

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

2021, №3, Том 9 / 2021, No 3, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-3-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/10PSMN321.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Трубицына Л.В., Ильичев Н.Р. Создание теста субъективного восприятия позитивной роли компьютерных игр // Мир науки. Педагогика и психология, 2021 №3, <https://mir-nauki.com/PDF/10PSMN321.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Trubitsyna L.V., Ilichev N.R. (2021). Creating a test of subjective perception of the positive role of computer games. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 3(9). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/10PSMN321.pdf> (in Russian)

Трубицына Людмила Валентиновна

ГБОУ ВО МО «Академия социального управления», Москва, Россия

Доцент кафедры «Психологии и педагогики»

Кандидат психологических наук

E-mail: trubitsyna.lyudmila2015@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0479-1148>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=153067

Ильичев Никита Романович

ГБОУ ВО МО «Академия социального управления», Москва, Россия

Студент выпускник по направлению «Психология» (бакалавр)

E-mail: ilichovnikita@gmail.com

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1106746

Создание теста субъективного восприятия позитивной роли компьютерных игр

Аннотация. Компьютерные игры в последние годы стали одной из основных форм досуга людей разного возраста и пола, тем не менее огромная часть исследований уделяется их негативным характеристикам, в особенности зависимости, либо способам их использования со стороны психолога, аспекты же субъективно-личностного восприятия функциональной роли игр для пользователей часто опускается или не затрагивается. В статье рассматривается исследование особенностей субъективного восприятия позитивной роли(-ей) компьютерных игр, а также на основе полученных данных описывается создание теста субъективного восприятия позитивной роли компьютерных игр. Основными методами работы выступили качественное слабоструктурированное интервью и его качественный анализ, методы математической статистики, при помощи которых был создан опросник. Авторами на основе качественного анализа результатов интервью были выделены основные и второстепенные положительные функции компьютерных игр, различающиеся в зависимости от частоты встречаемости и важности выделения для испытуемых, они легли в основу создания методики. Тест был апробирован на выборке из 144 испытуемых 15–45 лет, проверен на надежность и валидность. Были получены данные о половых и возрастных различиях исследованных групп, кроме того было выявлено наличие прямых корреляций некоторых шкал опросника с возрастом испытуемых. На основе показателей средних значений и среднеквадратичного отклонения были подсчитаны ключи по шкалам, позволяющие использовать данную психодиагностическую методику для уточнения мотивационных аспектов игры пользователей разного возраста и пола с целями исследования и уточнения данных психологического консультирования.

Ключевые слова: компьютерные игры; функции компьютерных игр; слабоструктурированное интервью; влияние игр; субъективная польза игр; субъективное восприятие игр; тест восприятия игр

Введение

Компьютерные игры давно стали одной из наиболее популярных форм досуга у людей разного возраста. По статистике в них играет от 30 до 70 процентов людей в мире, в России по примерным расчетам эта цифра равняется 58 % или 80 миллионам игроков. Наибольшую аудиторию игр составляют молодые люди 20–30 лет, тем не менее в играх присутствует аудитория как более старшего возраста, так и более младшего.

В работах современных отечественных и зарубежных ученых изучаются как положительные, так и негативные стороны игр, а также множество других аспектов [1]. Часть работ ведется в направлении классификации игр и выделения личностных и когнитивных характеристик игроков, предлагающих те или иные виды игр [2–4]. Конечно, основную массу исследований занимают работы по изучению компьютерной зависимости и способов борьбы с ней [5–8]. Помимо этого, большое внимание привлекает к себе проблема негативного влияния игр — раз вития агрессии у детей, подростков и взрослых, раннего приучения к насилию и множество других явлений [1; 9–10].

Хотя сегодня есть данные, показывающие, что компьютерные игры не столь уж односторонне негативное явление, как о нем принято говорить. Исследования последних лет демонстрируют, что специально созданные обучающие компьютерные игры являются отличным способом по ускорению развития детей, они способствуют более быстрому становлению грамотности, чем традиционные способы обучения [11]. Кроме того, такие игры, включенные в школьную программу, увеличивают мотивацию учебных достижений [12].

Помимо этого, активные видеоигры у детей школьного возраста способствуют снижению уровня гнева и депрессии, а также приводят к поднятию и улучшению настроения [13]. По данным некоторых исследований у студентов тоже наблюдаются схожие изменения в настроении благодаря компьютерным играм [14]. Что в некотором смысле соотносится с данными нашего прошлого исследования, где небольшой временной отрезок игры снижал активность и психическую активацию пользователей, но при этом также снижал и уровень их тревоги, т. е. улучшал настроение [15].

