

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования**

**ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

Факультет педагогики, психологии  
и социальных наук

Кафедра «Прикладная  
психология»

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
Профиль «Психология образования»

**Бакалаврская работа  
на тему:**

**«Изучение личностной идентичности участников игрового сообщества»**

Студент

  
\_\_\_\_\_ подпись

Половинкина Мария Сергеевна

Руководитель

  
\_\_\_\_\_ подпись

Проскурина В.И.

Нормоконтролер

  
\_\_\_\_\_ подпись

Тигунова М.С.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 21.06.2022 № 18)

Заведующий кафедрой

  
\_\_\_\_\_ подпись

Медведева И.А.

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 01.07.2022 № 18)

Секретарь ГЭК

  
\_\_\_\_\_ подпись

Тигунова М.С.

Пенза 2022

## Содержание

|                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение .....                                                                                              | 3  |
| Глава 1. Теоретические аспекты исследования личностной<br>идентичности участников игрового сообщества ..... | 6  |
| 1.1. Понятие и сущность личностной идентичности .....                                                       | 6  |
| 1.2. Игровое сообщество как средство формирования личностной<br>идентичности.....                           | 11 |
| 1.3. Механизмы становления личностной идентичности участников<br>игрового сообщества .....                  | 18 |
| 1.4. Психологические особенности участников игрового<br>сообщества.....                                     | 24 |
| Выводы по главе 1 .....                                                                                     | 30 |
| Глава 2. Эмпирическое исследование личностной идентичности<br>участников игрового сообщества.....           | 32 |
| 2.1. Организация и процедура исследования .....                                                             | 32 |
| 2.2. Анализ результатов исследования .....                                                                  | 34 |
| Выводы по главе 2 .....                                                                                     | 52 |
| Заключение.....                                                                                             | 55 |
| Список используемых источников .....                                                                        | 58 |
| Приложение.....                                                                                             | 62 |

## **Введение**

В современных условиях, которые характеризуются динамичностью и разнообразностью, вопрос о личностном становлении подрастающего поколения становится всё более актуальным. Невозможно отрицать, что помимо давно описанных и обоснованных факторов, влияющих на формирование личности, появляются новые, которые требуют подробного теоретического и практического изучения. Активный рост компьютеризации и информатизации, развитие интернет-структур и компьютерных игр, ставят перед психологами новую задачу – изучение особенностей личности участников игровых сообществ. Только на данный момент времени в России в таких сообществах состоят около 72% молодых людей в возрасте от 14 до 18 лет.

Подростковый возраст является периодом активного формирования личностной идентичности. Идентичность личности — это набор характеристик, специфичных для конкретного человека, которые формируются благодаря сравнению себя с другими, являются относительно постоянными и позволяют отличить данного индивида от других. Она предполагает самоопределение в терминах физических, интеллектуальных и нравственных личностных черт. Полноценное становление идентичности личности происходит в процессе взаимодействия с окружающими людьми и миром, приобщения к определенной группе, специфика которой придает своеобразие самоопределению и самопознанию человека. Принадлежность подростка к игровому сообществу, его вовлеченность в активную коммуникацию с другими участниками и присвоение норм, ценностей и стратегий поведения, характерных для определённой игры, влияет на формирование показателей его личностной идентичности.

Вопросом личностной идентичности занимались, Н.В. Антонова, М.Р. Гинзбург, Э. Эриксон, В.А. Ядов и др. Проблема становления и особенностей игрового сообщества раскрыта в работах А.Г.

Агафонова, Е.Л. Болескиной, О.А. Степанцевой. Механизмами становления личностной идентичности участников игрового сообщества занимались А.Г. Асмолов, С. Бабаев, Н.И. Васильева, О.Ю. и Ю.К. Волковы, Ю.М. Евстигнеева, П.И. Ефимов, А.Е. Жичкина, М.А. Кропачева, Е.С. Литвинова, Н.А. Носов, А.И. Серавина, Э. Тоффлер, Э. Фромм, и др.

Увеличение на сегодняшний день числа подростков, включенных в игровые сообщества, а также запросы со стороны школьных психологов на разработку рекомендаций по психолого-педагогическому сопровождению личностного становления такой категории обучающихся, послужили основанием к теоретико-практической разработке, направленной на выявление особенностей личностной идентичности, возникающих вследствие участия в игровом сообществе.

**Цель исследования:** изучение показателей личностной идентичности подростков-участников игрового сообщества для использования результатов в работе педагогов-психологов.

**Объект исследования:** показатели личностной идентичности.

**Предмет:** показатели личностной идентичности подростков-участников игрового сообщества.

**Гипотеза:** существуют различия в показателях личностной идентичности подростков-участников игрового сообщества и подростков, не играющих в компьютерные игры.

В соответствии с целью, объектом, предметом и гипотезой в исследовании решались следующие **задачи**:

1. Провести теоретический анализ по проблеме личностной идентичности участников игрового сообщества.
2. Подобрать методики, направленные на изучение личностной идентичности участников игрового сообщества.
3. Провести диагностическое исследование по выявлению различий в показателях личностной идентичности у подростков, не играющих в игры и подростков, состоящих в разных игровых сообществах.

4. Проанализировать полученные результаты и сделать выводы.

В качестве **методов** исследования были использованы:

1. Теоретический: анализ научной литературы, теоретическое обобщение данных;

2. Эмпирический: наблюдение, опрос, метод количественного и качественного анализа результатов исследования;

3. Методы математической обработки данных: t-критерий Стьюдента. Были применены следующие **методики**:

–Методика исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш;

–Методика исследования самоотношения (МИС) В.В. Столина, С.Р. Пантеева;

–Методика исследования личностной идентичности (МИЛИ) Л.Б. Шнейдер.

Эмпирическое исследование проводилось поэтапно на базе МБОУ СОШ №1 г. Спасска.

В исследовании приняли участие 81 человек – ученики 8-9 классов в возрасте от 14 до 15 лет.

## **Глава 1. Теоретические аспекты исследования личностной идентичности участников игрового сообщества**

### **1.1. Понятие и сущность личностной идентичности**

Современные исследования по проблеме изучения различных аспектов идентичности достаточно распространены. В научной литературе представлено большое количество трудов по проблемам личностной, социальной и этнической идентичности, а также её становления, особенно в подростковом возрасте.

Кроме теоретического изучения проблемы личностной идентичности, становится актуальной другая проблема – формирование личностной идентичности подростков, так как именно данная возрастная категория наиболее подвержена влиянию изменений в обществе и культуре, что может обуславливать трудности в описании феномена идентичности подросткового возраста. Несмотря на то, что существует множество теоретических и эмпирических исследований, категория идентичности остается одной из наиболее неоднозначных и спорных [2].

Идентичность является не только субъективным понятием, входящим в структуру личности, но она также взаимосвязана с социумом, так как формируется под действием социальных процессов и начинает проявляться, подкрепляться и изменяться под их же действием.

Идентичность трактуется как совокупность представлений человека о себе и своей позиции в обществе, а также связанные с этими представлениями о чувствах, оценках и намерениях, которые формируются на основе отождествления себя с определенными культурными моделями и ролевыми функциями, с социальными институтами и отношениями. Концепция социокультурной идентичности синтезирует культурные модели и их проекция на общественные отношения.

Идентичность является неким регулятором человеческой деятельности, системообразующим элементом. В зависимости от личности человека, можно

с некоторой степенью точности предсказать его поведение, принятые и не принятые ценности и нормы, интересы и принципы, стереотипы и установки.

При рассмотрении понятия «идентичность» в рамках западной психологии стоит начинать с работ профессора Гарвардского университета У. Джеймса. Его исследования показали, что человек способен воспринимать себя с двух сторон: с личной, где возможно создавать личную самоидентичность, и с социальной, где формируются различные социальные «Я» конкретного индивида. Необходимо обратить внимание на то, что У. Джеймс использует термин «характер» вместо «идентичность». Он говорит о том, что личность в широком смысле данного понятия составляет общность всего, что человек называет «своим». Это относится к его физическим и душевным характеристикам [9].

Для З. Фрейда понятие «идентичность» означает «внутренний мир человека и его эмоциональные силы». [38, с.148]. По его мнению, в детстве формируются основные столпы самоуважения: детское себялюбие, детский нарциссизм, чувство самоуверенности, любовь к другим и объективное либидо [38]. По З. Фрейду, основным механизмом формирования идентичности является идентификация, т. е. бессознательный поиск сходств субъекта с объектом, мотивом чего могут быть страх перед наказанием или страх потери любви. Настоящая причина идентификации заключена в биологической природе человека [19].

