Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет психології та соціальної роботи

(повне найменування вищого навчального закладу)

Кафедра соціальної і прикладної психології

(повне найменування вищого навчального закладу)

Дипломна робота

бакалавр

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

на тему: **«Гендерні та індивідуально-психологічні особливості онлайн гравців»**

«Gender and individual psychological characteristics of online gaming»

Виконав: студент денної форми навчання

напряму підготовки 6.030102 Психологія

Танклевський Олександр Юрійович

Керівник к. психол. н., доц. Коваль Г.Ш.

Рецензент д. психол. н., проф. Родіна Н.В.

Рекомендовано до захисту:
Протокол засідання кафедри
№ від..2018 р.

Захищено на засіданні ЕК № 2
протокол № від..2018 р.
Оцінка_____/_____/_____
(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувач кафедри
_____ Подшивалкіна В. І.
(підпис)

Голова ЕК
_____ Родіна Н.В.
(підпис)

Одеса - 2018

ЗМІСТ

ВСТУП..... 2
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАВЦІВ ОНЛАЙН ІГОР 5
1.1. Індивідуальні особливості гравців у комп'ютерні ігри 5
1.2. Гендерні особливості гравців у комп'ютерні ігри 13
Висновки до розділу 1 17
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАВЦІВ ОНЛАЙН ІГОР 20
2.1. Організація та методи дослідження 20
2.2. Дослідження загальних і індивідуально-психологічних характеристик онлайн гравців 23
2.3. Порівняльний аналіз гендерних особливостей онлайн гравців 33
Висновки до розділу 2 36
ВИСНОВКИ..... 39
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ 42

ВСТУП

Актуальність. Ігрова діяльність є традиційною областю дослідження в багатьох науках. Так, відомі концепції культурологів Й. Хейзінги і Р. Кайуа, психотерапевта Е. Берна, математична теорія ігор Дж. фон Неймана. Класичні дослідження дитячої гри проведені в психології (Л. С. Виготський, Ж. Піаже, Д. Б. Ельконін, А. В. Запорожець, М. І. Лісіна та ін). Все більш помітними стають дослідження гри в умовах застосування інформаційних технологій (ІТ), тобто комп'ютерів і Інтернету.

Традиційно, відеоігри належали чоловічому домену. Можливість грати, взаємодіяти і конкурувати з іншими гравцями є головною визначною пам'яткою для всіх геймерів, але є подібності та відмінності в типах взаємодій у чоловіка і жінки: наприклад, в ігрових перевагах та ігрових моделях чоловіків і жінок, у ролях гравців та тривалості гри та ін.

Актуальність роботи полягає у тім, що гендерний аспект досліджен недостатньо, дані суперечливі та розрізнені, ігри постійно оновлюються, що потребує й оновлення досліджень по темі.

Мета дослідження. Теоретично дослідити гендерні та індивідуально-психологічні особливості онлайн гравців.

Завдання дослідження.

1. Провести огляд основних теоретичних підходів в рамках психологічної науки до вивчення особливостей онлайн гравців.
2. Виявити загальні і індивідуально-психологічні характеристики онлайн гравців.
3. Проаналізувати особливості гендерного аспекту онлайн гравців.

Об’єктом даного дослідження виступає особистість людини.

Предметом даного дослідження є гендерні та індивідуально-психологічні особливості онлайнової ігрової діяльності.

Методи дослідження

В роботі використовується система методів та процедур для отримання даних, що включає:

- теоретичний огляд літератури з обраної проблематики;
- психолого-діагностичне дослідження з використанням конкретних методик:.

У дослідженні використані методики:

1. «Особистісні фактори прийняття рішень» (ЛФР-25);
2. «Тест-опитувальник суб'єктивної локалізації контролю»;
3. Методика «Короткий варіант Списку особистісних уподобань» А. Едвардса (Короткий варіант опитувальника Едвардса).

- методи математичної статистики:

Був використаний непараметрический критерій Манна-Уїтні для аналізу двох і більше вибірок.

Обробка даних здійснювалася за допомогою комп’ютерних програм Microsoft Excel та IBM SPSS Statistics.

Емпіричне дослідження проводилося в мережі Інтернет за допомогою Google Forms.

Етапи дослідження. Організація дослідження складалась з 3 етапів: методологічного, психодіагностичного, аналітичного.

База дослідження:

З 66 осіб, які взяли участь в тестуванні були відібрані 37 осіб чоловічої статі та 12 осіб жіночої статі з умовної залежністю від Інтернету (віковий розподіл – від 15 до 30 років).

