

Импульсивность у игроков в компьютерные игры

Богачева Наталья Вадимовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет

психологии, Москва, Россия

E-mail: fil_fluffy@mail.ru

Популярность компьютерных игр охватывает в разных странах от 30 до 70% популяции [2],[5]. Психологи уделяют большое внимание изучению психологической специфики геймеров (увлеченных компьютерных игроков). Наряду с такими часто обсуждаемыми проблемами, как игровая зависимость или перенос агрессивного поведения из игры в реальность, приобретают популярность исследования развивающих возможностей компьютерных игр с точки зрения когнитивных характеристик, таких как внимание, память, пространственное и логическое мышление [2]. В то же время некоторые имеющиеся в литературе предположения не прошли достаточной эмпирической проверки. В ряде работ упоминается высокая импульсивность геймеров, проявляющаяся в поспешности выбора, предпочтении действовать методом проб и ошибок [2],[6]. В качестве объяснения указываются, как правило, низкая цена ошибки и возможность опробовать в игре все возможные варианты решения. Одновременно с этим имеются данные о низкой импульсивности [5] и высокой рациональности взрослых геймеров [1]. Представляется целесообразным рассмотреть различные аспекты импульсивности у геймеров. Следует отметить наличие существенных различий в трактовке импульсивности. В работах Г.Айзенка импульсивность предстает в качестве свойства темперамента, выражающегося в снижении контроля сиюминутных побуждений [3]. В теории когнитивных стилей импульсивность трактуется как индивидуальная склонность быстро, но неточно принимать решения о сходстве или различии зрительных стимулов [4]. Г.Айзенк наравне с импульсивностью выделяет готовность к риску как отдельную характеристику: склонность к поиску сильных ощущений. В работах Т.В.Корниловой готовность к риску предстает в качестве одной из характеристик принятия решения, и в этом плане сближается по смыслу с импульсивностью, как готовностью быстро принимать решения в неопределенной ситуации [3]. Для проведения пилотажного исследования была разработана батарея методик, которая наиболее полно отражает существующие трактовки импульсивности. *Методы:* 1. Для оценки когнитивного стиля «импульсивность/рефлексивность» использовался тест Кагана (Matching Familiar Figures Test). Измеряемые показатели: среднее время первого ответа и количество ошибок. Традиционная интерпретация методики предполагает разбиение испытуемых на группу импульсивных (быстрые неточные ответы) и рефлексивных (медленные точные ответы); М.А.Холодная обосновывает необходимость введение еще двух групп: быстрых точных и медленных неточных испытуемых [4]. 2. Опросник И7 Г.Айзенка в адаптации Т.В.Корниловой. Показатели: импульсивность как склонность действовать согласно сиюминутным побуждениям, склонность к риску как склонность к поиску острых ощущений [3]. 3. Опросник ЛФР-21 Т.В.Корниловой. Показатели: готовность к риску как готовность к принятию решения в ситуации неопределенности и рациональность как склонность принимать решения, основываясь на максимальной доступной информации [3]. 4. Опросник Интуитивно-

