

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2021, №5, Том 9 / 2021, No 5, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-5-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Глинкина, Л. С. Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости / Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко // Мир науки. Педагогика и психология. — 2021. — Т. 9. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf>

For citation:

Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Interrelation of preferences of computer games types with crisis experience and daily stress in early adulthood. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 9(5): 05PSMN521. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-313-90039

Глинкина Любовь Сергеевна

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Санкт-Петербург, Россия

Аспирант, инженер-исследователь

E-mail: gsluba@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1056368

Василенко Виктория Евгеньевна

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Санкт-Петербург, Россия

Доцент

Кандидат психологических наук, доцент

E-mail: v.vasilenko@spbu.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=285619

SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57127750500>

Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости

Аннотация. В наши дни, характеризующиеся почти повсеместным распространением компьютеров, индустрия видеоигр, становящаяся все более популярной, особенно среди молодежи, превратилась из узкого рынка в одну из основных отраслей индустрии досуга.

В статье, подготовленной в рамках диссертационного исследования, исследуется взаимосвязь между кризисными переживаниями, повседневным стрессом и жанровыми предпочтениями в рамках классификации О.А. Попова, основанной на способности игрока принимать моральные решения и наличии игрового персонажа (персонажей) в игре, а также некоторых других типов разделения игр. Актуальность исследуемой проблемы обусловлена стремительным развитием индустрии компьютерных игр, которое привело к устареванию традиционной классификации компьютерных игр. Онлайн-опрос, проведенный через специально написанную интернет-форму, охватил 113 человек (61 женщину и 52 мужчин) со средним возрастом 25,46 лет. Участникам было предложено ответить на вопросы анкеты кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян; опросника повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшевой и опросника самооценки эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса, а также вопросы об их игровой деятельности. Результаты ANOVA показали наличие различий в уровнях ряда шкал между людьми, предпочитающими разные типы игр.

Предпочитающие игры с моральным выбором и не определившиеся, испытывают больше стрессовых переживаний. Люди, предпочитающие игры с наличием персонажа, показали те же различия, но также и различия в уровне кризисных переживаний. Игроки, предпочитающие игры от первого лица, более спокойны и имеют лучшее эмоциональное состояние; они испытывают меньше кризисных переживаний и меньше повседневного стресса. Помимо этого, люди, предпочитающие многопользовательские игры, также находятся в лучшем эмоциональном состоянии и испытывают меньше кризисных переживаний.

Ключевые слова: ранняя взрослость; кризисные переживания; повседневный стресс; эмоциональное состояние; компьютерные игры; возрастные кризисы; психология геймеров

Введение

Современная реальность такова, что подавляющее большинство людей в России так или иначе пользуются интернетом и компьютером. По данным GfK (англ. Growth from Knowledge — Международный институт маркетинговых и социальных исследований) за 2019 год в группе ранней взрослости (20–29 лет) этот параметр приблизился к 97 %¹. Это говорит о том, что виртуальная среда так или иначе оказывает определенное влияние на тех людей, которые с ней взаимодействуют. Трансформацию общества, вызванную информатизацией и дигитализацией принято называть четвертой (цифровой) революцией [1].

Как бы то ни было, помимо многочисленных плюсов, вызванных изменениями в обществе, выражающихся в частности, в обеспечении технической возможности перевести значительную часть сотрудников на удаленную работу в условиях пандемии, вызванной распространением SARS-CoV-2, компьютеризация современного мира имеет и ряд негативных аспектов.

Одной из зон риска является чрезмерное пристрастие человека к погружению в виртуальную среду. При этом это не какой-то отдельный тип пристрастия, а целый «букет» близких и в отношении отдельных людей, взаимопроникающих патологических зависимостей. Речь идет об интернет-зависимости, в отношении которой синонимами выступают термины нетаголизм, виртуальная аддикция, интернет-поведенческая зависимость, избыточное/патологическое использование Интернета, интернетомания и о компьютерно-игровой зависимости, которую так же зачастую называют кибер-зависимостью, видеоигровой лудоманей и рядом других терминов.

Первопроходцами в изучении интернет-зависимости являлись И. Гольдберг и К. Янг. Последняя в 1994 году представила первый диагностический опросник интернет-зависимости [2]. Вопрос же о существовании такого явления как компьютерно-игровая зависимость был впервые поднят в работе У.Б. Сопера и М. Дж. Миллера в 1983 году в связи изучением проблем студентов [3]. Однако, несмотря на почти сорокалетнюю историю терминов вопрос определения диагностических критериев и распространенности среди населения этих явлений остается открытым.