Практична значимість. Одержані в диплоиній роботі данні можно використовувати в роботі практичних психологів під час консультування та проведення психокорекційної роботи.

Структура роботи. Наша дипомна робота складається зі вступу, 2 розділів, висновків та списку використаних джерел (62). Загальний обсяг роботи — 47 сторінок. Робота містить 9 таблиць.

ВИСНОВКИ

1. Вирішуючи перше завдання дослідження, ми розглянули теоретичні підходи до дослідження індивідуально-психологічних та гендерних характеристик онлайн гравців.

Аналізуючи теоретичний матеріал по заявленій проблематиці, можна виділити наступні основні моменти, що підтверджують актуальність подальшого емпіричного дослідження:

По перше – це розповсюдження ІТ у нашому житті, мабуть на сьогоднішній день складно, навіть уявити своє життя без всесвітньої мережі (Інетерненту).

По друге – це швидко заробивший популярність та незабаром стаючий Олімпійською дисципліною кіберспорт, мало досліджуваний та відкритий для научної практики.

По третє – це, безпосередньо, лакуни в дослідженнях гендерних особливостей у даній проблематиці.

2. Вирішуючи друге завдання дослідження ми виявили загальні та індивідуально-психологічні характеристики онлайн гравців.

Було встановлено, що:

В ході дослідження шкала Самопізнання не проявилася як значуща. Можливо, тут спостерігається розбіжність між самопізнанням як психологічним конструктом і побутовим або прикладним його розумінням, пов'язаним швидше з самооцінкою в ігрових ситуаціях. Параметр Почуття провини також виявився незначим для геймерів, що може бути пояснено:

1) розумінням того, що гра — це не реальність, так що

2) навіть у разі високоагресивних комп'ютерних ігор геймер віддає собі звіт у тому, що суперник — не більш ніж віртуальний, і нарешті,

3) якщо інший геймер і відчує образу, то зустріч з ним у реальному житті навряд чи відбудеться — спрацьовує ефект анонімності, який нерідко відзначається фахівцями.

Крім того, для геймерів не виявилися значущими такі шкали, як Автономія, Самопізнання, Відчуття провини, Агресивність. Останнє особливо суттєво: на значимості цього параметра для учасників ігрового процесу наполягають багато неспеціалістів і частково фахівців, так що питання про нібито підвищену агресивность геймерів є принципово важливим. Суперечки, правда, ведуться стосовно до більш молодого покоління геймерів; щодо дорослих, як вже зазначалося, емпіричні дані дуже обмежені.

Також геймери демонструють одночасно велику раціональність і більш високу готовність до ризику порівняно з негеймерами, що, можливо, відображає авантюрність сюжетів комп'ютерних ігор, для досягнення успіху в яких потрібно ризикувати, проте поєднувати це з раціональними формами поведінки. При цьому геймери більшою мірою схильні до экстернального контролю, ніж до інтернального, що можна пояснити чіткої заданностью сюжетних ліній, в яких заздалегідь дана і в певній мірі фіксована ступінь правильності дій геймерів. Поряд з виявленою у геймерів високою мотивацією досягнення знайшов прояв і інший ефект: для частини геймерів успіх у грі не є пріоритетом, мабуть, у таких випадках процес гри виконує рекреаційну функцію. Цим можна пояснити відсутність у геймерів схильності до порядку.

3. Вирішуючи третє завдання, ми проаналізували особливості гендерного аспекту онлайн гравців.

Було виявлено:

Що за шкалою Мотивація досягнення помічені значущі відмінності між чоловіками (7.647) і жінками (8.242), при цьому геймери жіночої статі мають більш високу мотивацію досягнення, ніж чоловіки. Даний факт може бути пов'язаний з більш високим бажанням досягти значимого результату, націленістю на досягнення у гравців-жінок, необхідністю довести чоловікам свою спроможність. За шкалою Самопізнання також виявлені значущі відмінності між чоловіками (8.902) і жінками (7.855), однак на відміну від

мотивації досягнення гравці-чоловіки відзначили більш високий рівень самопізнання, ніж жінки. Можливо, цей факт пов'язаний з тим, що геймери чоловічої статі воліють більшою мірою грати в ігри типу РПГ, яким властиві елементи самопізнання. Виявлено відмінності між групами за шкалою Агресивність: чоловіки (6.359) мають більш високий показник за даною шкалою, ніж жінки (5.500), що може бути пов'язано з тим, що чоловіки більшою мірою воліють ігри з агресивним контекстом, ніж жінки.