Развитие исполнительных когнитивных функций человека также может быть связано с играми. Показано, например, что должная тренировка переключения (shifting) на другую задачу в игре затем переносится и на задания в реальной жизни в случае соблюдения условий по периодичности и времени таких тренировок. Что делает эффективным создание специальных мини-игр на развитие данных когнитивных функций мозга [16–17].

Интересные положительные аспекты влияния игр прослеживаются также в условиях развития группы, играющей вместе в одну игру. Совместные кооперативные видеоигры могут быть эффективным средством улучшения групповой динамики, развивая сотрудничество и приверженность, увеличивая социальную идентичность играющих и порождая совместные положительные эмоции [18].

Кроме того, большое внимание уделяется использованию игр в качестве инструмента психодиагностики и психокоррекции. Так, в некоторых работах компьютерные игры рассматриваются как эффективный, объективный и безопасный способ оценки детей с расстройствами аутистического спектра [19]. Некоторые авторы пишут о том, что механизмы

геймификации могут предложить новые способы и альтернативные процессы изменений в психотерапии [20].

Таким образом, в современной психологии сложилось огромное поле исследований различных проявлений компьютерных игр. Тем не менее практически все эти исследования, рассматривают игры со стороны работы психолога — объективных проявлений, развития детей, взрослых, групп людей и различных функций, а субъективные представления пользователей об играх при этом не учитываются и никак не рассматриваются.

Кроме того, такие исследования часто используют уже стандартизованные наборы методик, опирающиеся в основе своей на статистическую обработку. Подобные работы, по мнению исследователей, должны демонстрировать объективные показатели влияния компьютерных игр на людей, что несомненно, но в таком случае обычно упускается субъективно-личностный компонент, без которого изучение любого вопроса является неполным и некорректным [21]. Особенное значение исследование данного компонента приобретает и в связи с тем, что для более полного понимания случаев игровой зависимости нужно знать причины и представления самих игроков в целом, ведь в таком случае будет более отчетливо видно, чем обуславливается мотивация проблемы изнутри.

На изучение данного субъективно-личностного компонента и направленно наше исследование. Его целью является рассмотрение различных особенностей субъективного восприятия позитивной роли компьютерных игр их пользователями и создание на данной основе теста-опросника оценки ведущих позитивных ролей игры. Гипотеза, выдвинутая в исследовании, такова: существует множество различных позитивных аспектов компьютерных игр в жизни пользователя, приоритетные позитивные роли компьютерных игр различаются в зависимости от возраста и пола испытуемых.

Методы

В качестве метода исследования субъективного компонента было выбрано качественное слабоструктурированное интервью, включавшее в себя диалог с людьми на тему компьютерных игр в их жизни [15]. Изначально был составлен примерный план тем, важных для раскрытия, но он дорабатывался в соответствии с развитием хода диалога с конкретным респондентом. Диалог с людьми продолжался до тех пор, пока испытуемому было что сказать по заданной теме. Использовались самые различные вопросы — от того, когда произошло первое знакомство респондентов с играми, до того, по какой причине они вообще играют, с кем, какие игры, жанры и почему предпочитают, что им больше всего нравится, по какой причине и т. д. Разговоры записывались на диктофон телефона или компьютера. Среднее время интервью составило — 25 минут, варьируясь от 20 до 45 минут в зависимости от респондента. Общий итоговый объем печатного текста диалогов составил около 120 страниц.

В состав респондентов вошли $N = 13$ случайно откликнувшихся людей из России, в возрасте от 20 до 60 лет, 6 женщин и 7 мужчин, являющиеся частыми пользователями компьютерных игр. Набор был произведен в игровом сообществе «ВКонтакте» в интернете.

Качественный феноменологический анализ интервью, включающий в себя выделение и учет наиболее часто, средне и редко встречающихся конструктов о значении игр, показал, что среди положительных сторон игр в субъективном понимании игроков выделяется очень много пунктов, в то время как отрицательные практически отсутствуют, либо не являются ассоциируемыми с опрашиваемым человеком, а переносятся на других пользователей. Последнее утверждение особенно субъективно и во многом может быть связано со спецификой темы, ведь какой человек скажет плохо об увлечении, которое он выбрал и которым он занимается в течении долгого времени.