В психологической литературе, тем не менее, существует ряд исследований, посвященных связи между индивидуально-психологическими особенностями и патологической увлеченностью компьютерными играми [4–6]. Мотивами приобщения к компьютерным играм называют желание развлечься, получить эмоциональную разрядку и достигнуть высокого результата в игре [7; 8]. Виртуальные реальности игровых миров в данном

¹ РБК. Технологии и медиа, 13 янв. 2020, 07:00 «Прирост интернет-аудитории в 2019 году обеспечили пенсионеры» URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/13/01/2020/5e1876549a7947210b5ef636.

случае выступают в качестве площадок, на которых игроки получают возможность совершить те поступки, которые по различным причинам не могут быть ими совершены в реальности и тем самым закрыть гештальт или удовлетворить фрустрированные потребности [9].

По данным исследования В.Л. Малыгина, Н.С. Хомерики и А.А. Антоненко увлеченность компьютерными играми связана с дезадаптацией [7], а та, в свою очередь, является одним из симптомов наличия психологического кризиса.

Кризис — это острое психологическое состояние внутриличностного конфликта и социальной дезадаптации личности, возникающее при блокировании целенаправленной жизнедеятельности человека, и дискретный момент его развития. Все кризисы объединяет то, что переживания этих состояний сопровождаются невозможностью эффективно взаимодействовать с ситуацией, отсутствием эффективного влияния личности на действительность, что приводит к потере чувства внутренней силы, субъектности, восприятия себя причиной событий.

Б.С. Братусь пишет о том, что ключевым отличием кризисов взрослости от кризисов детства является не постижение нового вида деятельности (как происходит по мере взросления) и не смена мотивационного (смыслового) и операционально-технического (познавательного) ее компонентов, но изменения в соподчинении сторон деятельности и переход к иной смысловой ориентации основных видов деятельности. Другими словами, речь идет о качественном изменении поведения, изучении новых его сторон и выборе типичного паттерна из уже знакомых человеку со времен более раннего возрастного периода. Согласно Д. Левинсону, кризис перехода от юности к взрослости — это конфликт между мечтами и реальностью, между юношеским максимализмом и действительным потенциалом. Развивая эту мысль дальше и сопоставляя реальный мир с мирами компьютерных игр, можно смело говорить о том, что мир игр — это как раз мир максимализма, где зачастую игрок не просто «проживает жизнь», но совершает одобряемые социумом виртуальной реальности поступки, противоречащие нормам настоящего мира, к примеру, убивает персонажей или крадет предметы.

Кризисные переживания при этом не единственная возможная причина активизации копинг-стратегии по типу бегства. Причинами бегства могут служить и стрессовые переживания. И если острые стрессоры (трагедии, чрезвычайные ситуации и т. д.) довольно широко освещены в научной литературе, то ежедневные стрессоры попали в поле зрения исследователей лишь в последние годы. В контексте изучения компьютерных игр стоит отметить работу А. Пшибыльского и Н. Вайнштейн, которые пришли к выводу что ежедневные стрессоры оказывают влияние на интенсивность позывов к игре [10].

С другой стороны, компьютерные игры, как явление, далеки от однородности и мысль поставить знак равно между типичной «три в ряд» и MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game — массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) с многомиллионной аудиторией у рядового пользователя даже не появится, в то время как многие исследователи совершают такой шаг, не разделяя компьютерные игры на виды в своих исследованиях.

Проблема актуальной современным реалиям классификации компьютерных игр также остро стоит в современной психологии. Так, традиционной классификацией компьютерных игр считается классификация по жанрам: традиционные игры; симуляторы; стратегии; аркады; квесты; экшн (англ. action) и ролевые игры (англ. RPG), а наиболее часто используемой — классификация, предложенная в 1988 году А.Г. Шмелевым, и в последствии доработанная С.А. Шапкиным [11–13].

При этом стоит отметить, что с момента коррекции технологии шагнули далеко вперед, и предложенное данными исследователями разделение уже не способно охватить все существующие виды компьютерных игр, особенно, в связи со смешением жанров в современных, все более усложняющихся по геймплею, играх. (Такого мнения придерживалась Н.С. Полутина еще в 2010 году [14], а игры за прошедшие с момента публикации 11 лет еще более приобрели схожесть с реальностью).

