

# Ван Ш.Л. Опыт потока у китайских игроков в компьютерные игры и его связь с особенностями китайской культуры



English version: [Wang S.L. Flow experience of Chinese players in computer games and its relation to the characteristics of Chinese culture](#)

Московский государственный университет им. М.В.Ломоносова, Москва, Россия

[Сведения об авторе](#)

[Литература](#)

[Ссылка для цитирования](#)

Компьютерные (в особенности онлайн-овые) игры за короткое время приобрели огромную популярность. В ряде исследований отмечается, что игровая деятельность в интернете тесно связана с опытом потока, который, по М.Чиксентмихайи, имеет существенное значение для развития индивидуальности и счастья жизни. Однако в данной работе было обнаружено, что у китайских игроков (N = 1704) наблюдается низкий уровень опыта потока; в Китае игроки мужского пола переживают значительно более высокий уровень опыта потока, чем игроки женского пола; подростки переживают значительно более высокий уровень опыта потока в ходе игры, чем взрослые; в ходе игры китайские игроки в малой степени переживают поглощенность процессом игры. В итоге китайские игроки редко относятся к играм как активному способу достижения их внутренних целей. Обосновывается предположение о том, что такое явление тесно связано с китайской культурой коллективизма, в которой занижена роль индивидуальности.

**Ключевые слова:** позитивная психология, киберпсихология, опыт потока, послепроизвольное внимание, оптимальное переживание, компьютерная игра, коллективизм, индивидуализм, культура Китая

В новом веке быстро развивается новое направление – позитивная психология, согласно которому психология должна не только изучать патологии и слабости, но и заняться изучением достоинств и сил, иначе говоря, счастьем жизни: «Люди хотят не только избавиться от недугов, им необходимо найти цель и смысл своей жизни» Селигман, 2006, с. 9]. Представленная работа посвящена изучению игровой деятельности в рамках теории опыта потока, которая является одним из теоретических оснований позитивной психологии.

## Феномен опыта потока

В эмпирических исследованиях в рамках позитивной психологии показано, что счастье человека не связано непосредственно с биологически обусловленным чувственным удовольствием (pleasure), которое является пассивным и расслабляющим переживанием. В более общих словах, оно связано с наслаждением (enjoyment), которое является результатом непрерывных активных попыток достижения внутренних целей субъекта. М.Селигман называет этот феномен второй формой удовольствия, которое может считаться поглощенностью жизнью (engaged life) [Селигман, 2006], а М.Чиксентмихайи называет этот опыт наслаждения «оптимальным переживанием» [Чиксентмихайи, 2011, с. 23–25].

На основании эмпирического исследования оптимального переживания М.Чиксентмихайи его коллеги и ученики отмечают широко распространенное переживание, которое практически не зависит от культуры, общественного положения, пола, возраста, вида деятельности и т.д., в котором сознание индивида находится вполне под его контролем и он может произвольно фокусировать внимание для достижения цели. М.Чиксентмихайи называл это состояние опытом потока, потому что во время описания такого состояния большинство людей использовало термин «поток» [Там же. С. 77].

## **Опыт потока и феноменология послепроизвольного внимания**

Для М.Чиксентмихайи опыт потока – не только предмет исследования. Им была совершена попытка представить опыт потока с различных точек зрения: как одно из направлений позитивной психологии, противостоящей традиционной психопатологии; как существенный фактор биокультурной эволюции и отбора; как теория креативности, состояния пригодности к работе и развития таланта у молодых; как общий для различных конфессий способ контроля сознания и т.п. [Приводится по: Voiskounsky, 2008, р. 74]. Но в центре этой многообразной теоретической конструкции – феноменология внимания, понимаемого как когнитивный артефакт, имеющий практическое значение для холистического описания развития человека [Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010; Dormashev, 2010]. Стоит отметить, что первые посвященные опыту потока аналитические работы были выполнены в России как раз в контексте психологии внимания [Буякас, 1995; Дормашев, Романов, 1995].

С точки зрения М.Чиксентмихайи, внимание – это важнейшая функция отбора информации в разнообразной и быстро меняющейся человеческой среде (Umwelt). Фактически «внимание определяет, что именно появляется в нашем сознании, а также участвует в любом другом психическом процессе...» [Чиксентмихайи, 2011, с. 67]. Поэтому оно может пониматься в терминах психической энергии, и благодаря функции внимания мы можем эффективно инвестировать наш ограниченный психический ресурс.

Феноменологически существуют два типа состояния внимания. Один требует усилий, другой не требует. При обычных обстоятельствах для отбора нужной информации или для ее сохранения в сознании требуется психическое усилие. Чем выше уровень эффективности действия, тем больше психических усилий приходится инвестировать в это действие. Но при состоянии опыта потока, несмотря на наивысшую степень эффективности действий и сосредоточение внимания, люди, напротив, переживают наименьшую степень психического усилия [Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010].

