

УДК 159.96

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВЛИЯНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ОПОСРЕДОВАННОЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИНДИВИДА

В. А. Валяльщикова^а, М. В. Меткин^а

^а Санкт-Петербургский университет государственной противопожарной службы МЧС России, Санкт-Петербург, Россия.

АННОТАЦИЯ. В настоящей статье рассмотрены теоретико-методологические основы исследования личностных особенностей людей, играющих в компьютерные игры на постоянной основе (геймеров) и людей в компьютерные игры неиграющих. Раскрываются такие понятия как «игра», «геймер», «интернет-зависимость». Представлены результаты собственного исследования авторов, в котором предпринята попытка нахождения и последующей интерпретации личностных особенностей игроков в компьютерные игры («геймеров»). Собранные авторами эмпирические данные позволяют сделать развёрнутую характеристику личностных особенностей геймеров и лиц, не играющих в компьютерные игры. Выделяются не только различия, но и общие особенности у представителей экспериментальной и контрольной групп. Результаты сравнительного анализа, полученные в результате исследования группы испытуемых, позволяют предположить, что увлечение компьютерными играми может приводить не только к деструктивной аддикции и к личностной дисгармонии, но также может внести определённый когнитивный конструктивизм для развития личности. Опираясь на данные полученные в ходе исследования, можно сделать вывод, что игровая деятельность, опосредованная использованием информационных технологий, изначально направленная в основном на удовлетворение потребности человека в досуге, имеет не только негативные последствия влияния на формирование личности индивида, но и благоприятные, такие как, например, развитие самостоятельности, положительное влияние на повышение коэффициента интеллекта (IQ) играющего. За счёт генерируемого игрой сценария повторяющихся, неизбежных «побед и поражений» соответственно, формируются повышенная стрессоустойчивость индивида и его последующее более спокойное проживание неудач уже в реальной жизни за пределами виртуального пространства.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: геймер, личностные особенности, компьютерные игры, когнитивные способности, эмоциональное поведение, стрессоустойчивость.

«Игра предстает более древним элементом, чем разумная деятельность, она возникает раньше, чем религиозная, социальная и культурная составляющие человеческого существования» — пишет Т. А. Апинян [1, с. 24.]

Игровая деятельность традиционно является предметом исследования во многих науках. Так, например, всем хорошо известны концепции психотерапевта Э. Берна, культурологов Й. Хайзинги и Р. Кайуа и математическая теория игр Дж. фон Неймана. В рамках же психологии исследованием игровой деятельности занимались такие выдающиеся специалисты, как Ж. Пиаже, А. В. Запорожец, М. И. Лисина, Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский.

Интересно заметить, что с точки зрения культурно-исторической теории Л. С. Выготского изучение человеческой деятельности в Интернете, в том числе игровой деятельности, опосредованной информационными технологиями (далее по ходу работы для удобства, также может упоминаться как ИТ), не выглядит надуманной темой, т. к. с психологической точки зрения интернет представляет собой не что иное, как современный этап семиотического, т. е. знакового опосредования человеческой деятельности.

Интернет берёт свою основу от компьютера, который, в свою очередь, основывается на микрочипах, т. е. на бинарных и знаковых устройствах. Тем самым интернет и современные цифровые технологии являются не чем иным, как сложной системой, основанной на традиционных знаковых системах, способствующих их количественному и качественному преобразованию.

В соответствии с положениями культурно-исторической теории развития психики постоянно усложняющиеся знаки и семиотические системы способствуют развитию и трансформации высших психических функций.

Согласно мнению Л. С. Выготского [5, с. 1136], существенным стимулом для психического развития является внешняя орудийная деятельность человека, опосредованная все более совершенными инструментами и орудиями деятельности, коими в данном случае выступают компьютер и сеть Интернет.

Л. С. Выготский ещё в начале 1930-х годов отводил наиболее значимое место в развитии человеческой психики и в своей практической деятельности именно семиотическим орудиям, знакам — при том, что семиотика в те времена только начинала складываться как научное направление.

Последние тенденции говорят о том, что внимание исследователей всё же постепенно, но смещается с изучения простой игровой деятельности, игры, в сторону изучения игры в условиях применения информационных технологий, т.е. игровых консолей, компьютеров, сети Интернет и мобильных устройств.

