

Султан-Заде Г. Т.
Алексеев Т. В.

**Конфликт в системе
ценностных ориентаций личности
как фактор поведения
геймеров в видеоиграх**

Монография

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Московский педагогический государственный университет»

Г. Т. Султан-Заде, Т. В. Алексеенко

**КОНФЛИКТ В СИСТЕМЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ ЛИЧНОСТИ
КАК ФАКТОР ПОВЕДЕНИЯ ГЕЙМЕРОВ В ВИДЕОИГРАХ**

Монография

Санкт-Петербург
Научно-технологические
2023

УДК 159.9.072.423

ББК 88.3

С89

Рецензенты:

Плешаков В. А. – кандидат педагогических наук, начальник отдела проектной и научной деятельности, профессор кафедры психологии Московского государственного университета спорта и туризма;

Киселева Т. Б. – кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии образования Московского педагогического государственного университета

С89 Султан-Заде Г. Т., Алексеенко Т. В. Конфликт в системе ценностных ориентаций личности как фактор поведения геймеров в видеоиграх: монография. – СПб.: Научное издание, 2023. – 100 с.

ISBN 978-5-907618-65-7

В монографии представлен теоретический анализ проблемы конфликта в системе ценностных ориентаций личности как фактора поведения геймеров в видеоиграх, описаны результаты эмпирического исследования поведения геймеров в видеоиграх в контексте ценностных ориентаций личности. Представляются разработанные рекомендации по оказанию психологической консультационной помощи геймерам, переживающим конфликт ценностных ориентаций. Монография может быть полезна практическим психологам, а также преподавателям и обучающимся высшей школы по направлению возрастной психологии и психология личности.

УДК 159.9.072.423

ББК 88.3

© МПГУ, 2023

ISBN 978-5-907618-65-7

© Султан-Заде Г. Т., Алексеенко Т. В., 2023

Оглавление

Введение	4
Глава 1. Теоретические основы изучения конфликта в системе ценностных ориентаций личности как фактора поведения геймеров в видеоиграх	6
1.1. Система ценностных ориентаций личности	6
1.2. Психологическая характеристика поведения геймеров в видеоиграх	13
1.3. Поведение геймеров в видеоиграх в контексте ценностных ориентаций личности	21
Выводы по главе 1	27
Глава 2. Эмпирическое исследование взаимосвязи конфликта в системе ценностных ориентаций личности с поведением геймеров в видеоиграх	30
2.1. Сущность и обоснование методов исследования	30
2.2. Описание и анализ результатов исследования	34
2.3. Рекомендации по оказанию психологической консультационной помощи геймерам, переживающим конфликт ценностных ориентаций	64
Выводы по главе 2	68
Заключение	70
Список литературы	73
Приложения	87

Введение

Современное общество всё глубже уходит в кибернетизацию всей жизни и своего досуга, в частности. Нормы нахождения в киберпространстве, а также степень погружения человека в него расширяются с каждым годом. Спектр того, что сейчас мы можем сделать с помощью интернета и технологий, лишь расширяется, а различные компании стараются удовлетворить все наши потребности.

Мир видеоигр также переживает сильную эволюцию. Бюджеты на разработку видеоигр достигают сотен миллионов долларов, что, как результат, приводит к крайне правдоподобной графике внутри игры, искусно проработанному искусственному интеллекту и прочим аспектам, способствующим высокой степени погружения людей в видеоигры. Исследование, проведённое Высшей Школой Экономики, демонстрирует как общемировую тенденцию роста геймеров, так и долю Российской Федерации в общемировой картине. Более того, каждый второй опрошенный пользователь интернета играл в видеоигры хотя бы раз за последние три месяца с момента опроса¹.

Особенно сильно это касается ролевых игр, где игрок создаёт себе своё альтер-эго, которое способно переживать разнообразные ситуации. Это способствует тому, что игрок очень сильно погружается в мир видеоигры и очень плотно начинается ассоциировать себя с персонажем. Поскольку видеоигры построены куда проще и динамичнее нашей реальности, то многие игроки начинают избегать трудностей реального мира в подобном виртуальном пространстве, заменяя сложную реальность лёгким и красочным видеоигровым миром, перенося в неё свои трудности и неудачи.

В контексте общепhilosophического аспекта актуальность данной проблемы заключается в том, что на протяжении всей своей истории людям приходится находить альтернативные способы удовлетворения своих желаний и

¹ Грибкова Д. Е. Гейминг в России и мире [Электрон. ресурс] / Д. Е. Грибкова, Ю. В. Мильшина, В. В. Полякова; НИУ ВШЭ – 2021. URL: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/525569119.pdf> (Дата обращения: 10.12.2021)

потребностей. Соревноваться в спорте, чтобы не устраивать войн и кровопролитий. Писать стихи и рисовать произведения искусства, чтобы не заниматься бесконтрольным интимом. Эти, и многие другие примеры истории показывают нам то, что человечество всегда пыталось и пытается через орудия культуры непрямым путём удовлетворить свои биологические потребности, а потому крайне важным является понимание и управление этими орудиями, ведь именно они будут определять лик эпохи.

В психологическом же аспекте актуальность исследования заключается в том, что проблема психологического здоровья сейчас становится актуальной, как никогда раньше. Уровень стресса, особенно в мегаполисах, приводит к большому количеству нарушений здоровья. При этом также стоит отметить, что в крупных городах крайне высокий уровень амбиций, что приводит к большому количеству экзистенциальных неудовлетворённостей. Это также сочетается внутренним конфликтом мотивационно-ценностной сферы, так как в условиях возможностей мегаполиса обрести свой смысл жизни, а также следовать ему, очень тяжело. Всё чаще в мегаполисах мы сталкиваемся с личностными кризисами бессмысленности существования. В попытках избежать данного явления люди, сознательно и нет, пытаются прибегать к различным альтернативным методам удовлетворения потребностей с использованием информационных технологий и видеоигр в частности. В связи с популярностью использования данных технологий является актуальной необходимостью изучения причины подобного подхода, чтобы в дальнейшем рассматривать данное явление либо как острую проблему, либо как ресурс и инструмент при работе с конфликтами в системе ценностных ориентаций личности.

Глава 1. Теоретические основы изучения конфликта в системе ценностных ориентаций личности как фактора поведения геймеров в видеоиграх

1.1. Система ценностных ориентаций личности

В нашем дизайне исследования есть два основных феномена, вокруг которых оно строится – ценностные ориентации личности и поведение геймеров в видеоиграх. Начать теоретический анализ стоит именно с ценностных ориентаций личности, поскольку они несут в себе наиболее значимые вопросы изучения психологического аспекта исследования.

Ценностные ориентации личности являются термином, который имеет разные варианты наименования, имеющие относительно схожее смысловое наполнение. В литературе можно найти такие термины как ценностно-смысловые ориентации личности, а также просто система ценностей или градация ценностей личности.

Все эти термины говорят нам о распределении значимости ценности в контексте отдельной взятой личности. Но для однозначного понимания выдвигаемой терминологии требуется ознакомиться с самим понятием ценности.

Татьяна Васильевна Белых в своём исследовании даёт следующее определение: «Ценности – понятие, которое в философии и социологии используется для определения объектов, явлений и их свойств, а также абстрактных идей, воплощающих в себе социальные идеалы и выступающие как эталоны должного»¹.

При первом рассмотрении может возникнуть сразу несколько дискуссионных точек, синтезированных приведённым нами определением. Во-первых, это использование философского и социологического определения. А

¹Белых Т. В. Духовные ценности и формирование личности [Электрон. Ресурс] / Т. В. Белых; Crede Experto: транспорт, общество, образование, язык. – 2015. – №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/duhovnye-tsennosti-i-formirovanie-lichnosti>

во-вторых, изучение ценностей в призме общественного идентичных детерминант, несмотря на фокус личности в нашем исследовании.

Идея ценностей зародилась ещё во времена античной философии, когда философы поставили вопрос о направленности человеческого бытия. Они исходили из идей, что человеческая душа имеет направленность и стремление к чему-то. Исходя из ценностей человека можно было судить о нём, называть его хорошим или плохим. Ценности стали первым ответом человечества на вопрос о смысле земного существования.

В рассуждениях Сократа высшей ценностью он ставил познание, однако для других слоёв населения он видел другие, подходящие их роду деятельности и статусу ценности. Кроме того, Сократ говорил и о том, что душа всегда стремится к объекту своего вожеления, что также является прообразом ценности, поскольку Сократ использует не биологические, а уникальные для человека категории, а также указывает, что душа стремится к ним вне зависимости от пользы или вреда его желаний.¹

Как в работах античных философов, так и в работах современных социологов идея ценностей была неизменной в том, что это общие смысловые конструкты, единые для человечества. Общество превозносило нужные его идеологии и направлению ценности, как ориентир жизни каждого конкретного человека, и каждый человек, находясь в обществе, исходил из того выбора, что существовал у него. В связи с этим вставал вопрос о наличии своей уникальной ценности для конкретной личности. Однако тот набор ценностей, который образовался ещё в Античности, лишь немного претерпевал изменения, а в дальнейшем лишь углублялся, но не расширялся.

Чтобы подкрепить вышесказанное, я обращусь к примеру. Существует ценность богатства, преумножение материальных благ как самоцель. Однако, если мы возьмём личность, которая будет стремиться к обладанию редкими антикварными предметами прошлого, которые будут бережно храниться в его

¹ Платон Собрание сочинений в 4 т. Т. 3. / Платон Общ. ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Тахо-Годи – Москва: Мысль, 1994. – С. 179,210

владениях, в данной ситуации можно высказаться, что его ценностью является древность или же коллекционирование, но стремление к постоянному расширению своего материального обладания всё равно сводится к ценности богатства. В данном примере человек стремится не к богатству в денежном эквиваленте, а в эквиваленте выбранной им ценности.

В рамках нашего исследования мы выбрали экзистенциальную парадигму как основную методологию нашего исследования, поэтому далее внутри данного параграфа мы будем глубже рассматривать феномен именно исходя из данной парадигмы.

В основе своей экзистенциальная психология видит свободу человека, что позволяет совершать выборы. Но в то же время наличие свободы для человека страдание, так как создаёт человеку потребность не просто в выборе своих ценностей, но и следование им. Вариации ценностей человек так или иначе черпает из общества, культуры и воспитания. Однако выбирает из них уже сама личность. Более того, выбор мучителен, а также его исполнение тоже приносит необходимость следовать определённому вектору поведения что соответствует выбранной ценности, именно поэтому физическое рабство, например, в котором выбор отсутствует, позволяет человеку выбирать из гораздо меньшего списка, да и следование будет гораздо легче.

Однако следует прояснить необходимость наличия ценностей у человека. С позиции экзистенциальной психологии главным определяющим фактором бытия человека является его осознание собственной неминуемой смерти. Таким образом получается, что все действия человека направлены на компенсацию этого движения в сторону окончания жизни. Далее, каждый человек выбирает свою личную направленность данной компенсации. То есть кто-то может считать, что за время своей жизни необходимо сделать научные открытия, а кто-то, что нужно создать семью. Следование выбранной ценности создаёт у личности чувство верной реализации собственной жизни. Отсутствие соответствия между выбранной ценностью и фактического следования этой ценности порождает внутренний конфликт личности. Данный конфликт вызван

ощущением человека, что он использует свою жизнь неправильно, что он не добивается тех ключевых смыслов, что себе выстроил. Чаще всего он описывается как бесцельность и пустота существования.

Теперь надо лучше раскрыть упомянутый выше внутренний конфликт личности. Для этого нам необходимо понятие экзистенциального вакуума или же экзистенциальной фрустрации. Это невозможность обрести или реализовать смысл жизни. Можно сказать, что это состояние лишения, которое вызывает негативное состояние само по себе, но, что ещё хуже, вызывает внутренний конфликт внутри человека. Внутренний конфликт человека же представляет из себя состояние личности, в котором происходит противоборство её внутренних элементов. Это состояние сопровождается негативными эмоциями, скукой, которую Виктор Франкл считает одним из самых опасных симптомов, сильными неврозами. Поэтому он часто упоминает, что человек, живущий в нужде, борьбе за жизнь, живёт легче с точки зрения экзистенциальной удовлетворённости, ведь вопрос ценностей и следования им гораздо легче достигается.¹

Внутренний конфликт имеет прямую связь с фрустрацией. С точки зрения экзистенциальной психологии именно возникший внутренний конфликт будет иметь прямой эффект дальнейшему урегулированию и устранению чувства фрустрации, заполнению экзистенциального вакуума. Личность, пытаясь разрешить внутренний конфликт, в итоге, стремится заполнить вакуум либо новым смыслом жизни, реализация которого будет возможной для человека, либо же сподвигнуть его к действию, которая сможет заполнить имеющийся экзистенциальный вакуум деятельностью, что соответствует избранному смыслу жизни.

Этот внутренний ценностный конфликт, как и фрустрацию, человек может разрешить не напрямую, а косвенно. Люди так стремятся заполнить образовавшийся вакуум хоть каким-то смыслом, что готовы перенимать даже те смыслы, которые им даруются извне. Ценности передаются и аккумулируются

¹ Франкл В. Человек в поисках смысла / В. Франкл. – Москва: Книга по Требованию, 2012. – С. 272

обществом, однако свою непосредственную форму приобретают уже внутри личности.¹

Видеоигры, проблематике которых посвящено наше исследование, являются продуктами культуры, что несут свой нарратив, который также может создавать через свой мир и повествование ценностную структуру, что мы раскроем дальше. Помимо этого, они могут и на основе видеоигрового процесса создавать экзистенциальное наполнение, но подробнее этому мы уделим внимание в заключительном параграфе.

А сейчас перед нами встает необходимость раскрытия источников пополнения и процесса присвоения ценностей. Ценности аккумулируются обществом, а значит и передача их личности переходит внутри общественных институтов. У родителей имеются свои ценности, которые в ходе воспитания передаются ребёнку либо напрямую, то есть передают свои ценности, либо же они помогают ребёнку самостоятельно выстроить своё внутреннее понимание ценностей и смысла жизни, исходя из его особенностей.²

Также человек знакомится с ценностями в ходе обучения, когда школа или университет выступают агентами социализации, закладывая в личность те ценности, которые провозглашаются обществом или конкретными педагогами. После этого личность также сталкивается с ценностями, которые аккумулируются внутри рабочего коллектива и политики компании.

Однако, что важнее для нашего исследования, ценности также передаются в ходе взаимодействия с произведениями искусств. Рассказывая историю в книге, автор может показать определённые идеи и ценности в том или ином свете, повлияв на мироощущение и смысл жизни читающего. Кино аналогичным способом может повлиять на человека, только добавляя аудио и видео каналы восприятия. Видеоигры добавляют на это дополнительный пласт погружения за счёт интеграции игрока непосредственно в происходящие события. Это не

¹ Прилуцкий Н. И. В. Франкл: потребность в смысле жизни [Электрон. ресурс] / Н. И. Прилуцкий; Вестник ТГУ. – 1996. – №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/v-frankl-potrebnost-v-smysle-zhizni>

² Власов Е. В. Ценностная ориентация личности [Электрон. ресурс] / Е. В. Власов, Ф. М. Осипов; НиКа. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnaya-orientatsiya-lichnosti>

создаёт интеграции ценностей само по себе, однако эффект воздействия на личность усиливается.

Но кроме того, игры часто предоставляют свою систему ценностей, которая присуща обществу, представленному в игровом мире и игровом персонажам, чью аватару использует игрок. И как это общество со своими ценностями влияет на персонажа, так и от персонажа оно может передаться непосредственно игроку. Более того, игры с широкой вариативностью действия могут предоставлять игроку возможность следовать разным смыслам существования своего персонажа, посвящая его нахождение в мире одним или другим ценностям, решая уже лично для себя, как реального человека, что ему ближе.¹

То есть, видеоигровой опыт может очень сильно отразиться на ценностях человека. Помимо того, что автор произведения может передавать через сюжет и образы свои ценности или ценности, что считает наиболее важными, так и в процессе игры человек может заимствовать ценности от конкретных персонажей и представленного в игре мира и общества, а также пробовать действовать в этом мире, исходя из разных ценностных ориентиров, примеряя их на себя.

Теперь важно перейти к тому, что ценности не находятся у человека по одиночке. Смысл жизни является ведущей ценностью человека, однако у каждого человека есть целый набор важных для него ценностей, которые образуют систему. Человек сознательно или бессознательно отдаёт разным сторонам своей жизни приоритеты, выражаемые в его ресурсах (временных, денежных и т. д.). Когда же человек преследует лишь одну ценность в своей жизни, то мы можем отмечать манию.

Причём важно, что довольно часто человек может выразить, что для него важнее, то есть приоритезацию одних ценностей на другими. На основе этой системы, если человек в достаточной мере осознает их, выстраивает жизнь, соблюдая пропорции. Фрустрации же этих самых ценностей происходят

¹ Bailey K., West R., Kuffel J. What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making // *Frontiers in Psychology*. 2013. Vol. 4. Art. 609. URL: <http://www.frontiersin.org/Journal/10.3389/fpsyg.2013.00609/full>

аналогично неравномерно. Неудовлетворённость от наиболее важных ценностей вызывает больше фрустрации, а неудовлетворённость некоторых ценностей может вообще её не вызывать.

В качестве основной методики для диагностики внутреннего конфликта, возникающего в системе ценностных ориентаций личности, мы взяли модификацию методики диагностики системы ценностных ориентаций личности Е.Б. Фанталовой под авторством Л.С. Космогоровой и Д.В. Каширского. В этой методике респонденту предлагается составить свою систему ценностей, которые бы мы хотели здесь представить. В методику входят следующие ценности: «Здоровье, общение, высокий социальный статус, семья, активность для достижения позитивных изменений в обществе, познание нового, помощь и милосердие, высокое материальное благосостояние, получение хорошего образования, вера в Бога, приятное времяпрепровождение и отдых, полная самореализация, поиск и наслаждение прекрасным, любовь, признание как уважение людей и влияние на окружающих, интересная работа, свобода как независимость в поступках и действиях»¹. Таким образом, система из приведённых ценностей полностью закрывает всё ценностное разнообразие современного общества.

Подводя итог данного параграфа, мы можем вынести ряд тезисных заключений. Ценности являются смысловыми ориентирами, присущими всему человечеству. Ценностные ориентиры состоят из значимых смыслов, внутри которых есть предмет, детерминирующий поведение личности. Рождаются они из совокупности общественных смыслов с личностными особенностями.

При невозможности следованию ориентира ценности возникает внутренний конфликт внутри личности, за которым следует фрустрация. Ценности складываются в ранжированную систему, исходя из своей значимости для человека, а самая значимая ценность является смыслом жизни. Чем выше

¹ Кривцова С.В. и др. Подросток на перекрестке эпох. М., 1997. – С. 19–21

значимость ценности для человека, тем сильнее будет внутренний конфликт и фрустрация.

Видеоигры являются значительным источником ценности для человека, создавая ему среду, наполненную ценностным смыслом, а также позволяя человеку реализовывать собственные ценностные смыслы.

1.2. Психологическая характеристика поведения геймеров в видеоиграх

Продолжить исследование следует анализом той категории людей, которая была выделена нами в качестве исследуемых. Само слово геймер (с англ. Gamer – игрок) раньше в отечественной и зарубежной литературе носило характер человека с игровой аддикцией. Это связано прежде всего было с тем, что вопрос границы между нормой и патологией увлечения видеоиграми был новым, и граница была поставлена очень жёсткой.

Сейчас видеоигры стали нормой жизни, перешли в категорию массовой культуры. Поэтому исходя из современного контекста, мы можем назвать геймера субъектом игрового процесса, то есть просто игроком. При этом стоит отметить, что слово «игрок» применяется в русском языке не только к видеоиграм, но и к другим видам: азартным, настольным, спортивным и т. д. Мы же используем термин «геймер», чтобы подчеркнуть, что исследуемый нами субъект играет именно в видеоигры.

Исходя из постановки определения геймера через термин игры, мы создаём необходимость введения в нашего исследования того, что же является игрой, а затем и уточнить с определением видеоигры.