Ю.Б.Дормашев отмечает: опыт потока отчасти совпадает с тем, что описал Н.Ф.Добрынин в связи с послепроизвольным вниманием в тридцатых годах прошлого века [Dormashev, 2010]. В психологии обычно выделяют два типа внимания: непроизвольное и произвольное. Кроме этих двух видов внимания, Н.Ф.Добрынин выделяет третий вид – послепроизвольное внимание, которое появляется тогда, когда цель субъекта деятельности ориентирована прежде всего на процесс, а не на результат активности [Добрынин, 1958]. Аналогична и психологическая природа оптимального переживания.

М.Чиксентмихайи выделяет три основные условия послепроизвольного внимания, или опыта потока: четкие проксимальные цели; непосредственная обратная связь, отражающая текущий прогресс, и тонкий баланс между навыками субъекта и требованиями задачи [Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010]. При четко определенной проксимальной цели человек знает, что ему надо делать. Благодаря непосредственной обратной связи человек может немедленно узнать, насколько хорошо он справляется с заданием. А баланс между навыками субъекта и требованиями задачи означает, что человек не потеряет мотивацию из-за слишком высоких требований задачи и не заскучает из-за того,

что задание слишком простое. В таких условиях человек полностью погружен в настоящее действие, он ориентирован только на процесс и не обращает внимания на самого себя. Именно так в опыте потока часто появляется чувство потери знания о себе, слияние действия и осознания, искажение чувства времени [Чиксентмихайи, 2011].

## Опыт потока и игровая деятельность

Игровую деятельность М.Чиксентмихайи анализирует также с опорой на теорию опыта потока. Он поддержал концепцию Й.Хёйзинги (J.Huizinga), который считает, что игра – это способ человеческого существования, который распространяется буквально на все. Даже самые серьезные конструкции общества, например наука, религия, армия, вначале появились в истории человечества именно как игры, которые являются способом развлечения и самопроизвольной импровизации человека. Они стали серьезными социальными нормами только со временем, пройдя через кодификацию (codification) [Csikszentmihalyi, 1993].

С точки зрения М.Чиксентмихайи, игровая деятельность служит примером стремления к опыту потока, потому что условия игровой деятельности совпадают с вышеизложенными условиями возникновения опыта потока [Csikszentmihalyi, 1993; Макалатия, 2003]. Кроме того, новые игры нередко создаются отчасти для того, чтобы вновь пережить опыт потока. М.Чиксентмихайи приводит много примеров из истории человечества и описывает, как благодаря опыту потока индивидуальная поначалу творческая игра становится общепринятой социальной конструкцией. После кодификации нормы игры постепенно становятся строгими и малоинтересными, и люди начинают искать новые игры. Таким образом, игры становятся носителями сил развития в обществе.

В настоящее время появился новый вид игр, а именно компьютерных, и за короткое время такие игры приобрели огромную популярность. Современные информационные и компьютерные технологии, и в первую очередь интернет, развиваются как уникальная среда для переживания опыта потока, который присутствует почти во всех видах деятельности в интернете [Voiskounsky, 2008].

Не случайно феномены взаимодействия, связанные с опытом потока, используются для дизайна игр: «Все дизайнеры видеоигр стремятся вызывать у пользователей своей продукции состояние потока, и это преподносится как общеизвестный факт» [Чиксентмихайи, 2011, с. 17]. При этом в онлайн-играх индивид взаимодействует не только со средой, но и с другими индивидами. Такие социальные интеракции являются существенными факторами опыта потока в онлайн-играх, например в MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) и MUDs (Multi User Dungeons) [Voiskounsky, 2008]. В ряде исследований также отмечается, что в онлайн-играх игроки предстают более раскрепощенными и дружелюбными, чем в реальном мире [Войскунский и др., 2005].

В настоящее время для дизайна компьютерных игр используются технологии «от первого лица» и 3D-дизайн. Благодаря таким техническим новациям, субъективный опыт в компьютерных играх напоминает жизнь в виртуальной реальности, которая вызывает у игроков погружение в игру [Mctahan, 2003]. Для описания этого специфического погружения в виртуальную реальность, отличную от непосредственно наблюдаемой человеком реальности, введено понятие presence, или «эффект присутствия» [Войскунский, Селисская, 2005]. В связи с разнообразием онлайн-игр введены еще один признак опыта потока – интерактивность [Hoffman, Novak, 1996; Voiskounsky, 2008].

Интерактивность служит существенной причиной для появления «эффекта присутствия» в компьютерных играх. Если игроки испытывают дружеские и теплые чувства в ходе компьютерной игры, они сильнее переживают «эффект присутствия» [Lombard, Ditton, 1997]. Причиной эффекта присутствия может явиться то, что в компьютерной игре изменение виртуальной среды, сделанное неким игроком, воспринимается другими участниками. Интеракции с виртуальной средой не только

воспринимаются, но и являются результатом совместного воздействия участников на игровую среду [Mstahan, 2003]. Таким образом, в ходе компьютерных игр вызываются феномены «погружения» и слепопроизвольного внимания. В связи с этим разработана модель опыта потока специально для игровой деятельности в интернете, которой соответствуют социальные интеракции и эффект присутствия [Voiskounsky, 2008].