В аналитической психологии похожее содержание входит в понятие «персона». По К.Г. Юнгу «персона» – это маски, которые человек носит в различных социальных ситуациях и при разном окружении. Например, на работе он ведет себя в соответствии с одним образом, а дома – в соответствии с другим. Сама же личность остаётся неизменной, меняются только маски. Э. Эриксон интересовался идеями К.Г. Юнга и развил его представления об отношениях «Эго — Персона». Он определил идентичность как «осознание того, что синтезирование «Эго» обеспечивается тождеством человека самому себе и непрерывностью, и что стиль идентичности совпадает с тождеством и

непрерывностью того значения, которое представляется значимым другим в непосредственном окружении». Автор раскрывает психосоциальную сущность, выделяя четыре аспекта: бессознательную борьбу за непрерывность личностного характера, сознательное чувство индивидуальной идентичности, поддержание внутренней солидарности с идеалами и идентичностью группы и критерий эго-синтеза [40]. Аналитики развивают представление К.Г. Юнга, согласно которому личностная идентичность развивается от адаптации в первой половине жизни к целостности во второй половине жизни. Адаптация к окружающим условиям и общественным нормам, направленность на социальные достижения, изменчивость ролей и идентификаций укрепляют силу «Я». В дальнейшем этот процесс позволяет перейти к осознанию и принятию тех аспектов «Я», которые ранее вызывали тревогу и вытеснялись, а также реализовать личностные смыслы, идущие вразрез с общепринятыми ценностями [40].

Дж. Мид сделал акцент на адаптивной роли идентичности, введя аспект «Ме» и разделение на осознаваемую и неосознаваемую идентичность. Неосознаваемая основывается на принятых бессознательно нормах и правилах социальной группы, к которой принадлежит данная личность. Соотношение внешних и внутренних детерминационных сил определяется через введение двух критериев идентичности: «I», означающее индивидуальность человека, то есть как он реагирует на социальную ситуацию в соответствии со своими особенностями, и «Me», определяющего человека как подчиняющегося социальным правилам и требованиям, а также способам реагирования [35].

В отечественных исследованиях подобная точка зрения поддержана Е.Т. Соколовой, которая определяет «идентичность» как «устойчиво переживаемую тождественность «Я» во времени и пространстве». Она предполагает самобытность самовосприятия, высокий уровень совмещения уникальных динамических и противоречивых образов «Я» в единую систему со множеством связей, благодаря чему индивидуально-личностное

самоопределение и сохраняется устойчивым, обобщенным и целостным, поддерживаемое и разделяемое общностью значимых других [38].

Далее идея о типах идентичности была исследована И. Гоффманом, который выделил три вида идентичности: личную, социальную и Я-идентичность [20]. Р. Фогельсон предложил различать четыре вида идентичности: позитивную (идеальную), реальную (самоотчет индивида), негативную и предъявляемую идентичность (трансляция образа другим). Различные виды идентичности состоят в определенных отношениях друг с другом [18]. Так, у двух ученых четко выявляется мысль об идентичности как о медиаторе между уникальностью человека и группой.

Ряд работ интеракционистов об идентичности был заимствован в когнитивную психологию. Например, идея о двух аспектах идентичности — ориентация на социум и на уникальность личности — нашла свое подтверждение еще и в теории социальной идентичности Х. Теджфела и Дж. Тернера. По их мнению, идентичность — это когнитивная система, функция которой состоит в регуляции поведения сообразно внешним условиям. Эта система, в свою очередь, включает подсистемы личностной и социальной идентичности. Под личностной идентичностью понимается самоопределение на основе физических, интеллектуальных, нравственных характеристик, тогда как социальная идентичность определяется конкретными идентификациями на основе социальных категорий. В данных работах учет внешних условий представлен в максимально ясной форме.

И.С. Клецина подчеркивает, что важность социальной идентичности при анализе механизмов приобретения любого вида идентичности, что говорит о ее главной роли. Определение человеком собственной принадлежности к какой-либо социальной группе значит определение себя в качестве члена этой группы, что определяет необходимость выявить соотношение своих личностных особенностей с особенностями, характеризующими всех представителей данной группы.

Экзистенциально-гуманистическая психология обращает наш взгляд на идентичность как на внутреннее образование человека и к ощущению своего «Я», своей целостности. Дж. Бьюдженталь различает подлинную, изменчивую процессуальную, и внешнюю, приобретенную извне, ригидную идентичность. Идентичность для него — это динамика в постоянном ощущении своего Я, а также принятие себя как данности [18].

Таким образом, существует множество теоретических концепций в области изучения личностной идентичности. Достоверно известно, что идентичность является частью субъективной реальности каждого человека, формируясь под воздействием социальных процессов. Так история данного понятия начинается с работ профессора Гарвардского университета У. Джеймса, где он описывает, что человек способен думать о себе в двух аспектах: личном и социальном, а также использует понятие «характер», а не «идентичность». С точки зрения З. Фрейда, категория «идентичность» обозначает частный, внутренний мир и эмоциональные силы человека. Идентичность формируется с детства путем механизма идентификации. В аналитической традиции сходное содержание отражено в понимании «персоны». По К.Г. Юнгу «персона» – это маски, которые человек носит в различных ситуациях и при различном окружении, что соотносится с понятием идентичности. Далее идеи К.Г. Юнга раскрыл Э. Эриксон, который говорил о том, что идентичность является тождеством самому себе в разных ситуациях. В отечественной литературе данная точка зрения поддержана Е.Т. Соколовой, которая определяет самоидентичность как «устойчиво переживаемую тождественность «Я» во времени и пространстве». Дж. Мид усилил акцент на адаптивной роли идентичности, введя аспект «Ме» и разделение на осознаваемую и неосознаваемую идентичность. И. Гоффман и Р. Фогельсон предложили свои классификации идентичности, где прослеживается идея об идентичности как о посреднике между уникальностью человека и группой или обществом в целом. Представители когнитивной психологии также разделяли идентичность на два аспекта

ориентация на социум и на уникальность личности, где идентичность понималась как когнитивная система, регулирующая поведение. Экзистенциально-гуманистическая традиция определяет идентичность как на внутреннюю сущность и ощущение своего Я, своей целостности. Так, практически во всех исследованиях мы видим идентичность с двух сторон: личностной и социальной.

## **1.2. Игровое сообщество как средство формирования личностной идентичности**

В настоящее время можно наблюдать стереотипную оценку обществом участников игрового сообщества - геймеров. В представлениях членов общества игроки — это подростки с различными проблемами в общении. Однако, в реальности наблюдается обратная ситуация. Компьютерные игры могут стимулировать развитие как познавательных процессов, так и социальных навыков в большей степени, нежели улица или подростковые группы. Подросток, имеющий сложности в общении в реальной жизни, переносит свои трудности в игру, а там он может быстро найти решение проблемы или приходит к выводам о необходимости что-то менять.

Существует специальный термин, обозначающий пользователей, которые не умеют адаптироваться - «неадекват». «Неадекватами» считают тех людей, кто не может следовать игровым правилам коммуникации, не выполняет игровые обязательства, не может отстоять свои границы. Таких игроков отвергают кланы и команды, и именно таким людям особенно важно принятие. Поэтому наиболее важным становится то, что изменение модели поведения в рамках игры осуществляется достаточно быстро и просто. Если подросток, попробовав некую модель общения, убедился в ее неэффективности, в следующий раз, зарегистрировавшись под иным ником, он может в компании тех же самых людей попробовать все сначала, сохранив свой опыт общения и полученные в результате его уроки. В данном случае

анонимность геймеров оказывается спасительной от предвзятого отношения к ним со стороны бывших партнеров.

Описанная особенность общения игроков в виртуальном пространстве направляет на изменения и стимулирует на поиск лучших путей для коммуникации. Социализация протекает в более быстром темпе. В описанной ситуации участник игрового сообщества похож на игрока в покер, потому что для партнеров по игре его экспрессивные средства общения скрыты. Геймеры могут быть не знакомы в реальной жизни, их общим интересом и стимулом к общению выступает игра. Для коммуникации используются короткие сообщения, содержащие игровой сленг, часто в игровом чате, и разного рода аббревиатуры. Также общение частично компенсируется системой смайлов, подразумевающих под собой определенное настроение [4].

Подросток, играющий в компьютерные игры, будет ближе к спортсмену-игроку, шахматисту или профессиональному игроку в покер, которые нацелены на заработок с игры, чем играющих ради самой игры. Мировосприятие, мироощущение таких людей, их моральные ценности становятся элементом базисной культуры современности.