Определение из толкового словаря Ожегова: «Игра – занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования»¹. Тут ещё стоит отметить, что западные специалисты в области изучения видеоигр однозначны в своём мнении касательного того, что целью видеоигр является «Creation of fun». При переводе на русский язык мы получим то, что целью игры является «создание

¹Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов. – Москва: Мир и Образование, 2018. – С. 182

веселья», однако слово «fun» гораздо шире в своём понимании, чем «веселье». Если пытаться адаптировать это под русские слова, то получится, что целью видеоигры является создание эмоциональной активности субъекта, то есть геймера. Данная формулировка цели не только не противоречит определению из толкового словаря, но и расширяет заданный им спектр.

Теперь вернёмся к теме непосредственно видеоигр, ведь киберпространство, внутри которого находятся видеоигры, также само по себе создаёт специфику поведения, восприятия и отношения с игрой у субъекта.

И тут следует начать с определения Владимира Андреевича Плешакова: «Киберпространство – относительно независимая от человека ноосферная реальность, динамично развивающаяся в современной действительности, в рамках которой личность организует собственную жизнедеятельность и киберсоциализируется»¹.

Помимо этого, он выделяет свойства культуры киберсоциализации человека: субъектность, интегративность, полифункциональность, структурированность, динамичность и аккумулятивность.²

Видеоигра сочетает в себе основные особенности как киберпространства, так и игры в более классическом понимании. Для нас особенно важно, что игра позволяет геймеру получать положительные эмоции во время того, как производит интеракцию с киберпространством, находясь в субъектной позиции.

Говоря о психологической характеристике поведения игроков в видеоиграх, мы можем начать пытаться охватывать общие особенности сразу всех жанров, что будет контрпродуктивным в рамках нашей научной работы. Каждый отдельный жанр видеоигр требует от геймера разную степень его субъектности, когнитивной и эмоциональной включённости, скорости и многое другое. Кроме того, каждая игра будет по-разному влиять на игрока и развивать разные его стороны.

¹ Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека / В. А. Плешаков – Москва: Homo Cyberus, 2011. – С. 33.

² Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека / В. А. Плешаков – Москва: Homo Cyberus, 2011. – С. 34.

Когда создавался дизайн данного исследования, то исходной точки для его реализации служил такой жанр игр как «ролевые игры», а потому дальнейшее теоретическое и эмпирическое исследование будет по умолчанию обращаться именно к этому жанру, хотя определённо точно часть закономерностей будет актуальна и для других жанров тоже, к которым время от времени мы можем прибегать, ведь, например, фрустрация агрессии, исходя из нашего предположения, наибольшее выражение сможет найти в жанрах, которые полностью строятся вокруг насильственных действий.

Возвращаясь к основной линии исследования видеоигр, следующим стоит выделить, что игра будет представлять для геймера среду в киберпространстве, где его альтер-эго, которое чаще всего реализуется внутриигровым персонажем, взаимодействует с миром видеоигры или другими персонажами.

И тут мы хотим обратиться к определению Владимира Андреевича Плешакова: «Игровой персонаж в компьютерной игре – обозначение персонажа в компьютерных играх, который управляется (или может управляться) человеком-игроком, в процессе игры нередко воспринимаемый геймером как кибер-альтер-эго»¹.

Тут важно понимать, что геймер через персонажа реализует не просто свои игровые команды, но и дарует ему поведение, которое сам пожелает. Когда персонаж переходит под управление геймера, то любые последствия персонажа сразу становятся результатом деятельности и совершённых выборов со стороны геймера.

Геймеры часто ассоциируют себя с персонажем, что находит подтверждение в исследованиях:

Эта ассоциация позволяет нам говорить о своего рода взаимопроникновении персонажа и геймера. Геймер не только наделяет персонажа своими чертами и поведением, но и любое воздействие мира на персонажа геймер переносит на себя.

¹ Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека / В. А. Плешаков – Москва: Номо Cyberus, 2011. – С. 118

Мы можем говорить о том, что в играх с широким разнообразием возможностей и открытым миром происходит настоящая социализация геймера, а значит мы можем предположить, что его внутренние потребности, установки даже паттерны поведения будут перенесены в игру, но с разницей в социальной реакции, что в игре подменяется правилами и логикой игровой вселенной.

О какой ещё специфике игрового пространства мы можем судить? Очень сильное влияние компьютерные игры оказывают на когнитивную сферу геймера. Несмотря на то, что игра является зачастую более упрощённой моделью реального мира, там часто есть свои условности и игровые характеристики, которые создают дополнительную сферу вокруг игрового процесса.¹

Цифры урона, стоимости, параметры персонажа и многое другое является теми элементами информации, которые геймеру часто приходится держать у себя в голове. Помимо визуальных оценок и сравнений внутриигровых объектов ему приходится прибегать к сравнению числовых характеристик.

Это всё приводит к информационному перенасыщению геймера. Его восприятие и мышление большинство времени активно анализирует очень большое количество информации, что приводит к различным эффектам, которые мы выделяем в особенности.

Подобная сосредоточенность может вызывать большее вовлечение геймера в процесс игры. Причём, чем выше степень его информационной загруженности, тем выше его вовлечённость. Это можно объяснить как тем, что большая часть его когнитивных возможностей направлена на игру, так и то, что такой подробный анализ со стороны геймера связан с его интересом к игре.

Это же приводит и к повышенной утомляемости геймера. Подобный феномен может вызывать как у геймера, так и у социума диссонанс восприятия феномена, так как игры ассоциируются, в первую очередь, с процессом расслабления, однако на самом деле они сильно утомляют геймеров.

¹ Barlett C.P., Vowels C.L., Shanteau J. et al. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance // Computers in Human Behavior. 2009. Vol. 25. N 1. P. 98-100

Реактивность аналогичным образом является важной психологической особенностью геймеров во время видеоигр. Реактивность подразумевает собой ответную умственную и двигательную незамедлительную реакцию на происходящие в игре действия. Реактивность является одним из источников утомляемости, но при этом поддерживает когнитивный тонус, скорость мышления, внимания и реакции.

Чаще всего нам удобно сравнивать видеоигры с наиболее близким и изученным продуктом медиакультуры, а именно – кино. Как уже понятно из сказанного выше, но стоит ещё одного более подробного упоминания, особенностью видеоигры будет являться интерактивность и так называемая агентность игрока. Агентность является относительно новым термином, который является параметром того, насколько игра позволяет геймеру ощущать свою субъектную позицию в игре. То есть степень агентности показывает степень влияния на игровой мир игроков, что в рамках исследования важно с той позиции, насколько игрок будет чувствовать отдачу от своих действий.¹

Помимо этого, интерактивность заключается в том, что игры в разной степени создают осязаемость и реалистичность своего мира. Мы знаем законы физики реального мира, как и с какими объектами мы можем взаимодействовать, к чему это приведёт. Однако в видеоигре степень интерактивности полностью зависит от того, какими инструментами разработчики наделили геймера. Изучение возможностей и разнообразия инструментария в каждой отдельно взятой игре требует от игрока каждый раз учиться заново, стимулируя тем самым когнитивную активность.

Последней особенностью, что мы хотели бы выделить в разрезе когнитивной сферы, – это многопоточность информации. Книга напрямую даёт нам визуальную информацию, и лишь за счёт описания мы можем, используя воображение, достроить остальную. Фильм прибавляет сюда аудио дорожку, что сразу наполняет нас и слуховой информацией, и видеоряд, который строит

¹ Procci K., Bohsack J., Bowers C. A. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness // Proceedings of HCI. 2011. 14. 40–41

визуальную составляющую за нас. В случае с видеоиграми мы получаем тактильную информацию от средств ввода нашей игровой платформы, а также некоторые устройства обладают вибрацией, что подчёркивает тактильные ощущения. Геймер не чувствует напрямую то, что происходит с персонажем, но он также воспринимает видеоигровой контент как набор собственных движений, нажатий на клавиатуру, мышшь, контроллер и т. д.

Кроме когнитивной сферы, видеоигры оказывают своё специфическое влияние ещё и в эмоциональной сфере. Если проводить анализ, то большая часть тех особенностей, что оказывают на геймера специфическое когнитивное влияние, точно также имеют влияние в эмоциональной сфере.

Субъектность игрового процесса позволяет получить куда более сильный эмоциональный отклик. Это связано с тем, что геймер ощущает себя самого участником событий, в которых принимает непосредственное субъектное участие. Более того, дополненная картина ощущений аналогично усиливает эмоциональный отклик. Эффект «погружения» в видеоигровую реальность позволяет геймеру получить более яркий эффект, поскольку источником эмоций является не только происходящее в мире само по себе, но и реакция на конкретные действия геймера. То есть, геймер получает эмоции и за то, что происходит по его собственной воле, а не задумке авторов, как в случае с кино или книгами.¹

В видеоиграх для геймера присутствует возможность не только «прожить» историю подконтрольного ему персонажа, но и использовать различные формы интеракции с другими персонажами под управлением искусственного интеллекта. Каждый персонаж может по-разному реагировать на те или иные действия со стороны игрока, с ним есть варианты диалогов. Это всё вызывает у игроков чувство реальности происходящего, чувство сопричастности. В таком виде он может проникнуться персонажам и всему происходящему, так как у него появляется возможность эмоциональной привязки к тому, что находится в

¹ Bowen H.J., Spaniol J. Chronic exposure to violent video games is not associated with alterations of emotional memory // *Applied Cognitive Psychology*. 2011. N 25. P. 906

виртуальном мире. Таким образом, когда геймер возвращается в мир видеоигры, он возвращается к персонажам, реальность которых он чувствует, не воспринимая их как набор программного кода.¹

Кроме когнитивного и эмоционального компонента, нам кажется важным отметить аспект социализации. Согласно теории киберсоциализации Владимира Андреевича Плешакова, видеоигра носит в себе три вида социализации человека: контролируруемую, относительно направляемую и стихийную. Контролируемая социализация происходит за счёт того, что именно разработчик является создателем особого киберпространства для личности, в которой происходит социализация. Направляемая социализация происходит путём влияния на жизнь человека, но не напрямую, а через особенности конкретной игры, что определяет особенности взаимодействия геймера с ней. Стихийная (или по-другому неконтролируемая) социализация происходит за счёт взаимодействия игрока с миром, и имеет всё ещё относительно спонтанный характер, детерминируемый многими факторами, носящими кратковременный характер.²

Кроме того, стоит отметить, что внутри видеоигры воссоздаётся или создаётся собственный мир, который существует по своим морально-этическим нормам, законам, моделям поведения. Игрок в ходе взаимодействия с миром усваивает эти нормы, и в дальнейшем может переносить на реальный мир в тех контекстах, в которых у него находится пробел реальной социализации.

Говоря о видеоиграх, мы в рамках данного теоретического анализа исследования рассматриваем однопользовательские видеоигры, так как они имеют множество особенностей, которые отличают их по представленным нами сферах. В разрезе социализации это особенно видно, так как за счёт взаимодействия с другими игроками социализация происходит более естественно, с участием реальных людей, а видеоигра выступает лишь в качестве площадке их взаимодействия.

¹ MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life, Apress, December 2015, ASIN B01FGP30K0

² Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека / В. А. Плешаков – Москва: Homo Cyberus, 2011. – С. 109

Подводя итог, можно сказать, что видеоигры являются специфической формой киберпространства, целью которого является эмоциональная активность геймера, субъекта видеоигры. Основными особенностями видеоигры, характеризующими поведение геймеров, являются субъектность, реактивность, агентность, интерактивность, сопричастность.

Субъектность отражает занятие геймером активной роли в видеоигре, поскольку есть видеоигры, которые в меньшей степени дают игроку управление своим персонажем, а предоставляют более кинематографический игровой опыт. Реактивность отражает скорость реагирования геймером на действия, происходящие в видеоигре. Агентность, являясь исключительно видеоигровым термином, отражает степень восприятия геймером последствий собственных действий по отношению к видеоигровому миру и другим персонажам, то, как сильно меняется игровое пространство от его действий. Интерактивность отражает глубину взаимодействия геймера в видеоигровом мире, а сопричастность отражает уровень эмоциональной вовлеченности и сопереживания видеоигровым событиям, персонажам и т.д.

Эти особенности влияют на когнитивную и эмоциональную сферу геймера, а также влияют на его социализацию. Если собрать эти особенности вместе, то геймер полностью погружается в пространство видеоигры, и его ощущения, эмоции и социальные нормы сливаются и подменяются информацией игрового киберпространства. То есть на время игры его реальностью становится реальность видеоигры, ведь именно она является источником большого количества многопоточной информации, а его действия несут существенное отражение именно внутри видеоигры, но не в нашей реальности.

1.3. Поведение геймеров в видеоиграх в контексте ценностных ориентаций личности

В первых двух параграфах мы раскрывали важные для нашего исследования феномены, на которых базируется теоретическое обоснование нашего исследования. В этом параграфе нашей задачей является создать это самое теоретическое обоснование на основе синтеза имеющихся знаний и выводов.

Для начала ещё раз опишем внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности. У личности есть система ценностей, в которой они расставлены по своей значимости. Наиболее значимые ценности детерминируют человеческое бытие, а потому задают потребность в своём удовлетворении. Следовательно, когда человек не может следовать своим ценностям, то он испытывает внутренний конфликт. И чем сильнее разница между значимостью ценности и её доступностью, тем сильнее внутренний конфликт.

Более того, отсутствие ценностей, смысла и направленности бытия тоже вызывает у личности внутренний конфликт, именуемый экзистенциальным вакуумом. Личность, которая испытывает внутренний конфликт между своим смысловым наполнением и своим фактическим бытием, ощущает сильное неудовлетворение своей жизнью.

Любая неудовлетворённая потребность вызывает стремление быть удовлетворённой. Человеку не всегда удаётся сделать это напрямую, а наличие экзистенциального вакуума вызывает необходимость закрывать эту потребность любым подходящим образом.

И начать следует с механизма эскапизма, который подразумевает, что вместо удовлетворения имеющихся потребностей человек сбегает от них, растворяясь в чём-то более ярком, насыщенном, что способно занимать его разум, позволяет не думать о фрустрации.

Наиболее известными видами эскапизма является алкогольная и наркологическая зависимости. Однако сейчас всё чаще мы встречаемся с виртуальным эскапизмом. Н.З. Алиева и Е.Г. Некрасова пишут, что виртуальный

мир (в том числе видеоигр) позволяет убежать человеку от реального мира в мир фантазий и иллюзий.¹

Мы уже писали, что видеоигры создают очень яркое эмоциональное образное воздействие на человека, поскольку используют сразу много каналов человеческих окружений, но более того, создают эффект погружения, что позволяет игроку подменять внутреннюю пустоту реального мира ярким, динамичным и увлекающим виртуальным миром. Но это лишь на самом примитивном уровне.

Если мы говорим не об эскапизме, а о попытке заполнения экзистенциального вакуума (что важно, как сознательно, так и бессознательно), то в случае отсутствия ценностного наполнения как такового человек стремится либо обрести ценность, либо просто заполнить эту экзистенциальную пустоту чужим смыслом.

В данной ситуации видеоигра способна подарить игроку свой внутренний смысл и достижения, что тоже будет служить лишь подменой вакуума в его системе ценностей. Это будет происходить за счёт того, что игра мало того, что ставит перед игроком цель в самом её прохождении, а в процессе увлекая ярким и интерактивным содержанием, о котором мы упоминали выше при разговоре про эскапизм, но и часто игры ставят перед игроком промежуточные задачи, что обеспечивают игроку краткосрочную перспективу, не вызывая таких острых сложностей и тревог, какие могут возникать перед общей, более глобальной внутриигровой целью.

Тут отдельно стоит отметить, что для человека проще реализовывать свою ценность постепенно, чувствуя достижения и продвижение в данной области. Процесс геймификации, то есть добавления элементов видеоигрового процесса в разные сферы жизни, заметно повышает мотивацию людей к тем занятиям, на которые до этого им не хватало мотивации. Это происходит из-за того, что в ходе геймификации ставятся постепенные короткие задачи, прогресс

¹ Алиева Н.З. Эскапистское мировоззрение и идентичность человека / Н. З. Алиева, Е. Г. Некрасова // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – С. 6.

визуализируется, а небольшие достижения поощряются. Благодаря этому игра может подарить игроку осмысленность бытия сама по себе.¹

Однако есть и возможность нахождения собственных ценностей в ходе видеоигрового процесса. Мы упоминали, что в ходе игры у человека есть возможность опробовать разные модели поведения, а также следование разным ценностно-смысловым ориентирам. Более того, мы писали, что видеоигра представляет собой виртуальную модель общества, а значит в более наглядной и яркой форме игрок может усвоить ценности там, чтобы затем перенести их в реальный мир.

На данном этапе следует вернуться в логику научного повествования назад, и лучше раскрыть то, каким образом решается проблема с внутренним конфликтом личности в контексте альтернативных методов удовлетворения потребностей. Как мы рассматривали с позиции ещё философии, человечество как минимум с Античности использует методы альтернативного удовлетворения или непрямого удовлетворения потребности или разрешения внутреннего конфликта, подменяя их прямой, но менее доступную реализацию чем-то более доступным, но, возможно, не так сильно удовлетворяющим потребность.

Данный феномен был описан Анной и Зигмундом Фрейд как сублимация, и данный механизм может быть взят как образец для наглядного отражения того, что происходит с потребностями человека в видеоигровом пространстве.

Потребности человека на бессознательном уровне создают импульс, который побуждает его к удовлетворению этой самой потребности. Затем этот импульс встречается со «Сверх-Я», который регулирует человеческую деятельность с помощью морально-этического и общественно-нормативного компонентов. Далее импульс направляется в прошедшее «фильтр» русло одного из оставшихся вариантов².

¹ Cameron B., Dwyer F. The effect of online gaming, cognition and feedback type in facilitating delayed achievement of different learning objectives // Journal of Interactive Learning Research. 2005. Vol. 16. N 3. P. 247

² Фрейд А. Эго и механизмы защиты / А. Фрейд. – Москва: ИОИ, 2016. – С. 17–18

Осознание потребностей в данном подходе помогает человеку понять причину тех действий, что он сознательно совершает. Мы исходим из предположения, что видеоигра может стать тем самым «руслom», в которое будет направлен созданный фрустрацией импульс, а потому через работу с пониманием причины выбора игровой активности можно узнать и о потребности, которая находится в состоянии фрустрации.

Пространство видеоигры является собой частично контролируемую игроком симуляцию, в которой его действия не находят оценки у реального общества, а также почти всегда процесс можно обратить вспять. Это позволяет куда свободнее действовать человеку, не опасаясь последствий со стороны общества или упущенного времени или возможностей.

Например, игрок может внутри игры разбогатеть разбоем, удовлетворив свою потребность к богатству и накопительству, при этом не понеся за это никакого наказания для своего реального «Я». В реальности ему бы либо пришлось очень долго добиваться поставленной цели, чтобы удовлетворить свою внутреннюю потребность, переживая всё это время внутренний конфликт, либо попытаться это сделать подобно видеоигровому опыту и понести наказание, что неотвратимо отрицательно скажется на его дальнейшей жизни.

Свобода является основой экзистенциальной методологии, на которой строится наше исследование. Человек свободен самостоятельно выбирать и следовать выбранным ценностным ориентирам. Однако именно свобода и является фрустрирующим фактором в ситуации мегаполиса. Свобода выбора сочетается с высокой сложностью осуществления выбора и его реализации, о чём писал Виктор Франкл.¹

Видеоигровая среда способна сочетать в себе наличие свободы, позволяя игроку не просто существовать в рамках уже имеющихся смыслов, но и наличие доступности реализации себя в данной среде, поскольку в угоду динамичности игрового процесса идёт упрощение реально существующей модели

¹ Франкл В. Страдания от бессмысленной жизни. Актуальная психотерапия / В. Франкл. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2021. – С. 28

человеческого бытия, позволяя добиваться удовлетворительных результатов в разных сферах в значительно более короткие сроки.¹

Чтобы написать выдающееся произведение искусства, у человека в реальном мире может уйти вся жизнь. Освоить технологию, отточить мастерство, искать вдохновение, а дальше уже воля случая и признание человечества. Это достижение действительно может полностью удовлетворить человеческую потребность в реализации определённой ценности, однако уйти на это может вся жизнь, а также по ряду объективных и не только обстоятельств это может не произойти вовсе. Таким образом, человеку с высокой долей вероятности придётся сталкиваться с экзистенциальный вакуумом. Более того, необходимо принимать во внимание особенности современной жизни мегаполиса, что порождает быстрый темп жизни, который стремительно порождает потребности, а также стремительно требует их исполнения, и некоторые ценностные потребности просто не могут быть реализованы в подобных рамках.