Подытоживая, можно сказать, что поле исследований игровой деятельности в рамках опыта потока представляется важным и плодотворным. С одной стороны, во многих исследованиях показано, что опыт потока является надежным предсказателем принятия игроками новых игр [Hsu, Lu, 2004]; теория опыта потока также используется для изучения внутренней и внешней мотивации игроков в MMORPG [Wan, Chiou, 2007]. С другой стороны, компьютерные игры часто используются как один из методов изучения феноменов опыта потока и слепопроизвольного внимания [Moller et al., 2010].

## **Опыт потока, индивидуальность и социальность**

М.Чиксентмихайи полагает, что стремление к состоянию погружения внимания стало одной из человеческих мотиваций [Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010], а личностное развитие связано с тем, «как мы расходуем наше внимание» [Чиксентмихайи, 2011, с. 68]. Соответственно, опыт потока, или слепопроизвольное внимание, понимается им как аутоотелический опыт: «Совокупность переживаний, которые сопровождают и одновременно мотивируют деятельность, непрерывно подталкивая субъекта на ее возобновление и продолжение независимо от внешних подкреплений, получила название аутоотелического (несущего цель в самом себе) опыта» [Дормашев, Романов, 1995, с. 248–249]. Такой аутоотелический опыт характеризует наивысший уровень личностного развития. В связи с этим игровая деятельность служит типичным примером аутоотелического опыта, так как мотив игровой деятельности заключен в ней самой, то есть совершаемые действия не побуждаются каким-то результатом, а значимы для индивида сами по себе [Csikszentmihalyi, 1993].

М.Чиксентмихайи предполагает, что средовые условия редко оказывают воздействие на нас непосредственно. Фактически любые внешние условия – это условия, воспринимаемые человеком, то есть воздействие этих условий осуществляется только через нашу субъективную интерпретацию [Csikszentmihalyi, Nakamura, 2010].

Хотя индивидуальность человека не является слепком внешней среды, как и условия нашего физического и биологического существования, в то же время нельзя считать, что у человека есть некая имманентность, которая является единственным источником индивидуальности. С точки зрения М.Чиксентмихайи, «внимание формирует личность, а личность направляет внимание» [Чиксентмихайи, 2011, с. 69]. Так, человек и окружающая его среда всегда находятся во взаимодействии, через которое они создают друг друга. Опыт потока возникает, когда такое взаимодействие оказывается оптимальным. Однако окружающие индивида люди также играют существенную роль в качестве посредника в его взаимодействии со средой. Иначе говоря, основным источником индивидуальности выступает социальность. Такое понимание формирования индивидуальности принято в теории деятельности А.Н.Леонтьева. Для того чтобы теоретически объяснить, а не только феноменологически описать динамическую систему взаимодействия между человеком и средой и ее роль в формировании индивидуальности, Ю.П.Дормашев попытался соединить некоторые идеи теории деятельности А.Н.Леонтьева и теории внимания Н.Ф.Добрынина [Dormashev, 2010].

А.Н.Леонтьев различает три основных компонента сознания: чувственная ткань, значение и личностный смысл. Вообще говоря, субъект непроизвольного внимания является биологическим организмом, связанным с чувственной тканью. В принципе, содержание чувственной ткани осознается только после того, как оно обнаруживает вход в систему значений, которая является социальной по своей природе и формируется в ходе межличностного общения. Так появляется

произвольное внимание, субъект которого – это социальный индивид. Субъектом послепроизвольного внимания является личность человека, связанная с личностным смыслом, который формируется в процессе интериоризации, то есть поиска своего личного места в контексте социального значения (подробнее см. [Dormashev, 2010]).

Таким образом, и опыт потока, и послепроизвольное внимание играют важную роль в становлении личности и в выражении личностного смысла, в терминологии А.Н.Леонтьева [см.: Dormashev, 2010, р. 291], то есть выражении бессознательного личностного мотива через общественную систему значений. При этом, во-первых, собственные способы стремления к опыту потока должны быть интегрированы с общественной системой значений: только в таком контексте стремление к опыту потока может получить свой смысл. По М.Чиксентмихайи [2011, с. 118], «состояние потока, как и все на свете, не является чем-то «хорошим» в абсолютном смысле... А последствия каждого конкретного эпизода состояния потока нужно обсуждать и оценивать отдельно и в терминах более широких социальных критериев». Во-вторых, социальная среда должна помогать людям стремиться к опыту потока, то есть сдвигать общественные цели на личный мотив. В связи с этим субъективность, или индивидуальность, имеет наивысшее значение. А для того чтобы желать счастья, по М.Чиксентмихайи, «нам приходилось испытывать мгновения, когда мы ощущали не удары безмянных сил, а контроль над своими действиями, господство над собственной судьбой» [Чиксентмихайи, 2011, с. 23]. Только такое переживание можно назвать «оптимальным переживанием».