Стоит отметить, что моральные ценности игроков порождают противоречия в исследованиях. Так в исследовании К. Декина и Б. Бейбе говорилось о том, что такие люди могут быть ближе к семье, а дружба со сверстниками носить более стабильный характер. В противовес приводится исследование А. Худякова, в котором он пишет: «Игры ведут к асоциальному поведению. Поэтому стоит разграничить игроков с зависимостью и с нормальной увлеченностью к играм, так как этот фактор сильно разделять ценности и нормы в игровом сообществе». [37, с.8].

Исследовано, что ценностью для геймеров является согласованные отношения между участниками игры и поддержка ими социальной согласованности в критериях игрового поведения, потому что это является гарантом качественной игры [42].

Отмечая эмоциональное состояние, стоит сказать о выраженности полного комплекта эмоций в разном соотношении. Эмоциональные состояния подростков, «увлекающихся» компьютерными играми, имеют свои специфические особенности: они более тревожны, чаще испытывают гнев, печаль, страх и менее агрессивны по сравнению со своими сверстниками, которые проводят за компьютерными играми менее часа в день [9].

Стоит сделать акцент на том, что, пребывая в игре, человек может существовать в нескольких реальностях в одно время или (и) параллельно, например, сейчас он супергерой и спасает человечество, спустя несколько минут - уже гонщик Формулы 1, ведущий болид к первому месту, спустя еще несколько минут - выращивает своего виртуального домашнего животного. Скорость переключения своего восприятия в описанных примерах практически мгновенная с мгновенным переходом социальных ролей и стереотипов поведения. Получается, что человек, играющий в компьютерные игры, изначально вынужден быстрее принимать и воспроизводить новый игровой образ, становясь новой личностью с новой ролью. Часть свободы в виртуальном пространстве проявляется в возможности выбора крайнего пути, например, можно умереть со своим героем множество раз в одной игре и, включив «сохранение», вернуться к предыдущему моменту, когда персонаж еще жив. Заметим, что «сохранение» можно определить так же, как «спасение», то есть у персонажа есть возможность переродиться на месте, где он был еще жив [33].

При поиске оптимального пути прохождения уровней игры геймеру нужно убивать своего персонажа множество раз и даже идти на это сознательно, ища дорогу к смерти. Даже для того, чтобы просто пройти новый уровень, нужно найти баланс между приближающейся смертью и шансом выжить. Бывают ситуации, когда игроку самому интересно посмотреть на гибель персонажа в разный момент игры, ведь есть возможность сохранения и просмотра занимательной анимации. Важное

отличие компьютерной жизни от жизни человека в том, что при перезапуске игры можно начать жить сначала. Это дает несколько интересных бонусов: можно проживать жизнь компьютерного героя каждый раз по-новому, потому что можно посмотреть разные сюжетные линии, можно убивать его ради того, чтобы отыграть роль по-иному. Например, в ситуации сложного выбора можно сделать один выбор, отсмотрев, как развивается ситуация, и, убив своего героя, вернуть все на изначальный путь и затем попробовать все повторить, живя так, как хочется, как интересно сегодня, здесь и сейчас [5].

Способы, благодаря которым запускаются процессы формирования идентичности геймера, включают в себя непрерывные переживания за своего персонажа, что приводит к восприятию персонажа как себя. Создание собственного облика и «генеалогического древа» способствует большему погружению в виртуальное пространство. Визуальная составляющая, то есть дизайн и графика, внимание к деталям, интерактивность объектов, а также динамический 3D-звук позволяют «перенестись» в виртуальный мир. Тотальная разрушаемость всех окружающих объектов, переформирование ландшафта от взрывов и снарядов, полноразмерный 3D-звук, специально созданный для выстрелов, техники и авиации «открывают» для геймера портал в виртуальную вселенную. В нашем случае вживание в роль персонажа, принятие его как части своего «Я» и переживание виртуального пространства происходят не через сюжет и текстовое повествование, а через визуальную составляющую игры. Попытки понимания, познания, или принятия мира видеоигры показывают большие возможности для воображения игрока, его логики и стратегического анализа. Искусственно созданный виртуальный мир становится «реальным» миром, миром личного пространства и начинает проживаться как реальность для сознания геймера.

Выше шла речь о включении и проживании технически созданного виртуального мира через повествовательную и атмосферную составляющие. Сейчас мы обратимся к другому способу включения и формирования идентичности геймера - визуальному образу персонажа [4].

Возможность формирования собственного персонажа, создание подходящего для себя облика, стала неотъемлемой частью практически каждой современной видеоигры. Гибкая настройка облика персонажа, выбор пола, внешности, длины и цвета волос, строения тела позволяют геймерам многие десятки часов в редакторах персонажей для большего вживания в виртуальный мир и принятия персонажа на экране как своего «Я». Например, в игре Sims игроки могут придать персонажу практически уникальную внешность и создавать социальную жизнь мечты. Но стоит отметить, что полная настройка облика своего персонажа полностью не решала проблему самоидентификации и формирования идентичности в искусственно созданном виртуальном пространстве. Оставалась актуальной проблема внешнего облика доспехов и оружия. Перед множеством геймеров вставал вполне логичный вопрос выбора: внешний вид или характеристики [22].

Возможность изменения визуального облика своего персонажа и использование косметических предметов стала широко популярным явлением в гик-культуре за последние несколько лет. Геймеры тратят огромные суммы и силы на получение тех или иных обликов для доспехов или оружия. Это является важным элементом для более глубокого погружения в виртуальный мир, вхождения в его ролевую составляющую. Не просто вхождение в это виртуальное измерение, а вхождение своим «Я», своим образом, своими взглядами и внешностью. Кастомизация персонажа позволяет геймеру ощущать персонажа как себя самого. Класс, роль, отношение и характер геймера можно «прочитать» по внешнему виду персонажа. Внешний вид оставляет визуально-семиотические знаки, позволяющие как идентифицировать специализацию персонажа стороннему наблюдателю, так и сформировать идентичность геймера для собственного восприятия и понимания в контексте видеоигрового пространства. Например, в популярной MMO-RPG World of Warcraft мы можем встретить Паладина, или Рыцаря Смерти, и понять по его внешнему виду роль, специализацию

или характер геймера. Особенности класса и специализации, формирующиеся в сознании геймера и принимающие мифологическое содержание, позволяют играющему сформировать собственную идентичность в видеоигровом пространстве и создать собственный уникальный облик, удовлетворяющий его видение и восприятие. Отдельно стоит отметить, что внешний вид персонажа позволяет не только «прочитать» характер геймера и его роль, но также понять его принадлежность к определенному стилю игры - PvE или PvP [4].

Так можно проследить особенности создания «виртуальной личности», исходя из характеристик Я-концепции, которая отражает целый спектр возможных мотивационных детерминант. Она может представлять собой реализацию «идеального Я».

«Виртуальная личность» может создаваться для реализации присущих ей агрессивных тенденций, которые не реализуются в реальной социальной среде, потому что это социально нежелательно или опасно. Люди предпочитают общаться в виртуальных комнатах в реальной жизни, потому что это сочетание реального общения, анонимности (или, в некоторых случаях, иллюзии анонимности) и возможности примерить на себя роль как очень близкого, так и очень далекого от них «Я».

Создание «виртуальной личности» может отражать стремление к самоконтролю у пользователей с ярко выраженными деструктивными желаниями.

«Виртуальная личность» может быть создан для того, чтобы производить определенное впечатление на окружающих, и в этом случае он может соответствовать существующим стандартам или, наоборот, противоречить им.

«Виртуальная личность» может отражать стремление к власти. Нетрудно заметить, что в большинстве случаев исследователи склоняются, по сути, к мысли о компенсаторном характере такого поведения в Сети, как создание «виртуального человека». Последнее является в данном случае

наиболее контролируемой самопрезентацией, призванной компенсировать определенные трудности, испытываемые пользователем при реальном взаимодействии.

В игровом сообществе существует определенная иерархическая структура, куда входят геймеры с разным уровнем игровой подготовки [3]:

«Простые игроки — люди с непостоянным и мало проявляющимся интересом к игровому пространству» [30, с.27]. Они обычно играют в несложные игры и затрачивают на них небольшое количество времени. Жанр любимых игр у таких игроков также не является постоянным, и они довольно редко покупают какие-либо специальные игровые устройства для игры. Демографически количество простых игроков существенно отличается от игроков в традиционные игры, так как в число простых игроков часто входят люди старшего возраста и женщины.

