Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ КОРРЕЛЯТЫ УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

Распространенность компьютерных игр (КИ) во всем мире приняла впечатляющий размах. Отдавая должное их притягательности и, в связи с этим, возросшему интересу к их психолого-педагогическому потенциалу, необходимо также отметить, что КИ, прочно вошедшие в сферу досуга, вызывают противоречивые мнения относительно их полезности.

В зарубежной психологии КИ анализировались с точки зрения влияния на межполовые различия в пространственных, вербальных и математических способностях (Pepin, Beaulieu, Matte, Leroux, 1985), на степень пространственной визуализации (Dorval, Pepin, 1986). Проводился анализ связи пристрастия к КИ с различными характеристиками: демографическими (McClure, Mears, 1984), возрастными (McClure, 1985; Jordan, Leigh, 1985), расовыми и половыми (Jordan, Leigh, 1985), характеристиками выбора (Navarick, 1986), патологическими отклонениями психики (McClure, Mears, 1986) [1].

Многочисленные данные говорят в пользу развивающего эффекта КИ, их важной роли в обучении (Long, Long, 1984; Millar, 1984). КИ способствуют развитию творческого мышления (Лысенко, 1988), овладению новыми знаками и значениями, взаимосвязями, логическими операциями, дают представление о способах манипулирования с предметами и символами (Буске, 1987; Йоки, 1987). Благодаря новизне, яркости, динамичности, сочетанию повторения и неожиданности поддерживается высокая мотивация игроков.

Однако многочисленные работы, посвященные собственно психологическим аспектам КИ, касаются в основном их положительной роли в развитии различных навыков и не учитывают их влияния на личностные особенности игроков.

Согласно развиваемой в последние годы в советской психологии концепции психотехнического действия (Цзен, Пахомов, 1988; Пузырей, 1986), игра (как и любое другое психическое упражнение) дает полезный развивающий эффект прежде всего тогда, когда входит в систему сознательного психотехнического действия, т. е. «специально, с помощью особых приемов и средств организуемого действия по трансформации или перестройке психического аппарата... или режима его функционирования» (Пузырей, 1986, с. 40).

Исходя из концепции психотехнического действия, возможный механизм влияния интенсивного игрового опыта на личностные особенности игроков (и прежде всего на самосознание личности) можно предположить следующим: игра представляет собой некий процесс, в течение которого субъект необходимо контролирует свои действия, прибегает к рефлексии, своеобразному анализу того, что изменилось в нем самом. Иначе говоря, обеспечивая интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, игра приводит к изменению Я-образа и локуса контроля игрока.

---

[1] Гипотеза о связи пристрастия к компьютерным играм с патологическими отклонениями психики не подтвердилась.

КИ имеют условный характер, позволяют отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и другими многочисленными обстоятельствами. Это несомненно обусловливает особый эффект игры, несет некоторую психотехническую функцию, так как обеспечивает своеобразную ситуацию «поправимых ошибок», т. е. таких, которые можно, анализируя, исправлять и формировать таким образом полезные психические качества (Шмелев, 1988).

КИ в значительной степени удовлетворяют потребности «субъективной включенности в деятельность» (Столин — см.: Общая психодиагностика, 1987). Благодаря таким факторам, как постоянная мыслительная активность, требуемая быстрота и точность реакций игрока, иллюзия непосредственного воздействия на игровую среду, возможность вести игровой диалог в режимах большей или меньшей интенсивности, позволяют игроку испытывать психологическую удовлетворенность от компьютерной игры.

Исследование взаимосвязи локуса субъективного контроля, компонентов Я-образа и представлений субъекта о мотивах своей деятельности в процессе компьютерных игр (Эксперимент 1)

Гипотеза. Игра, как психотехническое действие, необходимо приводит, с одной стороны, к изменению имплицитных связей, представлений субъекта о себе (Я-образа), а с другой стороны — к повышению психологической ответственности за свои действия, т. е. к изменению локуса субъективного контроля игрока в сторону интернализации. Если принять, что атрибуции причин собственного поведения зависят от имплицитных устойчивых представлений о себе, то в процессе игры должна происходить смена стратегий атрибуции.

Задача исследования заключалась в том, чтобы операционально зарегистрировать взаимодействие мотивационных и когнитивных структур в личностной саморегуляции людей, имеющих значительный опыт игры.

Частные экспериментальные гипотезы. (1) Локус контроля связан с опытом компьютерных игр: чем опытнее игрок, тем в большей мере локус его контроля сдвинут в интернальную область. (2) С повышением опыта игры происходит все большая дифференциация игровой мотивации: игрок может быть подвержен нескольким равно значимым мотивационным факторам. (3) Опыт знакомства с КИ сопряжен с положительным отношением к компьютеру как явлению в целом. (4) Опытные игроки отличаются от людей, не имеющих опыта игры, более дифференцированными представлениями о себе в области значимой для них деятельности.

Методики.

1) *Специальная анкета оценки опыта игры* содержит ряд вопросов, позволяющих получить данные об игровом опыте испытуемых, самооценке успешности и предпочтении того или иного вида игр. Для определения опыта игры и разделения на группы испытуемых производилась экспертная оценка ответов с применением специально выделенных критериев: частота игры, количество игр, знакомых испытуемому, продолжительность знакомства с КИ, участие в разработке игр и т. д.