На создание выдающегося произведения искусства в игре может понадобиться времени столько, сколько заложено автором игры. Таким образом, человек может быстро удовлетворять свои потребности в видеоигре, удовлетворение которой в реальном мире невозможно или крайне затруднительно.

Этот расклад является относительно положительным с точки зрения гармонизации внутреннего конфликта личности. Однако есть заданный геймификацией феномен, который можно рассмотреть, как среднее между непрямым удовлетворением потребности и эскапизмом. Разработчики игр могут создавать методы удержания игроков, которые создают у игроков потребности внутри игры, подменяя ими реальные. То есть игрок перестаёт испытывать свои потребности в реальном мире, потому что, находясь в виртуальном мире

¹ Ferguson C. J., Olson C. K. Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play // Motivation and Emotion. – 2013. – Т. 37. – № 1. – С. 158–160

видеоигры, он постоянно получает новые потребности, которые может оперативно удовлетворять, испытывая при этом положительные эмоции.¹

Данный феномен закономерно можно отнести к аддикциям. Жизнь игрока разделяется на видеоигровую, где потребности удовлетворяются легко и быстро, а также на реальный мир, который приносит человеку внутренний конфликт, так как следование ценностям затруднительно или ценностные ориентиры попросту отсутствуют, а создание новых является трудоёмким личностным процессом.

Тем не менее, в контексте ценностных ориентаций личности мы можем говорить о том, что у людей в мегаполисе могут возникать трудности с удовлетворением следования выбранной системе ценностных ориентаций, поскольку не все ценности предполагают быстрый результат и отдачу, однако мегаполис сейчас предполагает именно быструю отдачу и удовлетворение, быстрый рост амбиций и взятие новых планок достижения, что для многих приводит лишь к повышению стресса, внутреннему конфликту и неудовлетворённости собой и своей жизнью.

И тут важно показать, что в таких ситуациях некоторые люди сознательно или бессознательно могут находить в видеоигровом пространстве возможности для альтернативной реализации собственных ценностей. И данное явление может носить и положительный характер. Обратимся к ранее использованному примеру. Для человека важнейшей ценностью которого является сотворение произведения искусства, полное удовлетворение данной потребностью возникнет через много лет, а ценность актуализирована, она порождает внутренний конфликт.

Предположим, что игровой процесс, переплетающийся с его ценностью, его желаниями и актуальными потребностями, позволяет этому человеку творить произведения искусства внутри игры. Игрок чувствует, что здесь и сейчас он следует собственному ценностному ориентиру, не создавая

¹ De-Lin Sun, Ning Ma, Min Bao et al. Computer games: A Double-Edged Sword? // *Cyberpsychology and Behavior*. 2008. Vol. 11. N 5. P. 546-547. Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press.

эмоционального напряжения, которое бы способствовало фрустрации. Наоборот, он, скорее всего, будет чувствовать удовлетворённость своими хоть и виртуальными, но достижениями в значимом для него ценностном ориентире.

Это породит мотивацию продолжать следовать данной ценности, потому что связанные с ней потребности будут удовлетворяться, а значит не будут вызывать внутреннего конфликта.

Всё это приводит нас к определённым выводам. Внутренний конфликт ценностной сферы личности вызывает неудовлетворённость жизнью, которая, в свою очередь, приводит к тому, что человек пытается альтернативными, то есть непрямыми, способами удовлетворить свою потребность, то есть сублимировать.

Видеоигровая среда является плодотворной почвой как для реализации ценностных смыслов, так и для аддикции и эскапизма, необходимость в которых была создана экзистенциальным вакуумом.

Это происходит за счёт того, что видеоигра позволяет игроку удовлетворять его потребности очень быстро, вознаграждая за достижения успеха в любой области. Видеоигра может создать и собственные ценностные ориентиры, если человек не может их обрести самостоятельно. Более того, видеоигра предоставляет игроку куда большую свободу, вариативность, доступность и обратимость.

Выводы по главе 1

Подводя итоги теоретической части нашей работы, мы пришли к выводу, что видеоигры могут служить киберпространством, в котором геймеры способны гармонизировать свои внутренние конфликты в системе ценностных ориентаций личности через игровой процесс. Это происходит за счёт того, что видеоигра предоставляет игроку возможность оперативного удовлетворения его насущных потребностей, при этом давая ему свободу в реализации собственных

ценностных ориентиров, не ставя перед ним ограничения, имеющиеся в обществе реального мира.

За счёт этого геймер может наполнять свой экзистенциальный вакуум, возникающий в ходе отсутствия смысла жизни или же в ходе несоответствия желаемого бытия и реального. Это позволяет геймеру увеличить доступность значимых в реальном мире ценностей через видеоигровой мир.

В первом параграфе мы раскрыли феноменологию ценностной ориентации личности и внутреннего конфликта личности. Человек обретает ценности из общества, но наполняет их собственным смыслом. Если обретенная ценность не находит своего отражения в жизни человека, то возникает внутренний конфликт внутри личности. Ценности объединены в систему, внутри которой они расположены по своей значимости. Чем выше значимость ценности для человека, тем сильнее будет внутренний конфликт в случае неудовлетворённости.

Во втором параграфе мы проанализировали феномен поведения геймеров в видеоиграх. Мы обозначили, что у видеоигры есть ряд психологических особенностей, что напрямую влияет на поведение геймеров в видеоиграх. Сюда входят когнитивные, эмоциональные и социализирующие особенности. Просуммировав эти особенности, мы пришли к выводу, что в ходе игры видеоигровая реальность подменяет существующую реальность, максимально погружая в себя геймера.

В заключительном параграфе мы обозначили взаимосвязь феноменов внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности в контексте видеоигр. Недостаточная доступность значимых сфер жизни для человека порождает внутренний конфликт. Когда у человека не получается увеличить доступность напрямую, то он прибегает к другим, более доступным, методам.

Мы обозначили, что видеоигры являются плодотворной областью для реализации личных ценностных смыслов. Видеоигра предоставляет геймерам возможность для реализации своих ценностей здесь и сейчас, предусматривая поощрения за их достижения в игре. Однако, видеоигра может генерировать

собственные ценностные ориентиры, передавая их геймеру. И наконец, видеоигра предоставляет геймеру куда большую свободу, вариативность, доступность и обратимость своих ошибок, в сравнении с реальным миром.

Глава 2. Эмпирическое исследование взаимосвязи конфликта в системе ценностных ориентаций личности с поведением геймеров в видеоиграх

2.1. Сущность и обоснование методов исследования

Для нашего исследования нами было решено использовать диагностические методы исследования, а именно методику диагностики системы ценностных ориентаций личности Е.Б. Фанталовой, а также мы создали авторскую анкету, направленную на изучение особенной поведения геймеров в видеоиграх. Кроме того, мы воспользовались методами обработки данных, такие как методы первичных описательных статистик, графики распределения частот, а также критерий хи-квадрат.

Выбор диагностической методики диагностики системы ценностных ориентаций личности Е. Б. Фанталовой был обоснован тем, что перед нами стоит задача не просто исследования наличия или отсутствия внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности, но и сферы жизни, в которой данной конфликт находится.

В качестве второго диагностического инструментария мы составили собственную авторскую анкету, которая полностью отвечает нашим требованиям диагностики особенностей поведения геймеров в видеоиграх. Методика предоставляет испытуемым вопросы касательно их уровня субъектности, реактивности, агентности, интерактивности и сопричастности в видеоиграх, а также предпочитаемую внутриигровую активность, основываясь на самоанализе игрового опыта.

Для начала представим описание наших диагностических методик:

Методика 1. Методика диагностики системы ценностных ориентаций личности Е. Б. Фанталовой.

Материал: список ценностей, адаптированный под дистанционное веб-анкетирование (в рамках веб-анкетирования испытуемым предлагается выбор между парами ценностей для составления ценностной система):

1. Здоровье. (Главное — иметь хорошее здоровье и постоянно заботиться о нем).
2. Общение. (Главное — иметь такой круг общения, который удовлетворял бы духовно и эмоционально).
3. Высокий социальный статус, управление людьми. (Главное — завоевать такое общественное положение, которое обеспечит высокий статус и роль в обществе, а также управление людьми.)
4. Создание семьи. (Главное — это создание своей семьи, воспитание детей.)
5. Активность для достижения позитивных изменений в обществе. (Главное — активное отношение к тому, что происходит в общественной жизни.)
6. Познание нового в мире, природе, человеке. (Главное - это открытие нового, интересного, стремление к познанию истины в мире, природе, человеке.)
7. Помощь и милосердие. (Главное — помогать другим людям, быть к ним великодушным, заботиться о них, жертвовать собой для других.)
8. Высокое материальное благосостояние. (Главное — иметь в жизни высокий материальный достаток, уметь зарабатывать деньги и тратить их на полезные для себя и близких вещи. Важно быть материально обеспеченным человеком.)
9. Получение хорошего образования. (Главное — получить хорошее образование: в школе, училище, институте и т.д.)
10. Вера в Бога. (Главное — верить в Бога, посещать церковь, заниматься вопросами веры, религии и т.п.)
11. Приятное времяпрепровождение, отдых. (Главное — иметь возможность истратить свое время и средства на удовлетворение насущных желаний, удовольствия и отдыха. Важно жить в свое удовольствие и стремиться к развлечениям).
12. Полная самореализация. (Главное — это полностью реализовать себя в жизни, максимально развить свои способности.)

13. Поиск и наслаждение прекрасным. (Главное — наслаждаться прекрасным и гармоничным; театром, произведениями искусства, красотой природы и человека.)

14. Любовь. (Главное в жизни — любовь: к своим близким, отцу, матери, в дальнейшем к мужу, жене, детям.)

15. Признание, уважение людей и влияние на окружающих. (Главное — завоевать в жизни такое положение, которое обеспечит уважение и признание людей и поможет влиять на окружающих.)

16. Интересная работа. (Главное — иметь в жизни интересную работу, которая полностью удовлетворяла бы эмоционально.)

17. Свобода как независимость в поступках и действиях. (Главное — быть свободным и независимым человеком в своих поступках, действиях и мыслях).

Методика 2. Авторская анкета на тему выявления особенностей поведения геймеров в видеоиграх.

Материал: бланк анкеты, адаптированный под дистанционное веб-анкетирование (бланк с изображением вариантов ответа представлен в

Приложении 1):

1. Ваш возраст:
2. Ваш пол
3. Ощущаете ли Вы, что являетесь главным действующим лицом в видеоигре?
4. Насколько стремительно Вы реагируете на происходящие в игре действия?
5. Кажется ли Вам, будто это Вы внутри игрового мира?
6. Как Вы считаете, Вы способны изменять игровой мир?
7. Насколько детально Вы изучаете игровой мир?
8. Насколько сильно Вы соперничаете персонажам игры?
9. Как часто вы отвлекаетесь во время игры?
10. Насколько от ваших действий меняется ход событий в игре?

11. Любите ли Вы много общаться с каждым неигровым персонажем в игре?
12. Испытываете ли Вы эмоции от игровых событий подобные тем, что испытываете в жизни?
13. Насколько ваша роль как игрока в игре активна?
14. Вы можете легко играть даже в самые быстрые видеоигры.
15. Как Вы считаете, способны ли напрямую влиять на исход игровых событий?
16. Нравится ли Вам активно взаимодействовать с окружением видеоигры?
17. Влияет ли на Вас атмосфера игры?
18. Каким активностям Вы отдаёте предпочтение в видеоиграх?

Испытуемым была выслана веб-ссылка на данные методики. К первой методике была приведена следующая инструкция: «Вся последующая работа строится в 2 этапа, на каждом из которых необходимо попарно сравнивать между собой те или иные сферы деятельности. На первом Вам будет необходимо выбрать ту из них, которая для вас более значима, более ценна. Во время второго этапа необходимо выбрать ту сферу жизни, которая для вас является более доступной».

Перед нашей авторской анкетой мы также разместили инструкцию: «Пожалуйста, ответьте на приведённые ниже вопросы, опираясь на ваш личный опыт».

Результатом методики диагностики системы ценностных ориентаций личности Е.Б. Фанталовой является наличие сфер жизни человека, в которых присутствует внутренний конфликт личности. Помимо этого, данная методика способна выявить внутренний вакуум в сфере жизни человека, что происходит, когда доступность сильно превышает значимость, однако в нашем исследовании данный показатель задействован не будет, поскольку не является объектом нашего исследования.

Результатом нашей авторской анкеты является уровень выраженности особенности поведения у испытуемого. Результатом может быть высокий, средний или низкий уровень выраженности субъектности, реактивности, агентности, интерактивности и сопричастности. Помимо этого, результатом данной методики является выяснение предпочитаемой внутриигровой активности геймером.

2.2 Описание и анализ результатов исследования

После проведения исследования диагностического исследования, а также проведения обработки данных, нам необходимо представить полученные данные.

В первую очередь мы установили половозрастные показатели наших испытуемых. В нашей выборке исследования оказалось 39 женщин (26 %) и 111 мужчин (76 %) (рис. 1).

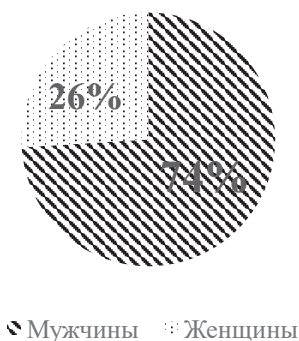


Рис. 1. Распределение респондентов по полу (в %)

Возраст испытуемых распределён у нас по группам на основании возрастных особенностей, что может иметь значение в контексте внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности.

Среди испытуемых 12 (8%) человек относятся к категории 12-14 лет, 29 (20%) испытуемых относятся к категории 15-17 лет, 37 (25%) испытуемых в

категории 18-22 года, 35 (24%) испытуемых в категории 23-27 лет и 34 (23%) испытуемых в категории 28-35 лет. Испытуемые, возраст которых превышал 35 лет, не вошли в выборку. Представим полученные нами данные в процентном соотношении на диаграмме (рис. 2).

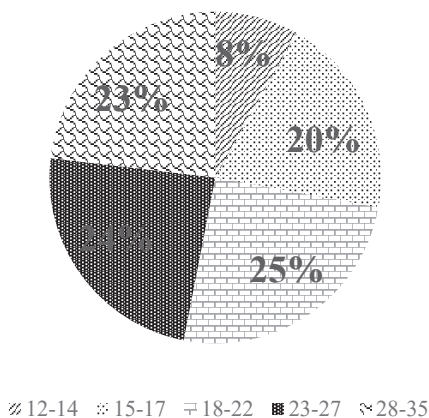


Рис. 2. Распределение респондентов по возрастным группам (в %)

Среди геймеров, особенно в нашей стране, распространяется тенденция к тому, что подавляющее число увлечённых видеоиграми – мужчины. Это может быть связано с особенностями гендерной социализации, а именно то, что видеоигры считаются больше мужским хобби.

Тут ещё стоит добавить примечание, что мы проводили исследование в группах социальной сети «ВКонтакте», которая посвящена определённому жанру видеоигр, а именно ролевым видеоиграм, что мы упоминали в первой части нашего исследования. Данные видеоигры относятся к категории тех, которые подразумевают некую базовую увлечённость, осведомлённость и интерес данному виду досуговой деятельности.

То есть, если бы брали выборкой тех людей, которые играют в популярные мобильные видеоигры, которые относятся к категории «казуальные», то есть, подходящие всем, то мы бы могли получить другое распределение результатов по данному вопросу.

Для нас является крайне благоприятным исходом, что если исключить самую молодую возрастную категорию, то вся остальная выборка у нас примерно равная по количеству, что позволяет снизить при анализе влияние возрастных особенностей как на поведение в видеоиграх, так и на наличие или отсутствие взаимосвязи между внутренним конфликтом в системе ценностных ориентаций личности и поведением геймеров в видеоиграх.

Нами было установлено, что из 150 испытуемых у 120 (80%) присутствовали, а у 30 (20%) отсутствовали конфликты в системе ценностных ориентаций личности. Представим полученные данные в процентом соотношении на диаграмме (рис. 3).



Рис.3. Распределение результатов испытуемых по наличию внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности (в %)

Наличие внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности является распространённым явлением, особенно это вызывает интерес, если мы исходим из предположения о том, что видеоигры являются причиной ухода от неудовлетворённости реальной жизнью. Однако тот факт, что 20 % нашей выборки не имеет конфликтов в системе ЦОЛ, со всей очевидностью свидетельствует о том, что внутренний конфликт не может являться

единственной мотивацией к видеоиграм. Тем не менее, влияние данной части выборки на проверку наших предположений определится именно показателями выраженности субъектности, реактивности, агентности, интерактивности и сопричастности поведения в видеоиграх.

Небольшой объем выборки самой младшей категории можно объяснить тем, что анкетирование проводилось через определённое геймерское тематическое сообщество, где данный возраст может не являться основной аудиторией, так и менее очевидным предположением, что для современных младших подростков в возрасте 12-14 увлечение видеоиграми является менее популярным, чем это было раньше.

Далее необходимо продемонстрировать распределение видов сфер жизни, внутри которых происходят внутренние конфликты. Исходя из того, что испытуемые в качестве результата первой методики могли получить результат, означающий множественное наличие внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности, то мы получили следующие результаты:

Согласно Методике Фанталовой, у 6 испытуемых (4 %) внутренний конфликт в сфере ценности интересной работы, у 24 испытуемых (16 %) конфликт в сфере свободы как независимости в поступках действиях, у 7 испытуемых (4,7%) в сфере поиска и нахождения прекрасного, у 9 (6%) испытуемых в сфере познания нового в мире, природе и человеке, у 5 (3,3%) испытуемых в сфере помощи и милосердия, у 12 (8%) испытуемых в сфере общения, у 8 (5,3%) испытуемых в сфере создания семьи, у 17 (11,3%) испытуемых в сфере любви, у 10 (6,7%) испытуемых в сфере признания, уважения людей и влияния на окружающих, у 9 (6%) испытуемых в сфере высокого социального статуса и управления людьми, у 17 (11,3%) испытуемых в сфере получения хорошего образования, у 6 (4%) испытуемых в сфере полной самореализации, у 21 (14%) испытуемого в сфере высокого материального благосостояния, у 18 (12%) испытуемых в сфере приятного времяпрепровождения и отдыха и у 3 (2%) испытуемых в сфере здоровья. Продемонстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (рис. 4).

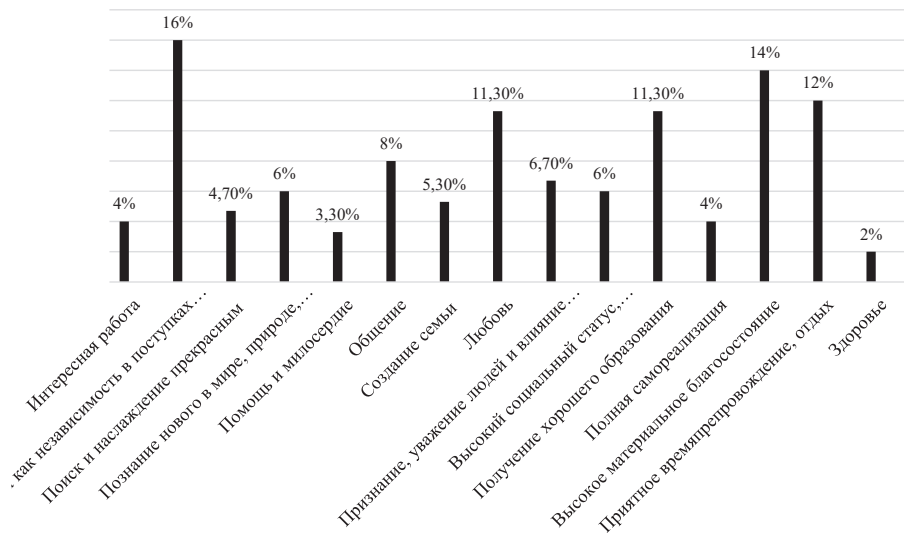


Рис.4. Частота встречаемости внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности у испытуемых (6 %)

Мы можем выделить несколько сфер как наиболее выраженные конфликты ЦОЛ нашей выборки. Это сфера свободы и независимости в поступках и действиях, сфера любви, сфера получения хорошего образования, сфера высокого материального благосостояния, а также сфера приятного времяпрепровождения и отдыха.