«Хардкор-геймеры — игроки, которые не играют в простые игры, которые рассчитаны на игроков, описанных выше. Конкурентная среда — одна из главных черт представителей данной группы. Они играют в любые игры со сложными игровыми характеристиками (геймплеем) ради чувства азарта и испытания, для которых необходимо длительное время на улучшение навыков в прохождении» [30,с.34]. Как правило, более сложнопроходимые игры, выбираемые ими, имеют и большую продолжительность просто ввиду того, что у них вполне найдётся на них время (как на сюжет, так и на отточку своего мастерства). Главной чертой, лежащей в основе хорошей игры для данного типа игроков, является сложность управления персонажем в игре и сложность в прохождении уровней и соответственно время, затрачиваемое на повышение мастерства самого игрока, а отнюдь не длительность сюжета / миссий / время на прокачку виртуального персонажа.

«Прогеймеры — профессиональные игроки или по-другому киберспортсмены, играющие за деньги. Основным их заработком являются гранты и плата за игру на соревнованиях по киберспорту. Для прогеймера

игра становится по большей части работой, потому что он зависим от игр финансово, а это может приносить меньше удовольствия игроку» [30, с 37].

««Нубы» — название, которое является сленговым и обозначает новичков в какой-либо новой для геймера игре или же в играх в целом. Также существуют 2 производных термина: «новичок» — начинающий игрок, но готовый учиться и «нуб» — унижительное прозвание неопытного пользователя видеоигр» [30, с.39].

Таким образом, игровое сообщество характеризуется способностью быстрой смены неэффективной модели поведения для достижения цели в игровом пространстве. Описанная особенность взаимодействия людей в сети подталкивает к изменениям и поощряет поиск оптимальных путей коммуникации. Мировосприятие игроков больше схожа с мировосприятием спортсменов, они часто воспринимают игру как способ дополнительного или основного заработка. Вопрос о моральных ценностях игроков остаётся дискуссионным, так как в одних исследованиях мы встречаем информацию о преимущественно положительных и стабильных отношениях с окружающими, а в других об асоциальности игроков. Однако, достоверно известно, что внутри игрового сообщества поддержка и дружба становится решающим фактором качественной игры. Также участники игрового сообщества характеризуются наличием множественной идентичности, потому что у данной категории людей есть потребность в постоянной идентификации с новым игровым миром.

### **1.3. Механизмы становления личностной идентичности участников игрового сообщества**

Идентичность развивается на протяжении всей жизни человека в соответствии с изменениями социального контекста и проявляется в различных формах. Она является динамической структурой, образующейся за счет механизмов идентификации, интериоризации и рефлексии.

Базовым механизмом формирования социальной идентичности является идентификация. Идентификация — это осознанное или неосознанное отождествление себя с кем-либо. В одном случае идентификация по З. Фрейду представляет собой «процесс, посредством которого ребенок присваивает характеристики другого лица, обычно родителя, чтобы освободиться от собственной тревоги и ослабить внутренние конфликты» [13, с. 165]. В другом — это выражается в принуждении человека социальными группами через эмоциональные привязанности их членов. Психоаналитический подход делает акцент на глубинных или бессознательных механизмах формирования социальной идентичности, находящихся свое начало в тревоге и страхе утраты своего «Я». Проявления агрессивности в отношении других групп является следствием данного выше утверждения, представляющих реальную или мнимую опасность для данной группы или общности.

Если же стремление к идентичности не достигается индивидуальными творческими усилиями, человек, согласно теории Э. Фромма, может обрести некоторый отличительный признак, идентифицируясь с другим человеком или группой: «Раб идентифицируется с хозяином, гражданин - с государством, рабочий - с компанией. В этом случае чувство идентичности вырастает не из бытия кем-либо, а из принадлежности кому-либо» [14, с.168]. Способ или форма интеграции с кем-либо происходит на основе характеристики, которая становится социальной ролью, достоянием личности и признается группой для утверждения состоявшегося акта идентификации.

Если идентификацию понимать как совокупность добровольного выбора групп и коалиций для отождествления себя с ними и для вхождения в их состав полноправным членом, то идентичность в этом случае будет представлять собой такое же количество способов интеграции человека с группами разного уровня и ранга (семья, трудовой коллектив, профессиональный союз, народ, граждане страны и т. п.).

Процесс интериоризации включает в себя все те процессы такие, как интроекция и идентификация, посредством которых из взаимодействий с реальными или воображаемыми объектами образуются внутренние (или психические) представления, функции, структуры, правила и характеристики [34].

Интериоризация представляет собой первичный процесс усвоения отношений ребенка с внешними объектами, способствующий его психическому развитию. Благодаря этому процессу у ребенка развивается способность к присвоению функций, осуществляемых другими людьми (родителями, старшими братьями или сестрами, воспитателями), и последующему овладению ими. Посредством этого процесса ребенок овладевает языком, культурными ценностями, символикой. По мнению М. Кляйн, интериоризация способствует возникновению «Сверх-Я». Интроекция и проекция тесно связаны с фантазматической жизнью ребенка, со всеми его эмоциями, а интериоризированные хорошие и плохие объекты инициируют развитие «Сверх-Я».

В психоаналитической литературе настоящего времени ведутся дискуссии по поводу того, являются ли поглощение, интроекция и идентификация различными степенями, уровнями интериоризации, имеют ли они какую-либо иерархию, или все эти процессы идентичны, осуществляются параллельно друг другу. Обсуждение этих и других вопросов, связанных с пониманием данного феномена, сопровождается рассмотрением связей между интериоризацией, плачем ребенка и образованием «Сверх-Я» (Г. Лёвальд), интериоризацией и объектными отношениями (У. Мейснер), интериоризацией и психическим развитием человека на протяжении жизненного цикла (Р. Берендс и Э. Блат) [22].

Третьим этапом становления идентичности является процесс рефлексии, который представляет собой обращение человеком своего сознания на свое (или чужое) мышление и поведение, на приобретенные

знания и совершенные поступки, понимание и анализ своих мыслей, чувств и мотивов. Можно сказать, что рефлексия есть обращенность сознания на себя. В символическом интеракционизме подчеркивается принцип осознания своей социальной позиции сквозь призму восприятия ее другими, то есть путем противопоставления позициям других групп и общностей. Таким образом, люди упрощают, схематизируют правила социального взаимодействия. В концепции Дж. Мида большое внимание уделяется речи, языку, игре, которые способствуют овладению социальными нормами через принятие ребенком на себя роли другого. При рождении человек не обладает идентичностью, она возникает как результат его социального опыта, взаимодействия с другими людьми. Таким образом, акцент делается на социальной обусловленности идентичности: она возникает только при условии включенности индивида в социальную группу, в общении с членами этой группы. При этом исключительное значение придается символической коммуникации - вербальной и невербальной. Развитие идентичности идет от неосознаваемой к осознаваемой. Неосознанно человек отождествляется с окружающими. Осознаваемая идентичность предполагает наличие способности к рефлексии. С одной стороны, общество определяет идентичность индивида, задавая нормы и законы ее существования, с другой стороны, индивид задает собственное окружение в смысле выбора целей, ценностей, потребностей. Возможны ситуации, когда человек стоит перед проблемой: каким образом достичь переживания себя как взаимосвязанного целого. Такие ситуации возникают, когда человек находится между разными социальными группами, имеющими разные нормы и ценностные ориентации. В таких случаях могут возникнуть две различные идентичности. В концепции Дж. Мида отмечен очень важный момент в развитии социальной идентичности. Она может быть принята как данность, механически и остаться неосознанной, а может подвергнуться рефлексии, быть соотнесенной с личностными характеристиками и стать структурным

элементом личности. Дж. Мид рассматривает два процесса становления идентичности: идентификацию и рефлексия [18].

В работах В.С. Мухиной акцент делается на онтогенезе и филогенезе идентификации личности, и ценностной стороне феномена самосознания. Выделяется два основных этапа в развитии самосознания. Первый - присвоение структуры самосознания через механизм межличностной идентификации. Структура характеризуется основными феноменами: именем, притязанием на признание, полом, видением себя во времени. Второй этап - формирование мировоззрения и системы личностных смыслов. Здесь механизмы идентификации и обособления действуют на эмоциональном и когнитивном уровнях. Развита личность прогнозирует себя в будущем, формирует образ своей жизненной позиции, «сохраняет свое лицо» при взаимодействии с другими. Однако предполагается, что в крайних случаях естественная обособленность может привести к отчуждению. В.С. Мухиной соответственно предполагается три возможности развития: гиперболизированной идентификации с другими индивидами, обособления от них и гармонического взаимодействия [24].

