

Личностные особенности молодых людей, предпочитающих разные жанры видеоигр

А. А. Сидорова

*Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина,
Санкт-Петербург, Российская Федерация*

Введение. Рассмотрение понятия «деятельность» весьма важно в психологии. Именно в деятельности происходит развитие человека. Игра является ведущим видом деятельности в детском возрасте, далее игра остается средством развития, способом расслабления. На данный момент в этом жанре начинают доминировать видеоигры. Соответственно, важным становится изучение влияния видеоигр на развитие личности человека. Цель исследования – выявить личностные особенности молодых людей, предпочитающих разные жанры видеоигр.

Материалы и методы. Исследование проводилось в 2023 г. Испытуемые – молодые люди в возрасте 18–35 лет. Были проведены следующие методики: 16-факторный личностный опросник (16PF Р.Кеттелла); МЛО «Адаптивность», личностный опросник Г. Айзенка (EPI), опросник Шмишека.

Результаты. В рамках исследования сравнивались группы респондентов, предпочитающих и не предпочитающих тот или иной жанр. Также был проведен корреляционный анализ времени, проводимого за видеоиграми, предпочтения онлайн-игр и показателей, характеризующих личностные особенности. В ходе эмпирического исследования были выявлены достоверные различия в показателях личностных характеристик у респондентов с разными предпочтениями в жанрах видеоигр. Также были выявлены достоверные взаимосвязи времени игры, предпочтения онлайн игр и личностных характеристик.

Обсуждение и выводы. Полученные результаты указывают на то, что респонденты с разными предпочтениями в жанрах видеоигр отличаются личностными характеристиками. Также корреляционный анализ показал взаимосвязь времени, проводимого в игре, и экстраверсии. Также были выявлены взаимосвязи предпочтения онлайн-игр и общительности, экстраверсии, коммуникативных способностей, адаптационных характеристик. Дальнейшие исследования в данном направлении позволили бы выявить роль, которую могут выполнять видеоигры в развитии личности, в психокоррекционной работе.

Ключевые слова: личность, деятельность, видеоигры, личностные характеристики, жанры видеоигр.

Для цитирования: Сидорова А. А. Личностные особенности молодых людей, предпочитающих разные жанры видеоигр // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2024. – № 2. – С. 205–224. DOI: 10.35231/18186653_2024_2_205. EDN: DMNHRP

Personal Characteristics of Young People Who Prefer Different Genres of Video Games

Alexandra A. Sidorova

*Pushkin Leningrad State University,
Saint Petersburg, Russian Federation*

Introduction. Consideration of the concept of "activity" is very important in psychology. It is in activity that human development takes place. The game is the leading activity in childhood, then the game remains a means of development, a way of relaxation. At the moment, video games are beginning to dominate among the games. Accordingly, it becomes important to study the influence of video games on the development of a person's personality. The purpose of the study is to identify the personal characteristics of young people who prefer different genres of video games.

Materials and methods. The study was conducted in 2023. The subjects are young people aged 18-35 years. The following methods were carried out: a 16-factor personality questionnaire (16PF p.Kettella); MLO "Adaptability", the personal questionnaire of G. Eysenck (EPI), the questionnaire of Shmishek.

Results. The study compared groups of respondents who prefer and do not prefer a particular genre. A correlation analysis of the time spent playing video games, online gaming preferences and indicators characterizing personal characteristics was also carried out. The empirical study revealed significant differences in personal characteristics among respondents with different preferences in video game genres. Reliable correlations of game time, online gaming preferences and personal characteristics were also revealed.

Discussion and conclusions. The results obtained indicate that respondents with different preferences in video game genres differ in personal characteristics. The correlation analysis also showed the relationship between time spent in the game and extraversion. The interrelationships of online gaming preferences and sociability, extraversion, communication abilities, and adaptive characteristics were also revealed. Further research in this direction would reveal the role that video games can play in personality development, in psychocorrective work.

Key words: personality, activity, video games, personality characteristics, video game genres.

For citation: Sidorova, A. A. (2024) Lichnostnye osobennosti molodyh lyudej, predpochitayushchih raznye zhanry videoigr [Personal Characteristics of Young People Who Prefer Different Genres of Video Games]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A. S. Pushkina – Pushkin Leningrad State University Journal*. No. 2. Pp. 205–224. (In Russian). DOI: 10.35231/18186653_2024_2_205. EDN: DMNHRP

Введение

Категория «деятельность» является центральной для многих наук, в том числе и для психологии. Деятельность крайне важна для человека, для его развития, человек развивается в деятельности, проявляет себя через деятельность.

Б. Г. Ананьев в своей системе человекознания описывает человека, в том числе через понятие «субъект деятельности», тем самым подчеркивается важность деятельности в жизни человека [2]. Люди способны преобразовывать окружающую действительность, вместе с тем деятельность делает человека человеком, личностью [8; 14]. А. Н. Леонтьев представлял человеческую жизнь как систему сменяющих друг друга деятельностей [14].

Игра рассматривается учеными как основной вид деятельности, именно через игру ребенок познает окружающую действительность [21]. Переставая быть ведущей деятельностью для школьника и взрослого, игра остается средством развития, становится способом расслабления.

В современном мире привычные игры с реальными объектами сменяются видеоиграми, где игрок взаимодействует с различными техническими средствами. Буквально за несколько десятилетий видеоигры прочно вошли в нашу жизнь. Неслучайно в новых условиях ученым предстоит пересмотреть особенности и закономерности развития ребенка, в том числе, с учетом смены характера игры, доминирования нового вида игр – видеоигр. К тому же остается открытым и вопрос влияния видеоигр на взрослых людей.

Несмотря на то что видеоигры появились довольно давно, их влияние на личность человека обсуждается до сих пор [1; 10; 16]. Спор о негативном или позитивном влиянии изначально велся как обмен неаргументированными точками зрения, не подкрепленными экспериментальными или эмпирическими исследованиями. На данный момент проводится довольно много эмпирических исследований по изучению влияния цифровых технологий, видеоигр, гаджетов, но тем не менее, исследователи так и не пришли к общему мнению. Так, многие авторы рассматривают негативную сторону геймификации, исследуют зависимость от игр [1; 20]; пытаются проанализировать психологический портрет современного человека, психологические причины обращения к цифровым

технологиям и видеоиграм, их влияние на человека [6; 16; 22]. А некоторые ученые рассматривают возможности цифровых технологий и геймификации в организации психологического сопровождения [4; 19; 25; 31].