В таких условиях, использование альтернативных оснований классификаций игр становится еще более актуальным. Такой альтернативной традиционной классификацией представляется классификация, предложенная О.А. Поповым в 2009 году [15] (в ней просматривается влияние работ Р. Кайуа, разделившего игры на состязательные, азартные, подражательные и изменяющие реальность). О.А. Попов выделил четыре типа компьютерных игр, находящихся на пересечении двух основных осей: «наличия-отсутствия персонажа» и «наличия-отсутствия морального выбора». Вместе с ними актуализируются и другие возможные измерения, которые в виду своей простоты не теряют актуальность: «количество игроков» (однопользовательские и многопользовательские игры) и «точка наблюдения за виртуальной реальностью» (от первого лица, сверху на персонажа или сверху на мир).

Моральный выбор в играх представляет собой дилеммы, созданные разработчиками игр, когда в игровой реальности от принятого игроком решения оказывается зависимой судьба какого-то персонажа, и иногда даже целой планеты или расы. При этом сами выборы не даются игроку просто: к примеру, среди дилемм игр серии inFamous есть выбор между спасением нескольких ученых и спасением подруги главного героя.

Сходные на первый взгляд шкалы «наличие-отсутствие персонажа» и «точка наблюдения за виртуальной реальностью» отличаются друг от друга по семантике. Игры с персонажем представляют собой истории и отличаются сюжетом, в то время как игры без персонажа направлены на интеллектуальные задачи: это или имитаторы различных процессов или головоломки. «Точка наблюдения за виртуальной реальностью», если оценивать эту шкалу с точки зрения психологии — это вопрос погружения в виртуальный мир и слияния человека с игровой реальностью. Так, игры от первого лица или, как их иначе называют, игры «с видом из глаз» это апогей процесса самоидентификации, в то время как руководительские игры — это отстраненное наблюдение за миром «с позиции бога».

Таким образом, **целью** эмпирического исследования, являющегося частью диссертационного исследования, стало изучение выраженности кризисных и стрессовых переживаний у играющих в компьютерные игры в период ранней взрослости в зависимости от предпочтения типов компьютерных игр.

Гипотезой нашего исследования выступило предположение, что интенсивность кризисных переживаний и уровень стрессовых переживаний у играющих в компьютерные игры в период ранней взрослости может различаться в зависимости от фактора предпочтения различных типов компьютерных игр.

Разбивая гипотезы на несколько более специальных и отталкиваясь от уже опубликованных различными исследователями работ, мы смогли конкретизировать наши предположения.

В связи с тем, что RPG и шуттеры, которые по классификации попадают в игры с персонажем, считаются более аддиктивными [16], мы предположили, что у людей, предпочитающих игры с персонажем будет больше кризисных и стрессовых переживаний.

Исходя из того, что люди, предпочитающие именно RPG, показывают наибольшие показатели по компьютерно-игровой аддикции [17; 18], мы выдвинули гипотезы, что

наибольшие кризисные и стрессовые переживания будут проявляться у людей, предпочитающих игры с моральным выбором.

Основываясь на том, что многопользовательские игры предполагают общение с другими людьми мы предположили, что люди, использующие копинг по типу бегства, погружаясь в виртуальную среду, в состоянии кризисных переживаний и стресса будут избегать дополнительного общения, а следовательно — предпочитать однопользовательские игры.

И, наконец, отталкиваясь от утверждений, что наибольшую иммерсию вызывают игры от первого лица [19], а иммерсия, в свою очередь, связана с идентификацией мы сочли возможным, что у тех людей, кто предпочитает игры от первого лица будет наблюдаться меньшее количество кризисных и стрессовых переживаний.

Методы

В исследовании приняло участие 113 человек (61 женщина и 52 мужчины) в возрасте от 18 до 30 лет, средний возраст респондентов 25,46 года. Все они сообщили о наличии опыта компьютерно-игровой активности. Исследование проводилось на добровольцах в сети интернет с использованием написанной специально для этой цели электронной формы на языке программирования Java, в которой респондентам предъявлялся ряд методик:

- Авторская анкета с рядом вопросов об игровой активности и предпочтениях в компьютерных играх.
- Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян.
- Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшевой.
- Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса.

Среди вопросов авторской анкеты были вопросы о предпочитаемых типах игр. Они были сделаны в формате ранжирования GIF-изображений. Изображения представляли собой видеофрагменты, отображающие особенности геймплея игры, подобранные и предъявляемые таким образом, чтобы минимизировать возможные искажения: цветовая гамма внутри каждого отдельного вопроса была идентична, а порядок предъявления разных типов игр отличался от вопроса к вопросу. Итоговые предпочтения определялись по суммарному количеству баллов, полученных каждым типом игр.