Игровое сообщество оказывает огромное влияние на становление личности игрока. Компьютерная игра является одной из форм игры, особенность которой является искусственно созданная техническими средствами виртуальная ситуация в виртуальном пространстве. Компьютерная игровая программа создает виртуальную реальность – игровую ситуацию, в которой действует играющий. Открыт и доказан эффект «присутствия» в игровом пространстве, которой заключается в присутствии состояния «погружения» геймера в игровое пространство, так как он испытывает на себе сенсорную стимуляцию, а именно стимулируются зрительный и слуховой анализаторы, что позволяет полностью погрузиться в игру. Вместе с тем, в остальном компьютерная игра является игрой в обычном понимании этого слова.

Игра как процесс является деятельностью, в которой может формироваться, развиваться и воплощаться личность человека в случае данного исследования – личность геймера. Компьютерная игра является одним из видов игры, поэтому наследует все ее основные свойства. Компьютерная игровая деятельность имеет мотивы и цель, может определяться как последовательность действий и операций.

При помощи спроектированной техническими средствами виртуальной реальности в ней создается виртуальная вселенная, которая хоть и приближена к реальной и обычной действительности превосходит ее по множеству характеристик. Здесь имеется в виду ситуация реальных игр на уличной площадке. Поэтому происходящее в компьютерной игре воспринимается и переживается играющим с большей силой, что может приводить к реализации совершенно других психологических механизмов поведения, чем в обычной игре, например, виртуализация образа «Я» и возникновение образа «Я-виртуальное» в процессе игры, который является психологической проекцией «Я-реального» на виртуальный мир компьютерной игры. Стоит отметить, что динамика, происходящая в виртуальном пространстве видеоигры, также и являются виртуальными, то есть нереальными, и не имеют никакой реальной значимости вне ситуации виртуального мира, обусловившего эти процессы. Виртуальные достижения значимы только в контексте виртуального мира, при понимании содержания и смысла конкретной игровой программы [9].

В игровой реальности нормы и правила определяются игровым сообществом через определенные механизмы.

Главным звеном воздействия на идентичность подростков в игровом пространстве являются «ядро» пользователей на различных серверах. Их ценности быстро распространяются в игровом пространстве остальными участниками игрового сообщества.

Уникальной характеристикой видеоигры является динамика групп, созданных внутри игрового пространства. Геймеры могут общаться друг с

другом в общем игровом чате через особый сленг и сжатые сообщения, которые выражают реакцию на какие-либо действия игрока в пространстве игры. Одной из функций игры является создание сообществ внутри игрового пространства, которые важны для совместной обороны или организации групповых атак на противника. Подобные сообщества формируют собственную идентичность за счет создания и пропаганды клановых символов, внутреннего сленга и системы ритуалов, поддерживая образ «врага», которого сообщество побеждает в неравной борьбе. Существование игрока вне какого-либо сообщества крайне затруднительно. Наконец, сама цель различных игровых пространств подразумевает создание групп или гильдий, где действуют определенные правила, которые и являются основным механизмом воздействия на игроков вместе с социальным давлением. Принятие правил неизбежно из-за угрозы быть отвергнутым группой [1].

Таким образом, игровые сообщества могут быть тем «виртуальным» социумом, в котором происходят процессы формирования идентичности личности, так как они имеют монополию на создание правил в пространстве игры, с которыми сложно не согласиться, и которых сложно не придерживаться.

#### **1.4. Психологические особенности участников игрового сообщества**

В последние десятилетия с ростом компьютеризации возник и развивается новый вид игр - компьютерные игры, которые получили широкое распространение. Компьютерные игры — один из самых популярных видов досуга, через компьютер и интернет. Популярность этого хобби среди детей, подростков и молодежи, а также готовность активных компьютерных игроков (так называемые «геймеры») регулярно проводят в игре несколько (иногда — десятков) часов в неделю спросите у психологов о

потенциальных плюсах и минусах последствия компьютерных игр для психики пользователей, а также - об их причинах популярности.

Поэтому в обществе актуальная полемика относительно положительного или отрицательного влияния компьютерных игр на психику и личность играющего. Если исследуется негативное влияние, то чаще обсуждается проблема зависимости от компьютерных игр. Исследователями выясняется роль ее индивидуально-психологических и социальных предпосылок (характеристик эмоционально-волевой, мотивационной сферы, смысловых образований играющих, их социального окружения и пр.).

Многие эмпирические авторы провели отечественных и зарубежных авторов. исследования геймеров, однако, являются единственным понятием личных и когнитивных специфика игроков в компьютерные игры еще формируется, результаты исследования часто противоречивы и неоднозначны.

Как отмечается в работах С.К. Рыженко, М. Гриффите, Ю.В. Фомичевой, Ю.М. Евстигнеевой, Л.И. Шакировой, существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми, а с ростом игрового опыта взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью усиливается [11].

Основные социально-психологические исследования виртуальной реальности ориентированы на анализ закономерностей построения виртуальной идентичности пользователя. Следует отметить многочисленные попытки анализа закономерностей построения пользователем своего образа в виртуальном взаимодействии. Как правило, эти исследования носят феноменологический характер и в качестве объекта исследования используют построение пользователем «виртуальной личности» в MUD'ax (Multi User Dungeon – многопользовательская игра).

В них, прежде всего, отмечается, что само создание виртуальной личности обеспечивается возможностью «убежать из собственного тела» – как от внешнего облика, так и от индикаторов статуса во внешнем облике, и,

следовательно, от ряда оснований социальной категоризации: пола, возраста, социально-экономического статуса, этнической принадлежности и т.п. По словам Э. Рейд, в виртуальности тело полностью освобождается от физического и входит в царство символического [42]. Соответственно, считается, что именно возможность максимального самовыражения вплоть до неузнаваемого само-изменения является одной из распространенных причин виртуальной коммуникации у наиболее активных ее участников [3].

В данной работе участники игрового сообщества рассматриваются как люди, имеющие определенные отличительные характеристики, из-за их доминирующего вида деятельности.

Даже несмотря на то, что чаще изучается негативное влияние компьютерных игр на играющих, некоторые авторы отмечают их положительные эффекты. Отмечено, что компьютерные игры способствуют улучшению моторики и концентрации внимания, способствуют развитию творческих способностей в процессе решения игровых [5].

Стоит отметить, что психологические особенности участников игрового сообщества зависят от типа предпочитаемых ими игр. Так, например, показано, что любители стратегических компьютерных игр отличаются навыками абстрактного моделирования игрового пространства, обладают преимущественно логическим мышлением, способны удерживать в поле внимания многочисленные элементы скрытого игрового поля, обладают развитой интуицией. Любители «Шутеров» отличаются повышенным нейротизмом, склонностью к соперничеству, агрессивностью; значимые ценности - стимуляция, самостоятельность. В игре ищут возможность для выхода негативных эмоций, для утверждения своего превосходства.

Отдельным направлением работы является исследование агрессивности: связи уровня агрессивности с частотой игры в компьютерные игры, типами предпочитаемых игр и т.д. Уже сформировалось общественное мнение, согласно которому компьютерные игры повышают уровень агрессивности. Ряд исследователей также полагают, что компьютерная игра

стимулирует агрессивное поведение, заставляя геймеров проявлять насилие и убивать (Д. Бака, Д. Томпсон, Д. Гроссман и др.). Другие исследователи настроены не так радикально и утверждают, что компьютерная игра может повышать уровень агрессивности геймера лишь в зависимости от обстоятельств: личной жизненной ситуации, эмоционального состояния, свойств характера и т.д. (И.В. Бурлаков, А. Сакамото, Л. Ловелле, К. Андерсен и др.). Полемика по этому вопросу отражена в работе А.Е. Войскунского [17].

Осуществлено исследование взрослых китайских геймеров, отражающее взаимосвязь видеоигр с насилием и агрессивным поведением, насилием и сочувствием. Так, видеоигры, содержащие насилие, связаны с большей терпимостью к насилию, более низким уровнем сочувствия и более агрессивным поведением.

Так, мы можем говорить о том, что есть участники игрового сообщества, которые проявляют агрессивное поведение, но не все, кто играют в игры агрессивны. Это зависит от типа высшей нервной деятельности, характера и особенностей жизненной ситуации человека.