Но социальная среда не всегда поддерживает личное стремление к опыту потока. Неслучайно многие социальные проблемы возникают именно из-за конфликта между социальными требованиями и личным стремлением к опыту потока. «Пока значительная часть общества не будет иметь возможности заниматься осмысленными задачами и развить полезные навыки, можно не сомневаться, что насилие и преступления сохранят свою привлекательность для тех, кто не может испытать более сложные аутоотелические переживания» [Чиксентмихайи, 2011, с. 117–118]. Если лишить человека переживания опыта потока в повседневной жизни, он может склониться к поиску компенсации в компьютерных играх, это может стать основной причиной становления т.н. зависимости от компьютерных игр.

## **Кросс-культурные исследования опыта потока у игроков в компьютерные игры**

Несмотря на то что М.Чиксентмихайи отметил общие характеристики переживания «опыта потока» в разных сферах деятельности человека, такие характеристики могут варьировать в связи со спецификой задач [Чиксентмихайи, 2011; Voiskounsky, 2008]. Кроме того, несмотря на то что феномен опыта потока наблюдается в любой культуре, конкретные характеристики «опыта потока» могут быть разными в разных культурах. Поэтому определение особенностей переживания «опыта потока» у онлайн-игроков в различных культурах может быть весьма интересным, хотя таких кросс-культурных исследований в среде киберпространства еще мало [Voiskounsky, 2008].

Так, в кросс-культурном исследовании, посвященном опыту потока в компьютерных играх, изучались такие параметры, как интерактивность и опыт потока у российских и французских игроков в MUD [Voiskounsky et al., 2006]. В результате показано, что хотя опыт потока характеризует и российских, и французских игроков, для российских опыт потока – это основной параметр, а для французских первым фактором является стремление к достижениям. Наша работа выполнена в рамках этого кросс-культурного проекта по единой методике опроса.

## **Постановка исследовательской задачи**

Исследование в рамках проекта на этот раз было проведено среди китайских игроков. Для этого есть ряд оснований. Во-первых, китайцы предпочитают компьютерные игры другим интернет-развлечениям. Для 62,8% пользователей в Китае компьютерные игры – это одна из главных целей использования интернета [Ван и др., 2009b]. Во-вторых, развитие интернета и компьютерных игр оказало многообразное влияние на китайское общество, а зависимость от интернета стала актуальной проблемой в Китае [Ван и др., 2009а; Цой, 2010]. В-третьих, Китаю свойственна традиционная культура коллективизма, там невысоко ценится значение субъективности и завышено значение общественных ценностей. Около 200 лет назад Гегель указывал на такую особенность традиционной китайской культуры: «Здесь еще нет момента субъективности, то есть отражения единичной воли в себе от субстанции, как от поглощающей ее силы, или полагания этой силы как сущности самой единичной воли, в которой она сознает себя свободной» [Гегель, 2000, с. 162]. Даже для современного Китая слова Гегеля по-прежнему справедливы [Fairbank, Goldman, 2006; Yan, 2009]. И наконец, для Китая характерна двойственная позиция по отношению к интернету [Ван и др., 2009а]: с одной стороны, поощряется развитие интернета для доступа к модернизации, а с другой стороны, консервативно настроенные люди не желают, чтобы через развитие интернета, который является не только современной технологией, но и проводником культуры, западная индивидуальность угрожала традиционным ценностям коллективизма.

Таким образом, встают следующие вопросы: почему китайцы много играют в компьютерные игры? Наблюдается ли у китайских игроков оптимальное переживание во время игры? Каковы конкретные характеристики «опыта потока» у китайских игроков? Мы уже отмечали, что социальная среда сильно влияет на опыт потока. Если в обществе не поощряется индивидуальность, его члены будут редко переживать опыт потока. А если человек не переживает опыт потока в повседневной жизни, он склонен искать компенсацию в компьютерных играх, что вызывает психологическую зависимость, которая негативно влияет на повседневную жизнь [Ван и др., 2011]. Так что сомнительно, что китайские игроки переживают высокий уровень опыта потока; они переживают скорее удовольствие, а не наслаждение, то есть вышеуказанную вторую форму удовольствия, связанную с активными попытками достижения внутренних целей.

Кроме этого, среди китайских игроков могут наблюдаться возрастные и половые различия при переживании опыта потока в играх. Ведь общепринятые социальные нормы сильнее влияют на позицию взрослых людей. Они не завышают значение субъективности. А подростки занимают более позитивную позицию по отношению к субъективности, и их поведение, скорее, соответствует их собственным интересам и внутренней мотивации. Наряду с этим в Китае традиционно завышено значение субъективности у мужчин, а не у женщин. Поэтому мы считаем, что китайские мужчины и подростки сильнее переживают опыт потока в онлайн-игре, чем китайские женщины.

## Гипотезы исследования

Основные гипотезы представленного исследования следующие:

Гипотеза 1. В Китае игроки демонстрируют низкий уровень опыта потока в компьютерных играх.

Гипотеза 2. В Китае подростки, в сравнении со взрослыми, демонстрируют более высокий уровень опыта потока в компьютерных играх.

Гипотеза 3. В Китае мужчины, в сравнении с женщинами, демонстрируют более высокий уровень опыта потока в компьютерных играх.

Гипотеза 4. В Китае во время игры игроки демонстрируют большее чувство удовольствия и меньшее чувство наслаждения.