Математико-статистическая обработка полученных данных осуществлялась посредством однофакторного дисперсионного анализа, а в случаях ненормального распределения данных в группах — U-критерием Манна-Уитни, с применением статистического пакета SPSS 26. Метод дисперсионного анализа был выбран нами в связи с тем, что по шкале «моральный выбор» мы столкнулись с необходимостью провести сравнительный анализ трех групп респондентов. В данном случае данные были скорректированы по критерию Гохберта.

Результаты

Из 113 респондентов 108 определились в своем выборе игр по шкале «наличие — отсутствие персонажа». 20 женщин оказались предпочитающими игры без персонажа и 40 — с персонажем, у мужчин 17 предпочитают игры без персонажа и 31 — с персонажем.

По шкале «точка наблюдения за виртуальной реальностью» респонденты распределились таким образом: 4 женщины предпочитают руководительские игры, 21 — вид сверху на персонажа и 36 — вид от первого лица, 9 мужчин предпочитают руководительские игры, 12 — вид сверху на персонажа и 31 — вид от первого лица. Группы руководительских игр ввиду малочисленности мы были вынуждены исключить из дальнейшего анализа.

По шкале «количество игроков» 24 мужчины предпочли однопользовательские игры и 28 — многопользовательские, 41 женщина предпочла однопользовательские игры, 16 — многопользовательские.

По шкале «наличие — отсутствие морального выбора» наблюдается явное предпочтение игр с моральным выбором у мужчин (45 мужчин выбрали игры с персонажем, 3 — без персонажа и 4 — не определились в своем выборе), в то время как женщины в целом не имеют стойких предпочтений какого-то одного вида игр: 15 оказались предпочитающими игры без морального выбора, 16 не определились в своем выборе и 30 предпочли игры с моральным выбором.

Для выявления особенностей проявления кризисных и стрессовых переживаний у игроков, предпочитающих различные типы игр, был проведен дисперсионный анализ, а в случаях ненормальности распределения — анализ по U-критерию Манна-Уитни. Результаты представлены в таблицах 1–9.

Как видно из таблиц, между группами игроков, предпочитающих разные типы игр, существуют значимые различия.

Представим данные, начиная с критерия наличия персонажа (табл. 1 и 2). На общей выборке (табл. 1) игроки, предпочитающие игры с персонажем, отмечают у себя большее количество стрессовых и кризисных переживаний — у них более выражены переживания кризиса бесперспективности ($p < 0,05$) и негативных взаимоотношений с окружающими ($p < 0,05$).

Таблица 1

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «наличие/отсутствие персонажа». Общая выборка

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее р. 2	F	Значимость различий
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис бесперспективности	12,00	16,52	4,784	0,031
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>				
Взаимоотношения с окружающими	17,68	26,94	5,244	0,024

Группа 1 — предпочитающие игры без персонажа, группа 2 — предпочитающие игры с персонажем. Составлено авторами

На выборке мужчин по критерию наличия персонажа различий не выявлено, рассмотрим результаты на выборке женщин (табл. 2).

Женщины, предпочитающие игры с персонажем, отмечают более яркие переживания кризиса бесперспективности ($p < 0,01$) и биографического кризиса ($p < 0,01$), наравне с ощущениями одиночества ($p < 0,01$), работой в условиях жестких сроков ($p < 0,05$) и взаимодействия с окружающими ($p < 0,05$).

По критерию «точка наблюдения за виртуальной реальностью» также наблюдаются значимые различия между группами, предпочитающими разные типы игр (табл. 3, 4 и 5). Так, в общем, игроки, предпочитающие игры «от первого лица» (табл. 3), более спокойны ($p < 0,01$)

и их эмоциональное состояние в целом более позитивное ($p < 0,01$), они испытывают меньше кризисных и стрессовых переживаний.