го стиля С.Эпштейна в адаптации О.В.Степаносовой, Т.В.Корниловой, Е.Л.Григоренко. Показатели: доверие интуиции и применение интуиции как готовность и способность принимать решения интуитивно, с меньшей опорой на рациональное мышление. *Испытуемые*: Пилотажное исследование проводилось на выборке в 20 человек. Средний возраст участников: 25 лет. Стаж увлеченности компьютерными играми: 6-10 лет. Пол испытуемых, кол-во часов в неделю, проводимое за игрой и предпочтение оффлайн или онлайн игр отражены в Таблице 1. *Результаты и обсуждение*: Все расчеты выполнены с помощью программ Excel и SPSS Statistics 17.0. 1. Для всех тестов кроме теста Кагана распределение данных на малой выборке оказалось близким к нормальному по критериям Колмогорова-Смирнова ($p > 0,05$), оценки асимметрии и эксцесса (величина показателей не превышает их стандартную ошибку), графическому критерию. В тесте Кагана выраженная асимметрия в сторону меньшего количества ошибок (высокие показатели по шкале стенов) (см. Рисунок 1.) 2. В опроснике ЛФР-21 данные по шкале рациональности смещены в сторону более высоких значений ($M=2,4$ $S=1$ при ожидаемом $M=0$), что согласуется с данными Аветисовой А.А. о более высокой рациональности у геймеров [1]. 3. Представленное в Таблице 2. распределение геймеров по когнитивным стилям (χ^2 ; Пирсона не показал статистически значимых различий) не позволяет говорить о преобладании в выборке импульсивных игроков. Напротив, данные смещены в сторону рефлексивных и «быстрых и точных» по сравнению с выборкой М.А.Холодной [4]. 4. Сравнение групп по критериям, заданным в Таблице 1. с помощью непараметрического критерия Манна-Уитни показало значимые различия при $p < 0,1$ по следующим параметрам: а) У женщин-геймеров более высокие показатели доверия интуиции ($p=0,02$) и применения интуиции ($p=0,095$) чем у мужчин. В то же время мужчины характеризуются более высокими показателями склонности к риску по опроснику Айзенка ($p=0,095$). Эти данные согласуются с традиционными гендерными различиями по этим параметрам и косвенно указывают на то, что стирание гендерной специфики у геймеров разного пола по этим признакам не происходит (в отличие от, например, специфики когнитивных характеристик) б) Показатели импульсивности и риска по тесту Айзенка значимо выше у игроков, предпочитающих онлайн игры ($p=0,038$ и $p=0,068$). Это может быть связано с тем, что онлайн игры требуют от игроков более быстрых, сиюминутных решений, в то время как в оффлайн игре цена ошибке ниже (она влияет только на игрока, но не на его товарищей по игре) и есть возможность нажать на «паузу», чтобы обдумать ситуацию. *Выводы*: В исследовании выявлены тенденции, которые впоследствии планируется подтвердить на большей выборке. В частности, показано отсутствие выраженной когнитивно-стилевой специфики геймеров по параметру импульсивности/рефлексивности. Выявленная гендерная специфика, а также специфика игроков, предпочитающих онлайн игры, намечают путь для дальнейших исследований.

Литература

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Том 8, №4. С. 35-58.
2. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010.

3. Корнилова Т.В. Психология риска и принятия решений: Учебное пособие для вузов. М.: Аспект Пресс. 2003.
4. Холодная М.А. Когнитивные стили: О природе индивидуального ума. Учебное пособие. М.:ПЭР СЭ, 2002.
5. 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. № 52. P. 133-138.
6. Greenfield P.M. Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned // Science. 2009. Vol. 323. №2. P. 69-71.

Слова благодарности

Работа выполнена при поддержке РФФИ, проект 12-06-00281

Иллюстрации

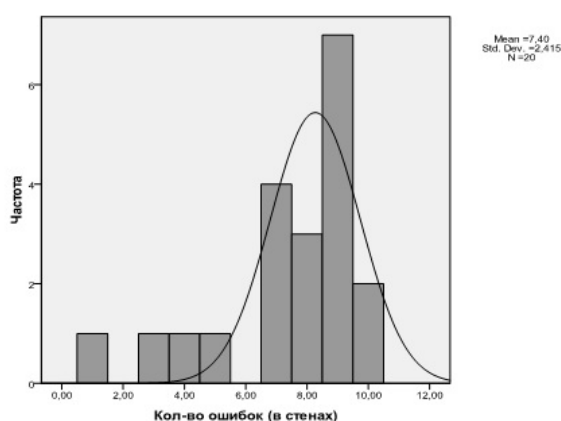


Рис. 1: Рисунок 1. Распределение ошибок в тесте Кагана (в стенах)

Кол-во испытуемых	Мужчин/Женщин	Онлайн игры/оффлайн игры	более 12ч/неделю // более 28 ч/неделю
20	11/9	11/9	12/8

Рис. 2: Таблица 1. Параметры выборки

	«Быстрые»	«Медленные»
«Точные»	8	8
«Неточные»	3	1

Рис. 3: Таблица 2. Распределение испытуемых по когнитивным стилям