Результаты

На основе интервью были выделены основные, отмеченные в том или ином виде всеми конструкты, и второстепенные, отмеченные индивидуально или определенными возрастными или социальными группами, функции (роли) игр, которые они выполняют для пользователей и которые являются причинами, по которым игроки предпочтдают игру другим занятиям.

Так, к основным положительным функциям игроки относят:

1. функцию отдыха/расслабления во время игры: она помогает отдохнуть от событий в реальной жизни, эмоционально отвлекаться, разгружаться и не зацикливаться на своих проблемах, благодаря поглощенности разума проблемами игры, игровым процессом, опытом потока и трансцендентностью [1];
2. функцию изменения и поднятия настроения под влиянием игры: она тесно связана с предыдущей, помогает человеку восполнить нехватку положительных эмоций в жизни, изменить плохое настроение после тяжелого рабочего или учебного дня, после неудачи, проблемы или какой-либо ошибки, стоявших хорошего настроения и волнений;
3. функцию общения в игре: она помогает познакомиться с новыми людьми, не скучать, обсудить саму игру, пошутить друг над другом, а также наладить общение (контакт) между поколениями (людьми разного возраста), кроме того, именно данный аспект помогает найти людей тем, кому трудно знакомиться из-за своих личностных и темпераментных особенностей в реальной жизни;
4. функцию получения нового опыта: она помогает в кратчайшие сроки узнать и попробовать что-то новое — выучить язык, разобраться в истории или углубиться в какое-то узкое направление, попробовать себя в определенном виртуальном занятии, недоступном или очень ответственном в жизни, будь то сборка автомобилей, полеты на самолете, вылазки в космос или управление виртуальной компанией, важным в этом случае является возможность в игре исправить допущенную ошибку в любой момент времени, игра прощает ошибки, для этого достаточно загрузить сохранение;
5. функцию убийства времени: она используется для того, чтобы скоротать время ожидания чего-либо или в моменты, когда человеку действительно нечем заняться, что существенно облегчает любое времяпрепровождение;
6. функцию выплеска накопившихся негативных эмоций: она помогает посредством сублимации выплыснуть весь свой негатив в виртуальную среду, хотя часто это делается не очень правильно — в онлайне на других людей, что несомненно помогает самому человеку избавиться от негатива, но заражает этим негативом других и в итоге время от времени возвращается назад в виде такой же агрессии со стороны.

К второстепенным выделяемым ролям относятся следующие: функция развития памяти, мышления, восприятия, воображения, медитативная функция, функция освоения новых ролей, опыта и форм поведения, функция индивидуального роста, функция заработка, функция помощи в сближении с людьми, соревновательная и мотивирующая функция, функция поддержания мыслительного тонуса в пожилом возрасте. Так, для части молодых (до 30 лет) опрошенных среди второстепенных функций важной оказалась функция заработка посредством игр, более взрослые (50+ лет) опрошенные отметили для себя функцию поддержания мыслительного тонуса в пожилом возрасте, уберегающую от «застоя».

Подобных ролей может быть гораздо больше, потому что индивидуально люди находят для себя множество положительных причин и поводов, по которым им нравятся игры, но в данном случае число второстепенно важных характеристик ограничивается размерами и составом нашей выборки.

Имеющиеся данные были использованы нами для разработки опросника оценки субъективно-позитивной роли компьютерных игр в жизни пользователей. Первоначальную версию опросника составили 95 утверждений, распределенные по 11 шкалам, среди которых были учтены 6 основных выделенных функций и 5 второстепенных.

Опрос был апробирован на выборке из $N = 144$ испытуемых, играющих в компьютерные игры, с помощью онлайн формы для опроса. Набор респондентов был также произведен случайно в интернет сообществе в специальной группе по интересам «ВКонтакте». Возрастной состав респондентов от 15 до 45 лет, 96 мужчин и 48 женщин.

Анализ надежности с помощью коэффициент Альфа Кронбаха показал высокую согласованность опросника ($\alpha = 0,965$). Затем был проведен факторный анализ по методу главных компонент с поворотом матриц варимакс. На его основе первоначальные шкалы были отчасти пересобраны и также вновь отдельно и совместно проверены на надежность. Шкалы и вопросы, снижавшие надежность по Альфа Кронбаха, а также те, что при факторном анализе попадали с равным весами в несколько факторов или имели собственный вес менее 0,3, были исключены.

