

Взаимосвязь между эмоциональной направленностью личности игроков подросткового возраста и их внутриигровым поведением

Научный руководитель – Зотова Наталья Георгиевна

Смирнова Анна Викторовна

Студент (магистр)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет, Волгоград,
Россия

E-mail: annabry@mail.ru

Эмоциональная направленность личности находит своё отражение в деятельности человека, она может быть связана с индивидуальными чертами личности человека, его потребностями, желаниями и целями.

В ряде случаев это может быть как потребность в исключительно приятных переживаниях, в то время как в других ситуациях это может быть ориентация на сложные и глубокие переживания.

Подростковый возраст сопряжён со значительным эмоциональным, социальным и когнитивным развитием. Эти изменения могут способствовать формированию общей эмоциональной направленности личности которая отражает ценность одних эмоциональных переживаний по сравнению с другими. Также эмоциональная ориентация подростка может распространяться на различные сферы его жизни, в первую очередь, социальное взаимодействие, познавательную сферу, а также его хобби и развлечения. Исследования [4] показывают, что эмоциональная направленность личности может также влиять на его виртуальные игровые предпочтения. Так, определённые видеоигры вызывают согласующийся эмоциональный ряд. Некоторые из внутриигровых стимулов могут соответствующим образом повлиять на дальнейший внутриигровой выбор подростка. Иными словами, эмоциональные реакции, в поиске которых находится игрок, расширяют спектр предпочитаемых игр, содержащих в себе привлекательные подростку механики.

Исследование проведенное на базе ГКУ СО «Дзержинский ЦСОН» г. Волгограда, было проведено с целью выявления взаимосвязи между актуальной эмоциональной направленностью жизни игроков подросткового возраста и их внутриигровым поведением, выраженным в наиболее ярких предпочтениях. В исследовании приняли участие 24 респондента в возрасте от 12 до 16 лет, по 12 человек мужского и женского пола. Для исследования особенностей эмоциональной направленности личности (далее - ЭНЛ) был использован модифицированный опросник Б.И. Додонова [1]; для выявления особенностей виртуальных игровых предпочтений использован опросник определения мотивационного профиля геймера Н.Йи [2].

Согласно нашим предположениям, деятельность внутри компьютерной игры связана, прежде всего, с гедонистическими аспектами в жизни подростка - высоким уровнем телесного и эмоционального комфорта. Однако, согласно полученным результатам, указанным в Таблице 1, наибольшее количество положительных значимых корреляций лежит в области гностической ЭНЛ. Это, прежде всего, взаимосвязи между познанием и привлекаемыми внутриигровыми направлениями - "история", "кооперация" и "испытание". Также были обнаружены значимые корреляции между эстетической ЭНЛ, а также "история" и "кооперация". Имеются значимые взаимосвязи романтическая ЭНЛ и "дизайн"; гедонистическая эмоциональная направленность личности и "фантазия".

Таким образом, гипотеза не подтвердилась. Гедонизм с точки зрения игрока, связан исключительно с возможностью фантазировать, а именно с возможностью геймера ощутить

себя кем-то другим, возможно, идентифицироваться с личностью, обладающий желаемыми игроком личностными и физическими характеристиками.

Категория "дизайн" - возможность моделировать игровую среду, окружение, взаимосвязана с романтическими устремлениям личности, с желанием нового и неизведанного. Очевидно, их объединяет общее устремление игрока "а что, если..?".

Рассмотрим корреляции, связанные с эстетической ЭНЛ. Согласно результатам исследования, для подростка важна как красота подачи внутриигровой истории, так и удовольствие от организованных совместных действий с другими игроками. Обратимся к конкретному смыслу понятия "virtus". но раскрывается как "мужественность, доблесть, героические подвиги"[3], также заключают в себе эстетическое содержание в идеальном смысле.

Относительно корреляции между гностической ЭНЛ и "историей", содержательная составляющая игры осваивается геймером при помощи познавательного интереса

История - это та механика, которая в первую очередь связывает игрока с игрой, следовательно, логично то что она удовлетворяет познавательные потребности геймера.

Гностическая ЭНЛ имеет наибольшую корреляцию со значением "история". Это может означать, что когда игрок проявляет интерес к содержательной составляющей игры, он проявляет познавательный интерес. корреляция между познавательным интересом, испытанием и кооперацией может объясняться необходимостью знаниевого освоения и при прохождении испытаний, и при освоении социального взаимодействия в цифровой среде.

Таким образом, предположение о том, что в компьютерной и гаджет-игре подросток реализует преимущественно эмоции гедонистической направленности неверно. Результаты исследования подтверждают необходимость углубленных исследований в области познавательного интереса и его связи с геймингом, однако, для выявления причинности обращения игрока к конкретному спектру мотивов, необходимы углубленные исследования с привлечением качественных методов.

Источники и литература

- 1) Додонов Б. И. Эмоция как ценность. М., 1978.
- 2) Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт // Ученые записки университета Лесгафта. 2017. №11.
- 3) Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 7. М., 2000.
- 4) Grizzard, Matthew & Francemone, C. Research on the Emotions Caused by Video Games Demands Integration, 2018.

Иллюстрации

		Гедонистическая ЭНЛ	Романтическая ЭНЛ	Эстетическая ЭНЛ	Гностическая ЭНЛ
ФАНТАЗИЯ	Коэффициент корреляции	,595**			
	Знач. (двухсторонняя)				
ИСТОРИЯ	Коэффициент корреляции			,537**	,646**
	Знач. (двухсторонняя)			,007	,001
КООПЕРАЦИЯ	Коэффициент корреляции			,528**	,569**
	Знач. (двухсторонняя)			,008	,004
ИСПЫТАНИЕ	Коэффициент корреляции				,525**
	Знач. (двухсторонняя)				,008
ДИЗАЙН	Коэффициент корреляции		,579**		
	Знач. (двухсторонняя)		,003		

** . Корреляция значима на уровне 0,01 (двухсторонняя).

Рис. Таблица 1. Связь показателей игрового профиля и общей эмоциональной направленностью личности.