2) *Методика анализа мотивации в компьютерных играх*[2]. Опросник содержит 54 пункта в виде утверждений типа: «Мои проигрыши вызывают у меня настолько сильное чувство досады, что оно заслоняет удовольствие от игры», «Мне нравится иногда «уходить в игру с головой» именно для того, чтобы отвлечься от повседневных дел», «В компьютерных играх человек может приобрести ценный жизненный опыт». Выделяются следующие шкалы мотивации: 1) познания; 2) гедонистической; 3) самопознания и саморазвития; 4) ухода от социума; 5) конформизма; 6) достижения; 7) предпочтения компьютера; 8) власти и контроля.

3) *Опросник уровня субъективного контроля* (Бажин Е. Ф., Голынкина Е. А., Эткинд А. Н.) содержит 44 утверждения, описывающих разнообразные жизненные ситуации. Испытуемый оценивает по 7-балльной шкале степень своего согласия или несогласия с данными утверждениями. Нами использовался интегральный показатель уровня субъективного контроля по данному опроснику.

4) *Прямое ранжирование возможных целей (мотивировок) игры.* Испытуемым предлагается проранжировать по степени предпочтения выраженные в словесной форме возможные цели игры, соответствующие шкалам опросника.

5) *Генерирование прилагательных.* Испытуемым предлагается назвать по 10 прилагательных, наиболее точно характеризующих их в игре и в жизни. Полученные данные можно использовать для анализа обобщенной имплицитной «теории» личности игроков. Эксплицируя существенные связи этой «теории» с помощью «Тезауруса личностных черт» (Шмелев, Похилько, Козловская-Тельнова, 1988), можно получить важную информацию о строении Я-концепции игроков.

Испытуемые. В исследовании приняло участие 88 человек, которые с помощью специально составленной нами анкеты были разделены на три группы по критерию опытности в компьютерных играх: группа I — лица, не имеющие опыта КИ (неопытные); группа II — лица, имеющие небольшой опыт игр, знакомые с небольшим количеством игр, занимающиеся КИ нечасто и непродолжительно (малоопытные); группа III — в основном профессиональные программисты, имеющие опыт самостоятельной разработки игр, использования КИ как средства развития полезных качеств (опытные).

Результаты. 1. Обнаружены значимые корреляции между принадлежностью к группе III и высокими показателями самооценки как в динамических ($\rho=0.43$), так и в логических играх ($\rho=0.46$), что указывает на достаточно адекватную оценку своих возможностей *опытными* игроками. Данных о предпочтении какого-либо типа игр начинающими игроками не выявлено, видимо, в связи с тем, что ввиду своего небольшого опыта и недостаточности представлений об играх они не могут предпочесть какой-либо тип.

2. Обнаружены значимые отрицательные корреляции между принадлежностью к группе III и экстернальностью ($\rho=0.31$) и значимые положительные корреляции между принадлежностью к группе I и экстернальностью ($\rho=0.39$). Установлено, что от группы I к группе III коэффициент корреляции между принадлежностью к группе и экстернальностью уменьшается, подтверждается частная гипотеза (1) о связи показателей опыта игры и интернальности. Можно было бы предположить, что с повышением опытности в КИ происходит интернационализация локуса контроля игрока.

3. Показатель принадлежности к группе III значимо отрицательно коррелирует с показателями по шкалам мотивации предпочтения компьютера и достижения и значимо положительно коррелирует с показателями мотивации саморазвития, «ухода от социума» и конфор-

---

[2] При разработке методики использованы функционально-психологическая классификация компьютерных игр (Шмелев, 1988), классификация мотивационных факторов трудовой деятельности (Шмелев, Зеличенко, 1987) и классификация мотивов Г. Мюррея (Хекхаузен, 1986). Поскольку данное исследование носило пилотажный характер и создание опросника преследовало исследовательские, а не прагматические цели, мы ограничились экспертной валидизацией и анализом соответствия пунктов и шкал опросника.

мизма. По-видимому, с повышением опытности происходит все большая дифференциация мотивации в игре. Мотив предпочтения компьютера отвергается, так как на смену ему приходят более дифференцированные и углубленные стремления в игре. Можно предположить, что и достижение результатов не становится самоцелью, так как по мере приобретения опыта результаты растут. Поскольку сохраняется высокая и неослабевающая включенность в деятельность, можно предположить, что ее поддерживает мотив саморазвития, совершенствования и создания новых полезных психологических качеств. Мотивация конформизма достаточно сильна независимо от опыта игры, но по мере знакомства с играми появляются и другие мотивы, которые уравновешивают мотив конформизма; следует предположить, что мотив конформизма в меньшей степени осознаваем. Кроме того, появляется потребность отвлечься от повседневных бытовых и социальных проблем в процессе игры, т. е. своеобразный мотив «ухода от социума», который выполняет немаловажную функцию компенсации социальных и внутренних противоречий и усиливается с повышением опытности. С другой стороны, видимо, происходит смена стратегий атрибутирования (представления игроков о мотивах своей деятельности можно интерпретировать как атрибуции причин собственного поведения), атрибутирование становится более дифференцированным: если *малоопытные* склонны приписывать себе все возможные мотивы, то *опытные* более выборочно относятся к этому вопросу.

