

Нестик Т.А. Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр



НЕСТИК Т.А. ОТНОШЕНИЕ К ГЛОБАЛЬНЫМ РИСКАМ У ГЕЙМЕРОВ С РАЗНЫМ ПРЕДПОЧТИАЕМЫМ ТИПОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

English version: [Nestik T.A. The attitudes toward global risks among gamers playing different computer games](#)

Институт психологии Российской академии наук, Москва, Россия

[Сведения об авторе](#)

[Литература](#)

[Ссылка для цитирования](#)

На основе обзора исследований, посвященных воздействию кинематографических образов глобальных катастроф на отношение личности к изменению климата, делается вывод о том, что они повышают озабоченность глобальными рисками, но при этом могут снижать оценку их вероятности. Проведен анализ психологических особенностей компьютерных игр, действие которых разворачивается после глобальной катастрофы. Представлены результаты трех поисковых исследований отношения геймеров к глобальным рискам ($N = 547$, $N = 503$, $N = 291$). Показано, что опыт игры в компьютерные игры обратно связан с тревогой по поводу глобальных рисков и ценностью выживания человечества. Тем не менее сопоставление выделенных нами типов игровых предпочтений показывает, что геймеры, играющие в постапокалиптические игры, характеризуются более высокой озабоченностью глобальными рисками и социальным пессимизмом. Они более готовы участвовать в предотвращении глобальных рисков, но при этом более склонны верить в то, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее. Погружение в игровой постапокалиптический мир облегчает геймерам оценку вероятности глобальных рисков, но затрудняет оценку серьезности их последствий, оставляя надежду на выживание. Геймеры, предпочитающие многопользовательские онлайн-игры, отличаются более высоким оптимизмом в отношении будущего человечества, менее склонны к игнорированию глобальных рисков и менее подвержены страху личной смерти, что может быть связано с их опытом успешного создания альянсов для решения сложных социальных задач. Намечены перспективные направления исследований влияния компьютерных игр на просоциальные установки личности и отношение к глобальным рискам.

Ключевые слова: компьютерные игры, геймеры, постапокалиптические игры, глобальные риски, социальное доверие, отношение к личной смерти

Наши представления о глобальных рисках редко подтверждаются личным опытом, они опираются в основном на «память о будущем», созданную современной массовой культурой: прогнозами авторитетных экспертов в СМИ, научной фантастикой, документальными фильмами и голливудскими блокбастерами, а в последние два десятилетия все в большей степени – постапокалиптическими компьютерными играми [Нестик, Журавлев, 2018]. Художественные образы глобальных катастроф служат опорой для нашего воображения при конструировании представлений о будущем. Их воздействие на наше отношение к глобальным рискам носит противоречивый характер.

Роль кинематографа и компьютерных игр в формировании представлений о глобальных рисках

Примером позитивного воздействия массовой культуры на отношение личности к глобальным рискам является «климатическая фантастика» [Lowe et al., 2006; McCreavey, Liendfield, 2014]. Так, например, просмотр фильма «Послезавтра», посвященного глобальной климатической катастрофе, повысил озабоченность экологическими рисками и мотивацию к природоохранному поведению. Вместе с тем граница между зрелищными спецэффектами и научными фактами оказалась размыта, поэтому оценка вероятности экстремальных погодных явлений после просмотра фильма снижалась, а не возрастала [Lowe et al., 2006]. Более того, исследователи обращают внимание на то, что в фильмах о климатических катастрофах закрепляется картина мира, которая противоречит ценностям устойчивого развития: недоверие к социальным институтам, этнические и гендерные предрассудки [McCreavey, Lindenfeld, 2014].

В научной литературе пока не сложилось единого мнения о влиянии информирования на отношение общества к глобальным катастрофам. Ряд исследований свидетельствуют о том, что чем больше респонденты информированы об изменении климата, тем меньше их озабоченность по этому поводу [Kellstedt et al., 2008]. Метаанализ 25 опросов и 171 академического исследования в 56 странах показывает, что на веру в глобальное изменение климата влияет не столько субъективная осведомленность о проблеме климата и личный опыт, сколько идеологические установки [Hornsey et al., 2016]. Тем не менее одно из экспериментальных исследований показало, что после просмотра фрагментов из документального фильма «Неудобная правда» испытуемые были более склонны верить в изменение климата, были более готовы принимать на себя ответственность за сдерживание скорости изменения климата, а также демонстрировали меньший уровень фатализма [Beattie et al., 2011].

В отличие от психологических эффектов кинематографа, влияние компьютерных игр на отношение к глобальным рискам не изучалось. О том, что такое влияние возможно, свидетельствуют исследования, посвященные экологическим деловым играм, которые проводятся без использования компьютеров [Меуа, Eisenack, 2017]. Ряд исследований указывают на позитивные эффекты игры в «серьезные» компьютерные игры, не связанные с проблематикой глобальных рисков [Клопотова, Кузнецова, 2017].

Эксперименты показывают, что игровые поступки, имеющие этический контекст, могут влиять на просоциальное поведение в реальном мире в зависимости от того, насколько лично значимой была игровая ситуация [Shafer et al., 2016; Steinemann et al., 2017]. При этом до сих пор нет однозначных подтверждений тому, что игра в компьютерные игры со сценами насилия оказывает влияние на способность к эмпатии и социальные установки [Богачева, Войсунский, 2017; Солдатова и др., 2017]. Эмпирические исследования указывают на то, что выбор просоциального поведения зависит от характеристик идентичности личности игроков, наличия ролевого конфликта [Рубцова и др., 2018].