В действительности это провоцируется тем, что мировая игровая интернет-индустрия развивается с невероятной стремительностью, предлагая современному потребителю всё больший выбор опций в сфере досуга и развлечений. Для понимания общей картины достаточно взглянуть на статью под названием «*GamesIndustry.biz* представляет. Год в цифрах 2019» («*GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019*») [8].

Согласно данной статье, общий объём игровой индустрии в 2019 году составил 148,8 миллиарда долларов, что на целых 7,2% выше, чем в 2018 году. Если же чуть углубиться в статистику, то можно заметить, что игровые расходы только жителей городов России на всё тот же 2019 год одни из самых высоких!

А поскольку в последнее время наблюдается явная направленность на увеличение числа игроков среди населения, то и актуальность изучения данной тематики возрастает с годами.

Практически невозможно встретить человека, который бы ни разу не сталкивался с употреблением слова «геймер». Однако не будет лишним обозначить то, в каком именно смысле употребляется этот термин по ходу настоящей работы.

Прежде всего нужно сказать, что «геймер» — это феномен XXI века, когда игра, игровая деятельность человека перемещается из реального мира в виртуальное пространство, которое, в свою очередь, превращается в ещё один институт социализации современного человека, наряду с уже традиционными, утвердившимися институтами, такими как семья, образовательные организации, религии и государства.

Геймер (*gamer*) — своеобразный термин, возникший в пространствах философии, психологии и педагогики во второй половине XX столетия.

Геймер — это человек, чья деятельность происходит одновременно в двух временных реалиях, то есть одна из них «реальная», а вторая является последовательностью событий в жизни персонажа, находящегося внутри игрового процесса, т.е., она «виртуальная». Для геймера очень часто эта «виртуальная» жизнь выходит на передний план, как бы затмевая собой «реальную».

Слово «геймер» может быть применено не к любому игроку, а лишь в отношении видео- и киберигрока, которые обладают набором определённых характеристик — как физических, так и психоэмоциональных (обнаруживаются интеллектуальные, эмоциональные способности, раскрывается интуиция, воображение), — которые способны проявляться, преимущественно во время игрового процесса.

Зачастую геймеры тратят на игру такое большое количество времени, что для наблюдающих со стороны может показаться, что игра

перерастает в подобие зависимости. Более того, многие из них выделяют всё своё свободное время под игры или даже полностью погружаются в интернет-миры, находя на их просторах альтернативные замены реальным общению, друзьям, семьям и даже работе.

Отсюда вытекает распространённое мнение о том, что геймер является патологически зависимым человеком, и именно этим он отличается от игрока. Н. В. Светлова и И. А. Бокарева [7, с. 128–134] подмечают, что «для этих людей (геймеров) игры становятся патологической склонностью».

Само понятие «интернет-зависимость» («*Internet Addiction Disorder*», *IAD*) ввёл И. Голдберг, понимая под этим термином в первую очередь не медицинскую проблему наподобие алкогольной или наркотической зависимости, а поведенческую зависимость со сниженным уровнем самоконтроля, грозящую вытеснением индивида за рамки нормальной жизни.

Л. Колчанова [6] пишет, что зависимость в медицинском смысле определяется как навязчивая потребность в использовании привычного вещества, характеризующаяся ростом толерантности и выраженными физиологическими и психологическими симптомами.

«Рост толерантности» обозначает, по сути, появление привыкания и физиологической устойчивости ко всё большему и большему дозам химических веществ.

«Привычное вещество» имеет свойство встраиваться в обмен веществ человека, поэтому наряду с психологической возникает и физическая или же физиологическая зависимость, то есть сложнопреодолимая потребность, тяга на уровне организма. Однако при пользовании сетью Интернет, конечно же, не появляется никакого «привычного вещества» в прямом смысле этого выражения. Так что в случае интернет-аддикции говорить о физиологической зависимости не приходится. Однако психологический компонент проявляется очень ярко. Именно поэтому этому наблюдается несколько иной характер протекания зависимости, нежели при употреблении алкогольных, наркотических или психотропных средств.

