и игромании (низкие значения по импульсивности — N5). У неиграющих повышены показатели по субшкале «Сердечность» (E1). Данная шкала в наибольшей степени отражает межличностные отношения. Неиграющим свойственны нежность, дружелюбие, радушие, теплота и искренняя любовь к людям. В то же время они могут быть достаточно настойчивы и тверды в решении особо важных для них вопросов (высокая настойчивость — E5). Неиграющие предусмотрительны, эффективны и здравомыслящи, они чувствуют в себе способность разрешать житейские ситуации (выраженная компетентность — C1).

Результаты анкетирования показали, что все испытуемые этой группы имеют представления о компьютерных играх, многие даже пробовали играть, но игроками так и не стали. На наш взгляд, причина в особенностях их личности. Можно предположить, что эти субъекты, удовлетворяя свои потребности в межличностном взаимодействии за счёт тёплых дружественных контактов, не испытывают особой потребности в дополнительных стимулах и впечатлениях. Стремления к академическим и профессиональным достижениям способствуют их личностной самореализации. В связи с этим игра в компьютер не вызывает особого интереса.

В группе *начинающих* выявлены низкие значения ценности «традиции», т. е. уважения, принятия обычаев и идей, которые существуют в культуре, и высокие значения ценности гедонизма (наслаждение жизнью, удовольствия, отдых).

Достоверные различия по шкалам «Большой пятёрки» очень информативны и требуют детального рассмотрения. У начинающих игроков самые низкие показатели по экстраверсии. Они сдержаны в общении, предпочитают одиночество, избегают шумных больших компаний, ограничивают свои социальные контакты. На фоне этого достаточно высокие показатели по «Открытости опыту» могут говорить о склонности этих субъектов к самоанализу и рефлексии своих поступков и мыслей. Самые высокие показатели по шкале «Сотрудничество» свидетельствуют о том, что начинающие очень добродушные, мягкие и альтруистичные люди. Они симпатизируют и стремятся помочь другим.

Анализ дополнительных шкал дает нам более подробное описание личностного портрета этих игроков. Так, начинающие в отличие от неиграющих более формальны и сдержаны в общении (низкая сердечность — E1, общительность — E2). Видимо, это происходит по причине их застенчивости и робости (высокий балл по субшкале скромность — A5). При этом начинающие очень доброжелательны и внимательные к проблемам других (высокие баллы по альтруизму — A3), они с симпатией относятся к людям (высокая чуткость — A6). Респонденты данной группы чувствуют себя неуверенно при решении жизненных ситуаций (низкая компетентность — C1). В то же время начинающие игроки придерживаются своих этических принципов и скрупулезно выполняют свои моральные обязательства по отношению к другим людям и обществу (высокие показатели по субшкале «Послушность долгу»). Таким образом, можно сказать, что увлекаются компьютерными играми индивиды с определёнными личностными характеристиками. В частности, в эту группу попадают те, кто ищет способы бегства от жизненных проблем, средства повышения чувства собственной значимости или замещения нереализованных потребностей в тёплых, дружественных межличностных контактах. Невозможность получить удовольствие в работе или общении толкает людей на поиски чего-то нового, необычного, но доступного. И они находят компьютерные игры, которые не только удовлетворяют их потребности, но и дают им возможность почувствовать себя другими людьми.

Игрокам из группы *опытные* свойственна повышенная субъективная значимость ценностей гедонизма и достижения. Эти субъекты ориентированы на удовольствие, наслаждение жизнью. Показатели ценностных ориентаций на уровне предпочитаемого поведения также выявили предпочтение ценности достижения. Малозначимой ценностью для этих субъектов оказалась конформность. Это может свидетельствовать о том, что опытные игроки не склонны сдерживать и предотвращать действия, которые не соответствуют социальным ожиданиям или имеют негативные социальные последствия. Не исключено, что через игры агрессивного, аморального содержания играющие находят для себя возможность проявить подавленную тёмную сторону своей личности. В игровой реальности субъект может совершать дурные, асоциальные поступки без боязни порицания, наказания со стороны общества.

