

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОБРАЩЕНИЯ К КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК

© 2012 Н.А.Добровидова

Самарский филиал Московского городского педагогического университета

Статья поступила в редакцию 16.01.2012

Исследование посвящено изучению психологических особенностей обращения юношей и девушек в ранней и поздней юности к компьютерным играм. Выявлен их игровой опыт, игровая активность, мотивация игры, жанровые предпочтения и субъективные эмоциональные состояния во время игровой компьютерной деятельности.

*Ключевые слова:* компьютерная игра, игровая активность, мотивация игры, жанровые предпочтения.

Компьютерные игры как социокультурный феномен представляют собой уникальный продукт развития техники. Повышение значимости игровой компьютерной деятельности среди учащихся создаёт необходимость углубленного рассмотрения данного феномена со стороны психологической науки. Среди западных учёных исследованием психологии компьютерной игровой деятельности занимались J.Colwell, W.Chiou, C.Grady, M.Griffiths, J.Payne, N.Yee, K.S.Young, C.Wan и др. В последние десятилетия отмечается рост исследований в данной области и у отечественных авторов: А.Г.Асмолов, Ю.Д.Бабаева, И.В.Бурлаков, И.В.Бурмистров, А.Е.Войскунский, Ю.М.Евстигнеева, А.И.Серавин, Ю.В. Фомичева и др.

В литературе имеются противоречивые данные о влиянии компьютерных игр на психику человека. В основном отмечается их отрицательное воздействие, особенно на детей, поскольку виртуальная реальность, удовлетворяя ряд потребностей ребёнка (в развитии, признании, общении), уводит его от развивающего влияния реальной среды. Положительное влияние компьютерных игр в том, что они, являясь сложным, многоуровневым видом деятельности, предоставляют возможности для развития когнитивного, эмоционального и поведенческого компонентов психики, способствуют формированию произвольного поведения, развитию быстроты реакций. По мнению ряда исследователей, мотивами обращения к компьютерной игровой деятельности являются: самопознание, самовыражение, саморазвитие, тренинг определенных умений (интеллектуальные игры и тренажеры-симуляторы), собственно «компьютерность» игры (когда привлекателен сам факт взаимодействия с машиной), а также стремле-

ние к власти<sup>1</sup>. При этом недостаточно раскрыт вопрос о причинах обращения к компьютерным играм учащихся, также необходим анализ различных психологических аспектов игровой компьютерной деятельности.

Целью нашего исследования было выделить психологические особенности обращения к компьютерным играм юношей и девушек в ранней и поздней юности, – их игровой опыт, уровень игровой активности, мотивацию игры, субъективные эмоциональные состояния во время игры и жанровые предпочтения. Выборку исследования составили 392 учащихся юношеского возраста – из них 172 учащихся 10-х классов школ г. Самара и 220 студентов I – II курса ВУЗа. Все испытуемые были поделены на подгруппы в зависимости от их игрового опыта. Критерием деления на подгруппы послужил ответ респондентов на вопрос авторского опросника «Компьютерная игра» (КИ): «Приходилось ли Вам играть в компьютерные игры?». Вопрос предполагал один из трёх вариантов ответа: а) «да, я играю в КИ «сейчас»»; б) «да, я играл в КИ раньше» (полгода, год назад и более, а сейчас не увлекаюсь ими); в) «нет, я никогда не играл в КИ». Таким образом, учащиеся были разделены на шесть подгрупп: три подгруппы старшеклассников (№1, № 2, № 3) и три подгруппы студентов (№ 4, № 5, № 6). В подгруппу № 1 вошли 96 старшеклассников (74 юноши и 22 девушки), играющих в КИ «сейчас»; в подгруппу № 2 – 66 старшеклассников (10 юношей и 56 девушек), игравших в КИ раньше; в подгруппу № 3 – 10 старшеклассников (только девушки), которые никогда не играли в КИ. В подгруппу № 4 вошли 99 студентов (46 юношей и 53 девушки), играющих в

<sup>о</sup> Добровидова Наталья Александровна, преподаватель психологии. E-mail: [dobrovidova.natalya@mail.ru](mailto:dobrovidova.natalya@mail.ru)

<sup>1</sup> Фомичёва Ю.В., Шмелёв А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми // Вестник МГУ. Серия 14. Психология. – 1991. – № 3. – С. 27 – 39.