Тем не менее вопрос о том, какое влияние оказывают развлекательные компьютерные игры на социальные установки геймеров, остается открытым [Bianco, 2018]. Особый интерес в этой связи представляют развлекательные постапокалиптические игры и фильмы, популярность которых сегодня высока не только в России, но и во всем мире [Schmid, 2013; D'Olimpio et al., 2015]. Заметим, что постапокалиптический Fallout 4 стал самой

популярной игрой в 2015 г., по данным Amazon. Чтобы понять масштабы данного явления, достаточно учесть, что только за один месяц число продаж Fallout 4 составило более 2 миллионов копий, а в первый день выхода игры в нее одновременно играли более 440 тысяч человек. В качестве причин привлекательности такого рода игр называют возможность почувствовать свою исключительность и превратиться в выжившего супергероя, возможность выбрать новую идентичность в мире без правил и прежних социальных связей [D'Olimpio et al., 2015].

Можно предположить, что индустрия компьютерных игр превратилась в один из факторов, снижающих чувствительность к рискам ядерной войны в массовом сознании, так как постапокалиптический геймплей позволяет персонажам многократно оживать после смерти, а также осваивать воображаемый мир после катастрофы. Игровая культура поддерживает веру в возможность выживания после ядерной войны, «опривычивает» воображаемые катастрофические последствия, истинная реальность которых недоступна опыту ныне живущего человечества.

Кроме того, особенностью постапокалиптических игр является социальный пессимизм: все они изображают мир, в котором нельзя доверять никому [Poole, 2017], а сами игроки в них могут совершать неэтичные поступки, задействуя различные стратегии отчуждения моральной ответственности [Shafer, 2012].

Опыт игры в компьютерные игры и отношение личности к глобальным рискам

Несмотря на превращение компьютерных игр в одну из важных сфер жизни современного общества, связь опыта развлекательных видеоигр с отношением к глобальным рискам в научной литературе остается неисследованной. Чтобы проверить наличие и характер такой связи, нами в 2017–2018 годы была проведена серия поисковых исследований. Во-первых, мы предположили наличие связи между опытом игры в компьютерные игры и характеристиками отношения к глобальным рискам. Во-вторых, опираясь на проведенный обзор научной литературы, мы предположили, что опыт игры в постапокалиптические игры будет отрицательно связан с озабоченностью глобальными рисками и готовностью участвовать в их предотвращении.

Первое исследование

Выборка

Первое исследование было направлено на изучение связи между игрой в компьютерные игры и отношением к глобальным рискам. Участники исследования – 547 студентов вузов четырех городов: Москвы (N = 114; 39% – мужчины; 61% – женщины; средний возраст 26 лет), Симферополя (N = 206; 22% – мужчины; 78% – женщины; средний возраст 22 года), Норильска (N = 126; 40% – мужчины; 60% – женщины; средний возраст 19,7 лет) и Архангельска (N = 101; 25% – мужчины; 75% – женщины; средний возраст 21 год). Опрос проводился посредством заполнения печатных бланков анкет.

Методики

Для изучения отношения личности к глобальным рискам нами использовалась шкала «Ценность выживания человечества» Т.А.Нестика, а также опросник «Отношение к глобальным рискам» Т.А.Нестика, позволяющие измерить ценностно-мотивационные, аффективные, когнитивные и поведенческие компоненты отношения личности к глобальным рискам и их предотвращению. Кроме того, респондентам было предложено оценить по 5-балльной шкале свою озабоченность различными экологическими, технологическими, экономическими и социальными рисками. Также испытуемых просили ответить на вопрос, играют ли они в компьютерные игры (А – нет, не играю; В – играю 1–3 часа в неделю, С – играю от 3 до 10 часов в неделю; D – играю 10–14 часов в неделю; E – играю более 14 часов в неделю). При обработке данных использовался пакет статистических программ SPSS 22.0.

Результаты

В целом наша первая гипотеза подтвердилась. Как показали результаты анализа значимых различий (таблица 1) между студентами, не играющими в компьютерные игры (N = 273) и играющими в них от 3 до 14 часов в неделю (N = 169), геймеры испытывают меньшую тревогу по поводу глобальных рисков (ANOVAF = 24,92, $p < 0,001$), выживание человечества представляет для них меньшую ценность (F = 12,54, $p < 0,001$), при этом они менее склонны поддерживать предотвращение глобальных рисков за счет возвращения к традиционным ценностям и контроля за гражданами (F = 9,299, $p = 0,002$). На уровне тенденции нами были выявлены различия в допустимости радикальных решений: геймеры несколько более склонны поддерживать выживание одних за счет других (F = 3,418, $p = 0,065$).