Також, за аналізом методикои «Тест-опитувальник суб'єктивної локалізації контролю» видно, що для чоловічої вибірки середній сумарний бал за шкалою Локус-контролю склав 14.076 (стандартне відхилення 4.251), для досліджуваної нами вибірки жінок — 13.919 (стандартне відхилення 4.384).

Із цього можна укласти, що чоловіки дещо більшою мірою, ніж жінки, схильні до экстернальному контролю. Можливо, це пов'язано з тим, що ігровий контекст передбачає жорстко прописаний алгоритм гри, з часом чітко прописаними правильними і неправильними варіантами вирішення ігрових завдань. При видимій різноманітності способів ігрової поведінки число «ступенів свободи» для геймерів істотно поступається варіативності поведінки в реальному житті. Подібне звуження варіативності поведінки дає додаткові шанси на успіх екстерналам.

Подальшим напрямком дослідження психологічних особливостей дорослих геймерів в контексті напрямку вивчення діяльності, опосередкованої ІТ, може стати глибока розробка даної тематики в рамках емпіричних знань; доцільне проведення нового циклу досліджень, що дозволяють розширити і деталізувати висновки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арестова О. Н. Специфика психологических методов в условиях использования компьютера / О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, А. Е. Войскунский. - М. : Издательство Московского университета, 1995. - 109 с.
2. Бабанин Л. Н. Психологические исследования, опосредствованные применением Интернета / Л. Н. Бабанин, А. Е. Войскунский, О. В. Смыслова // Эксперимент и квазиэксперимент в психологии: Учебное пособие. - СПб. : Питер, 2004. - С. 214-233.
3. Бабанин Л. Н. Метод онлайнового психологического эксперимента / Л. Н. Бабанин, О. В. Смыслова // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий: Материалы международной Интернет-конференции, проходившей 20.03–14.05.2001 на информационно-образовательном портале www.auditorium.ru. - М. : Московский общественный научный фонд, 2001.
4. Бек Дж. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Дж. Бек, М. Уэйд. - М. : Pretext, 2006. - 256 с.
5. Браславский П. И. Игровая виртуальная реальность - новое пространство приобретения личного опыта / П. И. Браславский, В. В. Колпачников, М. Б. Дрикер // Известия Уральского государственного университета. - 2005. - № 35. - С. 74–81.
6. Васильева И. А. Психологические аспекты применения информационных технологий / И. А. Васильева, Е. М. Осипова, Н. Н. Петрова // Вопросы психологии. - 2003. - № 3. - С. 80–88.
7. Войскунский А. Е. Групповая игровая деятельность в Интернете / А. Е. Войскунский // Психологический журнал. - 1999. - Т. 20. - № 1. - С. 126–132.
8. Войскунский А. Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? / А. Е. Войскунский // Вопросы психологии. - 2010. - № 6. - С. 119–130.
9. Войскунский А.Е. «За» и «против» компьютерных игр / А. Е. Войскунский, А. А. Аветисова // Игра, обучение и Интернет. - М. : Некоммерческое партнерство «Современные технологии в образовании и культуре», 2006. - С. 5-15.
10. Кан Л. В. Мотивация игры с виртуальным партнером / Л. В. Кан, Н. В. Чудова // Виртуальная реальность в психологии и

искусственном интеллекте. - М. : Российская ассоциация искусственного интеллекта, 1998. - С. 201–210.

11. Керделлан К. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон. - Екатеринбург : У-Фактория, 2006. - 272 с.
12. Корнилова Т. В. Диагностика мотивации и готовности к риску / Т. В. Корнилова. - М. : Издательство “Институт психологии РАН”, 1997. - 232 с.
13. Корнилова Т. В. Психология риска и принятия решений: Учебное пособие для вузов / Т. В. Корнилова. - М. : Аспект Пресс, 2003. - 286 с.
14. Корнилова Т. В. Личностные и ситуационные факторы принятия решений в условиях диалога с ЭВМ / Т. В. Корнилова, Т. В. Чудина // Психологический журнал. - 1990. - Т. 11. - № 4. - С. 32–37.
15. Палфри Дж. Дети цифровой эры / Дж. Палфри, У. Гассер. М. : Эксмо, 2011. - 368 с.
16. Пантилеев С. Р. Тест-опросник субъективной локализации контроля. Модификация шкалы IE Дж. Роттера / С. Р. Пантилеев, В. В. Столин // Практикум по психодиагностике. - М. : Издательство Московского университета, 1988. - 141 с.
17. Ривз Б. Виртуальный мир как кузница руководящих кадров / Б. Ривз, Т. Малоун, Т. О’Дрисколл // Harvard Business Review. Россия. - 2008. - Август. - С. 49–57.
18. Смирнова Е. О. Компьютерная игра младшего школьника / Е. О. Смирнова, Р. Е. Радева // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. - М. : Центр социологии образования РАО, 2000. - 462 с.
19. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал. - 1999. - Т. 20. - № 1. - С. 86–102.
20. Шмелев А. Г. Мир поправимых ошибок / А. Г. Шмелев // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. - 1988. - Вып. 3. - С. 27–39.
21. Becerra E. P. Ugly Duckling by Day, Super Model by Night: The Influence of Body Image on the Use of Virtual Worlds / E. P. Becerra, M. A. Stutts // Journal of Virtual Worlds Research. - 2008. - № 2. - P. 1-19.