Описанные данные согласуются с выведенными нами в теоретической части заключения о том, что видеоигровая среда является более доступной для человека, а потому может являться ресурсной при наличии внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности.

На момент исследования сложно предположить, является ли такая «популярность» внутреннего конфликта в сфере ценности свободы стихийным ответом на актуальную социальную ситуацию, которая является наиболее острой для данных возрастных категорий, или же тут решающим фактором являются возрастные особенности, когда, начиная с подросткового возраста, ценность

свободы, личных границ, самостоятельности решения становится критичной, а видеоигры позволяют геймеру самостоятельно принимать решения внутри игры, и даже сами игровые предпочтения являются свободой выбора.

Сфера любви также является актуальной проблемой данных возрастов. Далеко не все геймеры играют именно во многопользовательские игры, а потому видеоигры могут уменьшать время, которое человек уделял бы социализации (в подростковом возрасте), а значит – и построению романтических отношений. Сложно сказать о том, что является причиной, а что следствием, – увлечение видеоиграми и неуспешность в любовной сфере, – но видеоигры позволяют геймеру приобрести эмоциональный опыт и ресурс от романтических отношений, который ему недоступен в реальном мире.

Получение хорошего образования является ещё одной актуальной для данных возрастных групп задачей (для групп от 23 лет её значимость может снижаться). Очень часто вопрос получения хорошего образования является стрессогенным, поскольку сопряжён не только с ментальными и эмоциональными нагрузками, но и является фактором, который обладает высокой значимостью для определения образа будущей жизни, и является индикатором успешности. При этом данная ценность, являясь с одной стороны, очень стрессогенной, с другой стороны, является недоступной в короткой перспективе, поскольку результат достигается только через несколько лет обучения. Видеоигра может давать геймеру достижение важных для жизни уровней гораздо легче и быстрее, из-за чего он может стремиться к получению этого прогресса внутри игры.

Внутренний конфликт в сфере высокого материального благосостояния также можно объяснить как следствие социальных явлений. Высокий достаток является крайне значимой общемировой ценностью, которая во многом определяет успешность человека как личности, профессионала, члена общества и т. д. Из-за этого многие начинают желать иметь такой уровень благосостояния, причём здесь и сейчас. Среди выбранных нами возрастных групп только самая взрослая (28–35 лет) может быть на пике карьеры, а потому удовлетворять

данный внутренний конфликт. Поскольку для других групп это тоже характерно, но они не имеют такой возможности, это порождает конфликт, который не имеет возможности разрешиться сейчас. Однако данная успешность может быть достигнута внутри игры за счёт того же высокого уровня материального благополучия, что позволяет сделать предположение о том, что возможность обеспечивать себе материальное благосостояние внутри игры является важным для геймеров с данным внутренним конфликтом.

Далее мы рассмотрим то, как распределены внутренние конфликты в каждой из изучаемых нами возрастных категорий.

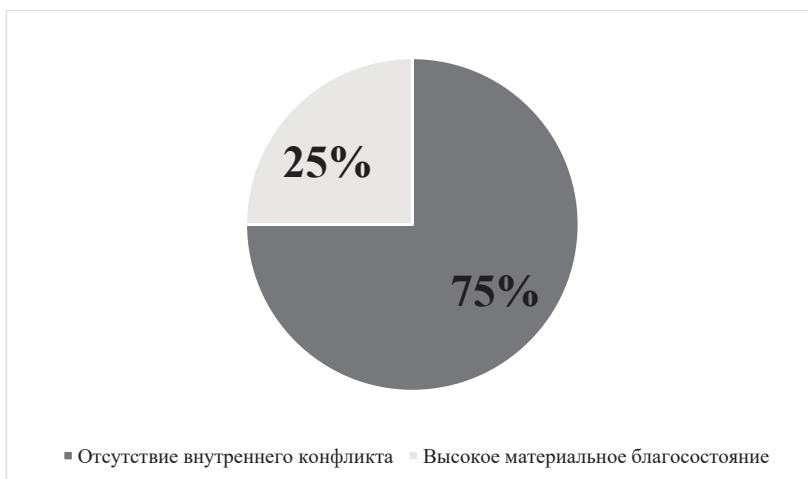


Рис.5. Распределение внутренних конфликтов среди испытуемых в возрасте 12-14 лет (в %)

Именно в данной возрастной категории (12-14 лет) мы получили результат, в котором у большинства испытуемых отсутствует внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности. Это может быть обусловлено становлением рефлексии и ценностных ориентаций личности. Младшие подростки могут осознавать нехватку денег, что является одним из показателей успеха среди сверстников, но необходимость достижения других ценностей может ещё не актуализироваться.

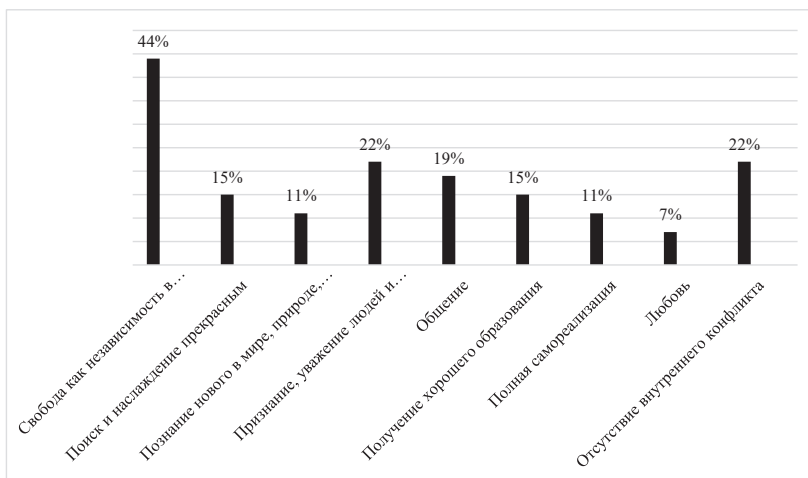


Рис.6. Распределение внутренних конфликтов среди испытуемых в возрасте 15-17 лет (в %)

Исходя из полученных данных, мы видим, что в данной возрастной категории (15-17 лет) наиболее распространённым внутренним конфликтом становится свобода. Это объясняется тем, что данная возрастная категория вплотную приближается к рубежу восемнадцатилетия, когда сильно расширяется спектр свободы, дающийся за признание человеком его совершеннолетнего статуса. В данной возрастной категории, которая в некоторых источниках будет характеризоваться как старший подростковый возраст, а в некоторых как юношеский, будут сохраняться подростковые черты, которые характеризуется протестными реакциями и стремлением к свободе.

Тем не менее, на втором месте по значимости стало признание и уважение людей. То есть, в данной возрастной категории всё ещё сохраняются подростковые тенденции к свободе, но уже появляется взрослый уровень притязания на признания, воплощающийся в острой потребности быть признанным и уважаемым. Что пошло вразрез с нашими ожиданиями, внутренние конфликты, связанные с любовью и высоким материальным благосостоянием здесь оказались не в приоритете.

Данная непредсказуемость результата может быть связана со спецификой нашей выборки, для которой, как мы можем предположить, данные проблемы не являются актуальными или же не находят разрешения в видеоигровой среде.

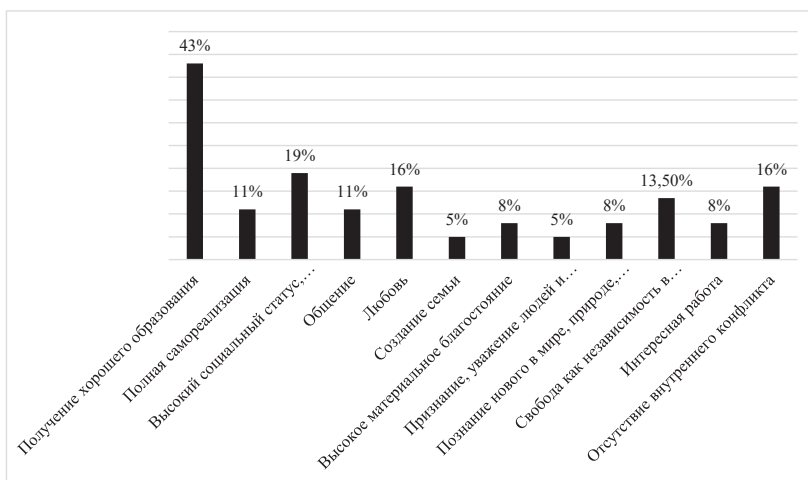


Рис. 7. Распределение внутренних конфликтов среди испытуемых в возрасте 18-22 лет (в %)

На этот возрастной период (18-22 лет) приходится получение высшего образования, а также среднего специального на основании 11 классов. В связи с этим, полученный результат можно охарактеризовать как прогнозируемый, однако важно уделить внимание тому, что в данной возрастной категории мы впервые сталкиваемся с сильной дифференциацией внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности. Это может быть связано с тем, что в данной возрастной категории происходит первая сильная дифференциация жизненного пути, поскольку происходит высокая вариативность образовательной траектории.

Период с 23 до 27 лет характеризуется периодом окончания образования и началом полноценной работы, построением карьеры и профессиональным самоопределением. В это время происходит процесс адаптации к новому образу жизни, где профессиональная жизнь занимает центральное положение. В ходе

адаптации новые работники ещё плохо умеют распределять собственное время и силы, что приводит к повышенному утомлению. Это и может быть причиной такого преобладания отдыха среди внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности в данном возрасте. На втором месте оказывается внутренний конфликт в сфере высокого материального благосостояния, поскольку вопрос финансового самообеспечения становится наиболее актуальным, и аналогично переживает период адаптации.

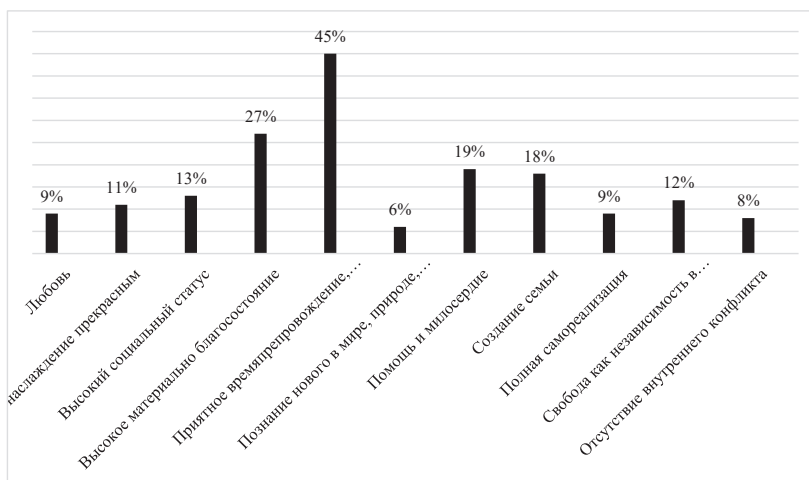


Рис.8. Распределение внутренних конфликтов среди испытуемых в возрасте 23-27 лет (в %)

Конфликты в сферах милосердия и создания семьи могут быть связаны со спецификой внешних событий и альтернативной траекторией построения жизненного пути соответственно. В тех случаях, когда изначально ценность семьи стоит высоко, то в данном возрасте действительно наиболее актуально встанёт вопрос создания семьи. Кроме этого, мы можем отметить тенденцию сокращения процентного соотношения респондентов, у которых отсутствует внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности.

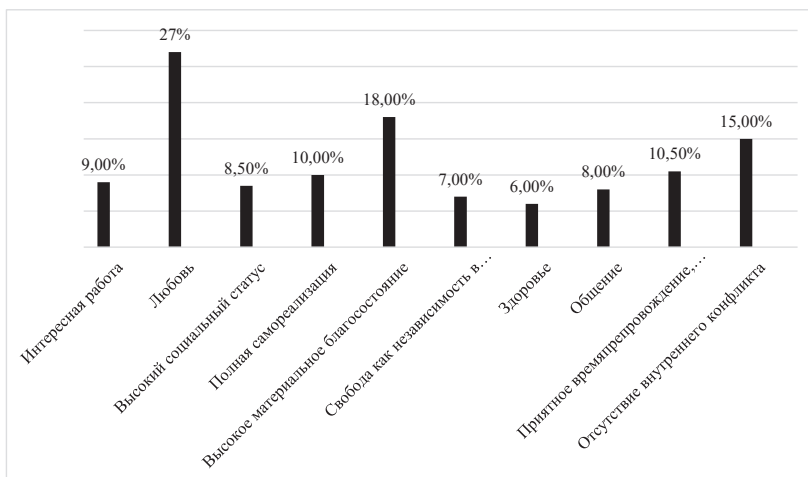


Рис.9. Распределение внутренних конфликтов среди испытуемых в возрасте 28-35 лет (в %)

В последней изучаемой возрастной категории (28-35 лет) полученный результат получился вопреки имеющимся ожиданиям. Мы исходили из представления о том, что в данном возрасте наиболее актуальными внутренними конфликтами являются высокий социальный статус, полная самореализация, а также отдых, который в разрезе выборки был бы органичен, поскольку в данном возрасте может происходить смена функции у видеоигр, переключение их на поддержку и разнообразие свободного времени, нежели как реализация внутреннего конфликта.

Однако, по полученным результатам мы можем видеть, что три наиболее частых результата – это любовь, высокое материальное положение и отсутствие внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности. Таким образом, мы действительно можем говорить о продолжении реализации заложенной функции заполнения экзистенциального вакуума, где наиболее острыми реализуемыми конфликтами в данном возрасте являются конфликты в сферах материального положения и любви, а также об увлечении видеоиграми

просто как хобби, реализуемое при отсутствии внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности.

Проанализируем результаты, полученные при помощи авторской Анкеты (см. параграф 2.1). С её помощью мы получили данные о степени выраженности (высокой, средней или низкой) следующих особенностей поведения геймеров в видеоиграх: субъектность, реактивность, агентность, реактивность, сопричастность.

Среди 150 испытуемых у 60 (40%) диагностирован высокий уровень субъектности, у 47 (31%) средний уровень субъектности, а у 43 (29%) испытуемых низкий уровень субъектности. Продемонстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (см. рис. 5).

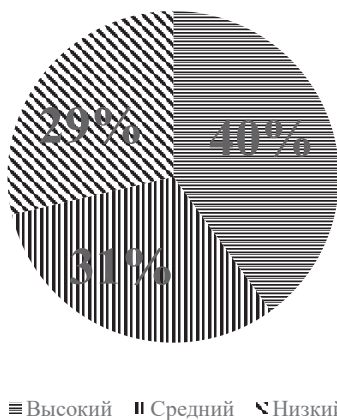
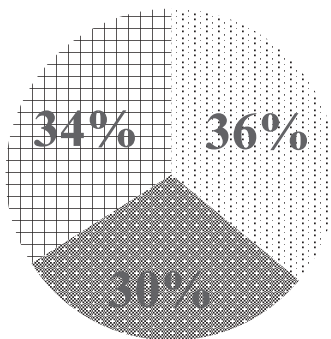


Рис.10. Распределение результатов испытуемых по уровням выраженности субъектности (в %)

Субъектность является основной характеристикой геймера в видеоиграх, отвечающей за активную роль в видеоигре. Несмотря на существование игр, которые дают игроку взгляд больше со стороны, значительная часть видеоигр предоставляют игроку чувство «главного героя», что повышает уровень субъектности геймеров.

Далее, среди 150 испытуемых у 54 (36%) диагностирован высокий уровень реактивности, у 45 (30%) средний уровень реактивности, а у 51 (34%) испытуемых низкий уровень реактивности. Продемонстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (см. рис. 6).



● Высокий ■ Средний ▨ Низкий

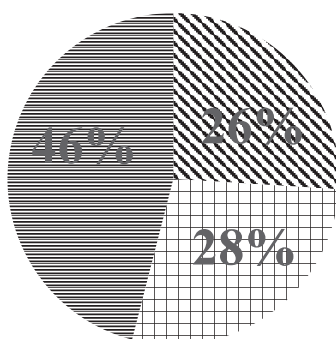
Рис.11. Распределение результатов испытуемых по уровням выраженности реактивности (в %)

Реактивность является когнитивным показателем, связанным с вниманием и скоростью мышления. Кроме того, далеко не все игры требуют в своём игровом процессе высокий уровень реактивности от геймера, а потому данное примерно равное распределение видится нам вполне естественным.

Среди 150 испытуемых у 39 (26%) диагностирован высокий уровень агентности, у 42 (28%) средний уровень агентности, а у 69 (46%) испытуемых низкий уровень агентности. Продемонстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (см. рис. 7).

Агентность, будучи показателем изменения игрового мира от действий игрока, а также показателем восприятия игроком этих изменений, не может иметь преобладания высокого уровня у большинства геймеров (если не рассматривать ещё более специфическую выборку по особым предпочтениям в жанрах видеоигр), потому что не все игры вообще могут предоставлять такую

возможность в значимой мере, а также не все игроки действительно замечают изменения, которые приносят их действия на игровой мир, потому что для этого требуется ещё и достаточно высокая степень погружения в игровой мир и игровой процесс.



▣ Высокий ▤ Средний ▥ Низкий

Рис.12. Распределение результатов испытуемых по уровням выраженности агентности (в %)

Среди 150 испытуемых у 63 диагностирован высокий уровень интерактивности (42%), у 45 средний уровень интерактивности (30%), а у 42 испытуемых (28%) низкий уровень интерактивности. Продемонстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (см. рис. 8).

Данное распределение показателей по интерактивности не соответствовало нашим ожиданиям, однако мы можем объяснить преобладание высокого уровня интерактивности тем, что интерактивность, будучи источником эмоций и интереса, является важной особенностью для геймеров, обеспечивая внутренний ресурс.

И наконец, среди 150 испытуемых у 60 (40%) диагностирован высокий уровень сопричастности, у 39 (26%) средний уровень сопричастности, а у 51

(34%) испытуемого низкий уровень сопричастности. Продemonстрируем данное распределение в процентах на гистограмме (см. рис. 9).

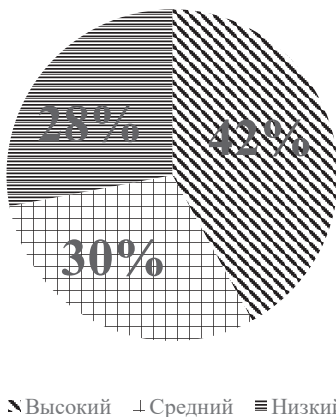


Рис. 13. Распределение результатов испытуемых по уровням выраженности интерактивности (в %)

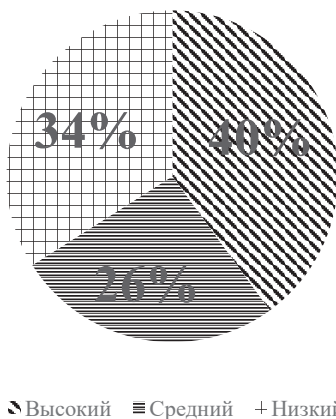


Рис. 14. Распределение результатов испытуемых по уровням выраженности сопричастности (в %)

Сопричастность напрямую связана с погружением игрока не только в игровой процесс, но и в историю, персонажей и игровой мир. Кроме того, для этого требуется эмоциональная развитость и эмпатия. Но в то же время, именно сопричастность является наиболее важной для множества геймеров чертой видеоигр. Сопричастность позволяет геймерам почувствовать яркий эмоциональный опыт, который может быть недоступен в реальном мире. Эти причины и порождают данную полярность распределения результатов.

Помимо определения уровня выраженности описанных характеристик поведения геймера в видеоиграх, мы получили из авторской анкеты информацию о том, какая внутриигровая активность является приоритетной для каждого респондента. Полученные данные также необходимо отобразить.

У 33 испытуемых (22 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с изучением сюжета игры, у 39 испытуемых (26 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с исследованием игрового мира, у 15 испытуемых (10 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с общением с внутриигровыми персонажами, у 18 испытуемых (12 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с общением с другими игроками, у 24 испытуемых (16 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с построением внутри игры романтических взаимоотношений, у 45 испытуемых (30 %) предпочитаемая игровая деятельность связана со сражениями, у 30 испытуемых (20 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с получением внутриигровых достижений, у 33 испытуемых (22 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с прохождением испытаний повышенной сложности, у 18 испытуемых (12 %) предпочитаемая игровая деятельность связана со строительством, а у 21 испытуемого (14 %) предпочитаемая игровая деятельность связана с однообразной рутинной деятельностью. Представим полученные данные на гистограмме (см. рис. 10).

