

### **Личностные особенности пользователей компьютерных онлайн- и офлайн-игр**

Компьютер был изобретен относительно недавно, однако сегодня он стал неотъемлемой частью повседневной жизни многих миллионов людей, а если учесть, какими темпами развивается видеоигровая индустрия, можно с уверенностью утверждать, что она так же завоевывает все большую аудиторию.

Создан целый ряд классификаций компьютерных игр, например, по жанрам (самая многочисленная), количеству игроков, стилистике, платформам. Н. С. Полутина делает акцент на психологической классификации компьютерных игр, которые ввиду их воздействия на самые разные сферы личности, позволяют удовлетворять множество зачастую противоположных потребностей [1]. Однако проблема классификации видов компьютерной зависимости, специфики их воздействия на личность остается актуальной и требует дальнейшего изучения, т. к. технические возможности компьютерных игр постоянно расширяются, рынок предлагает все новые варианты, растет число аддиктов, причем во всех возрастных группах [2].

Актуальность проблемы способствует возрастанию исследовательского интереса. Проводятся исследования феномена компьютерной зависимости, личностных особенностей игровых аддиктов [3], изучается влияние на личность игр разных жанров с участием одного или нескольких игроков, например, онлайн-игр, в частности, массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG) [4, 5]. Однако в работах, как правило, не учитываются различия между онлайн- и офлайн-играми, хотя часть пользователей предпочитает игры первого типа, а другая – второго.

Возможность взаимодействия между игроками, на наш взгляд, имеет принципиальное значение, т. к. во многие видеоигры, изначально предназначенные для одного игрока, встраивается мультиплеер, позволяющий увеличить число участников, причем многопользовательские игры в последнее время набирают популярность.

А. А. Юрков типологизирует онлайн-игроков по трем факторам: фактору достижений (продвижение в игре, игровая механика, соперничество), социальному фактору (социализация, дружба, командная работа) и фактору погружения (страсть к новым открытиям, ролевая составляющая, эскапизм) [5]. Данная типология интересна тем, что первый и третий факторы можно экстраполировать на игроков офлайн-игр (хотя и не все составляющие этих факторов). Некоторые игроки проходят игру только для того, чтобы, например, познакомиться с сюжетом, или их привлекла реализация игровой механики: то, как устроено и функционирует игровое пространство.

Играть в офлайн-игры более склонны индивиды, которые видят в них культурную ценность (игры с сюжетом), ищут в игре убежище от социума (подразумеваем отсутствие взаимодействия с людьми в однопользовательской игре). Онлайн-игры – прерогатива общительных людей, для которых важно общение даже в виртуальном пространстве. Также для онлайн-игроков может быть характерно преобладание соревновательного компонента (именно он лежит в основе киберспорта).

Понимание причин распространения видеоигровой аддикции, разработка эффективных технологий ее коррекции требуют дальнейшего изучения мотивации и других личностных особенностей игроков в онлайн- и офлайн-видеоигры, а также создания надежного диагностического инструментария. Возникает множество вопросов. В каких случаях видеоигры оказывают позитивное влияние на обучение и развитие пользователей, способствуют приобретению ими нового опыта, а в каких, напротив, ведут к деградации личности? Какие игры в большей степени несут в себе угрозу формирования

компьютерной зависимости у пользователей? На эти и другие вопросы еще предстоит ответить исследователям.

### Литература

1. *Полутина Н. С.* Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры // Интеграция образования. 2010. № 4. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-napravleniya-issledovaniy-v-psihologii-kompyuternoy-igrы> (дата обращения: 20.04.2017).
2. *Андреева О. С., Еришова И. А., Русяева И. А.* Исследование связи интеллекта и креативности со степенью вовлеченности в компьютерные игры у детей дошкольного возраста // Известия Уральского федерального ун-та. Сер. 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2016. № 3 (153). С. 120–127.
3. *Еришова И. А., Чудинов Т. А., Пермякова М. Е.* Личностные особенности подростков с разными стадиями компьютерной зависимости // Известия Уральского федерального ун-та. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2016. № 2 (150). С. 91–98.
4. *Griffiths M.* Problematic online gaming: issues, debates and controversies // Медицинская психология в России. 2015. № 4 (33). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/problematic-online-gaming-issues-debates-and-controversies> (accessed: 02.04.2017).
6. *Юрков А. А.* Типологизация пользователей онлайн-игр и их мотивация // ЗПУ. 2012. № 3. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/tipologizatsiya-polzovateley-onlayn-igr-i-ih-motivatsiya> (дата обращения: 02.04.2017).