22. Chen L. S.-L. The impact of perceived risk, intangibility and consumer characteristics on online game playing / L. S.-L. Chen // Computers in Human Behavior. - 2010. - № 6. - P. 1607–1613.
23. Choi G. Are Stereotypes Relative to Gender Usage Applicable to Virtual Worlds? / G. Choi, H. Chung, Y. Kim / International Journal of Human–Computer Interaction. - 2012. - № 6. - P. 399–405.
24. Chou C. Gender differences in Taiwan high school students computer game playing / C. Chou, M.-J. Tsai // Computers in Human Behavior. - 2007. - № 1. - P. 812–824.
25. Cohen A. M. Closing the Gender Gap in Online Gaming / A. M. Cohen // THE FUTURIST. - 2009. - № 6. - P. 10-11.
26. Colwell J. Negative correlates of computer game play in adolescents / J. Colwell, J. Payne // British Journal of Psychology. - 2000. - № 3. - P. 295–310.
27. Ducheneaut N. Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds / N. Ducheneaut, M.-H. D. Wen, N. Yee, G. Wadley // New Media Experiences. - 2009. - № 1. - P. 1151-1160.
28. Dunn R. A. My avatar and me – Gender and personality predictors of avatarself discrepancy / R. A. Dunn, R. E. Guadagno // Computers in Human Behavior. - 2012. - № 1. - P. 97-106.
29. En L. Q. Understanding users by their D.I.S.C. personality through interactive gaming / L. Q. En, S. S. Lan, C. S. Tay, G. K. Ng // Proceedings of HCI. - 2011. - № 22. - P. 312–316.
30. Entertainment Software Association [Електронний ресурс] The 2013 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. - 2013. - Режим доступу до ресурсу: http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf.
31. Feng J. Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition / J. Feng, I. Spence, J. Pratt // Psychological science. - 2007. - № 18. - P. 850–855.
32. Fox J. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation / J. Fox, W. Y. Tang // Computers in Human Behavior. - 2014. - № 33. - P. 314-320.
33. Gefen D. If you Spoke as She Does, Sir, instead of the Way You Do: A Sociolinguistics Perspective of Gender Differences in Virtual Communities / D. Gefen, C. M. Ridings // SIGMIS Database. - 2005. № 2. - P. 78-92.

34. Griffiths M. D. Demographic factors and playing variables in online computer gaming / M. D. Griffiths, M. N. O. Davies, D. Chappell // Cyber psychology & Behavior. - 2004. - August. - № 7. - P. 479–487.
35. Griffiths M. D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers / M. D. Griffiths, M. N. O. Davies, D. Chappell // Journal of Adolescence. - 2004. - February. - № 27. - P. 87–96.
36. Guadagno R. E. Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life / R. E. Guadagno, N. L. Muscanell, B. M. Okdie, N. M. Burk, T. B. Ward // Computers in Human Behavior. - 2011. - № 1. - P. 304-308.
37. Hainey T. The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level / T. Hainey, T. Connolly, M. Stansfield, E. Boyle // Computers and Education. - 2011. - № 1. - P. 2197–2211.
38. Hassouneh D. A motivation-based typology of social virtual world users / D. Hassouneh, M. Brengman // Computers in Human Behavior. - 2014. - № 33. - April. - P. 330–338.
39. Hong J.-C. Gender Differences in Help-Seeking and Supportive Dialogue during on-Line Game / J.-C. Hong, M.-Y. Hwang // Procedia – Social and Behavioral Sciences. - 2012. - № 9. - P. 342-351.
40. Hou H.-T. Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game / H.-T. Hou // Computers and Education. - 2012. - № 4. - P. 1225–1233.
41. Iqbal A. Experiences and motivations of the young for participation in virtual world / A. Iqbal, M. Kankaanranta, P. Neittaanmäki // Procedia – Social and Behavioral Sciences. - 2010. - № 2. - P. 3190-3197.
42. Huanhuan L. The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents / L. Huanhuan, W. Su // Children and Youth Services Review. - 2013. - № 9. - P. 1468–1475.
43. Kuo W.-C. An empirical analysis of the playing time by different genders and ages in an MMORPG / W.-C. Kuo, S.-T. Wang, J.-C. Yang // IEEE Computer Society, Takamatsu. - 2012. - P. 114-116.
44. Kuznekoff J. H. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues / J. H. Kuznekoff, L. M. Rose // New Media & Society. - 2013. - № 15. - P. 541–556.
45. Lehdonvirta M. The Stoic Male How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online Game / M. Lehdonvirta, Y. Nagashima, V. Lehdonvirta, A. Baba // Games and Culture. - 2012. - № 1. - P. 29-47.