Несмотря на отсутствие единой точки зрения, анализируя современные исследования по проблеме психологии видеоигр и цифровых технологий, можно прийти к выводу, что позитивное влияние возможно при разумном использовании современных технологий и кропотливым изучении того, как видеоигры воздействуют на психику, личность человека на разных этапах возрастного развития.

Интересным кажется и то, как игры разных жанров воздействуют на личность. Многие современные исследователи рассматривают личностные особенности геймеров [3; 5; 15; 24; 29; 30], но зачастую они изучают отдельные психические характеристики, познавательные психические процессы, далеко не всегда освещают разные виды видеоигр, замыкаясь на одном, реже нескольких жанрах или видеоиграх вообще. Вместе с тем в разных видах видеоигр выдвигаются разные правила, требования, они вовлекают разные познавательные процессы, стороны личности. Соответственно, можно предположить, что разные жанры игр могут по-разному влиять на человека, что, в свою очередь, можно использовать при развитии личности.

Таким образом, проблема изучения личностных особенностей геймеров, предпочитающих разные жанры видеоигр, кажется весьма важной, но недостаточно изученной. Выявление личностных характеристик, присущих людям, предпочитающим разные жанры видеоигр, помогут расширить теоретические знания в области общей психологии о влиянии информационных технологий на личность человека. Кроме того, данные знания в дальнейшем могут помочь в разработке мероприятий по психологическому сопровождению с использованием видеоигр.

Недостаточная изученность проблемы, теоретическая и практическая значимость данного вопроса стали основанием для проведения описанного ниже исследования.

Цель исследования – выявить личностные особенности молодых людей, предпочитающих разные жанры видеоигр.

Объект исследования – молодые люди в возрасте 18–35 лет, играющие в видеоигры. Предмет исследова-

ния – личностные характеристики молодых людей, играющих в видеоигры.

Была выдвинута гипотеза, что люди, предпочитающие разные жанры видеоигр, отличаются различными личностными характеристиками, а предпочтение онлайн-игр будет взаимосвязано с развитием общительности, коммуникативных способностей. Также можно предположить, что предпочтение определенного вида игр будет способствовать развитию адаптационных характеристик.

Обзор литературы

Личность – весьма сложное и многогранное понятие. Ученые так и не пришли к единой точке зрения в отношении этого термина [11; 13; 17]. Тем не менее, в большинстве исследований подчеркивается социальная природа личности, что это прижизненное образование [11; 17]. Личность развивается в обществе, человек проходит ряд стадий, кризисов на пути к своему становлению. Наиболее активно развитие осуществляется в детстве, но необходимо отметить, что личность не является статичным явлением – она меняется в ответ на жизненные события, опыт, обучение, саморазвитие [18].

Согласно точке зрения, утвердившейся в отечественной психологии, человек развивается в деятельности [8; 14].

В современном мире деятельность видоизменяется, информационные технологии меняют окружающую действительность. Изменения коснулись и игры, к известным видам игр добавились видеоигры, которые прочно вошли в жизнь не только детей, но порой, и в большей степени, взрослых.

Видеоигры развиваются очень стремительно, на данный момент существует большое многообразие игр, что приводит к необходимости их классификации.

Классификации по жанрам, наверное, наиболее популярны, так как ими пользуются ученые, разработчики игр, такая классификация понятна и самим пользователям видеоигр. В основе жанровых классификаций во внимание берутся особенности сюжета, игрового дизайна, характер задач и действий игры. Довольно распространена следующая классификация [12]:

– «экшн» («действие») – видеоигры с динамичным геймплеем, требуют быстрой реакции и активных действий от игрока;

- «ролевые игры» (RPG) – ориентированные на развитие персонажа и его историю;
- «стратегии» – подразумевают решение военно-тактических, экономических, логистических и иных задач, предполагают применение стратегического мышления и планирования;
- «приключенческие» («квесты») – игры, которые представляют собой интерактивную историю с главным героем, которому необходимо решать задачи, головоломки, активно взаимодействовать с игровым миром;
- «симуляторы» – игры, имитирующие реальные или вымышленные ситуации, деятельность, зачастую эти видеоигры, применяются в обучении;
- «головоломки» – игры, предлагающие серии логических задач, как правило, построенных на общем наборе правил.

Можно представить и следующую классификацию видеоигр по жанрам: «экшен», «аркада» (игры, требующие высокой скорости реакции и принятия решения), «квест», «симулятор», «ролевая игра», «стратегия», «традиционная игра» (виртуальные аналоги известных традиционных игр, например, шахматы) [7].

Можно предположить, что каждый жанр, имея свои особенности, свой стиль, цели игры, будет оказывать определенное влияние на субъекта, вовлеченного в данную деятельность. Однако на данный момент довольно мало исследований по изучению личностных характеристик людей, играющих в видеоигры разных жанров. Часто подобные исследования рассматривают лишь какой-то аспект, отдельные характеристики личности.

Особое внимание исследователей привлекает когнитивная сфера геймеров. В частности, многие отмечают положительное влияние видеоигр на развитие внимания [24], что прежде всего относится к жанру «экшен», требующему от игроков быстрого реагирования [27; 28]. А развитие мышления связывают с предпочтением стратегий [26]. Исследование Н. В. Богачевой и А. Е. Войскунского показало, что игроки, предпочитающие видеоигры офлайн отличаются выраженной спецификой когнитивно-стилевой сферы, а именно высокой полнезависимостью и рефлексивностью [3]. Также было доказано, что игра в шутеры повышает способность человека быстро и правильно принимать решения [30]. Видеоигры способствуют развитию креативности [23], в том числе исследования показали, что

дети, предпочитающие игры-симуляторы и логические игры, демонстрируют более развитое воображение по сравнению с детьми, предпочитающими другие виды игр [5].