КИ «сейчас»; в подгруппу № 5 – 101 студент (2 юноши и 18 девушек), никогда не игравших (14 юношей и 87 девушек), игравший в КИ в КИ (рис. 1).  
раньше; в подгруппу № 6 – 20 студентов –

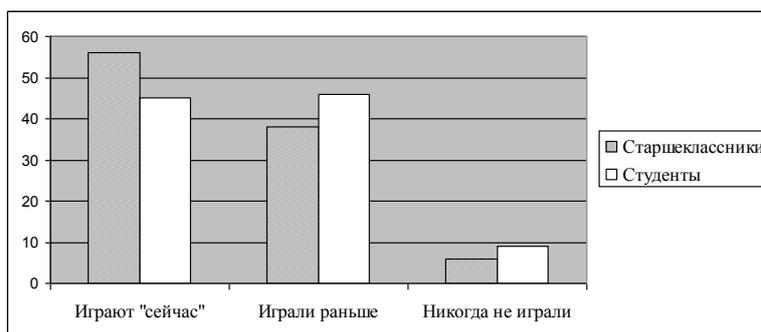


Рис. 1. Обращение старшеклассников и студентов к компьютерным играм (%)

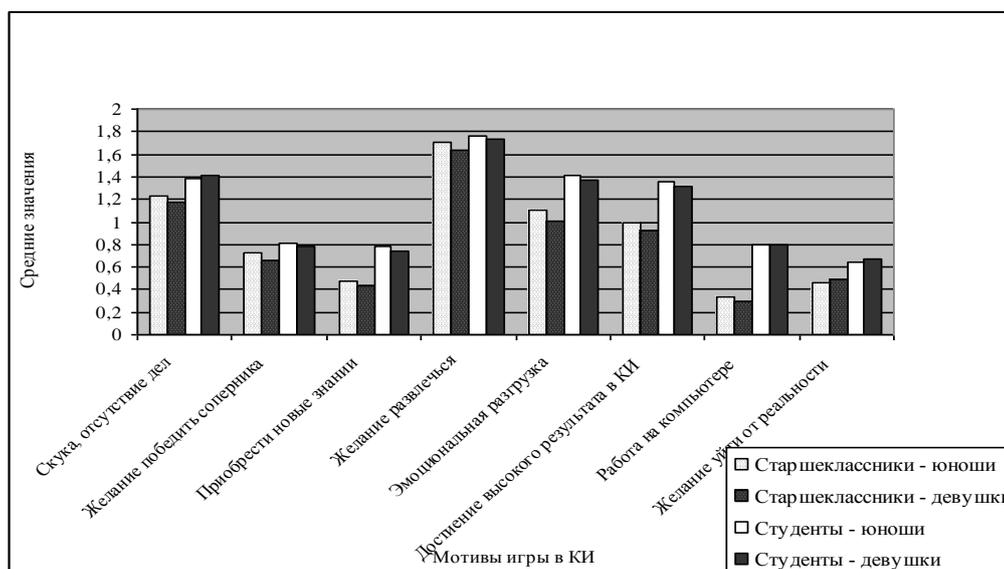


Рис. 2. Мотивация обращения юношей и девушек к компьютерным играм

Обращение к КИ в настоящее время у старшеклассников выше, чем у студентов (56% и 45%). На наш взгляд, данная тенденция отражает психологические особенности испытуемых, связанные с возрастом. Ранняя юность (старший школьный возраст) отличается крайней неуравновешенностью развития как на индивидуальном уровне, так и внутрииндивидуальном (время наступления биологической, когнитивной, эмоциональной, социальной зрелости)<sup>2</sup>. Переход от ранней к поздней юности (студенчество) знаменует сменой акцентов развития: период предварительного самоопределения завершён и осуществляется переход к самореализации. Возможно, с помощью КИ старшеклассники, имея меньший жизненный опыт и большую неопределённость в отношении будущего, реализуют себя, уходя от тревожащих проблем в «виртуальную реальность».