Исследование игровой деятельности, опосредованной ИТ, с точки зрения психологии началось ещё в 1980-е годы, когда, собственно, и возникают первые компьютерные игры.

С момента начала изучения компьютерных игр, пишут А. Е. Войкуновский и А. А. Аветисова [4, с. 263], а как следствие — и геймеров область научных интересов значительно расширилась, то есть на данный момент изучению подвержена не только сама роль компьютерных игр в жизни человека (ребёнка, подростка, взрослого), но также функции компьютерных игр в развитии, психологическая составляющая в игровом процессе, действие игр на психику, перспективы и возможности использования компьютерных игр в профессиональной подготовке кадров. В особенности учёных интересует вопрос мотивации геймеров и межличностной коммуникации игроков в массовых многопользовательских ролевых играх.

Самые первые исследования проводились лишь на специалистах, которые использовали ИТ на профессиональном уровне. Когда же компьютеры наконец превратились из предметов профессионального пользования в предмет каждодневного пользования и перешли скорее в сферу домашнего досуга, только тогда начались исследования, в которых в роли испытуемых выступали школьники, студенты, взрослые, не имеющие ничего общего с профессиональным применением ИТ.

Изначально учёных больше всего интересовали вопросы, связанные с использованием компьютерных игр детьми, и их возможное негативное влияние на дальнейшее развитие ребенка. Однако в ходе данных исследований было выявлено, что знакомство школьников или даже младших дошкольников с играми, опосредованными применением ИТ, лишь способствует формированию у детей полезных навыков и усвоению знаний, т.к. в данном возрасте одной из ведущих форм активной деятельности является игровая форма, которая включает в себя как развлекательные, так и обучающие игры.

Отечественные исследования, изучающие возможности использования компьютерных игр в обучении дошкольников и школьников младших возрастов, впервые предпринимаются в 1989 году. В рамках данного исследования НИИ гигиены и профилактики заболеваний среди детей и подростков ВНИЦ профилактической медицины Минздрава СССР и НИИ физиологии детей и подростков АПН СССР, были проведены наблюдения за состоянием здоровья и демонстрируемой работоспособностью детей в возрасте шести лет одного из детских садов города Москвы, в процессе использования ими компьютерно-игрового комплекса (КИК) «Электроник».

Для адекватной оценки влияния игровых занятий с использованием КИК до и после этих занятий у детей проводились хронометражные наблюдения за поведением дошкольников, которые помогали определить:

- 1) функциональное состояние зрительного анализатора;
- 2) функциональное состояние центральной нервной системы (ЦНС);
- 3) умственную работоспособность.

В результате полученных данных учёным удалось выработать стандарты использования компьютеров в работе с дошкольниками: без ущерба для здоровья и психологического благополучия дети могут быть вовлечены в игровые занятия с использованием ИТ не более чем один-два раза в неделю, а длительность игровой сессии не должна превышать 10 минут. При увеличении нагрузки до трёх и более раз в неделю большинство детей утомлялись. И хотя технические характеристики компьютеров за практически 40 лет существенно изменились: повысилась экологичность и безопасность использования, этих стандартов придерживаются до сих пор.

Следует отметить, что на данный момент небольшое количество любопытства исследователей направлено непосредственно в сторону взрослой

аудитории игр. Основной причиной такого повышенного интереса, во-первых, служит то, что основную массу аудитории игровой индустрии, в отличие от предыдущих лет, составляют взрослые и платежеспособные граждане, во-вторых, то, что помимо выявления отрицательных последствий, таких как, например, развитие интернет-зависимости, интернет-аддикции, ухудшение долговременной памяти и других психологических феноменов, связанных со спецификой увлечения компьютерными играми, учёные также нацелены на поиск и положительных эффектов от использования компьютеризации в игровом процессе, таких как повышенная стрессоустойчивость, специфическое развитие когнитивных способностей (увеличение общего объёма внимания, мультитаскинг (многозадачность)), которые в последующем будущем могли бы быть использованы для оптимизации процессов обучения, подготовки кадров.

Справедливости ради следует отметить, что уже в настоящее время существует ряд компьютерных игр, которые используются при подготовке будущих специалистов помогающих профессий. К такой системе можно отнести систему биологической обратной связи (БОС). Данная технология использует различные сигналы-стимулы, которые позволяют развивать навыки саморегуляции.