Анализ характерологических черт опытных играющих показал следующие отличительные особенности. У них самые высокие показатели по шкале «Экстраверсия», они также имеют высокие показатели по шкале «Открытость опыту». Это означает, что им интересно усваивать новые знания, идеи и чувства. Они обладают эстетическим вкусом и чувством прекрасного, быстро впитывают новые идеи, ценности и отличаются нестандартностью своих взглядов. У окружающих могут вызывать любопытство — их воспринимают как оригинальных и интересных людей. При этом опытные не доверяют другим и склон-

Таблица 2

Личностные черты и ценностные ориентации опытных респондентов с различным уровнем игровой компьютерной активности (ИКА)

Группы респондентов	Личностные черты	Ценностные ориентации
Опытные с низкой ИКА	Уравновешенность, устойчивость к стрессовым ситуациям, стремление к успеху, доминирование	Значимы ценности стимуляции, достижения, власти
Опытные со средней ИКА	Импульсивность, общительность, активность, открытость опыту, склонность к фантазиям, эстетический вкус	Значимы ценности гедонизма, доброты
Опытные с высокой ИКА	Экстраверсия, тревожность, нервозность, настойчивость, скромность	Значима ценность безопасности

ны оценивать большинство людей, которые им встречаются, скорее с отрицательной, чем с положительной стороны, об этом свидетельствуют низкие показатели по шкале «Сотрудничество». Кроме того, респонденты с большим опытом игры обладают такими качествами как целеустремленность, решительность и непреклонность, они пунктуальны и надежны (высокие данные по шкале «Добросовестность»).

Сравнительный анализ на уровне субшкал NEO-PI-R с другими эмпирическими группами показал, что опытные игроки предпочитают большие и шумные компании (высокая общительность — E), при этом они не склонны испытывать безграничную любовь к людям и довольно прохладны в общении (низкая сердечность — E1 на фоне низких показателей по шкале «Сотрудничество»). Когда необходимо, в решении важных для себя вопросов они могут быть самоуверенными и настойчивыми (высокий показатель настойчивости — E3). При этом они склонны к манипулированию, хитрости или лукавству (низкая честность — A2). Такую тактику они считают необходимым социальным навыком, а честность и прямолинейность отождествляют с наивностью. Во взаимоотношениях они склонны конкурировать, коллективное дело могут превратить в соревнование, о чём свидетельствуют низкая уступчивость (A4). Кроме того, опытные — практичные люди, они расчётливы и не склонны поддаваться состраданию.

Для них характерны глубокие и дифференцированные эмоциональные состояния и переживания (высокие баллы по субшкале «Чувства» — O3). Испытуемые обладают высокой активностью, которая проявляется в готовности к различным экспериментам, необычным переживаниям и ощущениям (высокий показатель действия — O4). Они могут работать без отдыха, если от этого зависит исход дела. Такие тенденции могут отражаться и в компью-

терных играх, когда игроки, забыв об усталости, выполняют какое-нибудь игровое задание или проходят очередной уровень.

Примечательно, что опытные различаются между собой по уровню игровой компьютерной активности, каждая из выделенных групп имеет свои диспозиционные особенности (табл. 2).

Респонденты с низкой игровой активностью эмоционально стабильны. Они обычно спокойны, уравновешены и расслаблены. В стрессовых ситуациях способны не поддаваться панике и не расстраиваться. Имеют несколько притупленные чувства и не придают эмоциональным состояниям большого значения. Стремятся к личным достижениям, личному успеху при межличностном взаимодействии и к доминированию в рамках социальной системы — к социальной власти, богатству, общественному признанию.

Респонденты со средней игровой активностью склонны к получению от жизни удовольствий и наслаждений. Не стремятся к власти в рамках социальной системы, спокойно относятся к личным успехам и достижениям. Не испытывают уважения к традициям и обычаям, к групповым нормам, принятым в обществе. Не считают нужным сдерживать свои склонности ради других, быть вежливыми, дисциплинированными, уважать и слушаться старших. Не испытывают потребности в переживании глубоких чувств, получении новых и глубоких переживаний. Они используют фантазии и яркое воображение для создания собственного интересного внутреннего мира для ухода от стресса.

Респонденты с высокой игровой активностью — представители этой группы полны опасений, боязливы, склонны к беспокойству, нервозны, напряжены и пугливы. Их эмоциональная сфера богата и разнообразна и играет важную роль в их жизни. Такие люди восприимчивы к своим чувствам и имеют их гораздо больше, чем средний человек. У этих людей более глубокие и дифференцированные эмоциональные состояния, они переживают как счастье, так и несчастье более интенсивно, чем остальные. На фоне тревожности у представителей этой группы высока потребность в безопасности, для них важны стабильность в обществе и во взаимоотношениях. По этой же причине для таких людей важны традиции, обычаи, групповые ценности, которые дают им ощущение надежности и служат гарантией выживаемости. Позитивные взаимоотношения важны в отношении ближайшего окружения к себе, по отношению к другим этот тип не чувствует ответственности в сохранении их благополучия, что говорит об их эгоистичной направленности. По сравнению с другими группами наблюдается низкая ценность достижений, они не испытывают потребности проявлять социальную компетентность, не стремятся к личному успеху при непосредственном взаимодействии.