# Метод исследования

В представленном исследовании был применен опросный метод. Использовался опросник, который состоит из двух блоков. Первый блок включает в себе 4 вопроса: возраст, пол, стаж игры и время, проводимое в игре. Второй блок опросника включает в себя 24 вопроса для измерения «опыта потока». Опросник второго блока первоначально был составлен на русском языке [Войскунский и др., 2005], потом он был переведен, адаптирован и применен на французской [Voiskounsky et al., 2006] и на китайской [Voiskounsky et al., 2008] выборках.

В представленном исследовании этот опросник был вновь адаптирован методом двойного перевода. Сначала проведена редакция опросника на китайском языке. Потом два переводчика (русский, знающий китайский язык, и китаец, владеющий русским) независимо сделали перевод опросника с китайского языка на русский. Оба переводчика не знали друг о друге. После этого проведено сравнение двух переводов на русский язык, и для 16 вопросов, которые не вполне соответствуют друг другу в различных версиях, или версии двух переводов различны, или версии перевода не соответствуют оригинальной версии, опять проведена редакция для того, чтобы они лучше и точнее отражали смысл русскоязычных вопросов. После этого два китайца, которые владеют русским языком, сделали двойной перевод специально для этих 16 вопросов. После проверки совместимости этих переводов с русской версией была создана конечная версия опросника для измерения «опыта потока» на китайском языке.

## Испытуемые

Были применены два способа распространения опросника: онлайн-опрос и традиционный бланковый опрос. Участие в исследовании по своему желанию принимали игроки в компьютерные игры. В исследовании приняли участие 1704 респондента. После отбора остались 1574 респондента, среди которых 64,7% – мужчины, и 35,3% – женщины. Возраст большинства респондентов между 17 и 25 годами. Около 60% респондентов играли в компьютерные игры более 3 лет. 25,2% игроков играют больше 10 часов в неделю.

## Результаты

Обработка результатов исследования проводилась с помощью пакетов статистических программ SPSS 18.0

### Проверки гипотезы 1: общий уровень опыта потока среди китайских игроков

Первоначально  $\alpha$  Кронбаха шкалы опыта потока меньше 0,8, но после удаления 4 ненадежных пунктов  $\alpha$  Кронбаха достигла 0,836. В таблице 1 показаны средние баллы по всем пунктам шкалы опыта потока. Из 20 пунктов есть только 7 пунктов, средний балл которых не ниже среднего значения, равного 3. И суммарный показатель опыта потока для всех респондентов равен 2,91, что ниже среднего значения. Обобщая, можно сказать, что китайские игроки мало переживают опыт потока во время игры. Кроме этого, исходя из семантики пунктов, можно утверждать, что китайские игроки склонны переживать напряжение в игре, и они редко открыто признают свой интерес к игре.

#### Таблица 1

Состав факторов и средние баллы по пунктам шкалы опыта потока

Название пункта	Средний балл	Станд. отклонение

Фактор 1: позитивное переживание и достижение в играх		
Я постоянно контролирую ту игровую ситуацию в компьютерные игры, в которой находится мой герой	2,98	1,09
Достигал ли я максимального уровня развития героя / персонажа, играя в компьютерные игры	2,75	1,17
Мне очень интересно играть в компьютерные игры	2,85	1,23
Во время игры в компьютерные игры я часто переживаю чувство удовольствия	3,48	1,06
Целью игры в компьютерные игры для меня является достижение результата, то есть максимальной развитости героя	3,13	1,16
Мне интересно исследовать такие области игры в компьютерные игры, которые мне были ранее неизвестны	3,51	1,13
Играя в компьютерные игры, я часто чувствую вдохновение и воодушевление	3,00	1,15
Часто, закончив игру в компьютерные игры, я обдумываю то, как я играл	2,81	1,21
Целью игры в компьютерные игры для меня является достижение успеха в игре	2,90	1,24
Я предпочитаю использовать для игры в компьютерные игры уже известные мне способы поведения и маршруты	3,57	1,01
Фактор 2: погружение, чувство реальности в игре		
В процессе игры в компьютерные игры я обычно теряю чувство времени	3,08	1,23
Когда я играю в компьютерные игры, я чувствую постоянное напряжение	2,61	1,12
Во время игры в компьютерные игры я испытываю отрицательные эмоции, связанные с возникающими в игре ситуациями	2,58	1,17
Часто получается так, что я провожу за компьютерными играми больше времени, чем планировал	3,17	1,19
Мое внимание направлено на игру и только на игру в компьютерные игры	2,74	1,16
Я часто ради удовольствия проигрываю один и тот же эпизод игры (одним и тем же героем) по несколько раз	2,71	1,16
Я часто настолько вживаюсь в игровую ситуацию, что начинаю воспринимать ее как реальную	1,87	1,01
Я предпочитаю играть в те компьютерные игры, в которых я знаю, как добиться успеха	2,96	1,21
Я часто ради достижения результата (максимальной развитости героя) проигрываю один и тот же эпизод игры (одним и тем же героем) по несколько раз	2,76	1,17
Когда я играю в компьютерные игры, другие проблемы меня не отвлекают	2,59	1,21

## Проверка гипотезы 2: уровень опыта потока в разных возрастных группах

Однофакторный дисперсионный анализ показал, что у игроков, возраст которых меньше 16 лет, уровень опыта потока (средний балл по шкале опыта потока) гораздо выше, чем у игроков старше 16 лет ( $p < 0,000$ ; см. табл. 2).