В проведённом психологическом исследовании предприняты попытки нахождения и последующей интерпретации личностных особенностей игроков в компьютерные игры (далее для удобства упоминаются как «геймеры»)

В нём приняли участие респонденты в возрасте 20–25 лет, которые являлись геймерами в среднем на протяжении последних 7 лет, они сформировали контрольную группу, далее именуемую как «Группа №1». Вторая контрольная группа, далее именуемая как «Группа №2», была сформирована из респондентов, также 20–25 лет, которые не имели склонности к увлечению компьютерными играми.

Как уже упоминалось ранее, целью настоящего исследования явилось изучение личностных особенностей геймеров, т.е. контрольной «Группа №1».

В качестве гипотезы было принято предположение о том, что геймеры отличаются от неиграющих людей определённым складом психоэмоциональных, т.е. личностных особенностей, сформированным посредством длительной и практически постоянной игровой стимуляции.

Процедура настоящего исследования состояла из прохождения испытуемыми онлайн-формы «16-факторного личностного опросника Кеттелла» (16 ФЛО-187-А или же 16PF формы А).

Психодиагностическая Методика «16-факторный личностный опросник Кеттелла» (16 ФЛО-187-А или же 16PF форма А), разработанная Р.Б. Кеттеллом, является одной из самых популярных методик для выявления личностных особенностей индивида, содержит в себе 187 вопросов, нацелена на оценку свойств нормальной личности, описывает её структуру, выявляет личностные особенности (проблемы), помогает в поиске коррекционных механизмов для решения вышеупомянутых

личностных проблем и является многомерной методикой. В основе данного опросника лежит «Теория личностных черт». В рамках данной теории личность индивида описывается как сложная структура, состоящая из стабильных и устойчивых элементов, т. е., свойств и черт, определяющих внутреннюю суть и поведение. Различия же в поведении людей определяются как раз различием в степени выраженности личностных черт. Также предполагается то, что порядок субъектов на шкале выраженности личностных черт всегда остаётся неизменным, несмотря на различия ситуаций, происходящих во внешней среде, т. е., несмотря на окружающую человека обстановку остаётся с тем же, неизменным набором личностных черт.

Данный опросник был предварительно создан вручную, на специализированном сайте <https://www.google.ru/intl/ru/forms/about>, предназначенном специально для проведения онлайн-опросов, сбора эмпирических данных онлайн, в рамках онлайн-исследований и экспериментов.

Далее был проведён сравнительный анализ эмпирических данных, полученных в результате исследования первой и второй групп испытуемых.

Такая процедура исследования была выбрана по следующим причинам:

- отсутствие влияния на респондента внешних факторов (например, влияние личности интервьюера);
- удобство, в первую очередь для респондента, т. к. присутствует элемент экологичности: испытуемый имеет возможность прохождения опросника в удобное для него время, а также в привычной для него обстановке;
- откровенность респондента, вытекающая как из содержания первого пункта, так и из ощущения анонимности за счёт использования сети Интернет (отсюда возможность получения информации касательно деликатных и табулированных для публичного обсуждения тем);
- быстрота и лёгкость получения статистических данных с высокой достоверностью, в сравнении с классическими методами проведения исследования;
- возможность опросить респондентов, которые проживают в достаточном удалении для прохождения опросника в очной форме, т. е., возможность расширить географию исследования;
- возможность построения специфической выборки (по А. Е. Войскунскому [3, с. 51–66]);
- возможность исключения традиционных ошибок в заполнении анкет, опросников, связанных с интервьюером, например непреднамеренное зачитывание скрытых подсказок, типа «затрудняюсь ответить»;
- возможность быстрого реагирования по ходу заполнения опросника;
- экономия ресурсов, таких как финансовые ресурсы, время и трудозатраты, что связано с автоматической фиксацией и обработкой данных специальными программами;
- в условиях пандемии и самоизоляции данная процедура исследования является единственно возможной.