Итоговое количество утверждений стало равным 67, все они были распределены по 8 шкалам: шкала нового опыта; шкала опыта поведения проигрывания роли; шкала поднятия настроения; шкала отдыха/расслабления; шкала общения; шкала выплеска эмоций; шкала совести (моральных ценностей); шкала смысла жизни. Общая надежность и согласованность окончательной версии методики $\alpha = 0,969$.

При проверке валидности получившегося опросника мы рассмотрели его дискриминативность, для этого опросник должен дифференцировать людей по половым и возрастным характеристикам. Респонденты были разбиты на 3 возрастные группы: 15–20 лет $N = 50$, 21–25 лет $N = 67$ и 26+ лет $N = 27$, группы по половому признаку уже были выделены изначально.

Анализ результатов по критерию Спирмена выявил наличие прямых корреляций 5 шкал с возрастом испытуемых, т. е. с увеличением возраста респондентов напрямую росли и показатели по данным шкалам. К таким шкалам относятся — шкала нового опыта ($p \leq 0,01$); шкала опыта поведения проигрывания роли ($p \leq 0,05$); шкала поднятия настроения ($p \leq 0,05$); шкала отдыха/расслабления ($p \leq 0,05$) и шкала выплеска эмоций ($p \leq 0,01$). Такого рода материалы, могут свидетельствовать о большей осознанности более взрослой части респондентов при выборе игры как определенного инструмента, выполняющего необходимые в конкретной ситуации функции. В то время как основа выбора игры в подростковом, юношеском и студенческом возрасте имеет либо более выраженный аффективный (эмоциональный) окрас (с чем связаны низкие показатели по данным шкалам), либо преследует функции, не взятые и не рассмотренные нами в данном опроснике, что практически исключено, так как при анализе интервью у людей до 25 лет не наблюдалось смещение и выделение иного класса явлений в положительной роли игр.

Статистический анализ результатов с помощью непараметрического критерия Краскала-Уоллиса обнаружил наличие значимых различий между 1, 2 и 3 группами по 2 шкалам при уровне значимости $p \leq 0,05$. Этими шкалами выступили шкала нового опыта; шкала выплеска эмоций.

Попарный анализ групп при помощи критерия U Манна-Уитни, нашел различия между 1 и 3 группами по 5 шкалам при уровне значимости $p \leq 0,05$. Различия были выявлены в следующих показателях: шкала нового опыта; шкала опыта поведения проигрывания роли; шкала поднятия настроения; шкала отдыха/расслабления; шкала выплеска эмоций. Показатели по всем этим шкалам были выше у людей 26+ лет, это может быть связано как с большей осознанностью при выборе игр в данном возрасте, так и с собственной осведомленностью пользователей о возможном влиянии игр на их жизнь.

Различия с показателем $p \leq 0,05$ также присутствовали и в случае сравнения 1 и 2 возрастных групп. Нулевая гипотеза была отклонена в следующих 3 шкалах — нового опыта; общения; выплеска эмоций. Как указывалось ранее, показатели по шкале нового опыта и эмоций имеют прямую корреляцию с возрастом, поэтому в группе 21–25 лет они были выше, чем у более младших представителей. Интересными оказались результаты по шкале общения, самая молодая группа 15–20 лет получила наиболее высокие показатели по этой шкале, такие данные могут объясняться возрастными особенностями группы — концом подросткового возраста и началом юношеской жизни, в которых общение является одним из важнейших факторов, а также наличием на момент проведения тестирования ограничительных мер из-за COVID-19, мешающих реализации прямого живого общения со сверстниками.

Между группами мужчин и женщин также были найдены статистические значимые различия $p \leq 0,05$ по 2 шкалам — общения и выплеска эмоций. Важным аспектом в разнице восприятия ими игр стало то, что представительницы женского пола любого возраста имели более высокие показатели по обеим шкалам, это вполне может быть обусловлено как большей направленностью женского пола не на мотив достижений в играх, а на мотив увлеченности происходящим процессом, так и мерами COVID-19, ослабившими связи для общения и загнавшими девушек в домашние условия, где не имеется полноценной возможности излить накопившиеся внутри чувства.

Помимо корреляций и различий нами также были посчитаны среднее значение по каждой шкале и среднеквадратичное отклонение, эти описательные данные помогли получить ключ низких-высоких значений интерпретации шкал.