4. Показатель мотивации познания положительно коррелирует с показателем мотивации саморазвития и отрицательно — с показателями мотивации конформизма, «ухода от социума», власти, гедонизма, достижения и предпочтения компьютера (корреляционные связи между показателями различных мотивационных факторов, представленных шкалами опросника, показаны на рис. 1).

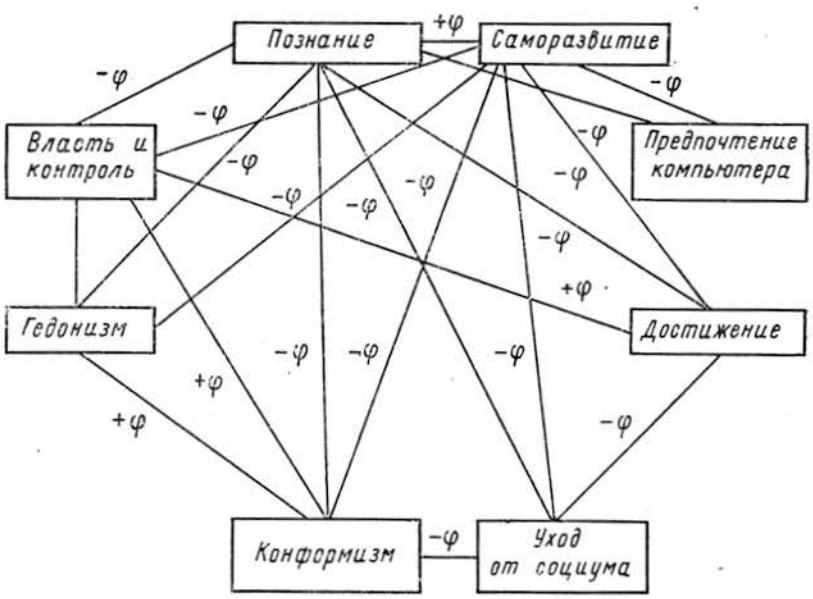

Рис. 1. Корреляционные связи между показателями различных мотивационных факторов, представленных шкалами опросника

Следовательно, если изначально игрок имеет психотехническую установку, нацелен на познающий, развивающий эффект в игре, он скорее всего не преследует другие мотивы, не стремится достигнуть рекорда в очках, отвлечься от своих повседневных проблем и т. д. В этом случае деятельность не является полимотивированной, она направлена на определенный, обособленный мотив игры.

5. Анализ результатов, полученных с помощью *опросника мотивации* игрока, выявил более сложные и разветвленные взаимосвязи между показателями различных игровых мотивов по сравнению с анализом *прямого ранжирования* возможных целей игры, что говорит о том, что в методическом плане опросник является более тонким психодиагностическим инструментом, чем методика прямого ранжирования.

6. Анализ результатов методики «Генерирование прилагательных» показал, что наиболее частотные прилагательные попадают в следующие макрокатегории «Тезауруса»: добрый, честный, спокойный, организованный, активный, трудолюбивый, умный, серьезный, общительный, пассивный. Приведем макрокатегории «Тезауруса», специфические для каждой из групп.

Группа I *(неопытные)*: мечтательный, неопытный, беспечный, подвижный, безвольный.

Группа II *(малоопытные)*: отходчивый, обаятельный, мечтательный, сильный, остроумный, безалаберный, самодовольный.

Группа III *(опытные)*: обаятельный, красивый, честолюбивый, творческий, остроумный, вспыльчивый, неуверенный, глупый, рассеянный, расчетливый, самодовольный, безалаберный.

Анализ результатов методики «Генерирование прилагательных», проведенный с помощью «Тезауруса», позволяет сделать детальный «срез» обобщенной имплицитной «теории» личности компьютерных игроков. Приведенные результаты показывают, что испытуемые, относящиеся к разным экспериментальным группам, используют в самоописаниях личностные прилагательные, принадлежащие к различным макрокатегориям «Тезауруса». Макрокатегории, специфичные для представителей группы III, отличаются большей дифференцированностью и подробностью по сравнению с макрокатегориями, специфичными для групп I и II.

Таким образом, *опытные* компьютерные игроки отличаются от *неопытных* более дифференцированными представлениями о себе (экспериментальная гипотеза 4 подтверждается).

Исследование структуры Я-образа лиц, увлеченных компьютерными играми (Эксперимент 2)

Один из главных вопросов в изучении субъективных представлений о личности — вопрос о том, насколько эти представления соответствуют реальным связям личностных черт, установленным с помощью психодиагностических методов (Tzeng, 1982).

Для многих исследований в области психологии личности пласт неосознаваемых психических процессов остается как бы «за кадром», не учитывается. Тем не менее данные о неосознаваемых процессах (в том числе психомоторных и психографических) дополняют психологическую картину личности.

Цель данного этапа исследования — выяснить зависимость структур Я-образа лиц, увлеченных КИ (*игроков*), от их личностных черт и психографических особенностей.