Таблица 1

Отношение к глобальным рискам и личностные характеристики у студентов с разным опытом игры в компьютерные игры

Личностные характеристики	Не играют в компьютерные игры (N = 273)	Играют в компьютерные игры от 3 до 14 часов в неделю (N = 169)	ANOVA	
			F	p
Религиозный авторитаризм: возвращение к традиционным религиозным ценностям и контроль за гражданами	2,50	2,26	9,29	0,002
Радикальные решения: допустимость выживания одних за счет других	2,09	2,22	3,42	0,065
Тревога по поводу глобальных рисков	3,35	2,92	24,92	< 0,001
Ценность выживания человечества	3,37	3,09	12,54	< 0,001
Доброжелательность (TIPI)	4,53	4,01	22,78	< 0,001
Добросовестность (TIPI)	5,41	4,91	15,84	< 0,001
Религиозность (SAS)	2,80	2,49	8,69	0,003
Социальный цинизм (SAS)	3,24	3,39	3,97	0,047
Вера в вознаграждение усилий (SAS)	3,92	3,71	6,75	0,01
Ориентация на гармонию в отношениях между людьми (SAS)	3,56	3,20	21,71	< 0,001
Шкала заботы (MFQ)	3,33	3,15	4,33	0,038
Шкала уважения к авторитетам (MFQ)	2,51	2,32	5,31	0,022
Шкала чистоты и святости (MFQ)	2,99	2,66	14,10	< 0,001

Аутгрупповое доверие (WVS)	2,54	2,34	6,72	0,01
----------------------------	------	------	------	------

По-видимому, данные различия объясняются личностными особенностями геймеров, для которых характерна ориентация на гедонистические ценности [Баева, 2014; Логвинов и др., 2014]. Также нами были выявлены различия в личностных характеристиках, которые могут объяснять отношение к глобальным рискам: по сравнению с другими студентами, геймеры характеризуют себя как менее добросовестных ($F = 15,843$, $p < 0,001$) и менее доброжелательных ($F = 22,781$, $p < 0,001$), они демонстрируют меньшую религиозность ($F = 8,688$, $p = 0,003$) и меньшую ориентацию на чистоту и святость ($F = 14,097$, $p < 0,001$), менее ориентированы на межличностную гармонию ($F = 21,71$, $p < 0,001$), более склонны верить в несправедливость общества ($F = 3,973$, $p = 0,047$), меньше доверяют незнакомым людям и представителям других групп ($F = 6,72$, $p = 0,01$). Нужны экспериментальные исследования, чтобы выяснить, вызваны ли эти различия игровым опытом или являются предикторами predispositions к компьютерным играм.

Отношение к глобальным рискам у геймеров, играющих в постапокалиптические игры

Второе и третье исследования были проведены нами совместно с Е.С.Ермоленко среди российской молодежи с помощью онлайн-опросов.

Второе исследование

Выборка

Участниками второго исследования стали геймеры с различными игровыми предпочтениями ($N = 503$; 75% – мужчины, 25% – женщины; от 15 до 42 лет; средний возраст 24 года). Мы предположили, что наличие и характер связи игры в компьютерные игры с отношением к глобальным рискам различаются в зависимости от сюжета постапокалиптических игр.

Методики

В анкете мы задавали вопрос о том, нравятся ли респондентам игры с постапокалиптическим сюжетом. Кроме того, респондентам был предложен перечень из 21 игры с постапокалиптическим сюжетом, каждую из которых они должны были оценить по 5-балльной шкале (0 – не играл, 1 – не нравится, 2 – скорее не нравится, 3 – скорее нравится, 4 – очень нравится). Для измерения отношения к глобальным рискам использовалась адаптированная нами методика С.Гамильтона «Ядерные ориентации», позволяющая оценить отношение к ядерным проблемам в контексте общего мировоззрения личности [Журавлеви др., 2016]. Также респондентам предлагалось оценить степень своей озабоченности 30 различными глобальными рисками, выделенными на основе отчетов Всемирного экономического форума. Для измерения личностных характеристик использовались сокращенная версия «Стенфордского опросника временной перспективы» Ф.Зимбардо в адаптации А.Сырцовой и О.В.Митиной (ZTPI), семантический дифференциал «Временные аттитюды» Ж.Нюттена в модификации Т.А.Нестика, а также шкала базового доверия Л.Хаффа и Л.Келли [Нестик, 2015].

Результаты

Проведенный факторный анализ методом главных компонент и с вращением Варимакс позволил выделить 5 факторов, объясняющих 47% дисперсии игровых предпочтений наших респондентов. В первый, «приключенческий», фактор вошли серия GTA, серия Assassin's Creed, серия Far Cry, Tomb Raider, HITMAN, Tom Clancy's The Division. Во второй, «научно-фантастический», фактор вошли серия Portal, серия Half-Life, серия BioShock, а также Max Payne, где присутствуют элементы научной фантастики в виде секретных разработок наркотического средства. В третий, «приближенный к реальности», фактор вошли серия S.T.A.L.K.E.R., серия Metro 2033, серия Fallout, а также серия Left 4 Dead. Особенностью этих игр является разворачивание действия в современном мире после ядерной войны или эпидемии, место действия связано с реальными российскими и американскими городами. В четвертый, «фантазийный», фактор попали Miscreated, DayZ, ARK: Survival Evolved и The Last Of Us, особенностью этих игр является преимущественно вымышленный мир, переживший апокалипсис. Наконец в пятый, «космический», фактор вошли серия Mass Effect, серия Sid Meier's Civilization и RAGE.