Выводы

Таким образом, при помощи опросника есть возможность более точно определять наиболее важные позитивные роли игр для конкретных пользователей, что при включении в батарею методик, позволит лучше изучить их мотивационно-потребностную сферу и субъективные представления о причинах включенности в игровой процесс, а также поможет понять, на какой основе может формироваться зависимость и увлеченность видеоиграми. Помимо того, материалы исследования и опросник, в частности, могут быть эффективно использованы в качестве средства психодиагностики, для уточнения целей коррекции, консультирования, психотерапии и для иных целей взаимодействия с личностью.

ЛИТЕРАТУРА

1. Войсунский, А.Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010. — 439 с.
2. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: проблема индивидуальных различий // Дифференциальная психология: теория и практика: материалы I Всероссийской научно-практической конференции — 2004. — С. 86–88.
3. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского университета. — 2014. — Том 14 — № 4. — С. 120–130.
4. Богачева, Н.В., Войсунский А.Е. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочтаемым типом игр // Журнал Высшей школы экономики. — 2015. — № 1. — С. 29–53.
5. Brunborg G.S., Mentzoni R.A., Melkevik O.R. Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents // Media Psychology. — 2013. — Vol. 16. — № 1. — P. 115–128. — DOI: 10.1080/15213269.2012.756374.
6. Starcevic V., Tae Young Choi, Tae Ho Kim, Seo-Koo Yoo, Sujin Bae, Byung-Sun Choi, Doug Hyun Han Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming // Journal of Psychiatric Research — 2020. — Vol. 129. — P. 31–39. — DOI: 10.1016/j.jpsychires.2020.06.007.
7. Литвиненко О.В., Юренкова В.А. Психологическая зависимость от компьютерных игр: проблема, проявления, признаки // Вестник психотерапии. — 2006. — Том 24. — № 19. — С. 175–176.
8. Максимов А.А. Психологическая природа компьютерно игровой зависимости // журнал Психологического общества им. Л.С. Выготского — 2009. — № 2. — 0,5 п.л.
9. Anderson, C.A., Ihori, N., Bushman, B.J., Rothstein, H.R., Shibuya, A., Swing, E.L., Sakamoto, A., Saleem, M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review // Psychological Bulletin. — 2010. — Vol. 136. — № 2. — P. 151–173. — DOI: 10.1037/a0018251.
10. Anderson, C.A., Dill, K.E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of personality and social psychology. — 2000. — Vol. 78(4). — P. 772–790. — DOI: 10.1037/0022-3514.78.4.772.
11. Kelly L. Schmitt, Lisa B. Hurwitz, Sheridan L.D., Linebarger D.N. Learning through play: The impact of web-based games on early literacy development // Computers in Human Behavior. — Vol. 81. — 2018. — P. 378–389. — DOI: 10.1016/j.chb.2017.12.036.
12. Partovi T., Reza-Razavi M. The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students // Learning and Motivation — Vol. 68. — 2019. — P. 201–212. — DOI: 10.1016/j.lmot.2019.101592.

13. Lee Eun J., Xiang P., Gao Z. Acute effect of active video games on older children's mood change // Computers in Human Behavior. — 2017. — Vol. 70. — P. 97–103. — DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.060.
14. Poppelaars M., Lichtwarck-Aschoff A., Kleinjan M., Granic I. The impact of explicit mental health messages in video games on players' motivation and affect // Computers in Human Behavior. — Vol. 83 — 2018. — P. 6–23. — DOI: 10.1016/j.chb.2018.01.019.
15. Ильичев Н.Р., Трубицына Л.В. Изменение эмоционального состояния человека под влиянием компьютерной игры // Конференциум АСОУ: сборник научных трудов и материалов научно-практических конференций. — 2020. — № 4. — С. 69–72.
16. Mayer R.E, Parong J., Bainbridge K. Young adults learning executive function skills by playing focused video games // Cognitive Development. — 2019. — Vol. 49. — P. 43–50. — DOI: 10.1016/j.cogdev.2018.11.002.
17. Mayer R.E., Parong J., Fiorella L., MacNamara A., Homer D.B., Plassc L.J. Learning executive function skills by playing focused video games // Contemporary Educational Psychology. — Vol. 51. — 2017. — P. 141–151. DOI: 10.1016/j.cedpsych.2017.07.002.
18. Morschheusera B., Marc Riar M., Hamari J., Maedche A. How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game // Computers in Human Behavior. — Vol. 77. — 2017. — P. 169–183. — DOI: 10.1016/j.chb.2017.08.026.
19. Jingying Chen, Guangshuai Wang, Kun Zhang, Guanghai Wang, Leyuan Liu A pilot study on evaluating children with autism spectrum disorder using computer games // Computers in Human Behavior. — 2019. — Vol. 90 — P. 204–214. — DOI: 10.1016/j.chb.2018.08.057.
20. Fleming T., Sutcliffe K., Lucassen M., Pine R., Donkind L. Serious games and gamification in clinical psychology // Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology. — 2020. — Vol. 1 — P. 58–70. — DOI: 10.1016/B978-0-12-818697-8.00011-X.
21. Трубицына Л.В. Слабоструктурированное интервью как метод качественного исследования в психологии // Теоретическая и экспериментальная психология. — 2019. — Том 12. — № 3. — С. 72–84.