Проведено исследование, показывающее, что чем ниже самооценка игрока, тем выше зависимость от компьютерных игр и Интернета в целом. При этом геймеры, у которых был зафиксирован высокий уровень зависимости от компьютерных игр, считали, что они не подвержены данному виду зависимости [21].

Дж. Бек и М. Уэйд рассматривают вопрос адаптации и применения игрового опыта в бизнес-среде. Они показали: геймерам свойственна самостоятельность в работе; они проявляют готовность рисковать, причем рискованность у них сопряжена с желанием действовать по правилам бизнеса, и геймеры часто добиваются успеха благодаря своему упорству. Насколько помогают в бизнесе качества, развиваемые в компьютерных играх, определяют Б. Ривз, Т. Малоун, Т. О'Дрисколл. Показано, что те геймеры, которые имеют опыт игры в ролевые компьютерные игры, успешны

на руководящих позициях благодаря развитым лидерским качествам, навыкам руководства, способности управлять людьми, находящимися в различных местах, коммуникативным навыкам, способности быстро реагировать на изменения [24].

Проведены множество обширных исследований, целью которых было установление зависимости для геймера времени, затрачиваемого на игру, и на общение с близкими. Так, доказано, что игроки меньше времени уделяют своим социальным обязательствам и больше видеоиграм, что приводит к непониманию со стороны семьи и друзей [41]. Так, мы говорим о затруднённой социализации из-за большего времяпровождения в игре в ущерб жизни вне игры.

Социологи придерживаются точки зрения, что геймеры в прошлом имеют больше личностных достоинств в выстраивании карьеры. Так, они могут быть в большей степени удачливы в роли бизнесмена, проявляя при этом свою ответственность, настойчивость, готовность к риску, умение работать в команде, зная процессы групповой динамики и способы выстраивая оптимальной коммуникации для решения актуальных задач, способность принимать ответственность за свои действия, готовность освоить и эффективно применять сложные аналитические компьютерные программы (в частности, они лучше негеймеров отслеживают информацию на мониторах), строить долговременные жизненные планы и работать на перспективу, решать несколько задач одновременно (multitask) и соответственно распределять свое внимание [35].

При проведении сравнения между играющими и неиграющими людьми в исследованиях был сделан вывод о существовании предрасположенности к увлечению компьютерными играми и с нарастанием опыта можно проследить некоторые изменения в личности. Так, субъектам, не имеющим опыта или имеющим минимальный игр за компьютером, свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворенность реальным миром, способность находить в нем пути самореализации. Опытные игроки

(со стажем более 3 лет) при достаточно выраженной экстраверсии и гедонизме меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны. Они практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготеют обыденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. Их игровая активность дополнительно мотивируется возможностью получения таких впечатлений и самоутверждения через достижение высоких результатов. С опытом игры субъективное семантическое пространство виртуального мира усложняется.

Таким образом, геймеры могут отличаться от людей, не играющих в компьютерные игры, своим стилем коммуникации, так как они чаще используют игровой сленг. Также времени на общение у них меньше, чем остальных людей, что вызывает непонимание со стороны окружающих. Однако, стоит отметить и положительные черты, которые формирует игра у своих пользователей. Игроки отличаются быстротой реакции, самостоятельностью, целеустремленностью, они готовы к риску и умеют работать в команде единомышленников. Психологические особенности участников игрового сообщества зависят от типа предпочитаемых ими игр. Так любители стратегий отличаются навыками абстрактного моделирования игрового пространства, обладают преимущественно логическим мышлением, способны удерживать в поле внимания многочисленные элементы скрытого игрового поля, обладают развитой интуицией, а любители «Шутеров» отличаются повышенным нейротизмом, склонностью к соперничеству, агрессивностью; значимые ценности - стимуляция, самостоятельность. В игре ищут возможность для выхода негативных эмоций, для утверждения своего превосходства. Было выявлено, что агрессивное поведение не зависит от процесса игры, а зависит от индивидуально-типологических особенностей личности игрока. Опытные игроки меньше ориентированы на сотрудничество и менее эмпатичны. Они практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в

реальном мире, тяготятся обыденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. Их игровая активность дополнительно мотивируется возможностью получения таких впечатлений и самоутверждения через достижение высоких результатов. С опытом игры субъективное семантическое пространство виртуального мира усложняется.

## **Выводы по главе 1**

Таким образом, на основании изученных теоретических источников по проблеме личностной идентичности можно сделать вывод, что существует достаточное количество теоретических концепций идентичности и практически во всех исследованиях идентичность рассматривается с двух аспектов: личностного, как уникальность человека, и социального, как процесса идентификации и применения различных социальных ролей. Идентичность является психологическим представлением человека о своем «Я». Оно может быть охарактеризовано субъективным чувством своей индивидуальной самотождественности и целостности. Чувство идентичности может сопровождаться ощущением целенаправленности, осмысленности собственной жизни и уверенности во внешнем одобрении.

Выделены механизмы формирования идентичности личности и их реализация в игровом пространстве. Игровое сообщество может являться тем микросоциумом, где происходит процесс идентификации, а также пространством, где удовлетворяется потребность в быстрой смене неэффективной модели поведения для достижения цели в игровом пространстве. Описанная особенность взаимодействия людей в сети подталкивает к изменениям и поощряет поиск оптимальных путей коммуникации. Также достоверно известно, что внутри игрового сообщества поддержка и дружба становится решающим фактором качественной игры. Участники игрового сообщества характеризуются наличием множественной

идентичности, потому что у данной категории людей имеется потребность в постоянной идентификации с новым игровым миром.

Игроки имеют определенные психологические особенности, которые проявляются в общении в реальной жизни. При этом, данная категория лиц отличается быстротой реакции, самостоятельностью, целеустремленностью, они готовы к риску и умеют работать в команде единомышленников. Психологические особенности участников игрового сообщества зависят от типа предпочитаемых ими игр. Было выявлено, что агрессивное поведение не зависит от процесса игры, а зависит от индивидуально-типологических особенностей личности игрока. Опытные игроки меньше ориентированы на сотрудничество и менее эмпатичны. Они практичны, склонны к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготеют обыденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. Их игровая активность дополнительно мотивируется возможностью получения новых впечатлений и самоутверждения через достижение высоких результатов. С опытом игры субъективное семантическое пространство виртуального мира усложняется.

## **Глава 2. Эмпирическое исследование личностной идентичности участников игрового сообщества**

### **2.1 Организация и процедура исследования**

Исследование по изучению показателей личностной идентичности у представителей игрового сообщества проводилось на базе МБОУ СОШ №1 г. Спасска. В исследовании приняли участие 81 человек в возрасте от 14 до 15 лет: 40 человек, не принадлежащих к игровым сообществам, и 41 человек, являющиеся участниками разных игровых сообществ.

В ходе проведения эмпирического исследования были использованы следующие психодиагностические методики. Для изучения показателей личностной идентичности участников игрового сообщества была использована «Методика исследования личностной идентичности» В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш. Диагностическим параметром данной методики является степень согласованности/рассогласованности структурной организации личностной идентичности с позиции восприятия себя (содержания ролей). В качестве структурных параметров личностной идентичности выступают – когнитивный (представленный существительными), эмоционально-мотивационный (представленный прилагательными) и поведенческий (представленный глаголами). Данная методика исследования личностной идентичности дает возможность сделать выводы о взаимосвязи структурных параметров идентичности, уровне выраженности социально-психологической адаптации, самоотношении, стабильности системы ценностных ориентаций, уровне рефлексивности и самостоятельности [26].

Для исследования уровня самоотношения испытуемых к самим себе была использована методика исследования самоотношения (МИС) В.В. Столина, С.Р. Пантилеева. Данный опросник содержит 110 утверждений, распределенных по 9 шкалам: закрытость,

самоуверенность, саморуководство, отраженное самоотношение, самооценność, самопринятие, самопривязанность, внутренняя конфликтность и самообвинение. Авторы методики под самоотношением понимают такие представления личности о своем «Я» как выраженность смысла «Я» и обобщенное чувство относительно собственного «Я». В основе методики лежит концепция самосознания В.В. Столина, а именно понимание самоотношения в трех измерениях: симпатию, близость, уважение. Данная методика позволяет выявить степень самоотношения личности, а также выраженность характерных компонентов самоотношения: закрытость, самоуверенность, саморуководство, отраженное самоотношение, самооценność, самопривязанность, внутренняя конфликтность и самообвинение [27].