Студенты, как более взрослые и так или иначе определившиеся в профессии, в большей степени направлены на овладение профессиональными знаниями, умениями и при возможности уже на применение полученных знаний в работе.

При исследовании обращения к компьютерным играм юношей и девушек в подгруппах старшеклассников и студентов было выявлено, что у юношей к старшему школьному возрасту увеличивается потребность в игре, и в студенческом возрасте она остаётся высокой, тогда как у девушек к старшему школьному возрасту потребность в игре снижается и в студенчестве остаётся низкой. Таким образом, потребность в игре более выражена у юношей, чем у девушек, и среди старшеклассников, и среди студентов. Незначительная заинтересованность девушек компьютерными играми может объясняться: а) культурно-историческими факторами – в обществе игры всегда были более мужским занятием, чем женским; б) в индустрии гейм-дизайна работают в основном мужчины.

<sup>2</sup> Шаповаленко И.В. Возрастная психология. – М.: 2004.

В дальнейшем исследовании принимали участие только испытуемые, играющие в компьютерные игры «сейчас», – 195 человек. Из них 96 старшеклассников (74 юн. и 22 дев.) – подгруппа № 1 и 99 студентов (46 юн. и 53 дев.) – подгруппа № 4. Исследование мотивации обращения учащихся к КИ выявило, что показатели по всем параметрам мотивации у старшеклассников ниже, чем у студентов. Мотивы обращения к КИ юношей и девушек в подгруппах старшеклассников и студентов представлены на рис. 2, где видно, что у юношей и девушек – старшеклассников и студентов доминирующими мотивами игры являются: желание развлечься, получить эмоциональную разгрузку, достичь высокого результата в игре. Достоверные различия с помощью U-критерия Манна-Уитни показали, что юноши и девушки в подгруппе старшеклассников отличаются только по одному мотиву – юноши в большей степени, чем девушки, используют КИ с целью получения высокого результата в игре ( $U=576,000$  при  $p \leq 0,05$ ). В подгруппе студентов обнаружено несколько отличий: юноши чаще, чем девушки, обращаются к КИ с целью победить соперника ( $U=585,500$  при  $p \leq 0,01$ ), приобрести новые знания ( $U=893,500$  при  $p \leq 0,05$ ), развлечься ( $U=896,000$  при  $p \leq 0,05$ ) и получить эмоциональную разрядку ( $U=916,000$  при  $p \leq 0,05$ ).

Таким образом, юноши и в школьном, и в студенческом возрасте больше реализуют в КИ заложенную природой потребность победить соперника, получить высокий результат в игре, затем, взрослея, стремятся получить определённые знания и реализовать негативные эмоции. Девушек, эмоциональная сфера которых отличается большим диапазоном и степенью выраженности, по сравнению с юношами, скорее привлекает сам процесс игровой деятельности – её красочность и динамичность, они обращают скорее внимание на культуру игры, чем на её механику.

При исследовании жанровых предпочтений учащихся мы опирались на психологическую классификацию компьютерных игр Ю.М.Евстигнеевой<sup>3</sup>. Результаты исследования жанровых предпочтений КИ среди юношей и девушек в подгруппах старшеклассников и студентов показали: 1) девушки-старшеклассницы предпочитают играть в «Arcade» – аркадные игры ( $k=0,026$ ,  $U=580,000$ ,  $p \leq 0,05$ ), «Quest» – игры, требующие решения интеллектуальных задач ( $k=0,032$ ,  $U=580,000$ ,  $p \leq 0,05$ ), «Настольные» – компьютеризированные варианты традиционных