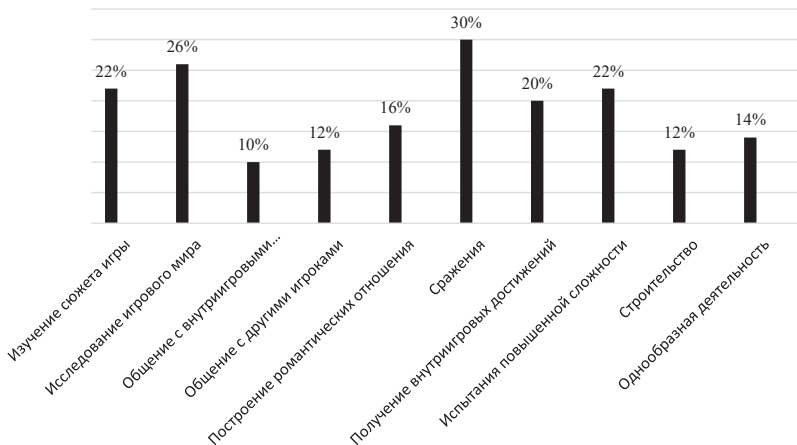


Рис.15. Распределение количества выборов предпочитаемой деятельности геймеров в видеоиграх

Таким образом, наиболее распространёнными видами деятельности геймеров в видеоиграх являются изучение сюжета, исследование игрового мира, сражения, получение внутриигровых достижений и испытания повышенной сложности. Это можно объяснить с объединённой позиции особенностей видеоигр и внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности.

Изучение сюжета игры зачастую является флагманской частью видеоигрового процесса, являясь наиболее проработанным и эмоционально насыщенным аспектом видеоигры. С позиции получения наибольшего удовлетворения и эскапизма от конфликтов реального мира данная игровая активность является наиболее привлекательной для среднего геймера, однако сюжетная линия реализована не во всех видеоиграх.

Исследование игрового мира подразумевает под собой высокий уровень интерактивности у геймеров, поскольку интерактивность определяет то, насколько геймер детально изучает видеоигровой мир. Исследование игрового мира является важной частью игрового процесса, который может быть недоступен многим людям в той мере, в которой это им необходимо.

Сражения являются наиболее часто встречающейся основной игровой механикой в видеоиграх, что, в целом, уже может объяснить такой результат. Кроме того, это можно объяснить особенностями мужской выборки, у которой, в среднем, выше уровень агрессии.

Получение внутриигровых достижений и испытания повышенной сложности мы специально поставим в один ряд, поскольку выше мы много говорили о внутренних конфликтах, которые связаны непосредственно с невозможностью разрешить какую-то необходимость, внутренний конфликт здесь и сейчас. Внутриигровые достижения являются внешним маркером успешности, поскольку они устанавливаются самими разработчиками и имеют точно прописанные условия достижения. В то же время, испытания повышенной сложности ближе к внутренней планке саморазвития, которую геймер устанавливает сам себе, и которую считает необходимым достигнуть. Испытания как внутренние достижения тоже являются важным элементом внутренней гармонии личности человека.

Для подтверждения нашей идеи нам необходимо использовать критерий хи-квадрат. Мы сравнивали распределения респондентов по уровням выраженности каждой особенности поведения геймеров в видеоиграх (высокий, средний, низкий уровень выраженности субъектности, реактивности, агрессивности, интерактивности и сопричастности) в зависимости от наличия или отсутствия конфликта в системе ЦОЛ в той или иной сфере. Полученные нами данные отобразим в таблице 1.

Перед нами стоит задача интерпретации полученного массива данных. Более наглядным будет сравнение и анализ данных по сферам жизни, содержащим внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности, а потому мы вычленим и проведём анализ в данной логике исследования.

Эмпирические значения критерия χ^2 для сравнения выборов

	Суб-ть	Реак-ть	Аг-ть	Инт-ть	Сопр-ть
Интересная работа	41,367**	37,363**	40**	86,567**	41,358**
Свобода как независимость в поступках и действиях	14,597**	29,699**	0,821	15,646**	16,35**
Поиск и наслаждение прекрасным	41,367**	95,385**	125,424**	86,567**	90,909**
Познание нового в мире, природе, человеке	42,181**	43,279**	54,345**	36,416**	93,75**
Помощь и милосердие	52,812**	109,677**	114,754**	56,046**	90,909**
Общение	8,963*	10,157**	38,556**	59,206**	65,177**
Создание семьи	60,935**	113,333**	118,644**	63,232**	93,75**
Любовь	0,142	19,76**	8,914*	3,939	21,989**
Признание, уважение людей и влияние на окружающих	42,229**	0,574	63,973**	47,038**	53,077**
Высокий социальный статус, управление людьми	2,525	48,347**	15,777**	42,241**	36,519**
Получение хорошего образования	18,494**	47,124**	6,424*	39,412**	45,882**
Полная самореализация	9,998**	43,601**	40,18**	3,468	2,727
Высокое материальное благосостояние	10,599**	11,514**	0,086	2,99	0,142
Приятное времяпрепровождение, отдых	18,494**	64,145**	16,827**	4,726	8,044*

** - Область значимости различий

* - Область неопределённости.

Полученные результаты в сфере интересной работы органично становятся следствием наших предположений и теоретического анализа. Стоит отметить, что в целом высокий уровень особенностей внутриигрового поведения является показателем погружённости геймера в видеоигровой процесс. Наличие внутреннего конфликта в сфере работы может говорить о нехватке яркого эмоционального опыта в повседневности, которая компенсируется высоким

уровнем погружения в игру и желанием компенсировать данную фрустрацию виртуальным миром. Об это свидетельствуют высокие показатели респондентов с данным внутренним конфликтом. Показатели субъективности у всех респондентов был не ниже среднего, а показатели интерактивности только высокие, что говорит о высоком уровне погружения в видеоигровой мир.

Результат, полученный в сфере свободы и независимости в поступках и действиях, вызвал дуализм своего соответствия нашим предположениям. С одной стороны, мы предполагали возможность взаимосвязи с субъектностью, поскольку таким образом геймер получает ту самую экзистенциальную свободу, которой не хватает в обычной жизни. Человек перестаёт быть объектом воздействия внешних обстоятельств, а становится субъектом собственной жизни, пусть и внутри видеоигры. Обратная же сторона сложившегося дуализма заключается в отсутствии значимости различий с агентностью, что не совпало с нашими представлениями и ожиданиями. Мы можем предположить, что внутренний конфликт в сфере свободы и независимости в поступках и действиях может быть связан ещё с трудностью принятия последствий собственных действий, их невыносимостью до такого уровня, что свобода вместе с этими последствиями перестаёт ощущаться человеком как истинная свобода. Поэтому агентность, которая несёт в себе последствия свободы и своих действий, может оказаться и не ресурсной для людей с конфликтом в данной сфере жизни. Полученные в ходе применения критерия хи-квадрата данные подтверждают наши предположения.

Результаты, связанные со сферой познания нового, позволяют нам сделать предположение о том, что внутренний конфликт в данной сфере порождает неудовлетворённость, которую человек решает компенсировать эскапизмом. Это предположение не только позволяет нам прояснить причину наличия различий в выраженности особенностей поведения, но и объясняет, почему мы не можем выделить показатель интерактивности, который, по нашему предположению, должен был наглядной частью данной сферы внутреннего конфликта. То есть для данных людей важно изучение не столько игрового мира, сколько игры в целом.

Для лучшего анализа сферы общения лучше изобразить полученное распределение ответов на диаграмме, чтобы нагляднее продемонстрировать результат (см. рис. 11).

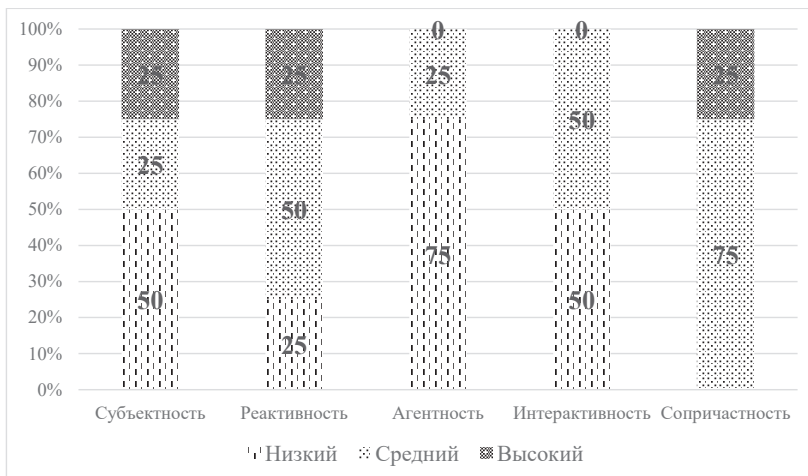


Рис. 16. Распределения результатов уровней выраженности особенностей поведения в видеоиграх у геймеров, переживающих внутренний конфликт в сфере общения (в %)

По данной гистограмме наглядно видно, что субъектность, реактивность и сопричастность занимают куда более значимое место для людей с конфликтом в сфере общения, нежели агентность, интерактивность. Для людей, у которых наблюдается внутренний конфликт в сфере общения, сама игра и специфика её игрового процесса могут отходить на второй план, а потому агентность и интерактивность, будучи характеристиками наиболее привязанными к специфично игровому процессу, будут выражены не так сильно. Куда важнее само взаимодействие геймера, его активность в общении.

Сопричастность связана с чувственным переживанием взаимодействия с персонажами и их историей, что также может происходить и в реальной жизни, но находится в недостатке у людей с нехваткой доступности данной сферы

жизни, а потому происходит компенсация через персонажей внутриигрового мира, а также через других игроков, с которыми происходит взаимодействие.

Интерактивность может подразумевать взаимодействие не только с миром, но и с другими игроками, однако в таком случае игровой мир становится площадкой, посредством которой происходит общение, причём общение направлено именно на саму интеракцию с миром, просто совместную.

Агентность в контексте общения позволяет лучше передать общение с внутриигровыми персонажами, поскольку именно посредством изменения мира и жизни его персонажей, будет лучше передаваться ощущение реальности общения, однако в меньшей степени способно передать опыт реального общения, а также мало задействует при взаимодействии игроков друг с другом.

Результат, полученный по сфере создания семьи, оказался не соответствующим нашим ожиданиям, поскольку внутренний конфликт в данной сфере близок по своей природе к внутреннему конфликту в сфере любви, однако здесь все особенности поведения геймеров находятся в зоне значимости различий. Мы можем предположить, что это связано с трудностями, которые ощущаются непреодолимыми при конфликте в данной сфере, а потому такой высокий показатель погружения является проявлением эскапизма.

Распределение результатов, полученное по сфере любви, является достаточно наглядным, а потому изобразим его на диаграмме (см. рис. 12).

Каждая из особенностей поведения оказалась ярко выраженной у геймеров с внутренним конфликтом в сфере любви. Это может свидетельствовать о том, что геймеры с конфликтом в данной сфере крайне сильно погружены в игровой процесс, а потому это может свидетельствовать об эскапизме в видеоигру от переживания конфликта в сфере любви.

Однако самым важным параметром с точки зрения доказательства нашей гипотезы в контексте внутреннего конфликта в сфере любви является сопричастность. Сопричастность позволяет испытать чувство глубокой привязанности к другим персонажам, позволяет испытать интенсивный

эмоциональный опыт, который является в недостатке в случае нехватки любви. Соответственно, наша частная гипотеза подтверждается.

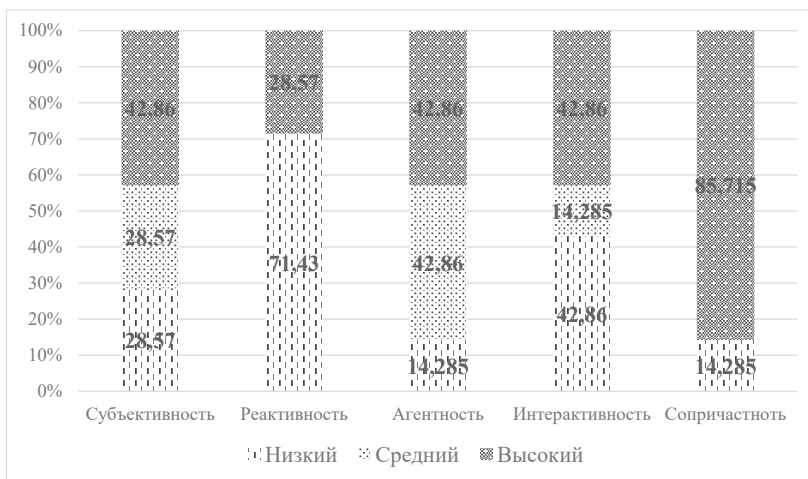


Рис. 17. Распределения результатов уровней выраженности особенностей поведения в видеоиграх у геймеров, переживающих внутренний конфликт в сфере любви (в %)

В сфере полной самореализации значимыми оказались субъективность, реактивность и агентность, в то время как связи с интерактивностью и сопричастностью доказано не было. Интерактивность и Сопричастность являются наиболее эмоционально насыщенными особенностями поведения геймеров. Конфликт в сфере полной самореализации относится к стремлению формальных общественно одобряемых достижений, а потому здесь задействуется компенсаторный механизм, позволяющий геймеру реализовываться внутри игры, а потому для него важными становятся непосредственно элементы внутриигрового процесса, собственная эффективность и значимость, а также последствия, которые его действия несут для игрового мира, чтобы лучше ощущать свою состоятельность.

Результаты, полученные в сфере высокого материального благосостояния, являются похожими на результаты, полученные в сфере полной самореализации. Разница заключается в отсутствии выраженности значимости различий с агентностью, которая наблюдается при внутреннем конфликте в области полной самореализации. Это можно объяснить тем, что для людей, чья сфера жизни, которая переживает конфликт, является сферой высокого материального благосостояния, собственная эффективность и успешность ещё. Агентность позволяет геймеру лучше понять достигнутые достижения не только в контексте самого себя, но и влияния на других персонажей и игровой мир. В это же время конфликт в сфере материального благосостояния может предполагать достижение успеха, завязанного сам на себе, то есть высокое материальное благосостояние можно измерить численным показателем или покупательской способностью, в то время как самореализация подразумевает успех, который можно оценить только в дельте изменения своего положения внутри общества, а потому для данной сферы куда более важно видеть изменения, которые несут действия геймера.

Последней сферой для анализа является приятное времяпрепровождение и отдых. Область значимости различий произошла со всеми особенностями за исключением интерактивности. Для геймеров с данным внутренним конфликтом видеоигра является средой, позволяющей, во-первых, убежать от проблем внешнего мира, а, во-вторых, просто получить удовольствие от игрового процесса как от своего хобби. Интерактивность сопряжена с детальным изучением игрового мира, а значит требует от игрока куда больше усилий, чем он, например, хочет или способен потратить. В то же время, исходя из полученных результатов, мы можем предположить, что геймер достаточно сильно погружён в игровой процесс, что более склоняет нас именно к варианту эскапизма в видеоигру от реального мира, который, исходя из внутреннего конфликта, оказывает на человека довольно мучительное давление, с которым ему тяжело справиться.

Теперь нам необходимо проверить, значимы ли различия между сферой жизни, содержащей конфликт и предпочитаемой игровой активности. Для этого мы сделали таблицу (см. Приложение 3), в которой содержатся проверяемые сочетания сферы жизни и предпочитаемой игровой активности. Данные сочетания основаны на особенностях геймерской мотивации к тем или иным видам внутриигровой активности, а также на особенностях создания и реализации данных активностей разработчиками видеоигр. Далее мы приведём обоснование данных сочетаний.

Как мы писали ранее, внутренний конфликт в сфере интересной работы сопряжён с нехваткой событийности и ярких эмоциональных переживаний. В контексте видеоигр данную недостаточность можно компенсировать за счёт прохождения сюжетной части игры, поскольку почти всегда она является флагманом всей игры. В ней реализованы самые важные и финансово затратные решения, именно с ней связан основной эмоционально насыщенный видеоигровой опыт.

Свобода как независимость в поступках и действиях предполагает возможность широкого охвата вариативности в своём буквальном и метафорическом перемещении. Процесс исследования в видеоиграх строится именно вокруг широкой вариативности перемещения и действий. В процессе исследования геймер может пойти куда угодно, и в способе достижения конечной точки имеет полную свободу.

Поиск и наслаждение прекрасным в видеоигре аналогично сопряжено с исследованием. Самые красивые предметы, места и виды открываются геймеру в процессе исследования мира, так как это является одним из вознаграждений геймера за процесс исследования. Некоторые геймеры могут специально заниматься исследованием с целью найти что-то ценное или просто визуально привлекательное.

Познание нового в мире, природе, человеке достигается в играх исключительно с помощью исследования. Исследуя мир игры, геймер открывает её локации. Исследуя природу игры, геймер может находить растения и

животных, узнавая о них много новой информации, а также использовать природные ресурсы в пользу себе. И, наконец, исследование позволяет геймеру находить новых людей (персонажей), взаимодействовать с ними, а потому познание человека аналогично реализуется.

Игровой процесс часто предполагает взаимодействие с внутриигровыми персонажами. С некоторыми из них геймер может просто общаться, однако много персонажей дают персонажу игрока поручение, просьбу чем-то им помочь. Именно через взаимодействие с внутриигровыми персонажами геймер может реализовывать оказание помощи и проявление милосердия, поскольку помогает жителям игрового мира. Взаимодействие же с персонажами других игроков зачастую носит либо просто коммуникативный характер, либо вовсе соревновательный, поэтому с ними реализация данного конфликта носит скорее исключительный характер, нежели регулярный, поэтому не подходит.

Общение в видеоигре возможно как с другими игроками в процессе соревнования между ними, в процессе совместного прохождения испытаний, в процессе торговли и просто обычной коммуникации, так и внутриигровыми персонажами, узнавая их историю или мнение по тем или иным вопросам.

Построение романтических отношений внутри игры можно было бы оставить как часть общения, однако мы решили выделить как отдельную видеоигровую активность, поскольку есть геймеры, для которых важно не только само общение, а именно построение романтических отношений как конечный результат успешного общения. Более того, множество игр создают отдельную игровую механику, отвечающую на создание и развитие романтических отношений. Стоит ещё добавить, что помимо самих романтических отношений, видеоигры могут предлагать геймерам и элементы семейной жизни. И при этом некоторые игроки многопользовательских видеоигр могут либо намерено искать себе среди других геймеров партнёра для романтических отношений, поскольку так интересы будут совпадать, либо заниматься отыгрыванием романтических отношений с другими геймерами прямо внутри игры. Именно поэтому люди, испытывающие внутренний

конфликт в сферах создания семьи и любви, предпочитают в игровую активность романтических отношений.

Согласно исследованию Ричарда Бартла¹, посвящённому мотивации разных типов геймеров в видеоиграх, есть тип игроков «киллеры», которые увлечены именно сражениями, а ведущей мотивацией для них является именно соревнование и доминирование. Конфликт в сфере признания, уважения людей и влияние на окружающих мы соотнесли с активностью сражения на основании данного исследования. Бартл также писал, что для данных игроков крайне важным является превосходство над другими игроками, подъём в турнирных таблицах, победа в борьбе. Таким образом, можно сказать, что ходе сражения геймеры могут удовлетворять свою потребность во влиянии на других людей и признании за счёт победы в соревновательных играх.

Высокий социальный статус и управление людьми также взаимосвязаны, в первую очередь, с активностью сражения, поскольку, как мы говорили выше, сражение взаимосвязано с соревновательностью, которая сопровождается рейтингом игрока, отражающим его статус в геймерском сообществе. Многие соревновательные игры мало того, что своей основной игровой механикой содержат сражение, они являются командными, а потому в ходе игры геймерам приходится управлять своей командой, то есть другими людьми. Игры, в которых реализовано управление неигровыми персонажами в том понимании, что персонаж игрока или сам игрок берёт себе под подчинение других персонажей, тоже зачастую завязано вокруг боевых механик. Но второй видеоигровой активностью, связанной с данной сферой жизни, содержащей внутренний конфликт, мы посчитали внутриигровые достижения, поскольку количество внутриигровых достижений будет напрямую связано со степенью успешности персонажа игрока. То есть персонаж с большим количеством достижений будет сильнее, а значит более значим, чем те, у кого их меньше. В многопользовательских кооперативных играх именно такие геймеры становятся лидерами, управляя остальными.