В качестве теоретической *гипотезы* было выдвинуто следующее предположение: КИ, входя в систему психотехнического действия, приводит к определенному изменению самосознания личности. Также предполагалось, что КИ как значимый вид деятельности, если она является средством развития, приводит к изменению систем индивидуальных значений игроков в определенной области. Прогнозирование процессов самосознания личности на основе знания индивидуальных систем значений более информативно, чем на основе традиционного исследования личностных черт и других личностных особенностей.

Методики: 1) Методика 17ЛФ (Шмелев, Похилько, Бурмистров, Соловейчик, 1988).

2) «Рисунок несуществующего животного».

3) Самооценочная методика, разработанная нами на основе техники репертуарных решеток[3]: испытуемому предлагалось представить на месте каждого из элементов кого-либо из хороших знакомых и оценить их по каждому из конструктов по 5-балльной шкале таким образом, что оценка 5 соответствовала выраженности правого полюса, а оценка 1 — выраженности левого полюса (полностью инструкция приведена в приложении).

Таким образом, эта репертуарная решетка была нацелена как на выяснение субъективных представлений о социально значимых качествах (способность к достижению, ответственность и работоспособность, порядочность, способность вызывать личностное доверие), так и на диагностику важных аспектов Я-концепции: представлений о себе в настоящем и будущем, об идеальном Я и о процессуальном Я (в процессе значимой деятельности).

Процедура. Эксперимент проводился в два этапа: на первом этапе испытуемые заполняли опросник 17ЛФ и первую половину репертуарной решетки (оценка элементов A, B, C, D), на втором (через несколько дней) — испытуемым предлагалась вторая половина репертуарной решетки (оценка элементов E, F, G, H) и «Рисунок несуществующего животного». Такое разделение было проведено в целях избегания интерференции оценки социально значимых персонажей на самооценку испытуемых и ввиду громоздкости процедуры (в общей сложности эксперимент занимал 2—2,5 часа).

Испытуемые. В эксперименте приняло участие 36 человек. В основную группу вошли 19 *игроков,* отобранных с помощью личной беседы и специальной анкеты оценки игрового опыта. Основной параметр отбора — нацеленность в игре на саморазвитие. В контрольную группу вошли 17 человек, не имеющих склонности к компьютерным играм и не использующих компьютерные игры в качестве средства развития полезных качеств *(неигроков).* К сожалению, нам не удалось сбалансировать численность мужчин и женщин в двух группах, что в какой-то мере снизило «чистоту» эксперимента.

Частные гипотезы: 1) Существуют личностные особенности, выраженные более у *игроков* по сравнению с *неигроками,* 2) Полученные в результате исследования обобщенные Я-образы обеих групп испытуемых будут различаться.

---

[3] В качестве конструктов в репертуарной решетке использовались наиболее частотные прилагательные, с помощью которых испытуемые описывали себя в эксперименте 1. Оппозиты к ним подбирались с применением «Тезауруса личностных черт». Список 46 конструктов и 8 элементов репертуарной решетки приведен в приложении.

Результаты факторного анализа конструктов репертуарной решетки[4]. По основной группе *(игроков)* выделено 4 фактора.

Фактор 1 (31,5%)

Позитивный полюс: сознательный, отзывчивый, умный, деликатный, честный, чистосердечный, вдумчивый, добрый, спокойный, мягкий. *Негативный полюс:* несознательный, черствый, глупый, бестактный, лицемерный, циничный, бездумный, злой, неуравновешенный, резкий.

Ведущая оппозиция «сознательный, отзывчивый, умный» — «несознательный, черствый, глупый» дает основание интерпретировать данный фактор как общеконнотативный фактор «Оценка» с акцентом на содержании личностного фактора «Моральность».

Фактор 2 (27,5%)

Позитивный полюс: простодушный, слабовольный, бесхитростный, уступчивый, неуверенный, зависимый, медлительный, ленивый, задумчивый. *Негативный полюс:* расчетливый, настойчивый, хитрый, упрямый, уверенный, самостоятельный, быстрый, деятельный, оживленный.

Ведущая оппозиция «простодушный, слабовольный, бесхитростный» — «расчетливый, настойчивый, хитрый» задает основное смысловое содержание фактора как «Динамизм». Отметим, что данный фактор сцеплен с содержанием фактора «Моральная оценка» (т. е. «простодушный и бесхитростный» оценивается как «слабый и хороший», а «расчетливый, настойчивый, хитрый» как «сильный и плохой»).

Фактор 3 (18,4%)

Позитивный полюс: толстокожий, сухой, апатичный, себе на уме, самолюбивый, грустный, довольный, ленивый. *Негативный полюс:* впечатлительный, эмоциональный, азартный, откровенный, самозабвенный, веселый, неудовлетворенный, деятельный.

Ведущая оппозиция «впечатлительный, эмоциональный, азартный» — «толстокожий, сухой, апатичный» позволяет интерпретировать данный фактор как разновидность фактора «Активность», а именно как «Эмоциональную включенность в деятельность».

Фактор 4 (7,2%)

Позитивный полюс: раскрепощенный, безрассудный, юморист, оживленный, энергичный, деятельный, изобретательный, активный, быстрый, веселый. *Негативный полюс:* напряженный, осторожный, без чувства юмора, задумчивый, инертный, ленивый, недалекий, пассивный, медлительный, грустный.