Еще одно направление изучения личности геймеров – изучение эмоционально-мотивационной специфики [3]. И. С. Лучинкина выявила, что предпочитающие жанры «экшн», «шутеры», «приключения», «симуляторы», «стратегии» характеризуются высокими показателями эмоционального истощения и деперсонализации; у предпочитающих жанр «спорт» также были выявлены высокие показатели деперсонализации, но средние по эмоциональному истощению [15]. Мотивационный аспект зачастую рассматривается исследователями для выявления мотивационных факторов игровой аддикции [3].

Современные исследования показывают, что люди периода ранней взрослости предпочитающие многопользовательские игры в меньшей степени демонстрируют стрессовые и кризисные переживания, вместе с тем стрессовые переживания демонстрируют молодые люди, предпочитающие игры с персонажем [9].

Таким образом, на данный момент имеется довольно мало исследований, касающихся изучения личностных особенностей геймеров, предпочитающих разные жанры видеоигр.

Видеоигры – сравнительно новый вид деятельности, соответственно необходимо изучить особенности этого вида игр, отрицательные и положительные стороны, возможности для развития личности.

Материалы и методы

В декабре 2023 г. было проведено психологическое обследование с целью выявления личностных особенностей молодых людей, предпочитающих разные жанры видеоигр. В исследовании приняли участие 62 чел., 24 женщины и 38 мужчин. Возраст испытуемых – 18–35 лет.

Для того чтобы выявить предпочтения в отношении видеоигр, респондентам была предложена анкета, в которой содержались вопросы, позволяющие сделать вывод о времени, проводимом за видеоиграми; о предпочтении онлайн- или офлайн-игр; привлекательности или, напротив, непривлекательности жанров видеоигр («головоломка», «экшн», «приключения», «ролевая игра», «симулятор», «стратегия»).

Для выявления личностных характеристик респондентов использовались методики: 16-факторный личностный опросник (16PF Р.Кеттелла); МЛО «Адаптивность», личностный опросник Г. Айзенка (EPI), опросник Шмишека.

Так, 16-факторный личностный опросник (16PF Р.Кеттелла) направлен на изучение выраженности черт личности, объединенных в шестнадцать факторов: общительность (А), интеллект (В), эмоциональная устойчивость (С), доминантность (Е), жизнерадостность (F), добросовестность (G), смелость (Н), мягкосердечие (I), подозрительность (L), мечтательность (M), пронциательность (N), самообвинение (O), гибкость (Q_1), самодостаточность (Q_2), самоконтроль (Q_3), напряженность (Q_4).

МЛО «Адаптивность» позволяет выявить развитие адаптационных характеристик личности. Методика многоуровневая, в данном исследовании анализировались шкалы четвертого и третьего уровня: личностный адаптационный потенциал, поведенческая регуляция, коммуникативный потенциал, моральная нормативность.

Личностный опросник Г. Айзенка (EPI) дает возможность выявить уровень развития общительности и уровень эмоциональной неустойчивости. Методика содержит три шкалы: социальная желательность, экстраверсия-интроверсия, нейротизм.

Опросник Шмишека позволяет изучить акцентуации личности, в методике анализируются следующие шкалы: гипертимность, демонстративность, экзальтированность, эмотивность, циклотимность, эксплозивность, педантичность, ригидность, дистимность, тревожность.

Результаты

В соответствии с целью исследования выборка была поделена на группы. Сложно найти людей, играющих только в игры одного жанра. В рассматриваемом исследовании респондентам в отношении каждого жанра предлагалось определить привлекает он их или нет. Респонденты, предпочитающие и не предпочитающие тот или иной жанр, т. е. те, кто ответил, что данный жанр привлекает, сравнивались с теми, кто ответил, что данный жанр не привлекает. Таким образом, сравнивались полярные группы.

Сравнивая личностные характеристики респондентов, предпочитающих и не предпочитающих жанр головоломка,

были выявлены достоверные различия по 16-факторному опроснику Р. Кеттелла: F (U-крит. = 317, при $p \leq 0,05$), Q_1 (U-крит. = 302, при $p \leq 0,05$), Q_2 (U-крит. = 112,5, при $p \leq 0,01$). Также выявлены достоверные различия по показателям, характеризующим коммуникативный потенциал личности (U-крит. = 245, при $p \leq 0,01$), по шкале «экстраверсия-интроверсия» (U-крит. = 61, при $p \leq 0,01$), по шкале «дистимность» (U-крит. = 274, при $p \leq 0,01$).

Исходя из представленных результатов, можно предположить, что люди, предпочитающие жанр видеоигр головоломки, в большей степени характеризуются благоразумием, рассудительностью, серьезностью, осторожностью, ригидностью, подозрительностью к новым людям и идеям, конформностью, ориентацией на общественное мнение, в большей степени имеют предрасположенность к пессимистичному настроению, подавленности. Вместе с тем люди, предпочитающие головоломки, менее общительны, по-видимому, те, кто не любит этот жанр, обладают более развитыми коммуникативными способностями.

Сравнительный анализ предпочитающих и не предпочитающих жанр «экшен» показал достоверные различия по шкалам E (U-крит. = 82, при $p \leq 0,01$) и Q_1 (U-крит. = 322, при $p \leq 0,05$), что может указывать на то, что любители жанра экшен в большей степени проявляют такие личностные черты, как властность, доминирование, напористость, агрессивность, конфликтность. Вместе с тем, скорее всего, они отличаются свободомыслием, аналитичностью, терпимостью к неудобствам, проявляют большую гибкость.

Сравнивая предпочитающих и не предпочитающих жанр приключения, были выявлены достоверные различия по шкалам F (U-крит. = 97,5, при $p \leq 0,01$) и M (U-крит. = 306, при $p \leq 0,05$), «демонстративность» (U-крит. = 295, при $p \leq 0,05$), что может указывать на то, что люди, предпочитающие жанр приключений, более экспрессивны, беззаботны, жизнерадостны, импульсивны, мечтательны, идеалистичны, склонны к демонстративности, эмоциональны, выразительны.