Проведенный нами кластерный анализ методом k средних позволил выделить четыре типа пользовательских игровых предпочтений (таблица 2). К первому типу «Не интересующиеся постапокалиптическими играми» ($N = 82$, 78% – мужчины, средний возраст 23,4) были отнесены пользователи с наиболее низким уровнем предпочтений по всем типам постапокалиптических игр. Во второй кластер «Любители фантастических приключений» ($N = 97$, 84% – мужчины, средний возраст 23,7) были включены геймеры, предпочитающие игры, вошедшие в «приключенческий» и «научно-фантастический» факторы. Третий кластер «Постапокалиптические универсалы» ($N = 121$, 97% – мужчины, средний возраст 22,3) включает геймеров, играющих практически во все постапокалиптические игры, кроме «фантазийных». Наконец, представители четвертого кластера «Герои пустошей» ($N = 95$, 95% – мужчины, средний возраст 25,4) предпочитают в основном «приближенные к реальности» постапокалиптические игры: S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Fallout, Left 4 Dead.

Таблица 2

Типы игровых предпочтений (результаты кластерного анализа)

Игровые предпочтения респондентов	Кластеры (средние значения)			
	1	2	3	4
1. «Приключенческий» фактор (серия GTA, серия Assassin's Creed, серия Far Cry, Tomb Raider, HITMAN, Tom Clancy's The Division)	0,92	2,14	2,53	1,57
2. «Научно-фантастический» фактор (серия Portal, серия Half-Life, серия BioShock, Max Payne)	0,81	2,21	2,64	1,21
3. «Приближенный к реальности» фактор (серия S.T.A.L.K.E.R., серия Metro 2033, серия Fall out, серия Left 4 Dead)	0,91	1,9	3,21	3,1
4. «Фантазийный» фактор (Miscreated, DayZ, ARK: Survival Evolved, The Last Of Us)	0,3	0,63	1,21	0,64
5. «Космический» фактор (серия Mass Effect, серия Sid Meier's Civilization, RAGE)	1,13	1,41	2,79	1,83

Однофакторный дисперсионный анализ ANOVA позволил выявить значимые различия в отношении к глобальным рискам между геймерами с разными типами игровых предпочтений (таблица 3). Так, «Постапокалиптические универсалы», играющие практически во все

постапокалиптические игры, характеризуются более высокой озабоченностью техногенными глобальными рисками ($F = 3,725, p = 0,012$), они наименее согласны с утверждением о том, что, учитывая возможность глобальной катастрофы, нужно сосредоточиться на настоящем и успеть получить от жизни удовольствие ($F = 3,227, p = 0,023$), и наиболее склонны верить в то, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее ($F = 2,739, p = 0,043$), и более других готовы своими действиями поддерживать общественные инициативы, направленные на предотвращение глобальных катастроф ($F = 5,677, p = 0,001$). По сравнению с другими типами, представители «Любителей пустошей», предпочитающие такие игры, как S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Fall out, Left 4 Dead, наиболее негативно оценивают ближайшее и среднесрочное будущее ($F = 3,538, p = 0,015$ и $F = 3,518, p = 0,015$), а также наиболее высоко оценивают их предсказуемость ($F = 3,682, p = 0,012$ и $F = 3,055, p = 0,029$), а также характеризуются наименьшим уровнем доверия к людям ($F = 2,832, p = 0,038$). Иными словами, для данного типа игровых предпочтений наиболее характерен социальный пессимизм, что хорошо согласуется со сценарием и сеттингом игр, демонстрирующих «темную сторону» человеческих отношений в полном отчаяния разрушенном мире.

Таблица 3
Отношение к глобальным рискам в зависимости от предпочитаемых постапокалиптических компьютерных игр

Отношение к глобальным рискам и личностные характеристики	Типы игровых предпочтений (средние)				ANOVA (F, p)	
	1	2	3	4	F	p
Озабоченность техногенными глобальными рисками*	2,3	2,5	2,8	2,5	3,725	0,012
Убеждение в том, что, учитывая возможность глобальной катастрофы, нужно сосредоточиться на настоящем и успеть получить от жизни удовольствие*	2,7	3,1	2,5	2,8	3,227	0,023
Убеждение в том, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее (обучать людей навыкам выживания, строить убежища и т.п.)*	3,5	3,3	3,8	3,4	2,739	0,043
Готовность своими действиями поддерживать общественные инициативы, направленные на предотвращение глобальных катастроф*	3,3	2,8	3,5	3,3	5,677	0,001
Позитивная оценка ближайшего будущего (через 1 год)**	4,7	4,6	4,3	4,2	3,538	0,015
Позитивная оценка среднесрочного будущего (через 5 лет)**	4,7	4,7	4,5	4,1	3,518	0,015
Предсказуемость ближайшего будущего (через 1 год)**	3,4	3,4	3,9	4,0	3,682	0,012
Предсказуемость среднесрочного будущего (через 5 лет)**	3,4	3,5	3,6	4,1	3,055	0,029
Доверие к людям*	2,5	2,3	2,2	2,1	2,832	0,038
Время, проводимое за игрой в компьютерные игры*	4,0	4,3	4,5	4,5	10,419	< 0,001

Примечания. * – 5-балльная шкала; ** – 7-балльная шкала.

Как показал корреляционный анализ по критерию Спирмена, предпочтение апокалиптических игр прямо связано с готовностью участвовать в предотвращении глобальных катастроф ($r = 0,164^{***}$), а также с верой в то, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее, то есть обучать людей навыкам выживания, строить убежища и т.п. ($r = 0,140^{***}$). Предпочтение постапокалиптических игр оказалось связано с озабоченностью вымиранием различных видов животных и растений, разрушением экосистемы ($r = 0,146^{**}$), эпидемиями инфекционных заболеваний ($r = 0,140^{**}$), экстремальными явлениями погоды ($r = 0,134^{**}$) и крупными природными катастрофами ($r = 0,156^{**}$), а также ослаблением государственного управления, в том числе политическими кризисами ($r = 0,142^{**}$). Можно предположить, что взаимодействие с миром постапокалиптических игр облегчает геймерам оценку вероятности глобальных рисков, но затрудняет оценку серьезности их последствий, оставляя надежду на выживание.