Таблица 2

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «наличие/отсутствие персонажа». Женщины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис бесперспективности	11,45	18,98	7,948	0,007
Биографический кризис	31,75	47,45	7,395	0,009
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>				
Работа — Дела	29,95	38,73	5,000	0,029
Взаимоотношения с окружающими	17,95	29,90	6,508	0,013
Самочувствие — Одиночество	14,55	21,85	9,719	0,003

Группа 1 — предпочитающие игры без персонажа, группа 2 — предпочитающие игры с персонажем. Составлено авторами

Это относится к переживанию кризиса бесперспективности ($p < 0,01$), биографического кризиса ($p < 0,05$), кризиса идентичности ($p < 0,05$) и кризиса вхождения во взрослость ($p < 0,05$), симптомы которого концентрируются вокруг вузовского обучения ($p < 0,05$). Стрессовые переживания также проявляются во многих областях жизни, а именно: переживание необходимости выполнения работ в условиях дедлайнов ($p < 0,05$), негативного взаимодействия с окружающими ($p < 0,05$), состояния материальной неопределенности ($p < 0,05$), хозяйственно-бытовыми проблемами ($p < 0,05$), взаимоотношениями с семьей ($p < 0,05$), общим самочувствием ($p < 0,05$), и переживанием одиночества ($p < 0,01$). При этом, уровень стрессовых переживаний по каждой шкале ниже у игроков, предпочитающих игры «от первого лица».

Таблица 3

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «точка наблюдения за виртуальной реальностью». Общая выборка

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса</i>				
Спокойствие — тревожность	5,03	6,28	12,217	0,001
Суммарный уровень эмоционального состояния	20,15	23,07	6,840	0,010
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис бесперспективности	20,00	13,97	8,620	0,004
Биографический кризис	46,48	36,55	4,188	0,043
Кризис идентичности (самоопределения)	4,91	3,28	4,240	0,042
Кризис обучения	36,15	25,88	4,590	0,035
Кризис вхождения	49,15	34,51	5,587	0,020
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>				
Работа — Дела	40,55	31,40	5,437	0,022
Взаимоотношения с окружающими	30,48	21,46	4,328	0,040
Финансы	36,79	25,79	6,224	0,014
Планирование	16,42	11,52	6,123	0,015
Семья	17,45	11,12	6,824	0,010
Самочувствие — Одиночество	20,73	14,34	7,159	0,009
Общее самочувствие	21,39	15,79	6,413	0,013

Группа 1 — предпочитающие игры с видом сверху на персонажа, группа 2 — предпочитающие игры с видом от первого лица. Составлено авторами

При этом в большей степени различия проявляются в мужской части выборки (табл. 4): мужчины, предпочитающие игры «от первого лица», более спокойны ($p < 0,01$), более уверены в себе ($p < 0,05$) и в целом уровень эмоционального состояния у них более позитивен ($p < 0,05$), они меньше испытывают симптомы кризисов: кризиса нереализованности ($p < 0,05$), кризиса бесперспективности ($p < 0,01$), кризиса опустошенности ($p < 0,01$), биографического кризиса ($p < 0,01$), а также общие симптомы конфликта, лежащего в основе любого кризиса ($p < 0,05$), а в отношении стрессоров они меньше отмечают нарушения собственных планов ($p < 0,05$).

Таблица 4

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «точка наблюдения за виртуальной реальностью». Мужчины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса</i>				
Спокойствие — тревожность	4,75	6,74	10,039	0,003
Уверенность в себе — беспомощность	5,08	6,52	4,965	0,031
Суммарный уровень эмоционального состояния	19,92	24,65	5,538	0,023
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис нереализованности	12,00	6,68	5,964	0,019
Кризис бесперспективности	20,33	11,74	7,509	0,009
Кризис опустошенности	18,58	9,45	10,038	0,003
Биографический кризис	50,92	27,87	9,090	0,004
Общепсихологический признак кризиса	2,58	3,19	4,093	0,050
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>				
Нарушение планов	15,00	8,52	4,268	0,045

Группа 1 — предпочитающие игры с видом сверху на персонажа, группа 2 — предпочитающие игры с видом от первого лица. Составлено авторами

У женщин же (табл. 5) единственным значимым различием оказываются стрессовые переживания в области «работа — дела» ($p < 0,05$) (уровень ниже у предпочитающих игры «от первого лица»), что говорит о нехватке времени на отдых.

Таблица 5

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «точка наблюдения за виртуальной реальностью». Женщины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>				
Работа — Дела	41,43	32,31	5,244	0,026

Группа 1 — предпочитающие игры с видом сверху на персонажа, группа 2 — предпочитающие игры с видом от первого лица. Составлено авторами

Анализ групп, предпочитающих однопользовательские и многопользовательские игры, также показал наличие различий (табл. 6 и 7). В целом (табл. 6), игроки, предпочитающие многопользовательские игры, ощущают себя более спокойными ($p < 0,01$), более энергичными и ($p < 0,01$) и более уверенными в себе ($p < 0,01$), при этом у них меньше наблюдается симптоматика кризиса опустошенности ($p < 0,01$), биографического ($p < 0,05$) и кризиса вступления во взрослость со стороны профессии ($p < 0,05$).