настольных игр ( $k=0,037$ ,  $U=612,000$ ,  $p \leq 0,05$ ). Юноши, в отличие от девушек, предпочитают играть в «Спортивные» игры, моделирующие поведение в традиционной спортивной игре ( $k=0,015$ ,  $U=558,000$ ,  $p \leq 0,05$ ); 2) юноши-студенты предпочитают играть в «Action» – игры-единоборства ( $k=0,000$ ,  $U=749,500$ ,  $p \leq 0,01$ ), «3d Action» – игры-единоборства, сконструированные в трёхмерном пространстве ( $k=0,000$ ,  $U=662,000$ ,  $p \leq 0,01$ ), «Спортивные» ( $k=0,014$ ,  $U=903,500$ ,  $p \leq 0,05$ ). Девушкам более свойственно играть: в «Arcade» ( $k=0,001$ ,  $U=759,500$ ,  $p \leq 0,01$ ), «Adventure» – игры-приключения ( $k=0,000$ ,  $U=714,500$ ,  $p \leq 0,01$ ), «Quest» ( $k=0,002$ ,  $U=802,500$ ,  $p \leq 0,01$ ), «Настольные» ( $k=0,043$ ,  $U=950,000$ ,  $p \leq 0,05$ ), «Обучающие» – игры, направленные на развитие знаний и умений ( $k=0,027$ ,  $U=928,000$ ,  $p \leq 0,05$ ).

Таким образом, юношам (старшеклассникам и студентам) свойственно играть в КИ, предполагающие состязательный характер, единоборство, спортивные достижения. Девушкам более привлекательны игры, имеющие приключенческий характер и интеллектуальную направленность. Полученные результаты могут быть связаны с особенностями в эмоциональной сфере испытуемых. Девушки чувствительнее, чем юноши, они более тревожны и подвержены депрессиям, поэтому игры приключенческие, красочные доставляют им больше удовольствия. Юноши не стремятся показывать свои эмоции, особенно негативные, – они более эмоционально сдержанны, поэтому предпочитают игры-единоборства агрессивного содержания и игры со спортивными достижениями.

Результаты рассмотрения эмоциональных состояний (в самооценке), характерных для старшеклассников и студентов во время компьютерной игровой деятельности, показали, что юноши-старшеклассники чаще испытывают во время компьютерной игры агрессию, что, возможно, связано с их предпочтением игр-единоборств и стратегии, большая часть которых имеет военный сценарий. В процессе игровой деятельности агрессия находит выход. Юноши-студенты во время компьютерной игровой деятельности чаще испытывают удовольствие, которое связано с получением самой возможности игры и достижением в её процессе определённого результата, что также связано с выплеском негативных эмоций. Для девушек-старшеклассниц характерно испытывать радость и печаль во время КИ, возможно, данные состояния также связаны с достижением успеха или неуспеха в игре. В свою очередь девушки-студентки больше ощущают тревогу во время игры, что может быть связано с тем, что девушкам этого возраста присуща большая тре-

<sup>3</sup> Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте. – Дисс... канд. психол. н. – М.: 2003.

возможность, чем юношам, а также и с тем, что девушки меньше времени проводят за КИ и менее ею увлечены на данном возрастном этапе, и как следствие – медленнее адаптируются, не зная всех технических аспектов. *Анализ игровой активности* (время пребывания за КИ в день) критерия  $\phi^*$  в подгруппах испытуемых

позволил установить: количественно старшеклассников, играющих от 3 до 5 часов в день, достоверно выше, чем студентов той же категории ( $\phi^* = 2,454$ , при  $p \leq 0,01$ ). Результаты исследования игровой активности юношей и девушек – старшеклассников и студентов отображены в таб. 1.

**Таб. 1.** Соотношение юношей и девушек в подгруппах испытуемых в зависимости от времени пребывания за КИ в день

Время игры	№ подподгрупп	Старшеклассники		№ подподгрупп	Студенты	
		Юноши	Девушки		Юноши	Девушки
Менее 1 часа	№ 1а	64%	36%	№ 4а	18%	82%
От 1 до 3 часов	№ 1б	82%	18%	№ 4б	59%	41%
От 3 до 5 часов	№ 1в	79%	21%	№ 4в	60%	40%
Более 5 часов	№ 1г	100%	0	№ 4г	100%	0%