Однако, несмотря на все достоинства онлайн-исследований, по мнению О. Н. Арестовой, Л. Н. Бабанина и А. Е. Войскунского [2, с. 109], данной форме проведения исследования присущи также и недостатки. По их мнению, основными недостатками и ограничениями в проведении онлайн-исследований являются:

- 1) индивидуальные параметры системы, т. е., проблемы, связанные с программным и техническим обеспечением, установленным на компьютере респондента;
 - 2) затруднённый процесс коммуникации между респондентом и интервьюером, что приводит к возможной неверной интерпретации вопроса опросника, ошибкам в переходах, заполнении таблиц и т. п.;
 - 3) высокая вероятность заполнения респондентом не всех пунктов опросника;
 - 4) отсутствие контроля со стороны интервьюера за обстановкой и за испытуемым в ходе заполнения опросника (полная невозможность учёта времени, затраченного на заполнение опросника, количества исправлений ответов, что является важным пунктом при использовании многих методик);
 - 5) непреднамеренное или же, наоборот, намеренное искажение данных, основанное на желании респондента показать социально одобряемые результаты;
 - 6) существует опасность многократного прохождения опросника одним испытуемым, что неблагоприятно отразится на эмпирических данных.
- Для избегания указанных О. Н. Арестовой, Л. Н. Бабанина и А. Е. Войскунского недостатков данной формы проведения были приняты следующие меры: использованное программное обеспечение, а именно специализированный сайт, для сбора эмпирических данных Гугл Формы (*Google Forms*), было настроено таким образом, что завершить прохождение опросника было возможно лишь при полном заполнении всех 187 пунктов опросника, при этом осуществлялась автоматическая регистрация респондентов путём контроля Гугл-аккаунтов, через которые заходили респонденты.

Для лучшего понимания общей картины эксперимента результаты исследования были преобразованы в диаграммы (графики), с использованием функции приложения *Microsoft Office Excel 2013*, «линейной фильтрации», которая используется для того, чтобы наглядно показать прямую зависимость одного значения от другого путём сглаживания точек колебания.

Среднестатистические результаты проведённого исследования сведены в таблицу 1.

Исходя из полученных результатов, контрольную «Группу № 1», т. е. геймеров, можно охарактеризовать как людей замкнутых, склонных к скрытности и отчуждённости, зачастую имеющих ограниченный, так называемый «свой» круг общения, часто строящийся на нахождении общих игровых интересов, имеющих сложности в формировании и поддержании новых социальных связей, а также настороженно относящихся к окружающим. Также не склонны к проявлению эмпатии.

Геймеры обладают высоким уровнем развитости когнитивных способностей, что обеспечивает

Табл. 1. Среднестатистические показатели личностных особенностей по методике «16-факторного личностного опросника Кеттелла» (16 ФЛО-187-А или же 16PF формы А)

Table 1. Average statistical indicators of personal characteristics according to the methodology of «Kettell's 16-factor personality questionnaire» (16 FLO-187-A or 16PF form A)

| Фактор | «Группа №1» | «Группа №2» |
|--|-------------|-------------|
| Первичные факторы | | |
| Фактор А (замкнутость/общительность) | 4.6 | 6.4 |
| Фактор В (высокий IQ/низкий IQ) | 7.4 | 4.5 |
| Фактор С (эмоциональная неустойчивость/эмоциональная устойчивость) | 5.2 | 4.9 |
| Фактор Е (подчинённость/самоуверенность) | 4.9 | 6.2 |
| Фактор F (рассудительность/безрассудство) | 4.2 | 5.4 |
| Фактор G (небрежность/ответственность) | 3.8 | 4.8 |
| Фактор H (робость/смелость) | 5.5 | 5.4 |
| Фактор I (жесткость/чувственность) | 6.2 | 5.7 |
| Фактор L (доверчивость/подозрительность) | 5.3 | 6.6 |
| Фактор М (практичность/мечтательность) | 5 | 4.1 |
| Фактор N (прямолинейность/дипломатичность) | 4.8 | 4.1 |
| Фактор О (спокойствие/тревожность) | 7 | 7.1 |
| Фактор Q1 (консерватизм/гибкость) | 7.3 | 6.9 |
| Фактор Q2 (зависимость/самостоятельность) | 7.2 | 4.5 |
| Фактор Q3 (низкий самоконтроль/высокий самоконтроль) | 5.2 | 7.3 |
| Фактор Q4 (расслабленность/напряжённость) | 5.4 | 6.2 |
| Вторичные факторы | | |
| Фактор F1 (тревожность) | 6 | 6.2 |
| Фактор F2 (экстраверсия/интроверсия) | 4.3 | 6 |
| Фактор F3 (эмоциональная лабильность) | 5 | 5.1 |
| Фактор F4 (доминантность) | 6.8 | 5.3 |