Были выявлены достоверные различия между группами предпочитающих и не предпочитающих ролевые игры в качестве жанра видеоигр по шкалам: A (U-крит. = 341,5, при $p \leq 0,05$), C (U-крит. = 325, при $p \leq 0,05$), M (U-крит. = 319, при $p \leq 0,05$), N (U-крит. = 141,5, при $p \leq 0,01$). Полученные результаты

дают возможность предположить, что любители ролевых видеоигр в большей степени, по сравнению с теми, кто не любит эти игры, обособлены, критичны, необщительны, замкнуты, безучастны, эмоционально неустойчивы, переменчивы, немечтательны, прозаичны, практичны, добросовестны, отличаются пронциательностью, хитростью, расчетливостью.

При сравнении предпочитающих и не предпочитающих жанр симулятор были выявлены достоверные различия по шкалам В (U-крит. = 263, при $p \leq 0,01$), М (U-крит. = 283, при $p \leq 0,01$), «личностный адаптационный потенциал» (U-крит. = 198, при $p \leq 0,01$), «поведенческая регуляция» (U-крит. = 225,5, при $p \leq 0,01$), «коммуникативный потенциал» (U-крит. = 325,5, при $p \leq 0,05$), «моральная нормативность» (U-крит. = 165, при $p \leq 0,01$), «гипертимность» (U-крит. = 244, при $p \leq 0,01$).

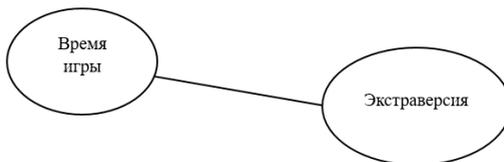
Исходя из полученных результатов, можно предположить, что жанр симулятор привлекает людей с высоким интеллектом, мечтательных, идеалистичных, с богатым воображением. Также, по-видимому, любители игр-симуляторов отличаются более высокими адаптационными характеристиками, в том числе более высокой регуляцией поведения, коммуникативными способностями, способностью принимать нормы среды и следовать им. Возможно, игра-симулятор как раз позволяет как бы отрепетировать некоторые жизненные моменты, что дает возможность более продуктивно действовать в реальной жизни. Вместе с тем у предпочитающих игры-симуляторы в большей степени выражена акцентуация гипертимность, что характеризует их как оптимистов с повышенным фоном настроения.

Анализируя результаты сравнения группы предпочитающих жанр стратегия и людей, которых этот жанр не привлекает, были выявлены достоверные различия по шкалам В (U-крит. = 226,5, при $p \leq 0,01$), Q3 (U-крит. = 350, при $p \leq 0,05$), «демонстративность» (U-крит. = 296,5, при $p \leq 0,01$), «педантичность» (U-крит. = 181, при $p \leq 0,01$). Исходя из полученных результатов, можно предположить, что играющие в стратегии отличаются более высоким интеллектом, самоконтролем, волей, педантичностью, желанием все сделать хорошо, вместе с тем в меньшей степени для них характерна демонстративность поведения.

Кроме того, были проанализированы показатели, характеризующие время, проводимое за игрой, и предпочтение онлайн-игр.

Был проведен корреляционный анализ времени, проводимого за игрой, и показателей личностных характеристик.

В результате корреляционного анализа была выявлена прямая достоверная взаимосвязь времени, проводимого за игрой, и показателя, характеризующего экстраверсию ($r=0,310$, при $p \leq 0,05$) (рис. 1).



Примечания:

————— прямая корреляционная связь ($p \leq 0,05$)

Рис. 1. Взаимосвязь времени, проводимого за видеоиграми, и показателя, характеризующего экстраверсию



Примечания:

————— прямая корреляционная связь ($p \leq 0,01$)

----- прямая корреляционная связь ($p \leq 0,01$)

Рис. 2. Взаимосвязь предпочтения онлайн игр, и показателей, описывающих личностные характеристики

Опираясь на результаты, представленные на рис. 1, можно предположить, что люди, играющие в видеоигры, больше склонны к экстраверсии. Можно предположить, что видеоигры как деятельность способствуют развитию экстравертированности, общительности, либо экстраверты предпочитают проводить время, играя в видеоигры.

Также в рамках анкетирования был задан вопрос о предпочтении онлайн-игр. Испытуемым предлагалось оценить свои предпочтения от одного до десяти, где один обозначает предпочтение только офлайн-игр, а десять – что респондент играет только в онлайн-игры.

В результате проведенного корреляционного анализа между показателем, указывающим на предпочтение онлайн-игр, и показателей, описывающих личностные характеристики, были выявлены следующие взаимосвязи (рис. 2).

Были выявлены прямые достоверные взаимосвязи предпочтения онлайн-игр и показателей, характеризующих экстраверсию ($r=0,329$, при $p \leq 0,01$) и общительность ($r=0,655$, при $p \leq 0,01$). По всей видимости, онлайн-игры стимулируют социальное взаимодействие, коммуникативные способности, что подтверждается и взаимосвязью с показателем, характеризующим коммуникативный потенциал ($r=0,500$, при $p \leq 0,01$). Также были выявлены достоверные прямые взаимосвязи предпочтения онлайн-игр и показателей, характеризующих поведенческую регуляцию ($r=0,476$, при $p \leq 0,01$), личностный адаптационный потенциал ($r=0,434$, при $p \leq 0,01$), что может указывать на более высокие адаптационные способности, умение регулировать свое поведение у людей, играющих в онлайн игры. Была выявлена обратная достоверная взаимосвязь предпочтения онлайн-игр и показателя, характеризующего дистимность ($r= -0,464$, при $p \leq 0,01$), что может говорить о том, что люди, склонные к дистимности, в меньшей степени предпочитают онлайн-игры, вместе с тем предпочитающие онлайн-игры реже сталкиваются с печалью, подавленным настроением.

Таким образом, в ходе проведенного исследования были выявлены достоверные различия в личностных характеристиках у людей, предпочитающих разные жанры видеоигр. Были выявлены достоверные взаимосвязи личностных характеристик и времени, проводимого за игрой, степени предпо-

чтения онлайн-игр. Результаты проведенного эмпирического исследования указывают на то, что видеоигры стали важным фактором в развитии личности, причем не только сами по себе, но и в зависимости от того вида видеоигры, жанра, в который преимущественно играет человек.