**Таблица 2**

Сравнение уровней опыта потока для разных возрастных групп

Возраст (лет)	< 16	17–20	21–25	> 26
Количество респондентов	418	440	436	280
Уровень опыта потока	3,04	2,80	2,88	2,89



Двухфакторный дисперсионный анализ показал, что влияние межфакторного взаимодействия возраста и стажа игры на уровень опыта потока значимо ( $p = 0,048$ ). Для тех игроков, кто играл дольше 1 года, уровень опыта потока у игроков старше 17 лет значимо ниже, чем для игроков, чей возраст не достиг 16 лет. А среди игроков, которые играли меньше 1 года, такая разница между возрастными группами не была обнаружена (см. табл. 3).

### Таблица 3

Связь между опытом потока, возрастом и стажем игровой активности

Возраст (лет)	< 16	17–20	21–25	> 26
Уровень опыта потока				
Стаж игры < 1 года	2,71	2,69	2,64	2,72
Стаж игры > 1 года	3,14	2,84	2,94	2,92

### Проверка гипотезы 3: уровень опыта потока для разных полов

Применение критерия t-Стьюдента показало, что уровень опыта потока у игроков-женщин ниже, чем у мужчин ( $p < 0,000$ ). Хотя мужчины, вообще говоря, играют больше, чем женщины, но в группах игроков, которые играют меньше 3 часов и больше 10 часов, у мужчин более высокие уровни опыта потока, чем у женщин ( $p < 0,01$ , см. табл. 4). Поэтому если время, проводимое в игре в неделю, одинаково, то мужчины сильнее переживают опыт потока, чем женщины.

### Таблица 4

Связь между опытом потока, полом и длительностью игры в течение недели

Время, занятое игрой в течение недели (часов)		< 3	3–10	> 10
Уровень опыта потока	Мужчины	2,80	3,04	3,08
	Женщины	2,66	2,85	2,96

Двухфакторный дисперсионный анализ влияния пола и возраста на опыт потока показал, что в любой возрастной группе уровень опыта потока у мужчин значимо выше, чем у женщин ( $p < 0,01$ ), но при анализе уровня опыта потока между полами в группе игроков младше 16 лет такое различие еще заметнее ( $p < 0,000$ ). При этом среди женщин нет значимой разницы уровней опыта потока между группами разных возрастов (см. табл. 5).

### Таблица 5

Связь между опытом потока, полом и возрастом

Возраст (лет)		< 16	17–20	21–25	> 26
Уровень опыта потока	Мужчины	3,22	2,83	2,91	2,96
	Женщины	2,76	2,72	2,83	2,78

## Проверка гипотезы 4: анализ структуры опыта потока у китайских игроков

Эксплораторный факторный анализ был проведен для того, чтобы выяснить потенциальные структуры опыта потока у китайских игроков. В результате были выделены 2 фактора (метод главных компонент с варимакс-вращением и нормализацией Кайзера). Каждый фактор включает 10 пунктов (см. табл. 1). Первый фактор, семантика пунктов которого примерно совпадает с чувством удовольствия в игре, может быть назван позитивным переживанием и достижением в игре, а второй фактор, семантика пунктов которого скорее совпадет с чувством наслаждения, может быть назван поглощенностью игрой. В таблице 6 показано, что средний балл фактора позитивного переживания и достижения в игре равен 3,097, он значимо выше, чем средний балл фактора поглощенности игрой ( $p < 0,000$ ).

**Таблица 6**

Сравнение уровней двух факторов опыта потока

Факторы шкалы опыта потока	Средний балл	Станд. отклонение
Позитивное переживание и достижение в игре	3,10	0,66
Поглощенность игрой	2,71	0,62

## Обсуждение

Главная цель работы заключалась в изучении оптимального переживания, испытываемого в ходе компьютерных игр, в связи с китайской культурой, примером культуры коллективизма. Наша основная гипотеза – что китайские игроки в целом переживают низкий уровень опыта потока в ходе игры. В противопоставлении предыдущим исследованиям, в которых опыт потока является распространенным феноменом в игровой деятельности в интернете, в нашем исследовании было обнаружено, что у китайских игроков средний балл опыта потока даже ниже среднего значения. Наряду с этим, как отмечено в теоретической части, опыт потока – это аутоотелический опыт, а в китайской культуре коллективизма такой опыт, связанный с индивидуальностью, не поощряется. И действительно, результаты проведенного эмпирического исследования показывают, что эта гипотеза оказалась справедливой.