Из таб. 1 видно, что юноши и девушки получили распределение во все подподгруппы, кроме № 1г – старшеклассники и № 4г – студенты: среди них девушек, уделяющих КИ более 5 часов в день, не оказалось, т.е. для девушек не характерна столь продолжительная игра. Во всех остальных временных интервалах игры также в большей степени отмечены юноши, чем девушки и школьного, и студенческого возраста. Таким образом, юноши занимаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девушки, – частота и продолжительность игры снижается с возрастом и с повышением образовательного уровня. Девушки в целом (старшеклассницы и студентки) проводят за компьютерной игрой меньше времени, чем юноши. Данная тенденция, на наш взгляд, обусловлена психологическими особенностями взросления учащихся. С самого раннего детства интересы девушек концентрируются в сфере непосредственного бытия, у них более выражен инстинкт попечительства (заботы о ком-нибудь), заинтересованность, активность и чуткость в межличностных отношениях, чем у мальчиков. Для мальчиков же важен дух соперничества, ориентация на достижение высокого результата, скрытность. Указанные психологические особенности усиливаются по мере взросления, поэтому юноши в большей степени могут посредством компьютерной игры реализовать свои потребности и интересы, чем девушки.

В зависимости от времени, проводимого учащимися за компьютерной игрой в день, мы выделили три уровня увлечённости КИ: низкий (игра менее 1 часа), средний (от 1 до 3 часов) и высокий (от 3 до 5 часов), предельный (более 5 часов). Отметим, что, по данным исследований, старшеклассники и студенты, затрачивающие на КИ более 5 часов в день, находятся в «зоне риска» по предрасположенности к психо-

логической зависимости от КИ. В нашей выборке таких было 6,2% (6 юношей) старшеклассников и 4% (4 юношей) студентов. Здесь фактически возникает проблема использования человеком разных способов «ухода» от реальной жизни путем изменения состояния сознания. Эта проблема приобретает всё большие масштабы и становится не только психологической, но и медицинской, поскольку обнажаются глубокие противоречия человеческой психики, требующие разрешения. Полученные в нашем исследовании данные и разработанные рекомендации позволят повысить эффективность образовательного аспекта компьютерных игр и снизить риск их отрицательного воздействия на личностное развитие учащихся.

Выводы: 1) Компьютерная игровая деятельность занимает значимое место в структуре досуга учащейся молодёжи. Имеются различия у юношей и девушек в игровой активности: потребность в игре и время, проводимое за играми, выше у юношей, чем у девушек и среди старшеклассников, и среди студентов. К старшему школьному возрасту у юношей потребность в игре увеличивается и в студенчестве остаётся высокой, тогда как у девушек к старшему школьному возрасту потребность в игре снижается и в студенчестве остаётся низкой. 2) Ведущие мотивы обращения к играм: скука, отсутствие дел, желание развлечься, получить эмоциональную разрядку, достичь высокого результата в игре. При этом юноши-старшеклассники в большей степени, чем девушки, используют компьютерные игры с целью достижения высокого результата в игре; юноши-студенты чаще, чем девушки, обращаются к компьютерным играм с целью победить соперника, приобрести новые знания, развлечься и получить эмоциональную разрядку. 3) Жанровые предпочтения в компьютерных играх: а) юноши-старшеклассники и студенты чаще

выбирают игры, предполагающие состязательный характер, единоборство, спортивные достижения; б) девушки-старшеклассницы и студентки чаще выбирают игры, имеющие приключенческий характер, интеллектуальную направленность. 4) Доминирующие эмоциональные состояния во время игры: юноши-старшеклассники чаще испытывают агрессию,

юноши-студенты – удовольствие. Для девушек-старшеклассниц характерно испытывать радость и печаль, что, возможно, также связано с достижением успеха или неуспеха в игре. В свою очередь девушки-студентки больше ощущают тревогу во время игры, что связано с их возрастными особенностями.

## PSYCHOLOGICAL FEATURES OF THE REFERENCE TO COMPUTER GAMES OF YOUNG MEN AND GIRLS

© 2012 N.A.Dobrovidova<sup>o</sup>

Samara Branch of Moscow City Pedagogical University

This research is dedicated to studying psychological peculiarities of computer game playing by boys and girls in their early and late teens. Their gaming experience, playing activity, play motivations, genre preferences and subjective emotional conditions during game playing are revealed.

*Key words:* computer game, playing activity, play motivations, genre preferences.

---

<sup>o</sup> *Natalia Aleksandrovna Dobrovidova, psychology teacher.*  
*E-mail: [dobrovidova.natalya@mail.ru](mailto:dobrovidova.natalya@mail.ru)*