Обсуждение и выводы

На основе анализа результатов проведенного исследования можно сделать ряд выводов и предположений.

При сравнении людей предпочитающих и не предпочитающих определенные жанры видеоигр наблюдаются достоверные различия по ряду личностных характеристик. Это может указывать как на то, что видеоигры способствуют развитию определенных личностных особенностей, так и на то, что личностные характеристики обуславливают интерес к определенному жанру. Первое предположение указывает на различающиеся возможности видеоигр, второе на необходимость учитывать личностные особенности потенциального игрока.

Опираясь на результаты исследования можно предположить, что любители головоломок благоразумны, рассудительны, серьезны, осторожны, ригидны, комфортны, predisposed к пессимистичному настроению, скорее всего, не отличаются высокой общительностью. Полученные данные в отношении благоразумия, рассудительности, серьезности вполне объяснимы, так как эти характеристики во многом говорят о развитии интеллектуальных особенностей, на развитие которых и направлены игры-головоломки. Довольно неожиданными оказались результаты, гласящие, что любители головоломок ригидны, комфортны, пессимистичны, необщительны. Возможно, относительно «небогатый» интерфейс, скорее индивидуальный характер игры, привлекает необщительных, замкнутых, не любящих какие-то перемены людей. Быть может, игры этого жанра способствуют поддержанию этих характеристик, их развитию.

Люди, предпочитающие жанр экшен, по-видимому, властны, агрессивны, конфликтны, склонны доминировать, вместе с тем отличаются свободомыслием, аналитичностью, терпимостью к неудобствам, проявляют большую гибкость. Полученные результаты вполне объяснимы, ведь игры рассматриваемого

жанра предполагают действие, зачастую в виде сражения, причем игры-экшен используют эффектную графику, захватывающие сюжеты, что должно «погружать» игрока в события, позволяют испытать яркие эмоции. В играх этого жанра люди могут выплеснуть свою агрессию, причем, скорее всего, они, в свою очередь, могут и стимулировать агрессию. Вместе с тем это динамичные игры, требующие от игрока большой скорости реакции, умения быстро реагировать, что, возможно, способствует развитию гибкости мышления. Игра построена от одного яркого момента к другому, когда нужно, не отвлекаясь ни на что, выполнить миссию, что, возможно, способствует развитию терпимости к неудобствам.

Исследование показало, что любители жанра приключения экспрессивны, беззаботны, жизнерадостны, импульсивны, эмоциональны, проявляют демонстративность. Опять же полученные результаты можно объяснить тем, что игры жанра приключения представляют собой интересную историю, в которую погружается главный герой (игрок), т. е. у человека есть возможность как бы прожить новую интересную роль, что, скорее всего, способствует развитию беззаботности, жизнерадостности, эмоциональности, импульсивности, либо эти игры изначально привлекают таких людей, позволив проявить демонстративность, стать героем.

А вот люди, предпочитающие ролевые игры в качестве жанра видеоигры, по-видимому, напротив, замкнуты, необщительны, безучастны, эмоционально неустойчивы, прозаичны, практичны, расчетливы, вместе с тем добросовестны и отличаются пронциательностью. Ролевая игра предполагает развитие персонажа, а зачастую и в целом создание этого персонажа. Возможно, к ролевым видеоиграм прибегают люди в попытках «ухода» от своего собственного образа, некий уход от реальности, идентификация себя с кем-то другим.

В ходе анализа результатов исследования, было выявлено, что любители жанра симулятор отличаются высоким интеллектом, развитым воображением, оптимистичностью, к тому же отмечается более высокий уровень развития адаптационных способностей. Жанр симулятор представляет собой моделирование реальной деятельности, поэтому описываемые результаты кажутся весьма закономерными. Игрок может как

бы отрепетировать какое-то действие в игре, что будет способствовать более качественному выполнению этого действия в реальных условиях, что, скорее всего, будет содействовать развитию адаптационных и интеллектуальных способностей, достижению состояния адаптации.

Также было выявлено, что люди, предпочитающие жанр стратегия, характеризуются высоким интеллектом, развитым самоконтролем, волей, педантичностью. Полученные результаты вполне объяснимы и ожидаемы, ведь жанр стратегия подразумевает, что игроку необходимо применить навыки стратегического мышления. Скорее всего, игры-стратегии развивают интеллект и волевые качества личности.

Кроме того, были выявлены достоверные взаимосвязи проводимого за игрой времени, предпочтения онлайн-игры и личностных характеристик респондентов. Проведенный анализ указывает на прямую взаимосвязь проводимого времени в игре и экстраверсии; предпочтение онлайн-игр и экстраверсии, общительности, адаптационных характеристик. Также была выявлена обратная взаимосвязь предпочтения онлайн-игр и дистимности.

Указанные взаимосвязи опять же могут трактоваться двояко. С одной стороны, они могут указывать на то, что люди с определенными личностными характеристиками предпочитают онлайн-игры. Но, с другой стороны, возможно, видеоигры способствуют развитию определенных личностных характеристик, в том числе адаптационных. Второе предположение открывает огромные перспективы для психологической коррекции, развития адаптационных способностей.

Таким образом, в ходе проведенного исследования гипотеза нашла свое подтверждение. Но вместе с тем полученные результаты ставят и ряд вопросов, перспектив для дальнейших исследований.

Опираясь на полученные результаты, можно заключить, что нельзя рассматривать видеоигры как исключительно вредное, скорее всего, определенные видеоигры могут способствовать развитию интеллектуальных, адаптационных характеристик. На данный момент человек живет в условиях снижения коммуникативных контактов, соответственно возможны проблемы в общении, которые, разумеется, не полностью,

но частично, можно решить через правильно подобранные онлайн-игры. Эта подборка может учитывать необходимость идентификации, развития адаптационных характеристик, формирования волевых качеств личности. Можно добавить, что, скорее всего, позитивные результаты будут доступны не сами по себе, а за счет обсуждения со специалистом тех психологических смыслов, которые может нести в себе игровая деятельность. Так, например, ролевая видеоигра, судя по результатам исследования, может нести в себе и некий уход от реальности, погружение в выдуманный персонаж, но, возможно, напротив, познание себя, своих желаний через проекцию в виде персонажа, что, в свою очередь, можно сделать при профессиональном психологическом анализе. Однако это предположение нуждается в дополнительных исследованиях, чтобы подтвердить или опровергнуть его.