Trubitsyna Lyudmila Valentinovna

Academy of Public Administration, Moscow, Russia

E-mail: trubitsyna.lyudmila2015@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0479-1148>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=153067

Ilichev Nikita Romanovich

Academy of Public Administration, Moscow, Russia

E-mail: ilichovnikita@gmail.com

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1106746

Creating a test of subjective perception of the positive role of computer games

Abstract. Computer games in recent years have become one of the main forms of leisure for people of different ages and genders, however, a huge part of research is devoted to their negative characteristics, especially addiction, or ways of using them on the part of a psychologist, while aspects of the subjective-personal perception of the functional role of games for users are often omitted or not affected. The article deals with the study of the features of the subjective perception of the positive role(s) of computer games, as well as on the basis of the data obtained, describes the creation of a test of the subjective perception of the positive role of computer games. The main methods of work were a high-quality slightly structured interview and its qualitative analysis, methods of mathematical statistics, with the help of which the questionnaire was created. Based on the qualitative analysis of the interview results, the authors identified the main and secondary positive functions of computer games, which differ depending on the frequency of occurrence and the importance of selection for the subjects, and they formed the basis for creating the methodology. The test was tested on a sample of 144 subjects aged 15–45 years, tested for reliability and validity. Data on the sex and age differences of the studied groups were obtained, in addition, the presence of direct correlations of some scales of the questionnaire with the age of the subjects was revealed. Based on the indicators of the average values and the standard deviation, the keys were calculated on scales that allow using this psychodiagnostic technique to clarify the motivational aspects of the game of users of different ages and genders with the goals of the study and to clarify the data of psychological counseling.

Keywords: computer games; functions of computer games; slightly structured interview; the impact of computer games; the use of computer games; subjective perception of computer games

Приложение

Тест субъективного восприятия положительной роли компьютерных игр и ключ к нему

Варианты ответов: 1 — полностью не согласен; 2 — в основном не согласен; 3 — частично не согласен; 4 — не знаю; 5 — частично согласен; 6 — в основном согласен; 7 — полностью согласен.

Список утверждений:

1. Игры привносят новое в мою жизнь.
2. Я сопереживаю своему герою в игре.
3. Я получаю удовольствие от игр.
4. Когда мне плохо, игры помогают хотя бы на время улучшить или стабилизировать мое состояние.
5. Благодаря играм я стал чаще общаться с людьми, пусть и онлайн.
6. Игры — это моя настоящая жизнь.
7. Игры учат меня чему-то новому и полезному.
8. Я могу попробовать себя в новой роли.
9. Играя в игру, я чувствую, что мне становится хорошо.
10. Играя в игру, я забываю обо всем, что меня беспокоит в жизни.
11. У меня становится легче на душе, если я поиграю в игру.
12. Я предпочитаю играть в те игры, где необходимо общение с другими игроками.
13. Я могу кричать в игре.
14. В игре я соблюдаю те же моральные нормы, что и в жизни.
15. Игры — это часть меня.
16. Мне нравится вести себя «плохо» в игре.
17. Меня радует, когда в игре все получается так, как я хочу.
18. Мне нравится отвлекаться в игре от реальной жизни.
19. Я знаю, что игра улучшит мое состояние.
20. Мне нравится обсуждать процесс игры и различные моменты из игры с другими игроками.
21. В играх я более эмоционален, чем в жизни.
22. Игры — важная часть моей жизни.
23. Я предпочитаю попробовать какой-то аналог дела из реальной жизни сначала в игре.
24. В игре я могу поступать так, как никогда не стал бы себя вести в жизни.
25. Игры связаны для меня с положительными эмоциями.