¹ Bartle R. (2003). Designing Virtual Worlds. New Riders. p. 145. ISBN 978-0-13-101816-7

Получение хорошего образования является важным шагом развития человека в обществе. Более того, образование часто носит статусный характер, присваивая человеку статус (бакалавр, специалист и т.д.), а также подтверждающий документ, мотивация в получении которого часто выходит на первый план. Поэтому получение диплома об образовании можно назвать достижением. Достижения в видеоиграх обладают схожими особенностями. Получение достижения в видеоигре сопровождается получением специальной вывески о том, что у игрока оно получено. Некоторые геймеры добиваются достижений как и по внутренним мотивам, потому что им нравится сам процесс получения, так и ради такой же формальности, которая даётся в награду. Более того, за получение некоторых достижений игрок получает особый статус, который отображается персонажам другим игроков.

На первый взгляд внутренний конфликт в сфере полной самореализации может показаться синонимичным высокому социальному статусу, материальному благополучию и многому другому, а потому связанной с ней активностью должны служить достижения, однако полная самореализация – понятие субъективное и индивидуальное, поскольку только сам человек может понять, реализовался ли он или нет. То же самое касается различий между получением внутриигровых достижений и прохождением испытаний повышенной сложности. Достижения подразумевают испытания, но не все испытания поощряются достижениями, а потому путь к постановке и прохождению испытаний является совершенствованием и самореализации в данном поприще. Когда геймер перешагнёт все поставленные перед собой в игре испытания, он сможет сказать, что достиг этой самой вершины, которую в направлениях нашей реальной жизни мы зовём самореализацией.

Активность для достижения позитивных изменений в обществе могла бы быть сопряжена с общением со внутриигровыми персонажами по той же логике, которой оно объединено с внутренним конфликтом помощи людям и милосердие, однако мы считаем, что в данном конфликте рассматриваются более глобальные пути развития общества, а потом помощь отдельно взятым

гражданам не способна добиться данного эффекта. Однако строительство в играх чаще всего предполагает либо строительство зданий, которые будут положительно влиять на всех жителей, либо строительство как развитие всего собственного поселения в целом. Кроме того, игры, которые используют строительство как свою основную игровую механику, чаще всего ставят перед игроком задачу достижения позитивных изменений и совершенствования общества.

Конфликт в сфере высокого материального благосостояния мы связали с двумя внутриигровыми активностями: строительство и рутина. Строительство, как мы писали выше, отвечает за уровень развития общества, в том числе за материальный. Очень часто реальная польза игроку от строительства является именно экономическая выгода. Рутинной в игре мы назвали активность, которая на игровом сленге называется «гринд». Гринд представляет из себя выполнение однообразных и монотонных действий продолжительное время. Некоторые игры строят всю прогрессию персонажа игрока именно вокруг гринда, и почти во всех играх, если цель геймера состоит именно в обогащении, то он прибегает к этой активности.

И, наконец, конфликт к сфере отдыха и приятного времяпрепровождения мы также связали с гриндом по причине того, что многие игроки находят в этом процессе расслабление как раз по причине его монотонности и отсутствия необходимости напрягаться. В ходе данной активности геймер ни о чём не думает, воспринимая происходящее на экране как «жвачку для мозга», а потому геймеры, которые чувствуют усталость, часто занимаются подобной деятельностью.

Для подтверждения описанного выше обоснованного предположения мы использовали критерий хи-квадрата. Мы сравнили наличие или отсутствие внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности с наличием или отсутствием предпочтения по связанной с ним видеоигровой активности. Полученные нами данные отобразим в таблице 2.

Эмпирические значения критерия χ^2 для сравнения выборов

Сфера внутреннего конфликта	Значение критерия χ^2
Интересная работа	17,347*
Свобода как независимость в поступках и действиях	32,687*
Поиск и наслаждение прекрасным	122,191*
Познание нового в мире, природе, человеке	36,078*
Помощь и милосердие	45,203*
Общение	75,392*
Создание семьи	58,442*
Любовь	1,87
Признание, уважение людей и влияние на окружающих	32,413*
Высокий социальный статус, управление людьми	27,842*
Получение хорошего образования	101,018*
Полная самореализация	143,179*
Высокое материальное благосостояние	3,634
Приятное времяпрепровождение, отдых	74,501*

* – Область значимости различий

Таким образом, в области значимости различий оказались все предполагаемые нами сочетания, кроме сочетания сферы любви с активностью романтических отношений, а также сфера высокого материального благосостояния с активностями рутины и получения достижений.

Поскольку анализ был приведён выше, и в основу всех механизмов мы закладывали компенсацию, то подвергать анализу результаты в области значимости различий не требуется, но можно совершить попытку проанализировать результаты, не оказавшиеся в этой зоне.

Исходя из тех механизмов, что мы приводили выше, помимо компенсации за счёт повышения доступности сферы жизни, у человека видеоигры могут

служить ещё и источником ресурса, а также эскапизмом. Если в случаях, когда результатом оказывалась область значимости различий мы можем судить о работе компенсаторного механизма, то в случае с конфликтом в сфере любви он, исходя из результатов, не работает. Это можно объяснить тем, что внутриигровые романтические отношения могут не компенсировать, а наоборот, усугублять депривацию любви, актуализировать потребность.

Какаясь сферы высокого материального положения, мы можем предположить один из двух вариантов. В одном случае мы можем наблюдать механизм, описанный выше, когда нехватка материального положения просто вынуждает человека прибегать к эскапизму, где не столь важным является попытка добиться того, что недоступно в реальном мире, сколько просто отгородить себя от проблемы из реального мира. Вторым же объяснением может служить то, что прогрессия персонажа игрока (в том числе и денежная) завязана на куда большем количестве игровых активностей, а потому попытка привязать её именно к этим, не показала значимость различий.

Таким образом, мы пришли к тому, что конфликт в системе ценностных ориентаций личности связан с поведением геймеров в видеоиграх. В основе конфликта лежит низкая доступность сферы жизни, содержащей конфликт. Роль видеоигры определяется тремя явлениями: компенсация, когда видеоигровой мир замещает реальный, позволяя геймеру реализовывать свой внутренний конфликт через доступность видеоигровой среды, эскапизм, который позволяет геймеру сбежать от страдания, причиняемого внутренним конфликтом, а также ресурсность, которая позволяет человеку находить решать этот конфликт в реальном мире.

2.3 Рекомендации по оказанию психологической консультационной помощи геймерам, переживающим конфликт ценностных ориентаций

Исходя из полученных нами в ходе исследования результатов, мы можем написать рекомендации по психологической работе с геймерами, находящимися в состоянии внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций.

Узнав об особенностях видеоигровой активности геймера, можно собрать больше анамнеза в работе. Узнав о том, чему геймер посвящает своё внутриигровое время, а также узнав то, насколько это является для него значимым, можно предположить о сфере жизни, в которой происходит внутренний конфликт.

Владея информацией о наличии внутреннего конфликта, не стоит пытаться сразу избавить геймера от видеоигровой активности, поскольку видеоигра является для него ресурсом и «обезболивающим» в его внутреннем конфликте.

Вместо этого следует воспользоваться теми моделями, что он усваивает во внутриигровой среде, для переноса их в реальный мир. Проговорить какие действия в игре приносят ему положительный, желаемый результат, установить причинно-следственные связи его действий и последствий, а также показать, как можно воссоздать подобное в реальном мире.

В случае же внутреннего конфликта на основании отсутствия ценностных ориентаций, можно вместе с геймером проанализировать те аспекты игры, что приносят ему удовлетворение, причины, почему так происходит. Причины, почему он играет в игры, могут послужить основой для рефлексии на тему создания ценностных ориентиров, поскольку видеоигровые аспекты и ценности, следуемые геймеров внутри игры, могут иметь аналоги в реальном мире. Так, например, стремление геймера к накопительству внутриигровой валюты может свидетельствовать о его стремлении к материальному благополучию в реальной жизни. Это всё можно объяснить бессознательным предпочтением видеоигровой активности, которая всё равно тянет геймера к осуществлению наиболее удовлетворяющей его деятельности, а мы исходим из предположения, что удовлетворяющая деятельность в реальном и игровом мире совпадает.

Механизм компенсации внутренних конфликтов подходит лучше для работы с внутренними конфликтами в области интересной работы, поиска и наслаждения прекрасным, приятного времяпрепровождения и других сфер, которые не связаны с обществом, а связаны с нехваткой определённых стимулов в реальной жизни. То есть если человек испытывает нехватку эмоций по тем или

иным сферам в реальной жизни, и у него нет возможности получать их в реальном мире, то можно использовать опыт видеоигры для получения данных стимулов, поскольку видеоигры, способные давать иммерсивный и погружающий опыт, могут полностью закрыть эту потребность с помощью видеоигры.

Однако важно отметить, что есть грань между нормой и нездоровым эскапизмом, когда невозможность получения стимулов из реальной жизни становится полностью невозможной, и единственным эмоциональным стимулом становятся видеоигры. Это может приводить к аддикции, а потому необходимо в работе с подобной проблемой находить баланс.

Баланс будет заключаться в том, что видеоигры можно использовать как временное ресурсное замещение, на основе которого уже надо осуществлять решение актуальной ценностной проблемы. Так можно пережить период острой проблемы, но в дальнейшем всё равно отказываться от такой сильной опоры на видеоигровые стимулы, поскольку они легко могут стать детерминантной всего бытия данного человека.

Касательно тех сфер жизни, которые связаны с межличностными отношениями (общение, любовь, создание семьи), то, с одной стороны, в случае острого переживания проблемы психолог снова может в работе с ним обращаться к механизму эскапизма на короткий промежуток времени, однако есть и возможность использования многопользовательских видеоигр как платформы для создания новых знакомств, причём не только для общения, но и, возможно, для создания романтических отношений. В данной ситуации преимуществом видеоигр будет являться среда, объединяющая людей с общими интересами, что само по себе позволит им легче общаться, но и станет призмой, через которое их диалог будет проводиться.

Конфликты в сферах жизни, связанными с положением в обществе, наименее эффективно можно регулировать за счёт видеоигр. Однако стоит обратить внимание на те конфликты, в основе которых лежит восприятие себя в достаточной или недостаточной мере успешности. Психолог может

воспользоваться внутриигровыми достижениями как аргументами и ресурсом при создании положительного образа самовосприятия. После осознания собственной успешности в видеоигровом мире, психолог может осуществлять перенос успешности и полученных качеств на реальный мир, в том числе через элементы геймификации, то есть создание подобных внутриигровым достижений, но которые клиент сможет реализовывать в реальном мире.

В данный момент наблюдается избыток конфликтов, связанных со свободой в своих поступках и действиях. Очень часто данный конфликт основывается либо на внешних обстоятельствах, либо на внутренних убеждениях клиента. Видеоигры в контексте переживания от внешних обстоятельств позволяют с одной стороны абстрагироваться от этого давления, а с другой стороны ещё ощутить данные возможности внутри видеоигры, получив и эскапизм от проблемы, и компенсацию в виде повышенной доступности.

Что же касается внутренних убеждений клиента, ограничивающих его возможности в свободе, то с помощью видеоигры можно создать ему модель и позитивный опыт переживания свободы. Рефлексия на тему ощущений, которые он испытывает в момент свободы, результат и последствия, могут лучше справиться со своими убеждениями, поскольку они станут для него более негативными, и, в то же время, менее значимыми. При этом клиент сможет лучше осознать причины, почему эти убеждения существуют и почему они не имеют власти над его виртуальным альтер-эго.

Подводя итог, можно сказать, что работа с внутренними конфликтами в системе ценностных ориентаций личности возможна и с использованием видеоигр. В видеоигровом мире клиент может получить то, чего ему не хватает в реальном мире, и, таким образом, временно компенсировать это, однако в дальнейшем следует уменьшать потребность в реализации конфликта через видеоигры, а находить возможности улучшения доступности содержащей внутренний конфликт сферы в реальном мире. Кроме этого, видеоигры способны выступать эскапизмом, который, с одной стороны, способен помочь справиться

с острым переживанием здесь и сейчас, но тоже может быть лишь временным решением, потому что затяжной эскапизм может перерасти в видеоигровую аддикцию. Видеоигры, будучи увлечением геймера, также могут выступать источником внутреннего ресурса для борьбы со стрессом от переживания внутреннего конфликта. И, наконец, видеоигры могут служить моделью действий, которые помогут клиенту разрешить его внутренний конфликт в реальном мире, а также площадка для взаимодействия с единомышленниками, что станет важным для людей с конфликтом в сферах межличностных взаимоотношений.

Выводы по главе 2

Подводя итоги эмпирической части нашей работы, мы пришли к выводу, что внутренние конфликты в системе ценностных ориентаций личности могут быть связаны с поведением геймеров в видеоиграх, поскольку внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности предполагает повышенную важность определённых сфер жизни при недостаточной доступности их для человека, а за счёт компенсаторного механизма человек может пытаться гармонизировать своё внутренне состояние, разрешить свой внутренний конфликт.

В первом параграфе второй главы мы обозначили наш психологический диагностический комплекс по направлениям внутреннего конфликта в системе ценностных ориентаций личности и особенностям поведения геймеров. Нами были выбраны методика диагностики системы ценностных ориентаций личности Е. Б. Фанталовой, поскольку она не только позволяет выявить наличие внутреннего конфликта, но и указывает на сферу жизни, в которой происходит внутренний конфликт. Помимо этого, нами была разработана авторская анкета, которая позволила выявить особенности поведения геймеров в видеоиграх, а именно – уровень субъектности, реактивности, агентности, интерактивности и сопричастности, а также предпочтение личностью тех или иных видов игровой

активности. Благодаря данной анкете мы смогли собрать достаточный объем информации по заданным параметрам.

Во втором параграфе второй главы мы представили и проанализировали полученные в ходе эмпирического исследования данные, используя графики распределения частот и критерии математической статистики. Это позволило нам наглядно изобразить определённые закономерности в полученных нами данных.

Далее мы использовали критерий хи-квадрат, и провели анализ полученных в ходе использования данных. Мы смогли выявить, что внутренний конфликт в сфере свободы как независимости в поступках и действиях взаимосвязан выраженностью субъективности у геймеров, внутренний конфликт в сфере любви взаимосвязан выраженностью сопричастности у геймеров, а конфликт в сфере познания нового в мире, природе, человеке связывается выраженностью интерактивности, что подтверждало наши предположения, основанные на теоретическом анализе.

После этого мы провели обоснование связи определённых сфер жизни, содержащих внутренний конфликт, с предпочитаемой геймерами игровой деятельностью, и аналогично использовали критерий хи-квадрат для констатации наличия разницы различий. Во всех случаях, кроме двух, результат находился в области значимости различий, что говорит о подтверждении наших предположений, а также об успехе проведённого исследования.

Заключение

Подводя итоги теоретической части нашей работы, мы пришли к выводу, что геймеры могут использовать видеоигры как инструмент для гармонизации внутренних конфликтов в системе ценностных ориентаций личности. Это является возможным благодаря тому, что видеоигровая среда позволяет симулировать субъектный эмоционально насыщенный опыт человека, но в условиях контролируемого контекста. Видеоигровой мир обладает обратимостью, упрощением и широкой вариативностью, что делает его более комфортной средой для реализации внутренних конфликтов.

Для доказательства данной позиции мы сначала использовали литературный анализ, составленный в три параграфа. В первом параграфе мы раскрывали понятие ценности, их происхождения и классификации. Затем мы описали феномен внутреннего ценностного конфликта, его причины и последствия. После этого мы перешли непосредственно к феномену системы ценностных ориентаций, раскрыв его в контексте нашей проблематики.

Следующим шагом теоретической части стал анализ особенностей поведения геймеров в видеоиграх. Для начала мы привели понятия игры, видеоигры, видеоигровой среды, дали им характеристику. После этого мы выделили специфику воздействия видеоигры на геймера. На основе этого мы смогли установить конкретные особенности геймера в видеоигре, распределив их затем по степени выраженности. Мы выделили такие характеристики как субъектность, реактивность, агентность, интерактивность, сопричастность, а также дали им определение.

Последним параграфом нашей теоретической части стало построение взаимосвязи между изучаемыми феноменами. Мы обозначили, что внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности приводит к поиску уравнивания ценности и доступности сферы жизни. Видеоигровая среда позволяет создать доступность для заданной сферы жизни за счёт контролируемой модели мира, в которой геймер субъектен и свободен в своих действиях.

В эмпирической части нашей работы мы проводили исследование взаимосвязи описанных выше феноменов. В первом параграфе мы описали эмпирические методы нашего исследования: авторский опросник по особенностям поведения геймеров в видеоиграх и методика диагностики системы ценностных ориентаций личности Е.Б. Фанталовой. Данные методики позволили нам в полной мере собрать информацию об изучаемых феноменах. Используя эти методики, мы провели исследование на 150 испытуемых в социальной сети Вконтакте.

Во втором параграфе мы проанализировали полученные нами данные, а также использовали критерий хи-квадрат для установления значимости полученных различий между наличием или отсутствием внутреннего конфликта в определённой сфере личности, а также степенью выраженности особенности поведения геймера. Проанализировав полученные данные, мы пришли к выводу о том, что для разных сфер жизни, содержащих внутренний конфликт, геймеры могут находить разное применение в видеоиграх. Для одних это будет компенсаторный механизм, когда нехватка доступности данной сферы в жизни компенсируется высокой доступностью в видеоигровом мире, для других это будет эскапизмом, то есть бегством в видеоигровое пространство от переживания конфликта в реальной жизни, а также просто повышение внутреннего ресурса за счёт эмоционально-насыщенного увлечения.

Это же было подтверждено нами далее, когда мы обоснованно провели взаимосвязь определённых сфер жизни, содержащих конфликт, с предпочитаемой игровой деятельностью, основываясь на мотивации геймеров в видеоиграх. После этого мы снова использовали критерий хи-квадрат, чтобы установить значимость полученных различий между наличием или отсутствием конфликта в определённой сфере жизни и выбранной предпочитаемой игровой активностью. Результат подтвердил полученные нами выше данные. Так, например, мы смогли убедиться, что геймеры, у которых наблюдается конфликт в сфере любви, крайне погружены в видеоигру, но при этом не отдают предпочтение романтическим отношениям, а значит видеоигра служит для них

пространством для эскапизма. Аналогичный результат и у конфликта в сфере высокого материального благосостояния. В то же время конфликты в других сферах жизни оказались в области значимости различий с приведёнными нами предпочитаемыми игровыми активностями.

Таким образом, наши идеи подтвердились, и можно сделать вывод о том, что внутренний конфликт в системе ценностных ориентаций личности может служить фактором поведения геймеров в видеоиграх, а выбор внутриигровой активности будет взаимосвязан со сферой жизни, внутри которой наблюдается конфликт. Это обуславливается тем, что видеоигровая среда обладает высокой доступностью, недостаток которой и лежит в основе внутренних конфликтах, а также возможностью для высокого погружения в процесс игры, что позволяет геймерам прибегать к эскапизму в видеоигровое пространство, а также просто находить пополнение внутреннего ресурса за счёт данного увлечения.