лёткость протекания процессов логического и абстрактного мышления, успешное решение задач в условиях ограниченности времени, т.е. в большей степени наблюдаются оперативность и подвижность мышления, что, в свою очередь, гарантирует хорошее усваивание новых знаний.

Следует отметить и тот факт, что геймеры зачастую отлично переносят стрессовые ситуации, связанные с победами и поражениями, т.к. в процессе игры они часто переживают те или иные острые эмоциональные ситуации. Однако они не склонны к рассудительности и также испытывают трудности в контроле проявлений своих эмоций. Для них характерны высокий уровень самоуверенности и такие личностные качества, как независимость, ориентация на собственные силы, самостоятельность, стремление иметь свою точку зрения.

После объединения полученных результатов исследования было проведено сравнение средних личностных профилей по каждой группе в рамках использованной методики «16-факторного личностного опросника Кеттелла» (16 ФЛО-187-А или же 16PF формы А), на основе которого была построена диаграмма «Сравнение средних показателей по каждому фактору у двух групп» (рис. 1).

Согласно данным диаграммы (графика), можно увидеть следующее, что практически диаметрально

противоположные показатели наблюдаются в рамках рассмотрения шкал Фактора В, Фактора Q2 и Фактора Q3. То есть в отличие от «Группы №1» «Группа №2», т.е. негеймеры, более общительные, с охотой идут на контакт, имеют широкий круг общения, обладают лучшей эмпатией, также негеймеры склонны в большей степени осуществлять контроль над своим поведением и экспрессией своих чувств.

Также можно наблюдать то, что, вероятно, в силу возрастных показателей респонденты обеих групп отличаются широким кругом интеллектуальных интересов и отличной восприимчивостью к переменам вокруг. Высокие показатели Фактора О, показывающего высокий уровень тревоги, предположительно отнесём к неопределённой ситуации вокруг, т.е. к условиям пандемии, связанной с эпидемией COVID-19.

Таким образом, опираясь на данные полученные в ходе настоящего исследования, можно сделать вывод, что игровая деятельность, опосредованная использованием ИТ, изначально направленная в основном на удовлетворение потребности человека в досуге, имеет не только негативные последствия влияния на формирование личности индивида, но и благоприятные, такие как, например, развитие самостоятельности, положительное влияние на повышение коэффициента интеллекта (*IQ*) играющего.