Вообще проведенное исследование очертило ряд перспектив для дальнейшей разработки темы. Так, кажется целесообразным расширение выборки для построения более полного психологического портрета игроков разных жанров. Также увеличение выборки позволит получить более достоверные, однозначные результаты. Увеличение выборки может помочь рассмотреть и типы личности при предпочтении нескольких жанров одновременно. А проведение серии формирующих экспериментов позволило бы выявить возможности применения видеоигр для развития интеллекта, адаптационных характеристик, а возможно, и коррекции психических состояний и отдельных личностных характеристик.

Список литературы

1. Агапов В. С., Секач М. Ф., Кулешова Л. Н. Психологические предикторы увлеченности студентов компьютерными играми // Вестник Московского университета МВД России. – 2023. – № 7. – С. 274–279. – DOI 10.24412/2073-0454-2023-7-274-279. – EDN NBEKGQ.
2. Ананьев Б. Г. Человек как предмет познания – СПб.: Питер, 2018.
3. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. – 2018. – № 2. – С. 240–252. – EDN DZVFNM.
4. Большунова Н. Я., Андронов А. В. Использование цифровых технологий для развития саморегуляции курсантов // Психология. Психофизиология. 2023 – Т. 16. – № 2. – С. 67–77. – DOI 10.14529/jpps230207. – EDN PXDOVV.
5. Бухаленкова Д. А., Чичина Е. А. Особенности развития воображения у дошкольников, играющих в цифровые игры разных типов // Вестник Российского университе-

та дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. – 2023. – Т. 20. – № 3. – С. 482–500. – DOI 10.22363/2313–1683–2023–20–3–482–500. – EDN BTOVLF.

6. Вихман А. А., Сибиряков Е. С., Скорынин А. А. Связь интеллектуальных способностей и цифровой компетентности подростков // Вестник Удмуртского университета. Серия Философия. Психология. Педагогика. – 2022. – Т. 32. – № 1. – С. 30–40. – DOI 10.35634/2412–9550–2022–32–1–30–40. – EDN PNVYFZ.

7. Войскунский А. Е., Аветисова А. А. Традиционные и современные исследования игрового поведения // Методология и история психологии. – 2009. – Т. 4. – Вып. 4. – С. 82–94. – EDN QAAUOI.

8. Выготский Л. С. Психология развития. Избранные работы. – М.: Юрайт, 2024.

9. Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости // Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – Т. 9. – № 5. – EDN QCLLWQ.

10. Ипполитова Е. А., Вологодина П. Е. Жизненные перспективы молодых людей, регулярно играющих в ролевые компьютерные игры // Вестник психологии и педагогики Алтайского государственного университета. – 2019. – № 4. – С. 19–28. – EDN NQAAGT.

11. Клонингер С. Теория личности: Познание человека / Сьюзен Клонингер; [пер. с англ. А. Смирнов]. – СПб.: Питер, 2003.

12. Кутлалиев Т. Х. Применение принципов жанровой типологии литературных произведений к компьютерным играм // Обсерватория культуры. – 2013. – № 6. – С. 51–54. – EDN RWFUCN.

13. Лабаева Т. А., Найданов Д. Личность – что скрывается под этим определением? // Тенденции развития науки и образования. – 2019. – № 55–8. – С. 48–50. – DOI 10.18411/lj-10–2019–156. – EDN ZCHDNE.

14. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность – М.: Политиздат, 1977.

15. Лучинкина И. С. Психологические особенности эмоциональной сферы личности геймеров // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Социология. Педагогика. Психология. – 2022. – Т. 8 (74). № 5. – С. 158–166. – EDN SAGNEG.

16. Меркулов С. В., Кононова Т. А., Поминова О. Л. [и др.] Компьютерные игры: от борьбы с депривацией к алгоритмической культуре и цифровому слабоумию // Перспективы науки и образования. – 2022. – № 1(55). – С. 42–60. – DOI 10.32744/pse.2022.1.3. – EDN TXBJSF.

17. Психология личности в трудах отечественных психологов / Л. В. Куликов [сост.]. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва [и др.]: Питер, 2009.

18. Психология человека от рождения до смерти / под общ. ред. А. А. Реана. – М.: АСТ, 2010.

19. Реан А. А., Шевченко А. О. Геймификация для развития эмпатии и профилактики буллинга как формы девиантного поведения // Российский девиантологический журнал. – 2022. – № 2(3). – С. 288–298. – DOI 10.35750/2713–0622–2022–3–288–298. – EDN XCHAXJ.

20. Тарасова С. Ю. Психологический портрет современного молодого игромана // Психолог. – 2022. – № 4. – С. 29–55. – DOI 10.25136/2409–8701.2022.4.38448. – EDN PBGSKF.

21. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: ВЛАДОС, 1999.

22. Яруллина Л. Р. Портрет цифрового поколения студентов: психологический контекст // Мир науки. Педагогика и психология. – 2022. – Т. 10. – № 4. – EDN VKUQOK.

23. Blanco-Herrera J. A. Video games can increase creativity, but with caveats / J. A. Blanco-Herrera, D. A. Gentile, J. N. Rokkum // Creativity Research Journal. – 2019. – Vol. 31. № 2. – P. 119–131. – DOI:10.1080/10400419.2019.1594524.

24. Chisholm J. D. Reduced attentional capture in action video game players / J. D. Chisholm, C. Hickey, J. Theeuwes, A. Kingstone // Attention, Perception & Psychophysics. – 2010. – Vol. 72. № 3. – P. 667–671. – DOI:10.3758/APP.72.3.667.