Несмотря на то что компьютерные технологии необходимы для модернизации Китая, китайское правительство и консервативно настроенные люди занимают негативную позицию к онлайн-игровой деятельности. В связи с этим правительство Китая устанавливает различные методы ограничения игровой деятельности в интернете, включая применение полувоенной дисциплины и суровых наказаний для подростков, которых считают зависимыми от компьютерных игр [Ван и др., 2009а]. Могут ли китайские игроки отвлекаться от негативной позиции общества по отношению к компьютерным играм? Фактически они часто используют компьютерные игры для развлечения, чтобы временно уйти от неприятностей в реальной жизни, но редко относятся к играм как активным способам для достижения их внутренних целей. Поэтому не случайно в результате данного исследования оказалось, что в ходе игры китайские игроки переживают позитивное переживание и достижения, а не поглощенность, которая больше связана с аутоотелическим опытом. Таким образом, наша четвертая гипотеза была подтверждена.

В результате нашего исследования показано, что взрослые переживают более низкий уровень опыта потока, чем подростки, особенно среди тех, кто играют дольше одного года. Нам кажется, причина в

том, что ценностные ориентации взрослых часто совпадают с общепринятыми социальными требованиями, они завышают значение общественных ценностей, а не субъективности. А подростки в большей степени ведут себя в соответствии со своими интересами и внутренней мотивацией. Наша вторая гипотеза была подтверждена.

Было обнаружено, что именно после достижения возраста 17 лет уровень опыта потока у китайских игроков значимо падает. Это предположительно связано с системой оценивания учебных достижений в Китае. В 18–19 лет китаец сталкивается с одним из самых важных событий в жизни – участием во вступительном экзамене в университет. Поэтому все то, что не несет пользы для обучения, связанного со вступительным экзаменом, считается вредным. Вследствие этого подростки вряд ли могут наслаждаться компьютерными играми, и уровень опыта потока в ходе игры у них значимо падает. Чрезмерное стремление к хорошей учебной оценке делает жизнь молодежи скучной, ученики теряют шансы развить другие способности, поэтому они часто используют интернет и компьютерные игры как компенсацию, и это служит главной причиной формирования зависимости от интернета и компьютерных игр у подростков в Китае [Young et al., 2011]. Практически компенсация – это пассивное действие, связанное часто с удовольствием и расслабляющим переживанием, а не с наслаждением, которое является результатом погружения в активные действия. Потому не случайно у игроков в Китае – высокий уровень зависимости и низкий уровень опыта потока [Ван и др., 2011].

Гипотеза о половых различиях в переживании опыта потока тоже получила подтверждение. Результаты показывают, что мужчины демонстрируют более высокий уровень опыта потока в компьютерных играх в сравнении с женщинами. Нам кажется, что, во-первых, общепринятые социальные требования оказывают большее влияние на женщин, чем на мужчин, а во-вторых, в китайской культуре мужчины чаще обладают индивидуальностью, чем женщины. При этом наша гипотеза о возрастных различиях в переживании опыта потока не была подтверждена для игроков женского пола, у которых постоянно низкий уровень опыта потока не зависит от возраста.

## Заключение

В заключение мы хотим подчеркнуть, что, несмотря на то что теория опыта потока М.Чиксентмихайи не может пониматься вне определенной социальной среды (он сказал: «Трудно быть хорошим человеком, живя в плохом обществе» [Csikszentmihalyi, 1993, с. 253]), большинство сегодняшних исследователей обращает внимание только на универсальные аспекты опыта потока – например, многое сделано для определения общих условий появления опыта потока. В представленном исследовании мы попытались установить специфическое влияние определенной культуры на опыт потока. Мы считаем, что такие исследования феномена опыта потока имеют большое значение как для теории опыта потока, так и для понимания той или иной специфической культурной традиции.

### Выражение признательности

Выражаю благодарность А.Е.Войскунскому, О.В.Митиной, А.И.Карпухиной (факультет психологии Московского государственного университета) за научные консультации и помощь при редактировании текста статьи.

### [Литература](#)

Буякас Т.М. О феномене наслаждения процессом деятельности и условиях его возникновения (по работам М.Чиксентмихайя) // Вестник Московского университета. Серия 14, Психология. 1995. № 2. С. 53–61.

*Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Карпухина А.И.* Развитие и актуальное состояние опосредствованного Интернетом общения в Китае // Психология общения XXI век: 10 лет развития: материалы междунар. конф. / отв. ред. А.А.Бодалев. М.; Обнинск: ИГ-СОЦИН, 2009а. Том 2. С. 163–167.

*Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Карпухина А.И.* Развитие компьютерных игр в Китае // Интернет и современное общество: Труды XII Всероссийской объединенной конференции / ред. В.Ш.Рубашкин, Л.В.Сморгунов, А.В.Чугунов; факультет филологии и искусств СПбГУ. СПб., 2009б. С. 19–24.

*Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпухина А.И.* Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8, N 4. С. 73–101.

*Войскунский А.Е., Митина О.В., Аветисова А.А.* Общение и «опыт потока» в групповых ролевых интернет-играх // Психологический журнал. 2005. Т. 26, N 5. С. 47–63.

*Войскунский А.Е., Селисская М.А.* Система реальностей: психология и технология // Вопросы философии. 2005. N 11. С. 119–130.