Результаты линейного регрессионного анализа методом обратных шагов ($R = 0,582; R^2 = 0,338; F = 21,245, p < 0,001$; таблица 4) показывают, что готовность своими действиями поддерживать общественные инициативы, направленные на предотвращение глобальных катастроф, зависит от предпочтения игр серии Fallout ($\beta = 0,146^{**}$). Она также связана с убеждением в том, что глобальные катастрофы можно предотвратить, если объединить общественность и подталкивать правительства к действиям ($\beta = 0,241^{***}$); с убеждением в том, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней ($\beta = 0,161^{**}$); с общей озабоченностью глобальными рисками ($\beta = 0,216^{***}$) и глобальной идентичностью ($\beta = 0,214^{***}$). Обнаружена ее отрицательная связь с фаталистическим настоящим ($\beta = -0,193^{***}$) и числом друзей ($\beta = -0,133^{**}$). Таким образом, игра в Fallout является предиктором убеждения в том, что предупреждение катастрофы и выживание в ней зависят от личных и коллективных усилий.

Таблица 4
Предикторы готовности своими действиями поддерживать общественные инициативы, направленные на предотвращение глобальных катастроф

Характеристики личности	B	S.E.	Бета	t	p
Предпочтение игр серии Fallout	0,121	0,040	0,146	3,031	0,003
Убеждение в том, что ядерную войну и другие глобальные катастрофы можно предотвратить, если объединить общественность и подталкивать правительства к действиям	0,231	0,048	0,241	4,787	< 0,001
Убеждение в том, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее (обучать людей навыкам выживания, строить убежища и т.п.)	0,147	0,045	0,161	3,236	0,001
Общая озабоченность глобальными рисками	0,339	0,082	0,216	4,145	< 0,001
Глобальная идентичность (GI)	0,229	0,054	0,214	4,234	< 0,001
Фаталистическое настоящее (ZTPI)	-0,282	0,073	-0,193	-3,892	< 0,001
Число друзей	-0,005	0,002	-0,133	-2,727	0,007

Примечания. *** - $p < 0,001$; ** - $p < 0,01$; * - $p < 0,05, R = 0,582; R^2 = 0,338; F = 21,245, p < 0,001$.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что компьютерные игры могут оказывать неоднозначное воздействие на отношение личности к глобальным рискам. Полученные нами данные свидетельствуют о том, что игра в постапокалиптические игры связана с субъективной значимостью глобальных катастроф и готовностью участвовать в их предотвращении, но при этом сопряжена с верой в возможность выживания в глобальной катастрофе.

Отношение к глобальным рискам и личной смерти у геймеров, играющих в компьютерные игры разных жанров

Одним из ограничений второго исследования было сосредоточение внимания на одних лишь постапокалиптических играх: непроясненной осталась связь между отношением к глобальным рискам и опытом игры в компьютерные игры других жанров. Поэтому в третьем исследовании нами была выдвинута гипотеза о том, что отношение к глобальным рискам у игроков в постапокалиптические игры и игры других жанров будет различаться.

В отличие от переживания смерти в реальном мире, уход из жизни в многопользовательских онлайн-играх, с одной стороны, носит более социальный характер, он чаще обсуждается в игровых чатах и форумах, а с другой стороны, он связан с более разнообразными, в том числе позитивными, эмоциональными состояниями [Klastrup, 2007; Flynn-Jones, 2015]. Это дает основания предполагать, что многократная смерть аватара в играх снижает страх личности перед своей и чужой смертью, формирует представление о том, что личная и коллективная гибель неокончательны. Вместе с тем в постапокалиптических играх смерть героев связана с необратимой потерей всех навыков и приобретений, необходимостью решать моральные дилеммы, а также интенсивной коммуникацией с другими игроками в ситуациях, чреватых убийством [Carter et al., 2013]. Кроме того, постапокалиптические игры типа Fallout предоставляют игрокам гораздо большую свободу выбора, чем традиционные многопользовательские ролевые онлайн-игры [Pichlmair, 2009]. Таким образом, можно ожидать, что отношение к смерти у геймеров, предпочитающих постапокалиптические ролевые игры и стратегии, будет отличаться от отношения к смерти у игроков, предпочитающих «шутеры» и «бродилки».

Третье исследование

Выборка

Участниками третьего исследования стали взрослые горожане (N = 291; 51% – мужчины, 49% – женщины; от 17 до 37 лет, средний возраст – 23,7 года). Участникам онлайн-опроса было предложено указать, играют ли они в компьютерные игры, оценить количество часов в неделю, проводимое за игрой, общее число лет игрового опыта, а также указать типы игр, в которые они играют чаще всего. Предложенный респондентам список включал симуляторы (экономические, спортивные, авиасимуляторы, симуляторы гонок, реальной жизни), многопользовательские онлайн-игры (MMORPG, MOBA), постапокалиптические игры (Fallout, S.T.A.L.K.E.R., Метро 2033, The last Of Us и др.), ролевые игры (RPG), стратегии (пошаговые, в реальном времени, глобальные), хоррор-игры (Silent Hill, Resident Evil и др.), а также игры жанра «экшен» (шутеры, файтинги, аркады, приключенческие игры). Поскольку для геймеров характерна игра одновременно в разные игры [Аветисова, 2011], респонденты могли выбрать несколько жанров.