Список литературы

1. Абишева А. К. О понятии «ценность» / А. К. Абишева – Москва, Вопросы психологии № 3, 2002. – С. 140.
2. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры [Электрон. Ресурс] / А. А. Аветисова; Психология. Журнал ВШЭ. – 2011. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry> (дата обращения: 12.10.2021).
3. Алексеева О. С. Ценности и их связь с базовыми чертами личности / О. С. Алексеева, И. Е. Ржанова; Психологические исследования. – 2019. №12 (63). – URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2019v12n63/1677-alekseeva63.html> (дата обращения: 12.10.2021).
4. Алиева Н. З. Эскапистское мировоззрение и идентичность человека / Н. З. Алиева, Е. Г. Некрасова; Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – С. 6-9.
5. Аллахвердова О. В. Ситуации, вызывающие состояние фрустрации у молодежи / О. В. Аллахвердова, О. С. Крайнова – Санкт-Петербург: Ананьевские чтения – 2016, психология: вчера, сегодня, завтра, 2016. – С. 259–260.
6. Ананьев Б. Г. О проблемах современного человекознания / Б. Г. Ананьев – Москва, 1977.
7. Белых Т. В. Духовные ценности и формирование личности [Электрон. Ресурс] / Т. В. Белых; Crede Experto: транспорт, общество, образование, язык. – 2015. – №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/duhovnye-tsennosti-i-formirovanie-lichnosti> (дата обращения: 12.10.2021).
8. Берн Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн – Москва: Эксмо, 2017. – 256 с.
9. Берн Э. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – Москва: Эксмо, 2016. – 608 с.
10. Богачёва Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н. В. Богачёва; Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. №4, 2015. – С. 120–130.

11. Богачёва Н. В. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии / Н. В. Богачёва, А. Е. Войскунский; Информационное общество. Vol. 6, 2019. – С. 447–462.

12. Бондаренко-глазунова А. И. Вымышленное «я» как отражение ценностно-смысловых ориентаций личности / А. И. Бондаренко-глазунова; ИСОМ. – 2012. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vymyshlennoe-ya-kak-otrazhenie-tsennostno-smyslovyh-orientatsiy-lichnosti> (дата обращения: 23.11.2021).

13. Бревнова Ю. А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства: социокультурный аспект: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Ю. А. Бревнова – Москва, 2012. – 23 с.

14. Валиуллина А. Р. Изученность понятий «Фрустрация» и «Фрустрационные реакции»: теоретический аспект / А. Р. Валиуллина, И. Ф. Нурмухаметова – Уфа: Научный обозреватель №4, 2016. – С. 120-124.

15. Ван Ш. Интернет-зависимость у участников компьютерных игр: на материале китайской культуры: автореферат дис. ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / Ш. Ван – Москва, 2013. – 33 с.

16. Власов Е. В. Ценностная ориентация личности [Электрон. ресурс] / Е. В. Власов, Ф. М. Осипов; НиКа. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnaya-orientatsiya-lichnosti> (дата обращения: 20.10.2021).

17. Войскунский А. Е. Групповая игровая деятельность в Интернете / А. Е. Войскунский – Психологический журнал Т. 20, № 1, 1999. – С. 126–132.

18. Гордеев К. С. Эмоциональные состояния человека: аффект и фрустрация / К. С. Гордеев, Е. Л. Ермолаева, А. А. Жидков, Е. С. Илюшина, Л. А. Федосеевна. – Москва: Современные научные исследования и инновации № 8 (88), 2018. – С. 28.

19. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.13 / И. Е. Гутман. – Санкт-Петербург, 2009. – 26 с.

20. Дужая М. В. Особенности взаимосвязи интернет-общения и уровня фрустрации у старшеклассников / М. В. Дужая, Т. Ю. Юрьевна – Москва: Социальная психология: вопросы теории и практики, 2019. С. 284–286.

21. Ермолаева Л. И. Фрустрация как социально-психологический феномен: автореферат дис. ... кандидата психологических наук: 19.00.05 / Л. И. Ермолаева – Москва, 1993. – 22 с.

22. Зекерьяев Р. И. Типы виртуальной личности интернет-пользователя / Р. И. Зекерьяев; Учёные записки: электрон. Науч. Журнал Курского гос. Ун-та. №1 (49), 2019. – С. 255–263.

23. Зекерьяев Р. И. Психологические особенности виртуальной личности пользователя и ее типы / Р. И. Зекерьяев; Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: познание. №1 (88). – 2019. – С. 31–37

24. Зекерьяев Р. И. Эмпирическое исследование влияния ценностно-смысловой сферы личности на ее виртуальный образ: компонент смысложизненных ориентаций [Электрон. ресурс] / Р. И. Зекерьяев; Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2021. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/empiricheskoe-issledovanie-vliyaniya-tsennostno-smyslovoy-sfery-lichnosti-na-ee-virtualnyy-obraz-komponent-smyslozhiznennyh> (дата обращения: 12.10.2021).

25. Зинченко В. П. Большой психологический словарь / В. П. Зинченко, Б. Г. Мещеряков – Москва: АСТ, 2008. – 900 с.

26. Зотова Л. Э. Вопрос соотношения фрустрации и агрессии в отечественной (Н. Д. Левитов) и зарубежной психологии / Л. Э. Зотова – Москва: Вестник Московского Государственного Областного Университета, серия: психологические науки № 2, 2007. – С. 7–11.

27. Илюшина И. Н. Проблема ценностей и ценностных ориентаций в психологии / И. Н. Илюшина; Вестник ГУУ. – 2012. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-tsennostey-i-tsennostnyh-orientatsiy-v-psiologii> (дата обращения: 12.10.2021).

28. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин – Санкт-Петербург: Питер, 2000. – 512 с.

29. Кальницкий Э. А. Экзистенциальный вакуум и кризис идентичности [Электрон. ресурс] / Э. А. Кальницкий; Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого». Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2017. №33. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekzistentsialnyy-vakuum-i-krizis-identichnosti> (дата обращения: 20.10.2021).

30. Кан Л. В. Мотивация игры с виртуальным партнёром; Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте / Л. В. Кан, Н. В. Чудова; под ред. Н. В. Чудовой – Москва: Российская ассоциация искусственного интеллекта, 1998. – С. 201–210.

31. Каня Я. Информационные потребности личности и социально-педагогические условия их удовлетворения: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01, 19.00.05 / Я. Каня – Москва, 2002. – 360 с.

32. Карр Н. Пустышка: что Интернет делает с нашим мозгом / Н. Карр – Москва: Эксмо, 2012.

33. Кирсанов В. М. Динамика и соотношение мотивационно-потребностных характеристик в структуре личностных свойств: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / В. М. Кирсанов – Екатеринбург, 2004. – 153 с.

34. Кобелев А. Е. Фрустрация как невидимая проблема каждого человека / А. Е. Кобелев – Тамбов: Стратегические приоритеты обеспечения качества жизни населения в контексте устойчивого социально-экономического развития региона, 2018. – С. 171–175.

35. Коковина Л. Н. Ценностно-смысловые ориентации личности [Электрон. ресурс] / Л. Н. Коковина; Вестник Костромского государственного университета; Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2009. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostno-smyslovye-orientatsii-lichnosti> (дата обращения: 12.10.2021).

36. Колесников Е. В. Психология компьютерных ролевых игр с моральным выбором и программа исследования (на примере серии «Fable») [Электрон. ресурс] / Е. В. Колесников; European science №7 (17) – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologiya-kompyuternyh-rolevyh-igr-s-moralnym-vyborom-i-programma-issledovaniya-na-primere-serii-fable> (дата обращения: 12.12.2020).

37. Колотилова И. В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: автореферат дис. ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / И. В. Колотилова; Москва, 2009. – 21 с.

38. Костригин А. А. Использование компьютерной геймификации в разработке психодиагностической методики (на примере исследования фрустрации) / А. А. Костригин, И. А. Пляник; Вестник по педагогике и психологии южной Сибири – 2018. – № 1. – С. 39–47.

39. Красильников И. А. Связь фрустрации ценностной сферы личности с характерологическими особенностями эндопсихического уровня / И. А. Красильников – Саратов: Известия Саратовского университета. Новая Серия. Серия: философия, психология, педагогика № 1, 2009. – С. 77–82.

40. Кутпалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Т. Х. Кутпалиев – Москва, 2014. – 25 с.

41. Кыштымова И. М. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности / И. М. Кыштымова, С. Б. Тимофеев Baikal; Research Journal. – 2019. – №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-videoigr-na-geymerov-k-probleme-opredeleniya-transformatsionnogo-potentsiala-igrovoy-aktivnosti> (дата обращения: 12.10.2021).

42. Левитов Н. Д. Фрустрация как один из видов психологических состояний / Н.Д. Левитов; Вопросы психологии: тринадцатый год издания; № 6 ноябрь-декабрь 1967; Ред. А. А. Смирнов, В. Н. Колбановский. – 1967. – С. 118–130.

43. Леонтьев А. Н. Деятельность, сознание, личность / А. Н. Леонтьев. – Москва, 1975.
44. Леонтьев, А. Н. Потребности, Мотивы и эмоции / А. Н. Леонтьев – Москва: Московский университет, 1971. – 40 с.
45. Лобазов Д. В. Методологические основы ролевой игры [Электрон. ресурс] / Д. В. Лобазов, И. В. Кизесова; МНКО №4, 2012. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodologicheskie-osnovy-rolevoy-igry> (дата обращения: 12.12.2020).
46. Лосев А. Ф. Аристотель: В поисках смысла / А. Ф. Лосев, А. А. Тахо-Годи – М.: Молодая гвардия, 2014. – 296 с.
47. Лукашенко Д. В. Адаптация через фрустрацию личности / Д. В. Лукашенко – Москва: Alma Mater (вестник высшей школы) № 3, 2016. – С. 50–52.
48. Лысенкова Е. А. Экзистенциальный вакуум как психологический феномен [Электрон. ресурс] / Е. А. Лысенкова; Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2011. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekzistentsialnyy-vakuum-kak-psihologicheskii-fenomen> (дата обращения: 20.10.2021).
49. Масленникова А. А. Реакции на фрустрацию у подростков / А. А. Масленникова, Т. В. Асташова, И. В. Сумцова, А. М. Семенова. – Астрахань: Весенние психолого-педагогические чтения, 2020. – С. 116–121.
50. Маслоу А. Психология бытия / А. Маслоу. – Москва: Киев, 1997.
51. Мухина В. С. Личность: Мифы и Реальность / В. С. Мухина. – 4-е издание. – Москва, Национальный книжный центр, 2014. – 1090 с.
52. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов. – Москва: Мир и Образование, 2018. – 736 с.
53. Олькина О. И. Взаимосвязь изменений когнитивного компонента образа "я" в ролевых играх с личностными характеристиками молодежи [Электрон. ресурс] / О. И. Олькина, Т. Н. Савченко; Прикладная юридическая психология – 2015. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz>

izmeneniy-kognitivnogo-komponenta-obraza-ya-v-rolevyh-igrah-s-lichnostnymi-harakteristikami-molodezhi (дата обращения: 12.12.2020).

54. Платон Собрание сочинений в 4 т. Т. 3. / Платон Общ. ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Тахо-Годи – Москва: Мысль, 1994. – 654 с.

55. Плешаков В. А., Наместников В. В. Компьютерные игры как фактор киберсоциализации человека в XXI веке / В. А. Плешаков, В. В. Наместников // Среднее профессиональное образование. – 2013. – № 8. – С. 36–37.

56. Плешаков В. А. Теория киберсоциализации человека / В. А. Плешаков – Москва: Номо Cyberus, 2011. – 400 с.

57. Подлиняев О. Л. Экзистенциальное направление в психолого-педагогической науке [Электрон. ресурс] / О. Л. Подлиняев; Magister Dixit. – 2012. – №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekzistentsialnoe-napravlenie-v-psihologo-pedagogicheskoy-nauke> (дата обращения: 20.10.2021).

58. Прилуцкий Н. И. В. Франкл: потребность в смысле жизни [Электрон. ресурс] / Н. И. Прилуцкий; Вестник ТГУ. – 1996. – №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/v-frankl-potrebnost-v-smysle-zhizni> (дата обращения: 20.10.2021).

59. Психология состояний. Хрестоматия / Под ред. Проф. А. О. Прохорова – Москва: СПб, 2004. – 616 с.

60. Рыжкова С. Ю. Сущность ролевого поведения в условиях межличностного взаимодействия [Электрон. ресурс] / С. Ю. Рыжкова Е. Ю. Рыжкова; Общество: социология, психология, педагогика №2. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-rolevogo-povedeniya-v-usloviyah-mezhlichnostnogo-vzaimodeystviya> (дата обращения: 12.12.2020).

61. Сержантов В. Ф. Человек, его природа и смысл бытия / В. Ф. Сержантов. – Москва, 1990.

62. Серый А. В. Ценностно-смысловая сфера личности / Серый А. В., Яницкий М. С. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 1999. – 92 с.

63. Скиннер Б. Поведение организмов / Б. Скиннер – Москва: Оперант, 2016. – 368 с.

64. Смирнов И. В. Создание методов диагностики распространения фрустрации в сетевых дискуссиях / И. В. Смирнов, С. Н. Ениколопов – Москва: Междисциплинарные подходы к изучению психического здоровья человека и общества, 2019. – С. 202–207.

65. Соловьёва И. И. Фрустрация как психическое состояние личности / И. И. Соловьёва – Москва: Студенческий вестник № 34 (84), 2019. – С. 14–15.

66. Сохранов-Преображенский В. В. Сущностные характеристики самоопределения личности в процессе смыслообразования [Электрон. ресурс] / В. В. Сохранов-Преображенский, О. В. Борзенко; Известия ВУЗов. Поволжский регион. Гуманитарные науки. – 2015. – №2 (34). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnostnye-harakteristiki-samoopredeleniya-lichnosti-v-protsesse-smysloobrazovaniya> (дата обращения: 20.10.2021).

67. Султан-Заде Г. Т. Роль многопользовательских компьютерных игр в возникновении кибераддикций / Г. Т. Султан-Заде – Москва: Мир науки, 2018 – С. 60–65.

68. Тендрякова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства / М. В. Тендрякова; Культурно-историческая психология № 2, 2008. – С. 60–68.

69. Тихомиров О. К. Психология компьютерной игры / О. К. Тихомиров, Е. Е. Лысенко; Москва: Новые методы и средства обучения; Вып. 1, 1988. – С. 30–36.

70. Франкл В. Психотерапия и экзистенциализм. Избранные работы / В. Франкл. – Москва: Институт общегуманитарных наук, 2015. – 192 с.

71. Франкл В. Страдания от бессмысленной жизни. Актуальная психотерапия / В. Франкл. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2021. – 95 с.

72. Франкл В. Человек в поисках смысла / В. Франкл. – Москва: Книга по Требованию, 2012. – 366 с.
73. Фрейд А. Эго и механизмы защиты / А. Фрейд. – Москва: ИОИ, 2016. – 133 с.
74. Фрейд З. «Я» и «Оно» / З. Фрейд – Санкт-Петербург: Лениздат, 2020. – 256 с.
75. Фрейд З. Введение в психоанализ. Лекции / З. Фрейд – Москва: Академический проект, 2018. – 477 с.
76. Чшмаритян С. С. Стресс и фрустрация: возрастные аспекты: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.07 / С. С. Чшмаритян – Ереван, 1990. – 123 с.
77. Шаповаленко И. В. Психология развития и возрастная психология: учебник и практикум для академического бакалавриата / И. В. Шаповаленко. – 3-е изд., перераб и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2015. – 575 с.
78. Шевченко Н. А. К вопросу о фрустрации и агрессивности подростков / Н. А. Шевченко, О. И. Колбасина – Чебоксары: Студенческая наука: современные реалии, 2018. – С. 38–40
79. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореферат дис. ... кандидата искусствоведения: 17.00.09 / И. И. Югай – Санкт-Петербург, 2008. – 26 с.
80. Юрова К. И. Фрустрация как фактор неадекватного поведения [Электрон. ресурс] / К. И. Юрова, И. А. Юров Гуманизация образования №6, 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/frustratsiya-kak-faktor-neadekvatnogo- povedeniya> (дата обращения: 12.12.2020).
81. Янгичер Е. В. Фрустрация как психическое состояние в подростковом возрасте / Е. В. Янгичер – Москва: Вестник Московского Государственного Областного Университета. Серия: психологические науки № 3, 2007. – С. 65–70.
82. Anguera J. A., Boccanfuso J., Rintoul J. L. et al. Video game training enhances cognitive control in older adults // Nature. 2013. Vol. 501. P. 97–101.

83. Appelbaum L. G., Cain M. S., Darling E. F., Mitroff S. R. Action video game playing is associated with improved visual sensitivity, but not alterations in visual sensory memory // *Attention Perception & Psychophysics*. 2013. URL: http://people.duke.edu/~mitroff/papers/13_AppelbaumCainDarlingMitroff_APP.pdf.

84. Arrington D. (2003, December 28). From Gamers to fans? The San Diego Union-Tribune, p. C1.

85. Bailey K., West R., Kuffel J. What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making // *Frontiers in Psychology*. 2013. Vol. 4. Art. 609. URL: <http://www.frontiersin.org/Journal/10.3389/fpsyg.2013.00609/full>.

86. Barker R., Dembo T., Lewin K. Frustration and regression: an experiment with young children. \ *Studies in topological and vector psychology*, vol. II, Univ. Iowa Stud, Child Welf., 1941, 18, N 1, p. 1–314.

87. Barlett C. P., Vowels C. L., Shanteau J. et al. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance // *Computers in Human Behavior*. 2009. Vol. 25. No. 1. P. 96–102.

88. Bartle R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders. p. 145. ISBN 978-0-13-101816-7.

89. Boot W. R., Kramer A. E., Simons D. J. et al. The effects of video game playing on attention, memory and executive control // *Acta Psychologica*. 2008. Vol. 129. P. 387–398.

90. Bowen H. J., Spaniol J. Chronic exposure to violent video games is not associated with alterations of emotional memory // *Applied Cognitive Psychology*. 2011. No. 25. P. 906–916.

91. Breuer J., Elson M. Frustration–aggression theory // *The Wiley handbook of violence and aggression*. – 2017. – C. 1–12.

92. Breuer J., Scharnow M., Quandt T. Sore losers? A reexamination of the frustration–aggression hypothesis for colocated video game play // *Psychology of Popular Media Culture*. – 2015. – T. 4. – № 2. – C. 126.

93. Cameron B., Dwyer F. The effect of online gaming, cognition and feedback type in facilitating delayed achievement of different learning objectives // *Journal of Interactive Learning Research*. 2005. Vol. 16. No. 3. P. 243–258.
94. Clark K., Fleck M. S., Mitroff S. R. Enhanced change detection performance reveals improved strategy use in avid action video game players // *Acta Psychologica*. 2011. Vol. 136. P. 67–72.
95. Collins E., Freeman J., Chamarro-Premuzic T. Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use // *Personality and Individual Differences*. 2012. No. 52. P. 133–138.
96. Colzato L. S., Van den Wildenberg W. PM., Zmigrod Sh., Hommel B. Action videogaming and cognitive control: Playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition // *Psychological Research*. 2013. Vol. 77. No. 2. P. 234–239.
97. De-Lin Sun, Ning Ma, Min Bao et al. Computer games: A Double-Edged Sword? // *Cyberpsychology and Behavior*. 2008. Vol. 11. N 5. P. 545–548. Dollard J., Miller N. E., Doob L. W., Mowrer O. H., & Sears R. R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press.
98. Downs J. *The Psychology of User Frustration*. – 2016.
99. En L. Q., Lan S. S., Tay C. S., Ng. G. K. Understanding users by their D.I.S.C. personality through interactive gaming // *Proceedings of HCI*, 2011. 22. 312–316.
100. Feng J., Spence L., Pratt J. Playing an action video game reduces gender difference in spatial cognition // *Psychological Science*. 2007. Vol. 18. No. 10. P. 850–855.
101. Ferguson C. J., Olson C. K. Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play // *Motivation and Emotion*. – 2013. – T. 37. – № 1. – C. 154–164.
102. Gentile D.A. The multiple dimensions of video game effects // *Child Development Perspective*. 2011. Vol. 5. No. 2. P. 75–81.

103. Hasegawa, E. (1986). Aggressive Responses of Adolescents to an Hypothetical Frustrative Situation. Psychological Reports.
104. Karle J.W., Watter S., Shedden JM. Task switching in video game players: Benefits of selective attention but not resistance to proactive interference // *Acta Psychologica*. 2010. Vol. 134. No. 1. P. 70–78.
105. Kerdellant Ch., Gresillon G. Les Enfants puce: Comment Internet et les Jeux Video Fabriquent, Paris, Denel, 2003. 349 p.
106. Kim Y., Walsh P., Ross S. D. An examination of the psychological and consumptive behaviors of sport video gamers // *Sport Marketing Quarterly*. – 2008. – T. 17. – № 1.
107. Kim Y., & Ross S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1), 34–46.
108. Kozlov M. D., Johansen M. K. Real behavior in virtual environments: Psychology experiments in a simple virtual-reality paradigm using video games // *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. – 2010. – T. 13. – № 6. – C. 711–714.
109. Mills D. J. et al. Gaming motivation and problematic video gaming: The role of needs frustration // *European Journal of Social Psychology*. – 2018. – T. 48. – № 4. – C. 551–559.
110. Mills D. J. et al. How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? // *British Journal of Social Psychology*. – 2018. – T. 57. – № 2. – C. 461–481.
111. Mishra J., Zinni M., Bavelier D., Hillyard S.A. Neural Basis of Superior Performance of Action videogame players in an Attention-Demanding Task // *The Journal of Neuroscience*. 2011. Vol. 31. No. 3. P. 992–998.
112. MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life, Apress, December 2015, ASIN B01FGP30K0.