Данный фактор представляет собой разновидность общеконнотативного фактора «Активность» в сцеплении с личностным фактором «Оптимизм» («Эмоциональная адаптированность»).

Содержание факторов 3 и 4 позволяет сделать предположение об их проективной природе.

По контрольной группе *(неигроков)* выделено 4 фактора.

Фактор 1 (23,5%)

Позитивный полюс: серьезный, сознательный, внимательный, сосредоточенный, умный, ответственный, работоспособный, вдумчивый. *Негативный полюс:* поверхностный, несознательный, невнимательный, разболтанный, глупый, безответственный, усидчивый, бездумный.

Данный фактор можно проинтерпретировать как «Интеллектуальный контроль». Ведущая оппозиция: «серьезный — поверхностный».

Фактор 2 (20,3%)

Позитивный полюс: добрый, простодушный, альтруистичный, эмоциональный, отзывчивый, сопереживающий, бесхитростный, уступчивый, чистосердечный, мягкий, бескорыстный. *Негативный полюс:* злой, расчетливый, эгоистичный, сухой, черствый, равнодушный, хитрый, упрямый, циничный, резкий, корыстный.

Данный фактор можно проинтерпретировать как «Нравственное чувство». Его основное смысловое содержание — «Эмпатийность». Ведущие оппозиции: «добрый — злой», «альтруистичный — эгоистичный».

---

[4] Факторный анализ проводился И. В. Бурмистровым на ЭВМ СМ-4 по программе главных факторов (с подпрограммой VARYMAX), написанной Н. Н. Третьяковым.

Фактор 3 (8,4%)

Позитивный полюс: энергичный, азартный, активный, быстрый, веселый, уверенный, любопытный, настойчивый, юморист, оживленный. *Негативный полюс:* инертный, апатичный, пассивный, медлительный, грустный, неуверенный, безразличный, слабовольный, без чувства юмора, задумчивый.

Ведущие оппозиции «энергичный — инертный», «активный — пассивный» позволяют проинтерпретировать данный фактор как общеконнотативный фактор «Активность».

Фактор 4 (4,2%)

Позитивный полюс: правдивый, честный, работоспособный, довольный, откровенный, настойчивый, принципиальный, юморист. *Негативный полюс:* склонный приврать, лицемерный, неусидчивый, неудовлетворенный, себе на уме, слабовольный, беспринципный, без чувства юмора.

Данный фактор можно проинтерпретировать как «Моральную оценку» с акцентом на содержании факторов «Честность», «Принципиальность». В отличие от фактора 2, это приоритет не интересов конкретного другого, а принципов справедливости (в терминологии Т. Кэттела — «Сила Сверх-Я»).

Результаты кластерного анализа конструктов и элементов репертуарной решетки[5]. В основной группе выделено 5, а в контрольной — 10 кластеров на одном и том же уровне сходства (0.80). Деревья кластеризации представлены на рис. 2, 3.

Элементы репертуарной решетки были подобраны таким образом, что отражали различные стороны Я-образа (идеальное Я, Я в будущем, реальное Я и т. д.). Следовательно, суммарные расстояния между элементами в индивидуальном субъективном пространстве, вычисленные по формуле

$$r=\sum_{\substack{i=1\\j=1}}^{n} x_{ik}-x_{jk},$$

где r — расстояние между столбцами, x_{ik} — оценка i-го элемента по k-му конструкту, x_{jk} — оценка j-го элемента по k-му конструкту, n — количество конструктов, будут являться мерой различия между составляющими Я-образа[6].

Получены значимые отрицательные корреляции между показателем принадлежности к основной группе и расстояниями между элементами E (человек, на которого хотелось бы быть похожим) и F (Я в будущем) ($r=-0.53$ для уровня значимости $p<0.01$) и элементами E (человек, на которого хотелось бы быть похожим) и H (Я в настоящем) ($r=-0.34$ для уровня значимости $p<0.05$), что говорит о различиях по таким составляющим Я-образа, как Я идеальное и Я в будущем. При этом расстояния между элементами E (человек, на которого хотелось бы быть похожим) и F (Я в будущем) и элементами E (человек, на которого хотелось бы быть похожим) и H (Я в настоящем) в контрольной группе больше, чем в основной.

Результаты по методике «Рисунок несуществующего животного». Рисунки испытуемых подвергались процедуре экспертной оценки. 3 эксперта оценивали по 5-балльной шкале выраженность следующих 9 параметров: эгоцентризм, инфантилизм, эмоциональная приспособленность и благополучие, агрессивность, оригинальность, демонстративность, активность, энергичность, самооценка, рационализм.

---

[5] Кластерный анализ проводился с помощью программ, написанных А. Г. Шмелевым на *IBM PC*.

[6] Различия между столбцами решетки подсчитывались с помощью написанной нами программы на ПК *MSX1*.