25. Derks S. Improving adaptive and cognitive skills of children with an intellectual disability and/or autism spectrum disorder: Meta-analysis of randomised controlled trials on the effects of serious games / S. Derks, A. M. Willems, P. S. Sterkenburg // International Journal of Child-Computer Interaction. – 2022. – Vol. 33. – DOI:10.1016/j.ijcci.2022.100488.

26. Glass B. D. Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait / B. D. Glass, W. T. Maddox, B. C. Love // PlosOne. – 2013. – Vol. 8. № 8. – DOI:10.1371/journal.pone.0070350

27. Green S. Action computer game modifies visual selective attention / S. Green, D. Bavelier // *Nature*. – 2003. – Vol. 423 – P. 523–537.
28. Green S. Action–video–game experience alters the spatial resolution of vision / S. Green, D. Bavelier // *Psychological science*. – 2007. – Vol. 18, № 1 – P. 88–94.
29. Hemenover S. H. Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope / S. H. Hemenover, N. D. Bowman // *Annals of the International Communication Association*. – 2018. – Vol. 42, № 2. – P. 1–19. – DOI: 10.1080/23808985.2018.1442239.
30. Oscarido J. The impact of competitive FPS video games on human's decision-making skills / J. Oscarido, Z. A. Siswanto, D. A. Maleke, A. A. S. Gunawan // *Procedia Computer Science*. – 2023. – Vol. 216. – P. 539–546. – DOI:10.1016/j.procs.2022.12.167.
31. Saragih I. D. A systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials on the effect of serious games on people with dementia / I. D. Saragih, G. Everard, B. Lee // *Ageing Research Reviews*. – 2022. – Vol. 82. – DOI:10.1016/j.arr.2022.101740.

References

1. Agapov, V. S., Sekach, M. F., Kuleshova, L. N. (2023) Psihologicheskie prediktory uvlechennosti studentov komp'yuternymi igrami [Psychological predictors of students' interest in computer games]. *Vestnik Moskovskogo universiteta MVD Rossii – Bulletin of the Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of Russia*. No.7. Pp. 274–279. (In Russian). DOI 10.24412/2073–0454–2023–7–274–279. EDN NBEKGO.
2. Ananyev, B. G. (2018) *CHelovek kak predmet poznaniya* [Man as a subject of knowledge]. St. Petersburg: Peter. (In Russian).
3. Bogacheva, N. V., Voiskunsky, A. E. (2018) Raznoobrazie psihologicheskoy specifikki geymerov i problema klassifikatsii komp'yuternyh igr v psihologii [The diversity of psychological specificity of gamers and the problem of classification of computer games in psychology] *Informatsionnoe obshchestvo: obrazovanie, nauka, kul'tura i tekhnologii budushchego – Information society: education, science, culture and technology of the future*. No. 2. Pp. 240–252. (In Russian). EDN DZVFNM.
4. Bolshunova, N. Y., Andronov, A. V. (2023) Ispol'zovanie cifrovyyh tekhnologiy dlya razvitiya samoregul'yatsii kursantov [The use of digital technologies for the development of self-regulation of cadets] *Psihologiya. Psihofiziologiya – Psychology. Psychophysiology*. Vol. 16. No. 2. Pp. 67–77. (In Russian). DOI 10.14529/jpps230207. EDN PXDOVV.
5. Bukhalenkova, D. A., Chichinina, E. A. (2023) Osobennosti razvitiya voobrazheniya u doshkol'nikov, igrayushchih v cifrovyye igry raznyh tipov [Features of the development of imagination in preschoolers playing digital games of various types]. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psihologiya i pedagogika – Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Psychology and Pedagogy*. Vol. 20. No. 3. Pp. 482–500. (In Russian). DOI 10.22363/2313–1683–2023–20–3–482–500. EDN BTOVLF.
6. Vikhman, A. A., Sibiryakov, E. S., Skorynin, A. A. (2022) Svyaz' intellektual'nyh sposobnostej i cifrovoy kompetentnosti podrostkov [The connection of intellectual abilities and digital competence of adolescents]. *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Seriya Filosofiya. Psihologiya. Pedagogika. – Bulletin of the Udmurt University. Philosophy series. Psychology. Pedagogy*. Vol. 32. No. 1. Pp. 30–40. (In Russian). DOI 10.35634/2412–9550–2022–32–1–30–40. EDN PNVYFZ.
7. Voiskunsky, A.E., Avetisova, A.A. (2021) Traditsionnye i sovremennyye issledovaniya igrovogo povedeniya [Traditional and modern studies of gaming behavior]. *Metodologiya i istoriya psihologii. – Methodology and history of psychology*. Vol. 4. No. 4. Pp. 82–94. (In Russian). EDN QAAUOJ.
8. Vygotsky, L. S. (2009) *Psihologiya razvitiya. Izbrannyye raboty* [Psychology of development. Selected works]. Moscow: Yurayt Publishing House (In Russian).
9. Glukhina, L. S., Vasilenko, V. E. (2021) Vzaimosvyaz' predpochtenij tipov komp'yuternyh igr s vyrazhennost'yu krizisnyh i stressovyh perezhivaniy v period ranney vzroslosti [The relationship of preferences of computer game types with the severity of crisis and stress experiences in early adulthood]. *Mir nauki. Pedagogika i psihologiya – The world of science. Pedagogy and psychology*. Vol. 9. No. 5. EDN QCLLWQ.
10. Ippolitova, E. A., Vologdina, P. E. (2019) ZHiznennyye perspektivy molodyh lyudej, regul'yarno igrayushchih v rolevyye komp'yuternyye igry [Life prospects of young people who

regularly play role-playing computer games]. *Vestnik psihologii i pedagogiki Altajskogo gosudarstvennogo universiteta – Bulletin of Psychology and Pedagogy of the Altai State University*. No. 4. Pp. 19–28. (In Russian). EDN NQAAGT.

11. Kloninger, S. (2003) *Teoriya lichnosti: Poznanie cheloveka* [Theory of personality: Human cognition]. St. Petersburg: Peter. (In Russian).