113. Nouchi R., Taki Y., Takeuchi H. et al. Brain training game boosts executive functions, working memory and processing speed in the young adults: A randomized controlled trial // Plos one. 2013. Vol. 8. No. 2. URL: <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0055518>
114. Procci K., Bohsack J., Bowers C. A. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness // Proceedings of HCI. 2011. 14. 37–43.
115. Quand T., Grueninger H., Wimmer J. The gray haired gaming generation findings from an explorative interview study on older computer gamers // Games and Culture. 2009. 1. 4. 27–46.
116. Rebetz C., Betrancourt M. Video game research in cognitive and educational sciences // Cognition, Brain, Behavior. 2007. Vol. 11. No. 1. P. 131–142.
117. Rehbein F, Kleimann M., Mofile T. Impact of violent video games on memory consolidation and concentrativeness // Paper presented at the APA Convention (17–21 August 2009), San Francisco. URL: http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/APA_POSTERL.pdf?lang=en.
118. Shapiro M. A., Peña-Herborn J., Hancock J. T. Realism, imagination, and narrative video games. – 2006.
119. Schutter B. D. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience // Games and Culture: 2011. Vol. 6. No. 2. 155–170.
120. Teu-Hua Huang, Ta-Ting Yu, Chung-Hsiao Yang et al. The study of cognitive-style-oriented online game learning system // Global engineering: Knowledge without borders, opportunities without passports. Frontiers in Education Conference, 37th Annual, 10–13 October, 2007, Milwaukee, Wisconsin. Milwaukee: IEEE, 2007. P. 10–14.
121. Vorderer P., Bryant J. (ed.). Playing video games: Motives, responses, and consequences. – Routledge, 2012.

122. Wei R. Effects of playing violent video-games on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2007. 10. 371-380/.

123. Wood R., Griffiths M., Chappell D., & Davies M. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 1–10.

124. Zhu L. The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons // *Human Behavior and Emerging Technologies*. – 2021. – T. 3. – № 1. – C. 157–159.

Приложение 1

Бланк авторской анкеты на тему выявления особенностей поведения геймеров в видеоиграх

1. Ваш возраст:
 - 12 – 14
 - 15 – 17
 - 18 – 22
 - 23 – 27
 - 28 – 35
 - 36+
2. Ваш пол
 - Мужской
 - Женский
3. Ощущаете ли Вы, что являетесь главным действующим лицом в видеоигре?
 - Да
 - Иногда
 - Нет
4. Насколько стремительно Вы реагируете на происходящие в игре действия?
 - Я реагирую моментально
 - Я реагирую с небольшой задержкой
 - Я реагирую медленно
5. Кажется ли Вам, будто это Вы внутри игрового мира?
 - Да
 - Иногда
 - Нет
6. Как Вы считаете, Вы способны изменять игровой мир?
 - Да
 - В некоторых ситуациях
 - Нет

7. Насколько детально Вы изучаете игровой мир?
- Я стараюсь как можно лучше изучить игровой мир
 - Я уделяю время изучению игрового мира
 - Я практически не изучаю игровой мир
8. Насколько сильно Вы сопереживаете персонажам игры?
- Я очень сильно сопереживаю персонажам игры
 - Я немного сопереживаю персонажам игры
 - Я практически или вообще не сопереживаю персонажам игры
9. Как часто вы отвлекаетесь во время игры?
- Вообще не отвлекаюсь
 - Иногда отвлекаюсь
 - Редко отвлекаюсь
10. Насколько от ваших действий меняется ход событий в игре?
- Мои действия напрямую влияют на весь ход событий в игре
 - Мои действия частично не влияют на ход событий в игре
 - Мои действия почти не влияют на ход событий в игре
11. Любите ли Вы много общаться с каждым неигровым персонажем в игре?
- Да, я стараюсь пообщаться с большим количеством неигровых персонажей
 - Мне нравится общаться с некоторыми неигровыми персонажами
 - Нет, мне не нравится общаться с неигровыми персонажами
12. Испытываете ли Вы эмоции от игровых событий подобные тем, что испытываете в жизни?
- Да
 - В некоторых ситуациях
 - Нет
13. Насколько ваша роль как игрока в игре активна?
- Всё моё игровое время активно играю
 - В основном я активен, но люблю посмотреть кат-сцены, понаблюдать за чем-то со стороны

- Я редко бываю активен в игре, больше люблю кинематографичные игры, где мне мало нужно делать что-то самому

14. Вы можете легко играть даже в самые быстрые видеоигры.

- Да, мне легко это даётся
- Я могу играть в быстрые игры, но у меня есть предел
- Нет, мне с трудом даются быстрые игры

15. Как Вы считаете, способны ли напрямую влиять на исход игровых событий?

- Да
- В некоторых ситуациях
- Нет

16. Нравится ли Вам активно взаимодействовать с окружением видеоигры?

- Да, мне очень нравится взаимодействовать со всем окружением в игре
- Некоторые интеракции вызывают во мне интерес
- Нет, мне вообще не нравится взаимодействовать с окружением видеоигры

17. Влияет ли на Вас атмосфера игры?

- Да
- Да, но не всегда
- Нет

18. Каким активностям Вы отдаёте предпочтение в видеоиграх?

- Прохожу сюжет, изучаю историю
- Исследую мир игры
- Общаюсь с НПС
- Участвую в сражениях
- Общаюсь с другими игроками (в многопользовательских играх)
- Выстраиваю романтические отношения с НПС
- Выполняю внутриигровые достижения, собираю коллекционные предметы

- Прохожу контент повышенной сложности, испытания, ставлю перед собой челлендж
- Строю дом/поселение/ферму
- Занимаюсь спокойной однообразной рутинной (гринд)
- Другое:

Приложение 2

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
28-35	м	Интересная работа	6	5	6	6	6	Сюжет
15-17	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Поиск и наслаждение прекрасным Познание нового в мире, природе, человеке.	4	5	6	6	6	Исследование
18-23	м	Получение хорошего образования	6	6	4	5	4	Сражение, достижения
15-17	м	X	2	2	3	2	2	Сражение
23-27	м	Любовь Поиск и наслаждение прекрасным	6	5	5	6	5	Исследование, романтические отношения
28-35	м	Любовь Высокий социальный статус	2	2	4	5	1	Исследование
28-35	м	Полная Самореализация	4	3	5	1	3	Испытания
23-27	ж	Высокий самоциальный статус	6	5	5	6	5	Достижения, Испытания
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	6	6	4	4	4	Сражение
28-35	ж	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	2	1	0	1	0	Рутина
12-14	м	X	2	1	0	1	0	Сражение
28-35	м	Любовь	6	5	6	5	6	Романтические отношения, общение с НПС
18-22	м	Самореализация, Высокий социальный статус, Получение хорошего образования	6	6	6	6	6	Сюжет, Исследование, достижения, испытания, сражение
28-35	ж	Общение	2	4	1	2	3	Общение с игроками
18-22	м	X	3	2	3	4	3	Сюжет, Исследование
18-22	м	X	2	0	0	2	2	Рутина, сюжет
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	5	4	6	Рутина, сражение
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	5	5	6	5	5	Рутина, сюжет
28-35	м	Высокое материальное благосостояние	4	3	2	5	2	Романтические отношения

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
15-17	м	Получение хорошего образования	6	6	6	5	5	Достижения, испытания, сражение
12-14	ж	Высокое материальное благосостояние	4	3	4	3	5	Сюжет
23-27	м	Познание нового в мире, природе, человеке	6	5	5	6	5	Сюжет, исследование, общение с НПС
28-35	м	X	3	1	2	2	2	Строительство
18-22	м	Получение хорошего образования общение	4	3	2	3	4	Общение с игроками
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	3	2	4	2	6	Общение с НПС, Романтические отношения
15-17	ж	X	2	3	2	3	3	Общение с игроками
18-22	ж	Любовь Признание, уважение людей и влияние на окружающих	5	0	5	3	6	Романтические отношения, Сюжет
15-17	м	Общение	5	6	2	4	3	Сражение, Рутин
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	6	1	Исследование, Достижения, Рутин
28-35	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	2	4	3	6	0	Исследование
18-22	ж	Любовь создание семьи	4	1	3	2	6	Общение с игроками
23-27	м	Полная самореализация Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	2	4	1	Испытания, Сражение, Строительство
18-22	м	Высокое материальное благосостояние Высокий социальный статус, управление людьми	4	5	2	3	2	Достижения, Испытания, сражение
23-27	м	X	2	2	1	2	3	Достижения, испытания
15-17	ж	Любовь общение	2	1	4	2	5	Общение с НПС, Романтические отношения, Общение с игроками
28-35	м	X	2	5	2	3	1	Испытания, общение
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	3	4	6	2	Исследование
15-17	ж	Полная самореализация Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	5	2	Испытания, исследование, сражение
12-14	м	X	2	2	0	2	1	Сражение

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	3	3	3	5	3	Сюжет, исследование, сражение
23-27	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	6	6	5	Исследование, строительство, рутина
28-35	м	Здоровье	2	4	2	5	4	Строительство
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях Познание нового в мире, природе, человеке Получение хорошего образования	6	3	2	4	5	Достижения, сюжет
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	2	2	4	4	6	Строительство, романтические отношения
12-14	ж	X	2	1	0	1	0	Строительство
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	4	3	2	5	4	Общение с игроками, Сюжет
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	3	3	1	Сражения, достижения, Испытания
28-35	м	Любовь	4	1	1	1	5	Романтические отношения
18-22	ж	Интересная работа	3	2	2	5	4	Исследование
18-22	м	Полная самореализация Получение хорошего образования	1	5	2	4	5	Испытания, достижения, сражение
28-35	м	Высокое материальное благосостояние	4	3	2	5	2	Романтические отношения
15-17	м	Получение хорошего образования	6	6	6	5	5	Достижения, испытания, сражение
12-14	ж	Высокое материальное благосостояние	4	3	4	3	5	Сюжет
23-27	м	Познание нового в мире, природе, человеке	6	5	5	6	5	Сюжет, исследование, общение с НПС
28-35	м	X	3	1	2	2	2	Строительство
18-22	м	Получение хорошего образования общение	4	3	2	3	4	Общение с игроками
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	3	2	4	2	6	Общение с НПС, Романтические отношения
18-22	м	Самореализация, Высокий социальный статус, Получение хорошего образования	6	6	6	6	6	Сюжет, Исследование, достижения,

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
								испытания, сражение
28-35	ж	Общение	2	4	1	2	3	Общение с игроками
18-22	м	X	3	2	3	4	3	Сюжет, Исследование
18-22	м	X	2	0	0	2	2	Рутинная, сюжет
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	5	4	6	Рутинная, сражение
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	5	5	6	5	5	Рутинная, сюжет
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	3	3	1	Сражения, достижения, Испытания
28-35	м	Любовь	4	1	1	1	5	Романтические отношения
18-22	ж	Интересная работа	3	2	2	5	4	Исследование
18-22	м	Полная самореализация Получение хорошего образования	1	5	2	4	5	Испытания, достижения, сражение
28-35	м	Интересная работа	6	5	6	6	6	Сюжет
15-17	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Поиск и наслаждение прекрасным Познание нового в мире, природе, человеке.	4	5	6	6	6	Исследование
18-23	м	Получение хорошего образования	6	6	4	5	4	Сражение, достижения
15-17	м	X	2	2	3	2	2	Сражение
23-27	м	Любовь Поиск и наслаждение прекрасным	6	5	5	6	5	Исследование, романтические отношения
28-35	м	Любовь Высокий социальный статус	2	2	4	5	1	Исследование
15-17	ж	X	2	3	2	3	3	Общение с игроками
18-22	ж	Любовь Признание, уважение людей и влияние на окружающих	5	0	5	3	6	Романтические отношения, Сюжет
15-17	м	Общение	5	6	2	4	3	Сражение, Рутинная
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	6	1	Исследование, Достижения, Рутинная
28-35	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	2	4	3	6	0	Исследование
18-22	ж	Любовь создание семьи	4	1	3	2	6	Общение с игроками

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
23-27	м	Полная самореализация Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	2	4	1	Испытания, Сражение, Строительство
18-22	м	Высокое материальное благосостояние Высокий социальный статус, управление людьми	4	5	2	3	2	Достижения, Испытания, сражение
23-27	м	X	2	2	1	2	3	Достижения, испытания
15-17	ж	Любовь общение	2	1	4	2	5	Общение с НПС, Романтические отношения, Общение с игроками
28-35	м	X	2	5	2	3	1	Испытания, общение
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	3	4	6	2	Исследование
15-17	ж	Полная самореализация Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	5	2	Испытания, исследование, сражение
12-14	м	X	2	2	0	2	1	Сражение
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	3	3	3	5	3	Сюжет, исследование, сражение
23-27	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	6	6	5	Исследование, строительство, рутина
28-35	м	Здоровье	2	4	2	5	4	Строительство
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях Познание нового в мире, природе, человеке Получение хорошего образования	6	3	2	4	5	Достижения, сюжет
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	2	2	4	4	6	Строительство, романтические отношения
12-14	ж	X	2	1	0	1	0	Строительство
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	4	3	2	5	4	Общение с игроками, Сюжет
28-35	м	Полная Самореализация	4	3	5	1	3	Испытания
23-27	ж	Высокий самоциальный статус	6	5	5	6	5	Достижения, Испытания
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	6	6	4	4	4	Сражение

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
28-35	ж	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	2	1	0	1	0	Рутинная
12-14	м	X	2	1	0	1	0	Сражение
28-35	м	Любовь	6	5	6	5	6	Романтические отношения, общение с НПС
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	3	3	1	Сражения, достижения, Испытания
28-35	м	Любовь	4	1	1	1	5	Романтические отношения
18-22	ж	Интересная работа	3	2	2	5	4	Исследование
18-22	м	Полная самореализация Получение хорошего образования	1	5	2	4	5	Испытания, достижения, сражение
15-17	ж	Любовь общение	2	1	4	2	5	Общение с НПС, Романтические отношения, Общение с игроками
28-35	м	X	2	5	2	3	1	Испытания, общение
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	3	4	6	2	Исследование
15-17	ж	Полная самореализация Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	5	2	Испытания, исследование, сражение
12-14	м	X	2	2	0	2	1	Сражение
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	3	3	3	5	3	Сюжет, исследование, сражение
18-22	м	Самореализация, Высокий социальный статус, Получение хорошего образования	6	6	6	6	6	Сюжет, Исследование, достижения, испытания, сражение
28-35	ж	Общение	2	4	1	2	3	Общение с игроками
18-22	м	X	3	2	3	4	3	Сюжет, Исследование
18-22	м	X	2	0	0	2	2	Рутинная, сюжет
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	5	4	6	Рутинная, сражение
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	5	5	6	5	5	Рутинная, сюжет

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
28-35	м	Полная Самореализация	4	3	5	1	3	Испытания
23-27	ж	Высокий социальный статус	6	5	5	6	5	Достижения, Испытания
15-17	м	Признание, уважение людей и влияние на окружающих	6	6	4	4	4	Сражение
28-35	ж	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	2	1	0	1	0	Рутин
12-14	м	X	2	1	0	1	0	Сражение
28-35	м	Любовь	6	5	6	5	6	Романтические отношения, общение с НПС
23-27	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	6	6	5	Исследование, строительство, рутин
28-35	м	Здоровье	2	4	2	5	4	Строительство
18-22	м	Свобода как независимость в поступках и действиях Познание нового в мире, природе, человеке Получение хорошего образования	6	3	2	4	5	Достижения, сюжет
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	2	2	4	4	6	Строительство, романтические отношения
12-14	ж	X	2	1	0	1	0	Строительство
23-27	м	Высокое материальное благосостояние Приятное времяпрепровождение, отдых	4	3	2	5	4	Общение с игроками, Сюжет
15-17	ж	X	2	3	2	3	3	Общение с игроками
18-22	ж	Любовь Признание, уважение людей и влияние на окружающих	5	0	5	3	6	Романтические отношения, Сюжет
15-17	м	Общение	5	6	2	4	3	Сражение, Рутин
15-17	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	6	4	2	6	1	Исследование, Достижения, Рутин
28-35	м	Свобода как независимость в поступках и действиях	2	4	3	6	0	Исследование
18-22	ж	Любовь создание семьи	4	1	3	2	6	Общение с игроками
23-27	м	Полная самореализация Приятное времяпрепровождение, отдых	6	5	2	4	1	Испытания, Сражение, Строительство
18-22	м	Высокое материальное благосостояние Высокий социальный статус, управление людьми	4	5	2	3	2	Достижения, Испытания, сражение

Возраст	Пол	Внутренний конфликт	Субъектность	Реактивность	Агентность	Интерактивность	Сопричастность	Предпочитаемая игровая активность
23-27	м	X	2	2	1	2	3	Достижения, испытания
28-35	м	Интересная работа	6	5	6	6	6	Сюжет
15-17	ж	Свобода как независимость в поступках и действиях Поиск и наслаждение прекрасным Познание нового в мире, природе, человеке.	4	5	6	6	6	Исследование
18-23	м	Получение хорошего образования	6	6	4	5	4	Сражение, достижения
15-17	м	X	2	2	3	2	2	Сражение
23-27	м	Любовь Поиск и наслаждение прекрасным	6	5	5	6	5	Исследование, романтические отношения
28-35	м	Любовь Высокий социальный статус	2	2	4	5	1	Исследование
28-35	м	Высокое материальное благосостояние	4	3	2	5	2	Романтические отношения
15-17	м	Получение хорошего образования	6	6	6	5	5	Достижения, испытания, сражение
12_14	ж	Высокое материальное благосостояние	4	3	4	3	5	Сюжет
23-27	м	Познание нового в мире, природе, человеке	6	5	5	6	5	Сюжет, исследование, общение с НПС
28-35	м	X	3	1	2	2	2	Строительство
18-22	м	Получение хорошего образования общение	4	3	2	3	4	Общение с игроками
23-27	м	Помощь и милосердие Создание семьи	3	2	4	2	6	Общение с НПС, Романтические отношения

Приложение 3

Таблица соотнесения сферы жизни, содержащей внутренний конфликт с предпочитаемой внутриигровой активностью

Сфера жизни	Внутриигровая активность
Интересная работа	Изучение сюжета игры
Свобода как независимость в поступках и действиях	Исследование
Поиск и наслаждение прекрасным	Исследование
Познание нового в мире, природе, человеке	Исследование
Помощь и милосердие	Общение с внутриигровыми персонажами
Общение	Общение с внутриигровыми персонажами \ Общение с игроками
Создание семьи	Романтические отношения
Любовь	Романтические отношения
Признание, уважение людей и влияние на окружающих	Сражение
Высокий социальный статус, управление людьми	Достижения, сражение
Получение хорошего образования	Достижения
Полная самореализация	Испытания
Активность для достижения позитивных изменений в обществе	Строительство
Высокое материальное благосостояние	Строительство \ Рутин
Приятное времяпрепровождение, отдых	Рутин

Научное издание

Султан-Заде Георгий Тимурович
Алексеев Татьяна Валерьевна

**Конфликт в системе ценностных ориентаций личности
как фактор поведения геймеров в видеоиграх**

Монография

Издательство «Наукоемкие технологии»
ООО «Корпорация «Интел Групп»
<https://publishing.intelgr.com>
E-mail: publishing@intelgr.com
Тел.: +7 (812) 945-50-63

Подписано в печать 02.06.2023
Формат 60×84/16
Бумага офсетная. Печать офсетная
Объем 6,38 печ.л. Тираж 500 экз.

ISBN 978-5-907618-65-7



9 785907 618657 >