46. Lever J. Sex Differences in the Games Children Play / J. Lever // Social Problems. - 1976. - № 4. - P. 478-487.
47. Lomanowska A. M. My avatar is pregnant! Representation of pregnancy, birth, and maternity in a virtual world / A. M. Lomanowska, M. J. Guitton // Computers in Human Behavior. - 2013. - № 31. - P. 322-331.
48. Lucas K. Sex differences in video game play: a communication-based explanation / K. Lucas, J. L. Sherry // Communication Research. - 2004. - № 5. - P. 499–523.
49. Procci K. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness / K. Procci, J. Bohnsack, C. A. Bowers // Proceedings of HCI. - 2011. - № 14. - P. 37–43.
50. Quandt T. The gray haired gaming generation findings from an explorative interview study on older computer gamers / T. Quandt, H. Grueninger, J. Wimmer // Games and Culture. - 2009. - № 4. - P. 27–46.
51. Quaiser-Pohl C. The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability / C. Quaiser-Pohl, C. Geiser, W. Lehmann // Personality and Individual Differences. - 2005. - № 3. - P. 609-619.
52. Schutter B. D. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience / B. D. Schutter // Games and Culture. - 2011. - № 2. - P. 155–170.
53. Stieger S. Implicit and explicit self-esteem in the context of internet addiction / S. Stieger, Ch. Burger // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. - 2010. - № 6. - P. 681–688.
54. Tippett W. J. Convergent Validity and Sex Differences in Healthy Elderly Adults for Performance on 3D Virtual Reality Navigation Learning and 2D Hidden Maze Tasks / W. J. Tippett, J. H. Lee, R. Mraz, K. K. Zakzanis, P. J. Snyder, S. E. Black, S. J. Graham // Cyber Psychology & Behavior. - 2009. - № 2. - P. 169-174.
55. Tlaukaa M. Gender differences in spatial knowledge acquired through simulated exploration of a virtual shopping centre / M. Tlaukaa, A. Brolese, D. Pomeroy, W. Hobbs // Journal of Environmental Psychology. - 2005. - № 1. - P. 111-118.
56. Venkatesh V. Why Don't Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior / V. Venkatesh, M. G. Morris // MIS Quarterly. - 2000. - № 1. - P. 115-139.

57. Wang E. S-T. Perceived control and gender differences on the relationship between trialability and intent to play new online games / E. S-T. Wang // Computers in Human Behavior. - 2013. - № 30. - P. 315-320.
58. Wei R. Effects of playing violent video-games on Chinese adolescents' proviolence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior / R. Wei // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. - 2007. - № 10. - P. 371–380.
59. Williams D. From Tree House to Barracks The Social Life of Guilds in World of Warcraft / D. Williams, N. Ducheneaut, L. Xiong, Y. Zhang, N. Yee, E. Nickell // Games and culture. - 2006. - № 4. - P. 338-361.
60. Williams D. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile / D. Williams, N. Yee, S. E. Caplan // Journal of Computer-Mediated Communication. - 2008. - № 4. - P. 993-1018.
61. Yee N. Motivations for Play in Online Games / N. Yee // Cyber Psychology & Behavior. - 2006. - № 6. - P. 772-775.
62. Zhou Z. Individual motivations and demographic differences in social virtual worlds uses: An exploratory investigation in Second Life / Z. Zhou, X.-L. Jin, D. R. Vogel, Y. Fang, X. Chen // International Journal of Information Management. - 2011. - № 3. - P. 261-271.