12. Kutlaliyev, T. H. (2013) Primenenie principov zhanrovoy tipologii literaturnykh proizvedenij k komp'yuternym igram [Application of the principles of genre typology of literary works to computer games]. *Observatoriya kul'tury – Observatory of Culture*. No. 6. Pp. 51–54. (In Russian). EDN RWFUCN.

13. Labaeva, T. A., Naidanov, D. (2019) Lichnost' – chto skryvaetsya pod etim opredeleniem? [Personality – what is hidden under this definition?]. *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya – Trends in the development of science and education*. No. 55–8. Pp. 48–50. (In Russian). DOI 10.18411/tj-10-2019–156. EDN ZCHDNE.

14. Leontiev, A.N. (1977) *Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost'* [Activity, Conscience, Personality]. Moscow: Politizdat. (In Russian).

15. Luchinkina, I. S. (2022) Psihologicheskie osobennosti emocional'noj sfery lichnosti geymerov [Psychological features of the emotional sphere of the personality of gamers]. *Uchenye zapiski Krymskogo federal'nogo universiteta imeni V. I. Vernadskogo. Sociologiya. Pedagogika. Psihologiya – Scientific notes of the V. I. Vernadsky Crimean Federal University. Sociology. Pedagogy. Psychology*. Vol. 8 (74). No. S. Pp. 158–166. (In Russian). EDN SAGHEG.

16. Merkulov, S.V., Kononova, T.A., Pominova, O.L. (2022) Komp'yuternye igry: ot bor'by s deprivatsiej k algoritmicheskoj kul'ture i... cifrovomu slaboumiyu [Computer games: from the fight against deprivation to algorithmic culture and ... digital dementia]. *Perspektivy nauki i obrazovaniya – Prospects of science and education*. No. 1(55). Pp. 42–60. (In Russian). DOI 10.32744/pse.2022.1.3. EDN TXBJSF.

17. Kulikov, L. V. [comp.] (2009) *Psihologiya lichnosti v trudah otechestvennykh psihologov* [Personality psychology in the works of Russian psychologists]. Moscow [et al.]: Peter. (In Russian)

18. Rean, A. A. (ed.) (2010) *Psihologiya cheloveka ot rozhdeniya do smerti* [Human psychology from birth to death]. Moscow: AST. (In Russian)

19. Rean, A.A., Shevchenko, A. O. (2022) Gejmifikatsiya dlya razvitiya empatii i profilaktiki bullinga kak formy deviantnogo povedeniya [Gamification for the development of empathy and the prevention of bullying as a form of deviant behavior]. *Rossijskij deviantologicheskij zhurnal – Russian Deviantological Journal*. No. 2(3). Pp. 288–298. (In Russian) DOI 10.35750/2713-0622–2022–3–288–298. EDN XCHAXJ.

20. Tarasova, S.Y. (2022) Psihologicheskij portret sovremennogo mladogo igromana [Psychological portrait of a modern young gambler]. *Psiholog – Psychologist*. No. 4. Pp. 29–55. (In Russian) DOI 10.25136/2409–8701.2022.4.38448. EDN PBGSKF.

21. Elkonin, D. B. (1999) *Psihologiya igry* [Psychology of the game]. Moscow: VLADOS. (In Russian)

22. Yarulina, L.R. (2022) Portret cifrovogo pokoleniya studentov: psihologicheskij kontekst [Portrait of the digital generation of students: a psychological context]. *Mir nauki. Pedagogika i psihologiya – The world of science. Pedagogy and psychology*. Vol. 10. No. 4. (In Russian) EDN BKUQOK.

23. Blanco-Herrera, J. A., Gentile, D. A., Rökkum, J. N. (2019) Video games can increase creativity, but with caveats. *Creativity Research Journal*. Vol. 31. No 2. Pp. 119–131. DOI:10.1080/10400419.2019.1594524.

24. Chisholm, J. D., Hickey, C., Theeuwes, J., Kingstone, A. (2010) Reduced attentional capture in action video game players. *Attention, Perception & Psychophysics*. Vol. 72. No 3. Pp. 667–671. DOI:10.3758/APP.72.3.667.

25. Derks, S., Willems, A. M., Sterkenburg, P. S. (2022) Improving adaptive and cognitive skills of children with an intellectual disability and/or autism spectrum disorder: Meta-analysis of randomised controlled trials on the effects of serious games. *International Journal of Child-Computer Interaction*. Vol. 33. DOI:10.1016/j.ijcci.2022.100488.

26. Glass, B. D., Maddox, W. T., Love, B. C. (2013) Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. *PlosOne*. Vol. 8, No 8. DOI:10.1371/journal.pone.0070350

27. Green, S., Bavelier, D. (2003) Action computer game modifies visual selective attention. *Nature*. Vol. 423. Pp. 523–537.
28. Green, S., Bavelier, D. (2007) Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. *Psychological science*. Vol. 18. No 1. Pp. 88–94.
29. Hemenover, S. H., Bowman, N. D. (2018) Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*. Vol. 42. No. 2. Pp. 1–19. DOI: 10.1080/23808985.2018.1442239.
30. Oscarido, J., Siswanto, Z. A., Maleke, D. A., Gunawan, A. A. S. (2023) The impact of competitive FPS video games on human's decision-making skills. *Procedia Computer Science*. Vol. 216. Pp. 539–546. DOI:10.1016/j.procs.2022.12.167.
31. Saragih, I. D., Everard, G., Lee, B. (2022) A systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials on the effect of serious games on people with dementia. *Ageing Research Reviews*. Vol. 82. DOI:10.1016/j.arr.2022.101740.

Информация об авторе

Сидорова Александра Александровна – кандидат психологических наук, Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, Санкт-Петербург, Российская Федерация, ORCID ID: 0000-0002-7287-0983, e-mail: alexandrasid@rambler.ru

Information about the author

Alexandra A. Sidorova – Cand. Sci. (Psychol.), Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russian Federation, ORCID ID: 0000-0002-7287-0983, e-mail: alexandrasid@rambler.ru

Поступила в редакцию: 21.05.2024
Принята к публикации: 31.05.2024
Опубликована: 28.06.2024

Received: 21 May 2024
Accepted: 31 May 2024
Published: 28 June 2024