У женщин не наблюдается различий между предпочитающими однопользовательские и многопользовательские игры, в то время как у мужчин, предпочитающих многопользовательские игры (табл. 7), отмечается меньше симптомов кризиса нереализованности ($p < 0,05$), наравне с более низким суммарным уровнем кризисных

переживаний ($p < 0,05$). Суммарный уровень эмоционального состояния у них выше ($p < 0,01$), что выражается в более приподнятом настроении ($p < 0,01$).

Таблица 6

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «количество игроков». Общая выборка

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса</i>				
Спокойствие — тревожность	5,48	6,80	16,150	0,000
Энергичность — усталость	4,68	5,41	7,996	0,006
Уверенность в себе — беспомощность	5,16	6,43	12,507	0,001
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис опустошенности	15,80	10,09	12,416	0,001
Биографический кризис	42,00	31,25	5,901	0,017
Профессиональный кризис	11,32	7,00	6,679	0,011

Группа 1 — предпочитающие однопользовательские игры, группа 2 — предпочитающие многопользовательские игры. Составлено авторами

Таблица 7

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «количество игроков». Мужчины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	F	Значимость различий
<i>Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса</i>				
Приподнятость — подавленность	5,21	6,43	10,147	0,002
Суммарный уровень эмоционального состояния	20,42	26,29	17,153	0,000
<i>Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян</i>				
Кризис нереализованности	10,21	6,29	4,629	0,036
Суммарный уровень кризисных переживаний	91,25	50,82	6,902	0,011

Группа 1 — предпочитающие однопользовательские игры, группа 2 — предпочитающие многопользовательские игры. Составлено авторами

Из-за ненормальности распределения по ряду шкал на выборке мужчин мы использовали непараметрический U-критерий Манна-Уитни. Выявлено, что мужчины, предпочитающие многопользовательские игры отличаются большим спокойствием ($p < 0,01$), большей энергичностью ($p < 0,01$) и большей уверенностью в себе ($p < 0,01$) (табл. 8).

Таблица 8

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «количество игроков». Мужчины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	Средний ранг гр. 1	Средний ранг гр. 2	U	Значимость различий
<i>Самооценка эмоциональных состояний А. Уэссмана, Д. Рикса</i>						
Спокойствие — тревожность	5,46	7,29	18,63	33,25	147,00	0,000
Энергичность — усталость	4,50	5,64	20,63	31,54	195,00	0,008
Уверенность в себе — беспомощность	5,21	6,43	18,29	33,54	139,00	0,000

Группа 1 — предпочитающие однопользовательские игры, группа 2 — предпочитающие многопользовательские игры. Составлено авторами

В связи с тем, что у мужчин наблюдается явное предпочтение игр с наличием морального выбора, проводить анализ общей выборки было неправомерным, в группе же женщин различия наблюдаются только по критерию стрессовых переживаний из-за работ, которые требуется выполнить к определенному сроку (результаты ANOVA трех групп: предпочитающих игры без морального выбора, сомневающихся и предпочитающих игры с

моральным выбором были скорректированы по критерию Гохберта). Так женщины, выбирающие игры без морали, испытывают меньше стрессовых переживаний, чем те, кто не определился с выбором ($p = 0,037$) и меньше, чем те, кто предпочитает игры с наличием морального выбора ($p = 0,022$).

Таблица 9

Статистически достоверные различия в исследуемых показателях игроков, предпочитающих различные типы игр по шкале «Моральный выбор». Женщины

Показатели	Среднее гр. 1	Среднее гр. 2	Среднее гр. 3	F	Значимость различий
<i>Опросник повседневных стрессоров М.Д. Петраш, О.Ю. Стрижицкой, Л.А. Головей, С.С. Савеньшиевой</i>					
Работа — Дела	M = 26,69	M = 39,53	M = 38,63	4,61	0,014

Группа 1 — предпочитающие игры с видом с отсутствием морального выбора, группа 2 — не определившиеся в выборе, группа 3 — предпочитающие игры с моральным выбором. Составлено авторами

Таким образом, из результатов дисперсионного анализа можно сделать вывод о том, что предпочтение определенного типа игр может быть индикатором кризисного состояния и своеобразной реакцией по типу копинг-стратегии на стрессовые ситуации, выражающейся в виде бегства в виртуальную реальность, а именно в виртуальный, альтернативно-фантазийный, мир. При этом у игроков в целом значительно сильнее выражены симптомы кризиса, чем у представителей популяции, соответствующей той же возрастной группе [20]. Это говорит о том, что игра может выступать способом на время забыть о проблемах в реальности, а также местом поиска новых смыслов и новых паттернов поведения.