Методики

Для измерения отношения к глобальным рискам использовались аффективная и когнитивные шкалы опросника «Отношение к глобальным рискам» Т.А.Нестика. Для измерения отношения к личной смерти использовались краткие версии методики «Отношение к смерти» (DAP-R) П.Вонга и опросника «Страх личной смерти» В.Флориан и С.Кравец [Чистопольская и др., 2017].

Результаты

Иерархический кластерный анализ методом самого дальнего соседа позволил выделить четыре кластера игровых предпочтений (таблица 5). К первому кластеру «Онлайн-ролевики» (N = 84, 67% – мужчины, средний возраст 22,7 года) были отнесены респонденты, играющие чаще всего в ролевые игры и онлайн-игры. Во второй кластер «Ролевики-стратеги» (N = 38, 71% – мужчины, средний возраст 23,2 года) вошли респонденты, играющие во все типы игр, но отдающие предпочтение ролевым играм, хоррор-играм, а также значительно больше других типов играющие в постапокалиптические игры и стратегии. Третий кластер «Не играющие» (N = 130, 73% – женщины, средний возраст 24,9 года) представлен респондентами, которые не отметили практически ни один тип игр. Наконец, четвертый кластер «Любители шутеров» (N = 39, 72% – мужчины, средний возраст 22,3 года) объединил респондентов, которые предпочитают симуляторы, ролевые игры, хоррор-игры и значительно больше других типов играют в игры жанра «экшен».

Таблица 5
Типы игровых предпочтений (результаты иерархического кластерного анализа, приводятся % ответов)

Типы видеоигр	Кластеры			
	1 N = 84	2 N = 38	3 N = 130	4 N = 39
Симуляторы (экономические, спортивные, авиасимуляторы, симуляторы гонок, реальной жизни)	61,9	60,5	10,8	97,4
Многопользовательские онлайн-игры (MMORPG, MOBA)	78,6	68,4	0	46,2
Постапокалиптические игры (Fallout, S.T.A.L.K.E.R., Метро 2033, The last Of Us и др.)	33,3	76,3	3,8	33,3
Ролевые игры (RPG)	71,4	100	6,9	82,1
Стратегии (пошаговые, в реальном времени, глобальные)	35,7	78,9	1,5	38,5
Хоррор-игры (Silent Hill, Resident Evil и др.)	23,8	92,1	3,8	97,4
Игры жанра action (шутеры, файтинги, аркады, приключенческие игры)	9,5	34,2	2,3	56,4

Однофакторный дисперсионный анализ позволил выделить значимые различия в отношении к глобальным рискам и личной смерти в зависимости от типа игровых предпочтений (таблица 6). Респонденты, не играющие в компьютерные игры, а также «любители шутеров» оказались наиболее склонными к фаталистическому игнорированию глобальных рисков (F = 3,895, p = 0,01). При этом у этих же двух групп оказался наиболее высоким страх личной смерти (F = 2,884, p = 0,037). Не играющие в компьютерные игры оказались наиболее убежденными в том, что для предотвращения глобальных рисков необходимы возвращение к традиционным религиозным ценностям и более жесткий контроль за гражданами (F = 4,696, p = 0,003), для них также характерно более высокое принятие-приближение личной смерти, то есть вера в жизнь после смерти (F = 5,361, p = 0,001). Ценность выживания человечества оказалась наиболее высокой среди «онлайн-ролевиков» и респондентов, не играющих в компьютерные игры (F = 4,678, p = 0,003). «Ролевики-стратеги» характеризуются наиболее низкими показателями страха личной смерти, страха в связи с последствиями смерти для тела, то есть в связи с потерей человеческого облика (F = 2,744, p = 0,045), и страха в связи с трансцендентальными последствиями, то есть в связи с неизвестностью, которая ждет после смерти (F = 3,254, p = 0,023).

Таблица 6
Отношение к глобальным рискам и личной смерти в зависимости от типа игровых предпочтений

Отношение к глобальным рискам и личной смерти	Типы игровых предпочтений (средние значения)				ANOVA (F, p)	
	Онлайн-ролевики (N = 84)	Ролевики-стратеги (N = 38)	Не играющие (N = 130)	Любители шутеров (N = 39)	F	p
Фаталистическое игнорирование: сосредоточение на своей жизни и блага своих близких перед неизбежной катастрофой*	2,5	2,7	3,0	2,8	3,895	0,01
Религиозный авторитаризм: возвращение к традиционным религиозным ценностям и контроль за гражданами*	1,9	1,8	2,1	1,6	4,696	0,003
Ценность выживания человечества*	3,5	3,0	3,2	3,0	4,678	0,003
Принятие-приближение смерти**	2,5	2,1	3,0	2,0	5,361	0,001
Страх смерти**	3,9	3,4	4,3	4,5	2,884	0,037
Страх в связи с последствиями смерти для тела**	2,2	1,8	2,7	2,1	2,744	0,045
Страх в связи с трансцендентальными последствиями смерти**	4,0	3,4	4,7	4,3	3,254	0,023

Примечания. * – 5-балльная шкала; ** – 7-балльная шкала.