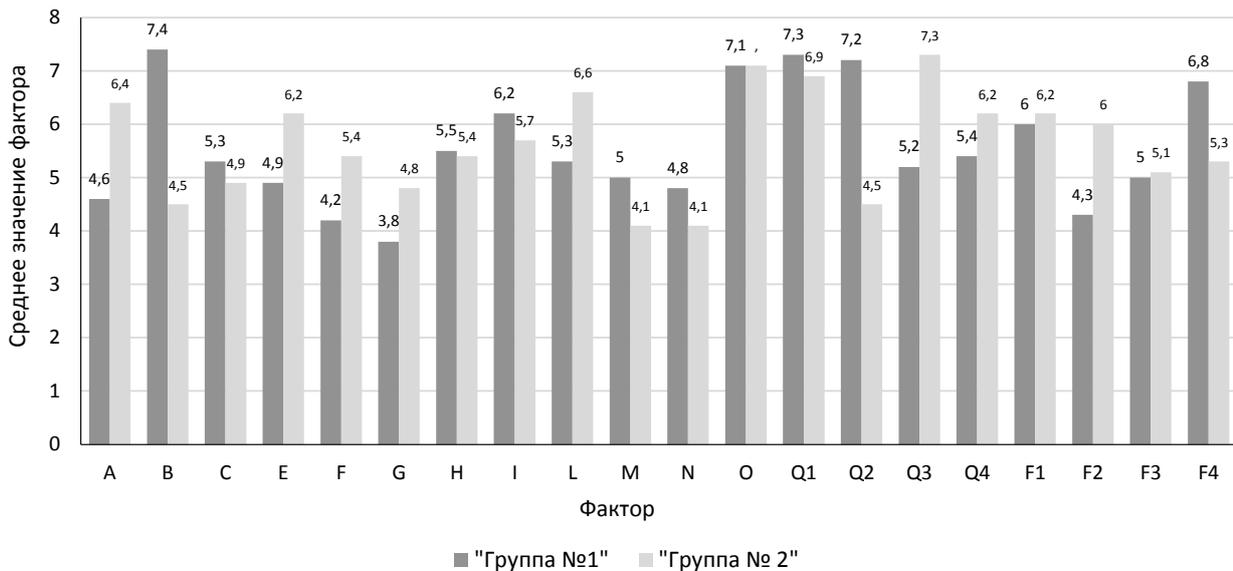


Рис. 1. Сравнение средних показателей по каждому фактору у двух групп

Fig. 1. Comparison of the average indicators for each factor of two groups

За счёт генерируемого игрой сценария повторяющихся, неизбежных «побед и поражений» соответственно, формируются повышенная стрессоустойчивость индивида и его последующее более спокойное проживание неудач уже в реальной жизни за пределами виртуального пространства.

Можно также смело предполагать, что различные игровые жанры в первую очередь досуговых компьютерных игр (стратегии, ролевые игры, квесты (от англ. *Quest*), головоломки, адвенчуры (от англ. *Adventure*), шутеры (от англ. *Shooter*) и т.д.) по-разному воздействуют на формирование когнитивных способностей индивида, а значит, полученные результаты могут лечь в основу последующих исследований, например направленных

на выявление взаимосвязи игрового жанра и наиболее развитой когнитивной способности.

Следует заметить, что в настоящее время существуют игры с применением информационных технологий, которые широко используются для реабилитации пациентов с черепно-мозговыми травмами и для коррекции последующих когнитивных нарушений, например речевых, вызванных повреждениями мозговых структур. Однако данные игры являются авторскими и выглядят довольно специфически, т.е. они далеки от привычных всем нам компьютерных игр как в рамках рассмотрения графической составляющей, так и сюжетной, проще говоря, они носят исключительно лечебный характер, а именно — стимуляцию определённых мозговых отделов.

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьёзного. СПб.: Изд во С.-Петерб. ун-та, 2003. С. 24.
2. Арестова О. Н., Бабанин Л. Н., Войскунский А. Е. Специфика психологических методов в условиях использования компьютера. М.: Изд-во Московского университета, 1995. 109 с.
3. Войскунский А. Е. Направления исследований опосредствованной Интернетом деятельности // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. 2017. № 1. С. 51–66.
4. Войскунский А. Е., Аветисова А. А. «За» и «против» компьютерных игр // Игра, обучение и Интернет. М.: Некоммерческое партнерство «Современные технологии в образовании и культуре», 2006. С. 263.
5. Выготский Л. С. Психология развития человека. М.: Смысл; Эксмо, 2005. 1136 с.
6. Колчанова Л. Психологические проблемы интернет-зависимости [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.imago.spb.ru> (дата обращения: 07.02.2020).
7. Светлова Н. В., Бокарева И. А. Исследование эмоционального состояния подростков, увлеченных компьютерными играми // Актуальные проблемы психологического знания. 2009. № 1. С. 128–134.
8. Batchelor J. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. GameIndustry.biz. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019> (accessed 07.02.2020).

Валяльщикова Валерия Александровна — студентка Санкт-Петербургского университета государственной противопожарной службы МЧС России, группа 1832 ИБЖ, специальность «Психология служебной деятельности». E-mail: metkin.m@igps.ru

Меткин Михаил Владимирович — кандидат психологических наук, доцент кафедры педагогики и психологии экстремальных ситуаций Санкт-Петербургского университета государственной противопожарной службы МЧС России. E-mail: metkin.m@igps.ru

PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF THE INFLUENCE OF GAMING ACTIVITY, MEDIATED BY THE USING OF INFORMATION TECHNOLOGY, ON THE INDIVIDUAL'S PERSONAL CHARACTERISTICS

V.A. Valyalshchikova^a, M.V. Metkin^a

^a St. Petersburg State University of State Fire Service of the Ministry of Emercom of Russia, St. Petersburg, Russia.