Обсуждение

Исследование показало наличие различий в кризисных и стрессовых переживаниях между игроками, предпочитающими различные типы компьютерных игр. Полученные нами данные, таким образом, косвенно подтверждают утверждения, что многопользовательские игры наносят меньший ущерб, нежели однопользовательские [21], а также, что многопользовательские игры способствуют улучшению психологического самочувствия [22].

Наличие различий между группами также является косвенным подтверждением и идей И.С. Кона, который пишет о том, что прохождение кризиса вхождения во взрослость требует приспособления в рамках желаемой самореализации и творческой активности, как в профессионально-карьерном, так и интимно-личностном аспектах [23].

Результаты нашего исследования перекликаются и с выводами, сделанным Ж.И. Трафимчик в ряде работ [24; 25]. На основе теоретических изысканий она предполагает, что молодые люди, зависимые от компьютерных игр, используют компьютерную игру с целью принятия роли персонажа, который является полной противоположностью их представлениям об идеальном человеке, то есть пытаются таким образом сбросить внутриличностное напряжение, вызванное внутриличностным конфликтом. В нашем исследовании наибольшие кризисные и стрессовые переживания наблюдаются как раз именно у тех игроков, которые предпочитают игры, связанные с идентификацией — те в которых есть персонаж, те в которых есть важные решения и те, в которых игрок смотрит «из глаз персонажа». При этом, мы не отслеживали уровень зависимости игроков далее, чем на наличие у них хотя бы минимального опыта взаимодействия с компьютерными играми, что открывает перспективы для дальнейших научных изысканий.

При этом Е.Л. Солдатова описывает вторую — собственно, критическую фазу нормативного кризиса перехода к взрослости именно как поиск новых «взрослых» способов поведения, которые по мере развития кризиса подбираются, тестируются в действии и

уточняются различными способами. Этот поиск сопровождается активной рефлексией, или в случае недостаточной способности у человека к ней, конформистским копированием поведения референтных групп. В задачи данного исследования не входило определение к какой из двух возможных групп: рефлексирующих или недостаточно рефлексирующих относятся играющие в компьютерные игры, так что вопрос остается открытым, особенно ввиду факта, что игры, в реальностях которых вполне себе разрешены и даже, зачастую, одобряются действия, нарушающие общепринятые нормы, очевидно, выступают своеобразной площадкой для самореализации в условиях ощущения нереализованности, бесперспективности и опустошенности, являющимися основными проступившими в качестве различий видами кризисных переживаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Слюсарев В.В., Хусяинов Т.М. Цифровая революция и экзистенциальный кризис личности // Век глобализации. — 2018. — № 4(28). С. 145–151.
2. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder // *CyberPsychology and Behavior*. — 1998. — Т. 1. — С. 237–244.
3. Soper W.B., Miller M.J. Junk-time junkies: an emerging addiction among students. *Sch Couns.* — 1983. — № 31. — С. 40–43.
4. Зарецкая О.В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // *Социальная психология и общество*. — 2016. — Т. 7. — № 3. — С. 105–120.
5. Акопова М.А. Исследование влияния игровой компьютерной зависимости на личностные особенности студентов // *Russian Journal of Education and Psychology*. — 2019. — Т. 10. — № 2. — С. 74–85.
6. Mehroof M., Griffiths M.D. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety // *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. — 2010. — Т. 13. — № 3. — С. 313–316.
7. Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А. Индивидуально-психологические свойства подростков как факторы риска формирования интернет-зависимого поведения // *Медицинская психология в России: электрон. науч. журн.* — 2015. — № 7(30). — С. 7 [Электронный ресурс]. — URL: <http://mprj.ru>.
8. Keser H. et al. A descriptive study of high school students' game-playing characteristics // *International Journal of Learning and Teaching*. — 2010. — Т. 2. — № 2. — С. 12–20.
9. Никитина Л.Н. Компьютерная игромания в структуре аддиктивного поведения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, — Т.4 — № 4 <http://mir-nauki.com/PDF/07PSMN416.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.
10. Przybylski A.K., Weinstein N. Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence From a Preregistered Cohort Study // *Clinical Psychological Science*. — 2019. — Т. 7. — № 6. — С. 1257–1265.

11. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал высшей школы экономики. — 2011. — Т. 8. — № 4. С. 35–58.
12. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. — 1988. — № 3. — С. 16–84.
13. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. — 1999. — Т. 20. — № 1. — С. 86–102.
14. Полутина Н.С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры // Интеграция образования. — 2010. — № 4. — С. 93–97.
15. Попов О.А. Новая классификация компьютерных игр // URL: <http://psystat.at.ua>. — 2009.
16. Lemmens, J.S., & Hendriks, S.J.F. (2016). Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), — С. 270–276.
17. Ng B.D., Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming // *Cyberpsychology & behavior*. — 2005. — Т. 8. — № 2. — С. 110–113.
18. Lee M.S. et al. Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents // *Cyber Psychology & Behavior*. — 2006. — Т. 10. — № 2. — С. 278–285.
19. Denisova A., Cairns P. First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion? // *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. — 2015. — С. 145–148.
20. Манукян В.Р. Психологическое содержание и факторы возникновения кризиса профессионального развития у студентов вуза // Психологическая наука и образование. 2011. — Т. 16. — № 4. С. 109–117.
21. Mihan R., Anisimowicz Y., Nicki R. Safer with a partner: Exploring the emotional consequences of multiplayer video gaming // *Computers in human behavior*. — 2015. — Т. 44. — С. 299–304.
22. Thorens G. et al. Capitalizing upon the attractive and addictive properties of massively multiplayer online role-playing games to promote wellbeing // *Frontiers in psychiatry*. — 2016. — Т. 7. — С. 167.
23. Кон И.С. Постоянство и изменчивость личности // Психологический журнал. — 1987. — Т. 8. — № 4. — С. 126–137.
24. Трафимчик Ж.И. Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью // Психология телесности: теоретические и практические исследования. — 2009. — С. 52–58.
25. Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О. Компьютерная аддикция у молодежи: специфика и профилактика // Ученые записки СПбГМУ им. акад. И.П. Павлова. — 2011. — Т. 18. — № 4. — С. 69–70.
26. Солдатова, Е.Л. Структура и динамика нормативного кризиса перехода к взрослости: монография / Е.Л. Солдатова. — Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2007. — 267 с.

Glinkina Liubov Sergeevna

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
E-mail: gsluba@yandex.ru
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1056368

Vasilenko Victoria Evgenievna

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
E-mail: v.vasilenko@spbu.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=285619
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57127750500>

Interrelation of preferences of computer games types with crisis experience and daily stress in early adulthood

Abstract. Nowadays, with the almost ubiquitous spread of the computers, video game industry has grown from a focused market to one of the main branches of the leisure industry, being increasingly popular, especially among young people.

The article, presenting a part of dissertation research, investigates the relationship between crisis experience, daily stress, and genre preferences of modern O.A. Popov's classification based on the ability of the player to make moral decisions and the presence of the playable character(s) in the game, as well as some other types of splitting up games. The topicality of the problem under research is predetermined by the rapid development of the computer game industry that caused the obsolescence of traditional computer games' classification. The online survey, conducted via the specially written internet form, reached 113 people (61 females and 52 males) with a mean age of 25,46 years. The participants were offered to answer questions of crisis experiences questionnaire for the early adulthood period by V.R. Manukyan, questionnaire of daily stress by M.D. Petrash, O.Yu. Strizhitskaya, L.A. Golovey, S.S. Savenysheva, self-assessment of the emotional states by A. Wessman and D. Ricks and some questions about their gaming activity. ANOVA results indicated mean differences in levels of numerous scales between people preferring different types of games.

Preferring-to-have-moral-choices and haven't-decided-on-moral-choices experience more daily stress. People preferring-existing-of-playable-character(s)-games show the same observation with the addition of crisis experiences. People preferring first-person games are calmer and have a better emotional state; they have a lower level of crisis experience and suffer from less daily stress. Moreover, people preferring multiplayer games also have a better emotional state and less crisis experience.

Keywords: early adulthood; crisis experiences; daily stress; emotional state; computer games; crises of development; psychology of gaming