26. Во время игры я предпочитаю забыть обо всем, что может меня отвлекать от процесса.
27. Игра дает мне возможность полностью погрузиться в процесс.
28. После знакомства с играми у меня появилось большее количество друзей.
29. После длительной игры меня на время покидают негативные эмоции.
30. Игры придают смысл моей жизни.
31. Для меня игры — это возможность попробовать и пережить то, чего нет в реальной жизни.
32. Игра дает возможность получать все что я хочу проще и быстрее.
33. Я знаю, что, если поиграю, мое настроение станет лучше.
34. Игра дает мне возможность снять напряжение, накопленное за день.
35. Игра заряжает меня положительными эмоциями.
36. Играть вместе с кем-то мне веселее чем в одиночку.
37. Мне нравится кричать, стучать по столу или как-то иначе бурно выплескивать свои чувства во время игры.
38. Игра для меня важнее работы/учебы.
39. В играх я предпочитаю то, чего нет в моей реальной жизни.
40. Игра дает мне возможность побить злодеем.
41. Игра приносит мне положительные эмоции.
42. Благодаря играм я могу расслабиться.
43. Во время игры меняется мое настроение.
44. Для меня играть без общения с другими игроками невыносимо скучно/трудно.
45. Агрессивное поведение во время игры помогает мне не быть агрессивным в жизни.
46. Мне интересно в игре оказываться в вымышленных мирах.
47. В игре я чувствую себя частью нового мира.
48. Игра отвлекает меня от неприятных мыслей.
49. Я уверен, что для изменения настроения мне надо поиграть в игру.
50. Если у меня есть выбор, то я скорее буду играть вместе с друзьями, чем один.
51. В игре я могу злиться и выплескивать гнев.
52. Мне нравится свобода выбора в игре.
53. Из игр я беру идеи для работы или жизни.
54. Игра дает мне возможность на какое-то время отвлечься от своих мыслей.
55. Только при общении в хорошей компании игра по-настоящему раскрывается для меня.
56. Игра помогает мне справиться со стрессом.
57. Совесть важна для меня в игре.

58. Игры дают мне вдохновение.
59. В игре я получаю опыт управления другими.
60. В игре предпочитаю хорошую концовку.
61. Игра дает мне темы разговора с друзьями и знакомыми.
62. Я чувствую свою ответственность в игре, как и в жизни.
63. Благодаря играм я легко осваиваю компьютер.
64. Игра дает возможность уйти от домашних/семейных неприятностей.
65. Мне нравится возможность жить по правилам в игре и в жизни.
66. Игра сближает меня с другими членами семьи.
67. Игра помогает учить мне иностранный язык.

Шкалы:

1. Шкала нового опыта — 1, 7, 23, 31, 39, 46, 52, 58, 63, 67.
2. Шкала опыта поведения проигрывания роли — 2, 8, 16, 24, 32, 40, 47, 53, 59.
3. Шкала поднятия настроения — 3, 4, 9, 11, 17, 19, 25, 27, 33, 35, 41, 43, 49.
4. Шкала отдыха/расслабления — 10, 18, 26, 34, 42, 48, 54, 60, 64.
5. Шкала общения — 5, 12, 20, 28, 36, 44, 50, 55, 61, 66.
6. Шкала выплеска эмоций — 13, 21, 29, 37, 45, 51, 56.
7. Шкала совести (моральных ценностей) — 14, 57, 62, 65.
8. Шкала смысла жизни — 6, 15, 22, 30, 38.

Шкала	Низкое значение	Среднее значение	Высокое значение
1. Шкала нового опыта	10–18 баллов	19–43 балла	43–70 баллов
2. Шкала опыта поведения проигрывания роли	9–23 балла	24–43 балла	44–63 баллов
3. Шкала отдыха/расслабления	9–17 баллов	18–38 баллов	39–63 баллов
4. Шкала поднятия настроения	13–22 баллов	23–51 баллов	52–91 баллов
5. Шкала общения	10–25 баллов	26–52 баллов	53–70 баллов
6. Шкала выплеска эмоций	7–20 баллов	21–38 баллов	39–49 баллов
7. Шкала совести (моральных ценностей)	4–7 баллов	8–18 баллов	19–28 баллов
8. Шкала смысла жизни	5–16 баллов	17–31 баллов	32–35 баллов