Методика исследования личностной идентичности (МИЛИ) Л.Б. Шнейдер. Методика предназначена для изучения личностной идентичности. В понимании Л.Б. Шнейдер идентичность – результат активного рефлексивного процесса, отражающий подлинные представления субъекта о себе, собственном, а не навязанном пути развития. Этот процесс сопровождается ощущением личностной определенности, тождественности и целостности, дающей возможность субъекту воспринимать свою жизнь как опыт продолжительности и непрерывности сознания, единства жизненных целей и повседневных поступков, действий и их значений, которые позволяют действовать последовательно.

Для выявления значимости различий между выборками использовался t-критерий Стьюдента – это один из статистических методов исследования, предназначенный для сравнения одного/нескольких параметров из двух изучаемых областей/выборок. Результаты анализа позволяют исследователю сделать объективный вывод о сходстве/различии объектов анализа [29].

## 2.2. Анализ результатов исследования

Для исследования показателей личностной идентичности участников игрового сообщества и тех, кто не играет в компьютерные игры, была проведена методика исследования личностной идентичности (МИЛИ) Л.Б. Шнейдер, позволяющая выявить актуальный статус личностной идентичности. Результаты исследования представлены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты по методике исследования личностной идентичности  
(Л.Б. Шнейдер) (в %)

| Статус идентичности                       | Участники игрового сообщества | Лица, не играющие в компьютерные игры | Достоверность различий            |
|-------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Преждевременная идентичность (ПВИ)        | 10                            | 41                                    | $t_{эмп}=3,7$ , при $p \leq 0,01$ |
| Диффузная идентичность (ДИ)               | 15                            | 10                                    | Различия не выявлены              |
| Мораторий идентичности (МИ)               | 39                            | 26                                    | $t_{эмп}=2,8$ , при $p \leq 0,01$ |
| Достигнутая позитивная идентичность (ДПИ) | 8                             | 11                                    | Различия не выявлены              |
| Псевдопозитивная идентичность (ПСИ)       | 28                            | 12                                    | Различия не выявлены              |

Анализируя полученные данные, мы видим, что наличие статуса «преждевременная идентичность» характерно для 10% участников игрового сообщества и для 41% неиграющих в компьютерные игры. Данный статус идентичности подразумевает, что человек никогда не находился в состоянии кризиса идентичности, но тем не менее обладает определенным сформированным набором целей, ценностей, установок, представлений о себе и убеждений. Содержание и значимость этих элементов идентичности могут быть такими же, как у достигших идентичности, различен же процесс

их формирования. Компоненты идентичности в данном случае формируются относительно рано не в результате самопознания и жизненного выбора, а вследствие идентификации с родителями или другими значимыми людьми.

Для 15% подростков, состоящих в игровых сообществах, характерна диффузная идентичность, в то время как у неиграющих подростков она преобладает у 10%. Диффузный статус идентичности проявляется в недостаточной согласованности и интеграции идентичности, когда у человека присутствуют ощутимые противоречия в восприятии самого себя, сочетающиеся с неразнообразным восприятием других. Также, это может переживаться как недостаток аутентичности, недостаточная упорядоченность и связность внутреннего мира. Этот статус идентичности может обуславливать отсутствие четких и осознанных целей, выстроенной системы ценностей и убеждений, и что самое главное – нежелание их сформировать.

Следующим этапом в формировании идентичности выступает этап моратория. Мораторий идентичности характерен для 39% респондентов, относящихся к игровым сообществам, и для 26% подростков, не играющих в компьютерные игры. Для данного этапа характерен высокий уровень тревожности, так как это состояние сопровождает кризис идентичности. Для участников игрового сообщества это характерно в большей степени, возможно, из-за того, что игровое пространство вынуждает их постоянно идентифицироваться с новыми персонажами и требованиями в игре.

Достигнутый позитивный статус идентичности характерен для 8% играющих в компьютерные игры и для 11% не играющих в компьютерные игры. Достигнутая позитивная идентичность – это характеристика человека, который имеет полностью сформированную систему ценностных ориентацией, выстроенных целей, обоснованных и осознаваемых убеждений, при этом переживает их как личностно значимые и ценные. Данный статус идентичности является наиболее оптимальным, позволяет человеку чувствовать наполненность жизни, обеспечивает чувство направленности и осмысленности. Проявлениями достигнутой идентичности являются

позитивное самоотношение и выраженное самопринятие, стабильные межличностные отношения и успешная координация механизмов идентификации и обособления. Критериями достигнутой идентичности являются: высокое самоуважение; желание соответствовать идеальному представлению о себе; осознание своих трудностей и готовность к их преодолению; представление о том, что личность, характер и деятельность способны вызвать в других уважение, симпатию, одобрение и понимание.

Для 28% испытуемых, играющих в компьютерные игры, преобладающей является псевдоидентичность, в то время как среди лиц, не относящихся к игровым сообществам, данный статус распространен среди 12% испытуемых. Псевдоидентичность проявляется в стойком отрицании своей индивидуальности и уникальности, однако, имеет противоположное проявление - чрезмерную демонстрацию своей уникальности, а также нарушение механизмов идентификации и обособления в сторону гипертрофированности. При этом, возможно нарушение временной связности жизни, ригидность «Я-концепции», непринятие критики в свой адрес.

Исходя из изложенного выше, мы можем сделать вывод о том, что доминирующим статусом идентичности у неиграющих подростков является преждевременная идентичность. Это может быть связано с тем, что подростки, не принадлежащие к игровым сообществам, могут иметь достаточно близкие отношения с родителями, так как проводят больше времени в кругу семьи, общаясь в реальном времени. К тому же, возможно наличие идентификации себя со значимым взрослым и некритичное принятие системы ценностей и взглядов извне, что обуславливает формирование преждевременной идентичности.

Доминирующим статусом идентичности у играющих подростков является мораторий идентичности. Данный факт можно объяснить тем, что участники игровых сообществ в сравнении с подростками, не играющими в компьютерные игры, более интровертированы, что заставляет их более остро

переживать описываемое кризисное состояние. Игры дают подростку возможность уйти от чувства непонимания себя и неполноценности и там сравнивать себя с другими, объективно оценивать свою успешность или не успешность, стимулируют к развитию и росту. Такие подростки редко поддаются влиянию кого-либо из вне и как следствие самостоятельно формируют личностную идентичность. Однако, процент выраженности данного статуса идентичности среди лиц, не играющих в игры, не так мал, что может быть связано с самим возрастным периодом и подростковым кризисом.

Диффузная идентичность выражена практически одинаково у играющих и неиграющих подростков, что составляет небольшую часть респондентов. Однако, преобладает все-таки у играющих подростков. Это связано с тем, что явление «игнорирования» своих эмоций, чувств и переживаний совсем не свойственно для подростков, однако, существуют подростки, играющие в игры без перерывов. В таких случаях у них просто нет времени на самоанализ и самопознание. В данном случае, здесь можно говорить об игровой зависимости.

Достигнутая позитивная идентичность составляет самую малую часть от обеих групп респондентов - 8% участников игрового сообщества и 11% не играющих подростков. Данный статус идентичности крайне редко формируется в подростковом возрасте, не зависимо от того, играет ребенок в игры или нет. Подростки находятся в процессе активного личностного становления, которое будет продолжаться и на других возрастных этапах.

Псевдоидентичность преобладает у лиц, играющих в игры, по сравнению с подростками, не играющими в игры. Данный факт можно объяснить тем, что слишком большое количество времени, проведенное в играх, влияет на то, что такие подростки научаются там переносить неудачи в играх на реальную жизнь, или же наоборот, будучи успешным в игре, ощущать себя успешным во всём. Такой вариант может проявляться в случае, когда подросток увлекается компьютерными играми с очень раннего

возраста, и происходит виртуализация реальной жизни: подросток не разграничивает реальность и игровую ситуацию.

Для проверки достоверности различий в показателях личностной идентичности двух выделенных в исследовании групп был использован критерий Стьюдента. Были выявлены значимые различия по шкале «преждевременная идентичность» ( $t_{эмп}=3,7$ , при  $p \leq 0,01$ ) и шкале «мораторий идентичности» ( $t_{эмп}=2,8$ , при  $p \leq 0,01$ ). Это подтверждает, что доля лиц со статусом преждевременной идентичности значительно больше в группе не играющих подростков, а статус моратория преобладает в группе играющих подростков.

Далее были изучены параметры структурной организации личностной идентичности с помощью методики исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш. Результаты исследования представлены в таблице 2.