Интерпретируя полученные данные, можно предположить, что выявленные нами различия в отношении к глобальным рискам и личной смерти связаны с разными стратегиями совладания с ужасом смерти. Для тех, кто не играет в компьютерные игры, характерно преодоление страха смерти через конформность, следование групповым нормам. В нашей выборке большинство из них женщины, поэтому, возможно, здесь сказываются и гендерные особенности отношения к смерти: у женщин страх смерти более выражен [Чистопольская и др., 2017; Кулагина, Сенкевич, 2013]. «Онлайн-ролевики» и «Ролевики-стратеги» характеризуются более проактивной стратегией совладания, так как они преодолевают игровую смерть не через отвлечение, а через коммуникацию и совместный поиск решений. Можно также предположить, что преодоления смерти у «любителей шутеров» не происходит, поскольку они не несут в игре ответственности за судьбу мира и других людей, смерть аватара не является для них лично значимой. Различия в отношении к глобальным рискам и смерти между данными типами игровых предпочтений может быть связано с особенностями игроков в многопользовательские онлайн-игры: по сравнению с офлайн-геймерами, они более заинтересованы в кооперации и противостоянии [Богачева, Войсунский, 2015]. Иными словами, характерный для онлайн-геймеров отказ от игнорирования глобальных рисков может быть связан с опытом успешного создания альянсов для решения сложных социальных задач.

Заключение

Полученные нами эмпирические результаты позволяют сделать несколько *выводов*.

В ходе проведенной нами серии поисковых исследований первоначальное предположение о том, что игра в постапокалиптические игры снижает значимость глобальных рисков, не подтвердилось.

Выделенные нами типы «постапокалиптических» игровых предпочтений различаются по отношению к глобальным рискам. Геймеры, играющие в игры серий S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Fallout и Left 4 Dead, характеризуются более высокой озабоченностью глобальными рисками и социальным пессимизмом. Они более готовы участвовать в предотвращении глобальных рисков, но при этом более склонны верить в то, что глобальную катастрофу можно пережить, если подготовиться к ней заранее. Полученные данные позволяют предположить, что игра в разные постапокалиптические игры имеет разные мотивы и психологические последствия.

Респонденты, не играющие в компьютерные игры, а также «любители шутеров» оказались наиболее склонными к фаталистическому игнорированию глобальных рисков, а также подверженными страху личной смерти. Геймеры, предпочитающие многопользовательские онлайн-игры, характеризуются более высоким оптимизмом в отношении будущего человечества, менее склонны к игнорированию глобальных рисков и менее подвержены страху смерти, что может быть связано с их опытом успешного создания альянсов для решения сложных социальных задач.

Намечая *перспективы дальнейших исследований* в данной области, можно выделить несколько важных направлений работы. Во-первых, необходимы экспериментальные исследования, которые позволили бы уточнить влияние игрового опыта на отношение к глобальным рискам. Важным условием успеха при этом является регистрация психофизиологических коррелятов глубины переживаний при принятии решений в игре (КГС, ЧСС, ЭЭГ и окулография). При этом важно уточнить, какие ценностные ориентации и представления о мире могут опосредовать воздействие игрового опыта на отношение к глобальным рискам и просоциальные установки. Во-вторых, необходимо построение психологической типологии компьютерных игр, которая бы основывалась не только на различиях в жанре и игровой механике, но и на психологических предпосылках игровых предпочтений и их воздействии на игроков. В-третьих, чрезвычайно перспективной является проверка гипотезы о том, что на формирование просоциальных установок и конструктивных стилей коупинга влияет не сам жанр или сюжет игры, а опыт кооперативного взаимодействия между игроками. Наконец, важно оценить психологическую эффективность «серьезных» компьютерных игр, специально разработанных для развития установок на природосберегающее поведение и формирование проактивной позиции в отношении глобальных рисков.

Финансирование

Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект 18-18-00439.

Литература

Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2011, 8(4), 35–58.

Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр. Информационное общество, 2014, No. 2, 27–34.

Богачева Н.В., Войсунский А.Е. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр. Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2015, 12(1), 29–53.

Богачева Н.В., Войсунский А.Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции. Современная зарубежная психология, 2017, 6(4), 29–40.

Журавлев А.Л., Нестик Т.А., Соснин В.А. Социально-психологические аспекты геополитической стабильности и ядерного сдерживания в XXI веке.

М.: Институт психологии РАН, 2016.

Клопотова Е.Е., Кузнецова Т.Ю. Использование «серьезных» компьютерных игр в образовательной работе с детьми. Современная зарубежная психология, 2017, 6(4), 41–45.

Кулагина И.Ю., Сенкевич Л.В. Отношение к смерти: возрастные, региональные и гендерные различия. Культурно-историческая психология, 2013, No. 4, 58–65.

Логвинов И.Н., Сарычев С.В., Логвинова М.И., Логвинова Т.И. Структура ценностных ориентиров молодежной субкультуры «геймеров». Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета, 2013, 3(27), 262–269.

Нестик Т.А. Социально-психологическая детерминация группового отношения к времени: дис. ... д-ра психол. наук. Институт психологии РАН, Москва, 2015.

Нестик Т.А., Журавлев А.Л. Отношение к глобальным рискам: социально-психологический анализ. Психологический журнал, 2018, 39(1), 127–138.