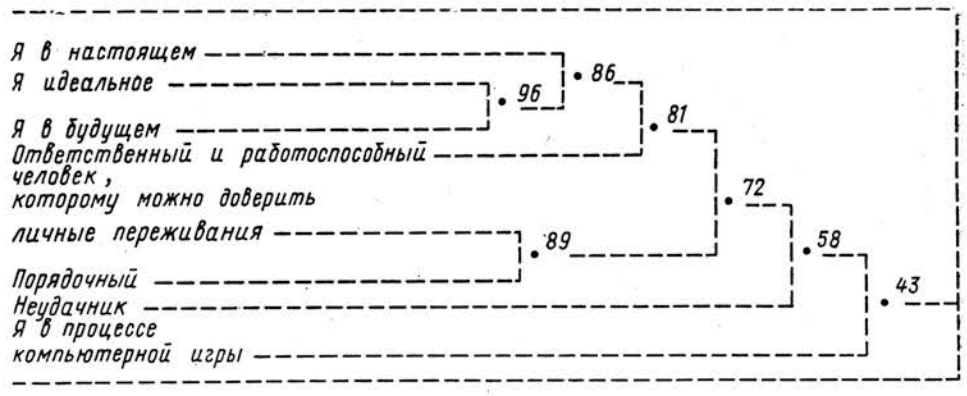

Рис. 2. Результаты кластерного анализа. Дерево кластеризации, построенное по оценкам сходства элементов репертуарной решетки (основная группа — *игроки*). Числами обозначены уровни сходства

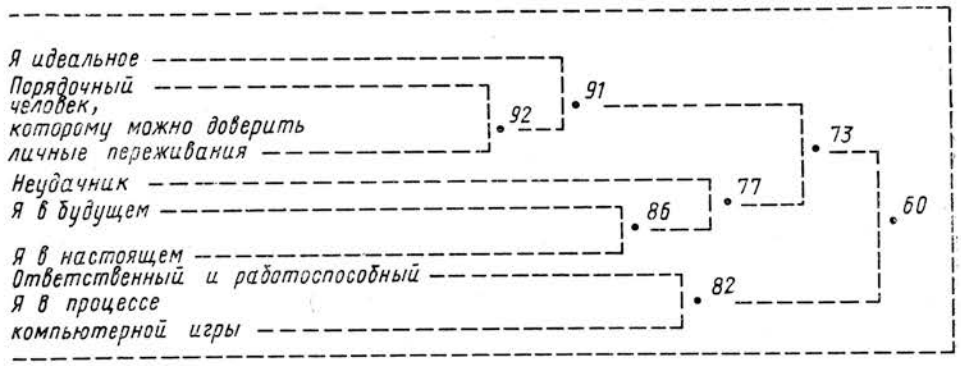

Рис. 3. Результаты кластерного анализа. Дерево кластеризации, построенное по оценкам сходства элементов репертуарной решетки (контрольная группа — *неигроки*). Числами обозначены уровни сходства

Таблица 1

Корреляции показателя принадлежности к основной группе с параметрами экспертной оценки рисунков (знаками * и ** отмечены значимые корреляции на уровнях $p < 0.05$ и $p < 0.01$, а $r > 0$ говорит о значимости в пользу основной группы; нули до точки опущены)

1**	2	3	4*	5	6*	7**	8	9
.45	.25	.04	.33	.25	.42	.55	.15	.19

В табл. 1 приведены корреляции между показателем принадлежности к основной группе и суммарными показателями по каждому из параметров. Можно сделать вывод о том, что такие показатели, как эгоцентризм, агрессивность, демонстративность и активность, энергичность, более характерны для *игроков,* чем для *неигроков.*

Исходя из результатов факторного и кластерного анализа конструктов и элементов, можно говорить о различии в структуре самосознания *игроков* и *неигроков*. Деревья кластеризации элементов наглядно показывают, что у первых в целом самооценка выше, чем у вторых; у *игроков* происходит слияние идеальных (прогностических) и реальных компонентов Я-образа и обособление в его структуре компонента «Я в компьютерной игре», что свидетельствует об особой значимости и функциональной нагруженности последнего. Кроме того, элементы «порядочный» и «человек, которому можно доверить личные переживания», сливаются с элементом «неудачник», что указывает на определенный недостаток в развитии морального сознания *игроков*: человек, соответствующий общепризнанным моральным нормам обыденного сознания, как правило, воспринимается как неудачник. В структуре Я-образа *неигроков* происходит слияние идеальных компонентов с моральной составляющей и отрыв их от реальных и прогностических компонентов. Эти данные подтверждает и анализ суммарных расстояний между столбцами репертуарной решетки: группы значимо различаются по расстояниям между «Я идеальное» и «Я в будущем», «Я в будущем» и «Я реальное» — у *игроков* эти расстояния значительно меньше. Психографические данные свидетельствуют о различии *игроков* по таким параметрам, как эгоцентризм, активность, энергичность, агрессивность, демонстративность. Таким образом, частная гипотеза о различии структур Я-образов *игроков* и *неигроков* подтверждается.

Результаты по методике 17ЛФ[7]

Выделено 7 кластеров, один из которых представлен в основном испытуемыми основной группы, два — в основном испытуемыми контрольной группы, а в четыре кластера вошли те и другие. Значит, мы имеем 7 обобщенных профилей, один из которых отражает личностные качества *игроков*, два — личностные качества *неигроков* и четыре — некоторые индивидуальные личностные особенности. Приведем описание трех основных профилей.

Профиль 1. (По ответам испытуемых, вошедших в 1-й кластер.) Выявлены отличия от большинства по факторам: $-B$, $+G$, $-M$, $+N$, $-Q$, $+Q_4$.