*Гегель Г.В.Ф.* [Hegel G.W.F.] Лекции по философии истории. СПб.: Наука, 1993.

*Добрынин Н.Ф.* Произвольное и непроизвольное внимание. М., 1958. (Ученые записки МГПИ им. В.И.Ленина. Т. 18).

*Дормашев Ю.Б., Романов В.Я.* Психология внимания. М.: Тривола, 1995.

*Макалатия А.Г.* Мотивация в компьютерных играх // 3 Российская конференция по экологической психологии: тез. / Психологический институт РАО. М., 2003. С. 358–361.

*Селигман М.Е.П.* [Seligman M.E.P.] Новая позитивная психология: пер. с англ. М.: София, 2006.

*Цой Н.А.* Информационная политика государства и феномен Интернет-зависимости в России и Китае // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. 2010. N 4. С. 5–16.

*Чиксентмихайи М.* [Csikszentmihalyi M.] Поток: психология оптимального переживания: пер. с англ. М.: Смысл: АНФ, 2011.

*Csikszentmihalyi M.* The evolving self: A psychology for the third millennium. New York: HarperCollins, 1993.

*Csikszentmihalyi M., Nakamura J.* Effortless attention in everyday life: A systematic phenomenology // В.Бруа (Eds.). Effortless attention: A new perspective in the cognitive science of attention and action. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. P. 179–190.

*Dormashev Y.* Flow experience explained on the grounds of an activity approach to attention // В.Бруа (Eds.). Effortless attention: A new perspective in the cognitive science of attention and action. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. P. 287–333.

*Fairbank J.K., Goldman M.* China: A new history. 2nd ed. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press, 2006.

*Hoffman D.L., Novak T.P.* Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations // Journal of Marketing. 1996. Vol. 60(3). P. 50–68.

*Hsu C., Lu H.* Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience // Information and Management. 2004. Vol. 41. P. 853–868.

*Lombard M., Ditton T.* At the heart of it all: The concept of presence [Electronic resource] // Journal of Computer-Mediated Communication 1997. Vol. 3(2).

URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> (date of access: 05.10.2011).

*McMahan A.* Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-d video games // M.J.P.Wolf, B.Perron (Eds.). The video game, theory reader. New York: Routledge, 2003. P. 67–85.

*Moller A.C., Meier B.P., Wall R.D.* Developing an experimental induction of flow: Effortless action in the lab // B.Bruya (Eds.). Effortless attention: A new perspective in the cognitive science of attention and action. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. P. 191–204.

*Voiskounsky A.E.* flow experience in cyberspace: Current studies and perspectives // A.Barak (Eds.). Psychological aspects of cyberspace: Theory, research, applications. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. P. 70–101.

*Voiskounsky A.E., Mitina O.V., Avetisova A.A.* Cross-cultural investigation of online gaming: Models of flow experience and interaction in samples of Russian and French gamers // Reality and Game & Game and Reality: Abstracts and papers of the 37th Annual Conference of ISAGA. SPb.: ENGECON, 2006. P. 64–86.

*Voiskounsky A.E., Mitina O.V., Avetisova A.A.* Flow experience and interaction in online gaming: Comparative study of Russian and Chinese MUD players // F.Sudweeks, H.Hrachovec, C.Ess (Eds.). Proceedings cultural attitudes towards communication and technology. Perth: Murdoch University, 2008. P. 410–421.

*Wan C.S., Chiou W.B.* The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective // Adolescence. 2007. Vol. 42(165). P. 179–198.

*Yan Y.X.* The individualization of Chinese society. Oxford: Berg, 2009.

*Young K.S., Xiao D.Y., Li Y.* Prevalence estimates and etiologic models of internet addiction // K.S.Young, C.N.Abreu (Eds.). Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment. Hoboken; New Jersey: Wiley, 2011. P. 3–19.

Поступила в редакцию 6 октября 2011 г. Дата публикации: 23 февраля 2012 г.

### [Сведения об авторе](#)

*Ван Шилу* (Wang, Shilu). Аспирант (2012), факультет психологии, Московский государственный университет им. М.В.Ломоносова, ул. Моховая 11, стр. 9, 125009 Москва Россия.

E-mail: [Greatwind.wang@gmail.com](mailto:Greatwind.wang@gmail.com)

### [Ссылка для цитирования](#)

Стиль [psystudy.ru](http://psystudy.ru)

Ван Ш.Л. Опыт потока у китайских игроков в компьютерные игры и его связь с особенностями китайской культуры. Психологические исследования, 2012, № 1(21), 6. <http://psystudy.ru>. 0421200116/0006.

ГОСТ 2008

Ван Ш.Л. Опыт потока у китайских игроков в компьютерные игры и его связь с особенностями китайской культуры // Психологические исследования. 2012. № 1(21). С. 6. URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: чч.мм.гггг). 0421200116/0006.

[Последние цифры – номер госрегистрации статьи в Реестре электронных научных изданий ФГУП НТЦ "Информрегистр". 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.]

[К началу страницы >>](#)