Рубцова О.В., Панфилова А.С., Артеменков С.Л. Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве (на примере групповой компьютерной игры «Dota 2»). Психологическая наука и образование, 2018, 23(1), 137–148.

Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2017.

Чистопольская К.А., Митина О.В., Ениколопов С.Н., Николаев Е.Л., Семикин Г.И., Озоль С.Н., Чубина С.А. Создание кратких русскоязычных версий опросников «Отношение к смерти» и «Страх личной смерти». Суицидология, 2017, 8(4), 43–55.

Beattie G., Sale L., McGuire L. An inconvenient truth? Can a film really affect psychological mood and our explicit attitudes towards climate change? Semiotica, 2011, Vol. 187, 105–125.

Bianco K. What if video games could help fight climate change? No, really. Wired, 2018. <https://www.wired.co.uk/article/climate-change-game-design-simcity-civilisation>.

Carter M., Gibbs M., Wadley G. Death and Dying in Day Z. Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death, Melbourne, 2013, 22, 1–6.

D'Olimpio L., Beard M., Stokes P. Philosophy and Fallout 4: what's the appeal of the post-apocalypse? The Conversation, 2015. <http://theconversation.com/philosophy-and-fallout-4-whats-the-appeal-of-the-post-apocalypse-50759>

Flynn-Jones E. Don't Forget to Die: A Software Update is Available for the Death Drive. In: T. Mortensen, J. Linderoth, A. Brown (Eds.), The Dark Side of Game Play. London: Routledge, 2015. pp. 50–66.

Hornsey M.J., Harris E.A., Bain P.G., Fielding K.S. Meta-analyses of the determinants and outcomes of belief in climate change. Nature Climate Change, 2016, 6 (6), 622–626.

Kellstedt P., Zahran S.M., Vedlitz A. Personal efficacy, the information environment, and attitudes toward global warming and climate change in the United States. Risk Analysis, 2008, Vol. 28, 113–126.

Klastrup L. Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience. Journal of Virtual Reality and Broadcasting, 2007, 4(3). <https://www.jvr.org/past-issues/4.2007/1022/420073.pdf>

Lowe T., Brown K., Dessai S., de França Doria M., Haynes L., Vincent K. Does tomorrow ever come? Disaster narrative and public perceptions of climate change. Public Understanding of Science, 2006, 15 (4), 435–457. <https://doi.org/10.1177/0963662506063796>

McGreavy B., Lindenfeld L. Entertaining our way to engagement? Climate change films and sustainable development values. International Journal of Sustainable Development, 2014, 17(2), 123–136.

Meya J.N., Eisenack K. Effectiveness of gaming for communicating and teaching climate change. THESys Discussion Paper, 2017, Vol. 3, 1–31. https://www.iri-thesys.org/discussion-papers/paper-pdfs/discussion-paper-11_meya_eisenack-final-small.pdf

Moon H.-J. The Post-Apocalyptic Turn: A Study of Contemporary Apocalyptic and Post-Apocalyptic Narrative. Theses and Dissertations. The University of Wisconsin-Milwaukee, 2014.

Pichlmair M. Assembling a Mosaic of the Future: The Post-Nuclear World of Fallout 3. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2009, 3(1), 107–113.

Poole S. Why video games are obsessed with the apocalypse. BBC Future, 2017. <http://www.bbc.com/future/story/20170815-why-video-games-are-obsessed-with-the-apocalypse>

Schmid U. Post-Apocalypse, Intermediality and Social Distrust in Russian Pop Culture. Russian analytical digest, 2013, Vol. 126. <http://www.css.ethz.ch/content/dam/ethz/special-interest/gess/cis/center-for-securities-studies/pdfs/RAD-126-2-5.pdf>

Shafer D.M. Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study. Media Psychology Review, 2012, 5(1). <http://mprcenter.org/review/shafermoralchoicegames/>

Shafer D.M., Janicke S., Seibert J. Judgment and Choice: Moral Judgment, Enjoyment and Meaningfulness in Interactive and Non-Interactive Narratives. IOSR. Journal of Humanities and Social Science, 2016, 21(8), 97–106.

Steinemann S.T., Iten G.H., Opwis K., Forde S.F., Frasseck L., Mekler E.D. Interactive Narratives Affecting Social Change. A Closer Look at the Relationship Between Interactivity and Prosocial Behavior. Journal of Media Psychology, 2017, 29(1), 54–66.

[Сведения об авторе](#)

Нестик Тимофей Александрович. Доктор психологических наук, профессор, заведующий лабораторией социальной и экономической психологии, Институт психологии Российской Академии наук, ул. Ярославская, д. 13, 129366 Москва, Россия
E-mail: nestik@ipras.ru, nestik@gmail.com

[Ссылка для цитирования](#)

Стиль psystudy.ru

Нестик Т.А. Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр. Психологические исследования, 2018, 11(62), 1. <http://psystudy.ru>

Стиль ГОСТ

Нестик Т.А. Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр // Психологические исследования. 2018. Т. 11, № 62. С. 1. URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: чч.мм.гггг).

[Описание соответствует ГОСТ Р 7.0.5-2008 "Библиографическая ссылка". Дата обращения в формате "число-месяц-год = чч.мм.гггг" – дата, когда читатель обращался к документу и он был доступен.]

Адрес статьи: <http://psystudy.ru/index.php/179-v11n62/1649-nestik62.html>

[К началу страницы >>](#)