Профиль 2. (По ответам испытуемых, вошедших во 2-й кластер.) Отличия по: $+C$, $+E$, $+F$, $-G$, $+H$, $-L$, $+M$, $-N$, $-O$, $+Q_1$, $-Q_4$.

Профиль 3. (По ответам испытуемых, вошедших в 3-й кластер). Отличия по: $-A$, $-E$, $-H$, $+M$, $+N$, $+O$, $+Q_2$, $-SD$.

Профиль 2 скорее описывает личностные черты людей со склонностью к компьютерным играм, а профили 1 и 3 — людей, такой склонности не имеющих.

В табл. 2 представлены корреляции между показателями основной и контрольной групп по факторам методики 17ЛФ. Можно заметить, что испытуемые, вошедшие в основную группу, в отличие от представителей контрольной группы характеризуются следующими факторами: $+B$, $+C$, $+E$, $+H$, $-I$, $+M$, $-N$, $-Q_4$. По-видимому, перечисленные черты наиболее свойственны *игрокам*.

---

[7] Результаты испытуемых по методике 17ЛФ подвергались кластерному анализу с помощью программы, написанной А. Г. Шмелевым на *IBM PC*.

Таблица 2

Корреляции для методики 17ЛФ между показателями двух групп (знаки *, ** и * указывают на значимые корреляции на уровнях $p < 0.05$, $p < 0.01$ и $p < 0.001$ соответственно; нули до точки опущены)**

A	*B****	*C***	*E****	*F*	*G*	*H***	*I***	*L*	*M**	*N****	*O*	Q_1	Q_2	Q_3	Q_4**	*SD*
+.08	+.44	+.40	+.42	+.31	−.26	+.37	−.40	−.09	+.31	−.50	−.31	+.32	−.20	−.05	−.40	+.19

Можно говорить о различиях между группами по таким личностным чертам, как сообразительность, развитое логическое мышление; эмоциональная устойчивость, зрелость; доминантность, самоуверенность, склонность к лидерству; смелость, дерзкость; реалистичность, рациональность, жесткость; развитое воображение, мечтательность, рассеянность; прямолинейность, откровенность, некоторая затрудненность в общении; расслабленность, невозмутимость (интерпретация по: Cattell, Eber, Tatsuoka, 1970). Эти черты более свойственны *игрокам*. Поэтому, в целом, гипотеза об отличии *игроков* от *неигроков* по некоторым личностным чертам верна: потенциальная склонность к компьютерным играм связана с некоторыми характерными личностными особенностями.

Выводы. 1. Компьютерные игры являются полимотивированной деятельностью, по мере приобретения опыта игры происходит все большая дифференциация игровой мотивации, психотехническая установка в игре связана с мотивацией познания и саморазвития.

2. Получена корреляция опытности в КИ и интернального локуса субъективного контроля: чем опытнее игрок, тем в большей мере локус его контроля сдвинут в интернальную область.

3. *Игроки* отличаются от *неигроков* по структуре Я-образа и имплицитной «теории» личности.

4. *Игроки* отличаются от *неигроков* некоторыми характерологическими особенностями: развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью, мечтательностью, прямолинейностью, расслабленностью; отличаются и по некоторым психомоторным данным: психографический анализ свидетельствует об отличии *игроков* по таким параметрам, как эгоцентризм, активность, энергичность, агрессивность, демонстративность.

Заключение. В данной работе мы коснулись некоторых психологических аспектов компьютерных игр. Не вызывает сомнения тот факт, что КИ воздействуют не только на развитие скорости реакции и логического мышления, но и на личностные особенности увлеченных ими игроков, в том числе и на процессы самосознания. КИ могут выполнять и негативную функцию — служить своего рода «наркотиком» или своеобразным защитным механизмом.

В настоящее время быстро развивается досуговая информатика, и проблема качественной ее организации требует безотлагательного решения. Создаваемые КИ должны соответствовать определенным психологическим требованиям, с одной стороны, и нести смысловую нагруженность для игрока — с другой. Очевиден дефицит КИ, компенсирующих некоторое отставание в развитии морального сознания людей, ими увлекающихся. Результаты нашего исследования могут помочь в решении этих вопросов как разработчикам компьютерных игр, так и лицам, ответственным за их массовое распространение.

		A	B	C	D
пассивный	— активный				
апатичный	— азартный				
медлительный	— быстрый				
безответственный	— ответственный				
грустный	— веселый				
самолюбивый	— самозабвенный				
себе на уме	— откровенный				
невнимательный	— внимательный				
бездумный	— вдумчивый				
черствый	— отзывчивый				
глупый	— умный				
злой	— добрый				
неудовлетворенный	— довольный				
циничный	— чистосердечный				
незаинтересованный	— интересующийся				
оживленный	— задумчивый				
несознательный	— сознательный				
недалекий	— изобретательный				
бескорыстный	— корыстный				
деятельный	— ленивый				
мямля	— честолюбивый				
безразличный	— любопытный				
раскрепощенный	— напряженный				
лицемерный	— честный				
неусидчивый	— работоспособный				
слабовольный	— настойчивый				
осторожный	— безрассудный				
равнодушный	— сопереживающий				
толстокожий	— впечатлительный				
без чувства юмора	— юморист				
мягкий	— резкий				
склонный приврать	— правдивый				
простодушный	— расчетливый				
беспринципный	— принципиальный				
спокойный	— неуравновешенный				
бестактный	— деликатный				
разболтанный	— сосредоточенный				
поверхностный	— серьезный				
зависимый	— самостоятельный				
безразличный	— увлеченный				
неуверенный	— уверенный				
уступчивый	— упрямый				
бесхитростный	— хитрый				
инертный	— энергичный				
эгоистичный	— альтруистичный				
сухой	— эмоциональный				