ABSTRACT. The article considers the theoretical and methodological foundations of the study of the personal characteristics of people who continuously play computer games (gamers) and people who do not play computer games. Such concepts as «game», «gamer», «Internet addiction» are revealed. The article presents the results of the authors' own research, in which an attempt was made to find and then interpret the personality traits of computer game players («gamers»). The empirical data collected by the authors allows to make a detailed characteristic of personal qualities of gamers and persons who do not play computer games. Not only differences, but also common features in representatives of the experimental and control groups are highlighted. The results of the comparative analysis obtained by studying a group of subjects suggests that a passion for computer games can lead to not only destructive addiction and personal disharmony, but also can introduce a certain cognitive constructivism for personality development. Based on the data obtained in the course of the study, it can be concluded that the game activity mediated by the use of information technologies, initially aimed mainly at meeting the needs of a person in leisure, has not only negative consequences on the formation of the individual's personality, but also favorable, such as, for example, development of independence, positive impact on the increase in the IQ of the player. Due to the scenario generated by the game of repeated inevitable «victories and defeats», respectively, the increased stress resistance of the individual and his subsequent quieter overcoming of failures in real life outside the virtual space are formed.

KEYWORDS: gamer, personality skills, computer games, cognitive abilities, emotional behavior, stress resistance.

References

1. Apinyan T.A. *Igra v prostranstve seryoznogo* [Play in space of the serious]. St.Petersburg: Saint-Petersburg State University Publ., 2003. 24 p. (In Russian).
2. Arestova O.N., Babanin L.N., Voyskunskiy A. Ye. *Spetsifika psikhologicheskikh metodov v usloviyakh ispolzovaniya kompyutera* [Specifics of psychological methods in the context of using computers]. Moscow: Moscow State University Publ., 1995. 109 p. (In Russian).
3. Voyskunskiy A. Ye. *Napravleniya issledovaniy oposredstvovannoy Internetom deyatel'nosti* [Research areas for Internet-mediated activities]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14: Psikhologiya — Bulletin of Moscow University. Series 14: Psychology*, 2017, (1), pp. 51–66. (In Russian).
4. Voyskunskiy A. Ye., Avetisova A.A. «*Za*» i «*protiv*» kompyuternykh igr: *Igra, obucheniye i Internet* [«Pros» and «cons» computer games: Play, training and the Internet]. Moscow: Noncommercial partnership «Modern technologies in education and culture» Publ., 2006, 263 p. (In Russian).
5. Vygotskiy L.S. *Psikhologiya razvitiya cheloveka* [Psychology of human development]. Moscow: Smysl; Eksmo Publ., 2005. 1136 p. (In Russian).
6. Kolchanova L. *Psikhologicheskiye problemy Internet zavisimosti* [Psychological problems of internet addiction]. (In Russian). Available at: <http://www.imago.spb.ru>. (accessed 07.02.2020).
7. Svetlova N.V., Bokareva I.A. *Issledovaniya emotsional'nogo sostoyaniya podrostkov, uvlechennykh kompyuternymi igrami* [The Study of the emotional state of adolescents fascinated by computer games]. *Aktualnyye problem psikhologicheskogo znaniya — Actual problems of psychological knowledge*, 2009, (1), pp. 128–134 (in Russian).
8. Batchelor J. *GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. GameIndustry.biz*. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019> (accessed 07.02.2020).

Valeriya A. Valyalshchikova — student of St. Petersburg State University of State Fire Service of the Ministry of Emercom of Russia, group 1832 ILS specialty «Psychology of service activity». E-mail: metkin.m@igps.ru

Mikhail V. Metkin — Cand.Sc. (Psychology), Associate Professor at the Department of Psychology and Pedagogy of St. Petersburg State University of State Fire Service of the Ministry of Emercom of Russia. E-mail: metkin.m@igps.ru