

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ У ИГРОКОВ СИНГЛПЛЕЕРНЫХ И МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ ИГР

И. С. Манкевич (МГУ имени А. А. Кулешова)

Научи. рук. *И. В. Черепанова*,

канд. психол. наук, доцент

Сейчас наука не может прийти к консенсусу касательно вреда от компьютерных игр. Учёные из Оксфордского университета постулируют, что между видеоиграми и агрессивностью нет никакой связи, но В.А. Попов и В.Л. Валькова в своих изысканиях приходят к диаметрально противоположному выводу [1]. Мы считаем, что причина противоречий лежит в избыточном обобщении: компьютерные игры подразделяются на два жанра: сингл- и мультиплеерные. По нашему мнению, мультиплеерные игры содержат куда больше негативных факторов, воздействующих на личность игрока.

В связи с этим был проведён сравнительный анализ эмоциональной сферы игроков синглплеерных и мультиплеерных игр на базе ГУО «Средняя школа № 8 г. Могилёва». В качестве диагностического инструментария были использованы: опросник уровня агрессивности Басса-Дарки, опросник суицидального риска в модификации Разуваевой, шкала депрессии Бэка (модификация для подростков), тест ценностных ориентаций Милтона Рокича, тест личностных акцентуаций, методика скрининговой диагностики компьютерной зависимости Юрьевой-Большот, методика выявления отношений с родителями «Метод неоконченных предложений».

В результате исследования были получены достоверные данные об отсутствии различий в уровне агрессивности у игроков синглплеерных и мультиплеерных игр. Был составлен психологический портрет типичного игрока в сингл- и мультиплеерные игры.

Литература

1. Книжникова, С.В. Компьютерные игры как фактор формирования агрессивных и аутоагрессивных установок личности подростка / С.В. Книжникова, Ю.В. Серая. – Москва : Экмо. – 2016. – С. 82–87.