Можно сказать, что сам по себе опыт игры не является причиной высокой игровой активности и возможной игровой компьютерной зависимости. Так, среди опытных игроков есть те, кто играет время от времени (низкая ИКА),

и те, кто всерьез увлечен компьютерными играми и проводит за игрой большую часть своего времени. Полученные данные показывают, что ко второй группе чаще относятся респонденты с высокой потребностью в социальных контактах, но в силу своих личностных черт (эгоизм, конкурентность, неспособность поддерживать теплые, дружеские отношения) испытывающие трудности во взаимоотношениях с другими людьми. Аналогичные данные получены С. М. Рыженко [6], однако автор говорит о проблеме взаимоотношений как о следствии увлеченности играми. Но мы склонны полагать, что имеет место так называемая круговая причинность: субъект уходит в компьютерные игры, не найдя способов решения своих проблем в отношениях, но затем эти проблемы могут еще более усугубляться, потому что субъект уже не находит времени и сил для их решения.

Анализ полученных данных позволяет сделать следующие *выводы*.

1. Существуют статистически значимые различия личностных черт респондентов с различным опытом игры.

Так, *неиграющим* респондентам свойственны: самоконтроль, общительность, оптимизм, жизнелюбие, удовлетворенность реальным миром, наслаждение жизнью, способность самовыражаться в реальных аспектах мира.

Группа *начинающих* игроков неоднородна, условно ее можно разделить на тех, кто играет время от времени ради развлечения, и тех, кто имеет предрасположенность к серьезному увлечению компьютерными играми. У последних выражена ценность гедонизма (стремление к развлечениям и отдыху), у них низкая потребность в достижениях, ограниченность социальных контактов по причине робости и застенчивости. Погружение в виртуальный мир компьютерных игр является своего рода компенсацией социальных проблем субъекта.

Опытные игроки общительны (но их общение лишено эмпатии), не нуждаются в теплых дружеских контактах, склонны к конкуренции, готовы к различным экспериментам, тяготеют к обыденности. Благодаря богатой фантазии и стремлению к самореализации в чем-то новом и необычном им скучно и тесно в реальном мире, и они ищут большего.

2. Опытные игроки различаются между собой по уровню игровой компьютерной активности, каждая из выделенных групп имеет свои диспозиционные особенности:

— респонденты с низкой ИКА отличаются значимостью таких ценностей, как стимуляция, достижение, власть, характеризуются сочетанием уравновешенности, устойчивости к стрессовым ситуациям, стремления к успеху;

— для респондентов со средней ИКА имеют значимость гедонизм, доброта, характерно сочетание таких личностных черт, как открытость опыту, импульсивность, общительность, активность;

— респонденты с высокой ИКА отличаются значимостью ценности безопасности, характеризуются сочетанием таких личностных черт, как экстраверсия, тревожность, ранимость, настойчивость.

Библиографический список

1. *Евстигнеева Ю. М.* Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: дис.... д-ра психол. наук. М., 2003.
2. *Карандашев В. Н.* Методика Шварца для изучения ценностей личности: концепция и методическое руководство. СПб.: Речь, 2004.
3. *Марьяненко Д. А.* К проблеме целостности личности: интраиндивидуальные связи ценностных ориентаций и личностных черт // Человек. Сообщество. Управление. 2006. № 1.
4. *Лузаков А. А.* Субъект социального познания: к проблеме взаимосвязи личностных черт, ценностных ориентаций и семантических пространств межличностной перцепции // Психология личности и её бытия: теория, исследования, практика/под. ред. З. И. Рябикиной, А. Н. Кимберга, С. Д. Некрасова. Краснодар: КубГУ, 2005.
5. *Орел В. Е., Сенин И. Г.* Личностный опросник НЕО-PI-R: руководство по применению. М.: НПЦ «Психодиагностика», 2004.
6. *Рыженко С. М.* Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дис.... канд. пед. наук. Краснодар, 2009.
7. *Фомичева, Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1991. № 3.
8. *Griffiths M. D.* Violent video games and aggression: a review of the literature // Aggression and Violent Behaviour. 1998. № 4.