Инструкция, конструкты и элементы репертуарной решетки

На обратной стороне листа таблица, где перечислены некоторые качества, которыми нередко характеризуют тех или иных людей. Каждое качество можно представить в виде 5-балльной шкалы, заданной парой прилагательных; левый полюс шкалы (левое прилагательное) соответствует баллу 1, а правый полюс (правое прилагательное) соответствует баллу 5. Например:

. _____ . _____ . _____ . _____ .

пассивный 1 2 3 4 5 активный

Представьте также, что буквами *A, B, C, D, E, F, G, H* обозначены следующие условные персонажи: A — самый большой неудачник; B — самый ответственный и работоспособный из ваших знакомых; C — самый порядочный человек из тех, кого вы знаете; D — тот человек, с которым вы могли бы поделиться самыми сокровенными мыслями, личными переживаниями, вашими личными секретами; E — человек, на которого вам хотелось бы быть похожим; F — тот, каким вы,

по-видимому, станете в будущем; G — тот, каким вы бываете в процессе занимательной компьютерной игры; H — вы сами.

Представьте в качестве каждого из персонажей кого-либо из ваших близких знакомых и оцените в баллах 1—5 степень выраженности нижеперечисленных качеств у каждого из персонажей. Не забудьте, что в каждом качестве максимальная выраженность левого полюса соответствует баллу 1, максимальная выраженность правого полюса соответствует баллу 5, а нейтральность (невыраженность данного качества вообще) соответствует баллу 3.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Буске М. М. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться?//Перспективы. ЮНЕСКО. 1987. С. 85—95. Йоки Т. ЭВМ в детском саду//Перспективы. ЮНЕСКО. 1987. С. 96—102. Лысенко Е. Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности//Автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 1988. 19 с. Общая психодиагностика/Под ред. А. А. Бодалева, В. В. Столина. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987. 304 с. Пузырей А. А. Культурно-историческая теория Л. С. Выготского. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1986. 118 с. Цзен Н. В., Пахомов Ю. В. Психотренинг: игры и упражнения. М.: Физкультура и спорт, 1988. 272 с. Шмелев А. Г., Зеличенко А. И. К вопросу о классификации мотивационных факторов трудовой деятельности и профессионального выбора//Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14, Психология. 1987. № 4. С. 33—43. Шмелев А. Г. Мир поправимых ошибок//Вычислительная техника и ее применение. 1988, № 3. Компьютерные игры. С. 16—84. Шмелев А. Г., Похилько В. И., Козловская-Тельнова А. Ю. Практикум по экспериментальной психосемантике (тезаурус личностных черт). М.: Изд-во Моск. ун-та, 1988. 208 с. Cattell R. B., Eber H. W., Tatsuoka M. M. Handbook for the sixteen personality factor Questionnaire (16PF). Champaigh, Illinois: Institute for Personality and Ability Testing, 1970. 554 p. Dorval M., Pepin M. Effect of Playing Video Games on a Measure Spatial Visualisation//Perceptual Motor Skills, 1986. 62. P. 159—162. Jordan K. A., Leigh J. H. Race and Sex Differences of Chidren in Satisfaction and Oter Factors Associated with Video Games. Texas A&M University. 1985. 14 p. Jordan K. A., Leigh J. H. The Impact of Age of Children on Satisfaction and Satisfaction Relationships: the Case of Video Games, Texas A&M University. 1985. 12 p. Long S. M., Long W. H. Rethinking Video Games (A New Challenge)//The Futurist. December 19—84. P. 39—46. McClure R. F., Mears F. G. Video Game Players: Personality Characteristics and Demorgaphic Variables//Psychological Reports. 1984. N 55. P. 271—276. McClure R. F. Age and Video Game Playing//Perseptual and Motor Skills. 1985. N 61. P. 285—286. McClure R. F., Mears F. G. Video Game Playing and Psychopathology//Psychological Reports. 1986. N 59. P. 59—62. Millar A. Self-Control and Choice in Humans: Effects of Video Game Playing as a Positive Reinforce//Learning and Motivation 1984. N 15. P. 203—218. Navarick D. J. Human Impulsivity and Choice: a Challenge to Traditional Operant Methodology//The Psychological Record. 1986. N 36. P. 343—356. Pepin M., Beaulieu R., Matte R., Leroux Y. Microcomputer Games and Sex-related Differences: Spatial, Verbal and Mathematical Abilities//Psychological Reportes. 1985. N 56. P. 783—786. Tzeng O. C. S. Implicit Personality Theory: Mif or Fact?//J. of Personality 1982. Vol. 50. N 21. P. 223—239.

Поступила в редакцию
02.01.90