Таблица 2

Распределение компонентов идентичности по методике исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш (в %)

| Структурные компоненты личностной идентичности | Участники игрового сообщества | Лица, не играющие в компьютерные игры | Достоверность различий            |
|------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Когнитивный компонент                          | 34                            | 37                                    | Различия не выявлены              |
| Эмоционально-мотивационный компонент           | 46                            | 22                                    | $t_{эмп}=3,8$ , при $p \leq 0,01$ |
| Поведенческий компонент                        | 20                            | 41                                    | $t_{эмп}=2,3$ , при $p \leq 0,05$ |

Анализируя полученные данные, мы можем сделать вывод о том, что когнитивный компонент личностной идентичности выражен у 34% участников игрового сообщества, и у 37% лиц, не играющих в компьютерные

игры. Когнитивный компонент показывает, с какой ролью себя соотносит индивид, отвечая на вопрос «Кто я?». Например, «сын», «дочь», «мужчина», «женщина» и т.д. Наиболее выраженной ролью у лиц, играющих в игры, является гендерная («Я – мужчина (женщина)») в то время, как у неиграющих семейная (сын (дочь), родитель).

Эмоционально-мотивационный компонент идентичности преобладает у 46% участников игрового сообщества. У лиц, не играющих в компьютерные игры, эмоционально-мотивационный компонент встречается у 22% испытуемых. Эмоционально-мотивационный компонент показывает, как человек отвечает себе на вопрос «Какой я?».

Поведенческий компонент идентичности характерен для 20% подростков, играющих в компьютерные игры. Поведенческий компонент отражает представления индивида о себе с конативного аспекта - «Что я делаю?». Преобладающей ролью является гендерная (действовать женственно (мужественно)); среди лиц, не играющих в компьютерные игры, данный компонент преобладает у 41%. С ярко выраженной гендерной ролью (действовать мужественно (женственно)), социальная роль (проявлять гражданскую ответственность, обучаться, обучать) выражена меньше всего.

На основе представленных данных можно сделать вывод о том, что обе группы испытуемых имеют низкую степень согласованности структурной организации личностной идентичности. Это свидетельствует о низком уровне социально-психологической адаптации, неустойчивости самоотношения и системы ценностных ориентаций, а также о среднем уровне рефлексивности. Общую рассогласованность можно объяснить возрастными особенностями подростков, их поисками своей роли в жизни и установлением ценностных ориентаций.

Отличия в распределении компонентов, а именно преобладание у игроков эмоционально-мотивационного компонента, а у неиграющих – поведенческого, можно объяснить спецификой их повседневной деятельности. Играющие подростки чаще попадают в нереалистичные

ситуации в игровом пространстве и чаще находятся в ситуациях непосредственного оценивания их навыков, что приводит к четкому пониманию своих способностей, оценку которых они получали множество раз во время выполнения групповых заданий с другими игроками. Неиграющие подростки чаще находятся в рутинных ситуациях, требующих определённых установленных действий для решения обыденных задач, поэтому их действия более автоматизированы, как и оценки за их выполнение.

По результатам математико-статической обработки были выявлены достоверные различия по эмоционально-мотивационному ( $t_{эмп}=3,8$ , при  $p \leq 0,01$ ) и поведенческому ( $t_{эмп}=2,3$ , при  $p \leq 0,05$ ) компонентам структурной организации личностной идентичности.

Таблица 3

Распределение статусов идентичности по методике исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш (в %)

| Статус идентичности         | Участники игрового сообщества | Лица, не играющие в компьютерные игры | Достоверность различий            |
|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Неопределенная идентичность | 25                            | 26                                    | Различия не выявлены              |
| Навязанная идентичность     | 13                            | 49                                    | $t_{эмп}=3,6$ , при $p \leq 0,01$ |
| Мораторий идентичности      | 45                            | 21                                    | $t_{эмп}=2,8$ , при $p \leq 0,01$ |
| Сформированная идентичность | 17                            | 4                                     | Различия не выявлены              |

Опираясь на полученные данные, мы можем утверждать, что неопределенная идентичность характерна для небольшого количества испытуемых в каждой из групп, а именно для 25% участников игрового сообщества и для 26% лиц, не играющих в компьютерные игры. Неопределенная, размытая идентичность характеризуется тем, что у человека

не имеется прочных целей, ценностей и убеждений, и попыток их активно сформировать. Это связано с тем, что в подростковом возрасте, как правило, у всех начинается процесс формирования личностной идентичности. И в очень редких случаях данный процесс затормаживается или не начинается вовсе. Возможно, личностное развитие данных подростков временно не претерпевает значительных качественных изменений, они в большей степени ощущают себя детьми вне зависимости от влияния компьютерных игр.

Навязанная идентичность характерна для 13% лиц, играющих в компьютерные игры и 49% подростков, не принадлежащих к игровым сообществам. Навязанная идентичность возникает в тех случаях, когда человек еще не сталкивался трудным жизненным выбором и его идентичность не осознается. Подобный статус идентичности в большей степени характерна для лиц, не играющих в компьютерные игры, так как у них нет опыта решения чрезвычайных ситуаций, как у игроков, и им сложно выйти за рамки своих обыденных моделей поведения, чтобы посмотреть в будущее самостоятельно.

Это может быть связано с тем, что подростки, играющие в компьютерные игры более обособлены от родителей, самостоятельны и независимы, пытаются оценивать себя объективно и ищут опору в себе. Например, в процессе игры, когда они находятся наедине с собой.

Мораторий идентичности характерен для 45% участников игрового сообщества и для 21% лиц, не играющих в компьютерные игры. Мораторий идентичности предполагает состояние кризиса и активные попытки его разрешения. Он характерен для большинства участников игрового сообщества, и не ярко выражен у лиц, не играющих в игры. То есть подростки, играющие в компьютерные игры, уже находятся на этапе кризиса формирования идентичности, они ищут себя, обращаются к своим мыслям и чувствам. Возможно, данный процесс происходит чаще за счет процесса игры: как наедине с собой, так и в команде, под влиянием оценок других.

Сформированная идентичность свойственна для 17% лиц, играющих в компьютерные игры и для 4% подростков, не состоящих в игровых сообществах. Подобный статус идентичности предполагает сформированность определенной совокупности целей, ценностей и убеждений человека, обеспечивающие ему чувство направленности и жизни. Это можно объяснить тем, что в подростковом возрасте мало кому удастся полностью сформировать свою идентичность. Так как люди еще находятся в поиске себя и своего места в этой жизни.

Исходя из результатов математической обработки, достоверность различий была доказана по статусам навязанной идентичности ( $t_{эмп}=3,6$ , при  $p \leq 0,01$ ) и моратория идентичности ( $t_{эмп}=2,8$ , при  $p \leq 0,01$ ).

Для выявления характеристик самоотношения испытуемых, состоящих в игровых сообществах и не играющих в компьютерные игры, была проведена «Методика исследования самоотношения» С.Р. Пантеева, В.В. Столина. Рассмотрим результаты испытуемых, включенных в игровые сообщества, представленные в Таблице 4.

Таблица 4

Результаты по «Методике исследования самооотношения»  
 С.Р. Пантеева, В.В. Столина в группе испытуемых, принадлежащих  
 к игровым сообществам (в %)

| Выраженность признака<br>Фактор | Испытуемые         |            |                  |
|---------------------------------|--------------------|------------|------------------|
|                                 | Ярко<br>выраженное | Выраженное | Не<br>выраженное |
| Глобальное самооотношение (S)   | 70                 | 24         | 6                |
| Самоуважение (I)                | 47                 | 33         | 20               |
| Аутосимпатия (II)               | 30                 | 35         | 35               |
| Ожидаемое отн. от других (III)  | 7                  | 18         | 75               |
| Самоинтерес (IV)                | 81                 | 10         | 9                |
| Самоуверенность (1)             | 18                 | 31         | 51               |
| Отношение других (2)            | 24                 | 43         | 33               |
| Самопринятие (3)                | 31                 | 9          | 60               |
| Саморуководство (4)             | 35                 | 23         | 58               |
| Самообвинение (5)               | 47                 | 16         | 37               |
| Самоинтерес (6)                 | 78                 | 10         | 12               |
| Самопонимание (7)               | 85                 | 11         | 4                |

Исходя из представленных данных можно предположить, что у 70% испытуемых, принадлежащих к игровым сообществам, ярко выражен показатель по шкале «Глобальное самооотношение», у 24% данный показатель выражен средне, у 6% не выражен совсем. То есть большинству испытуемых из данной группы свойственно адекватное восприятие себя и принятие своих достоинств и недостатков. Шкала «Самоуважение» ярко выражена у 47% подростков, средне у 33%, и не выражена у 20% респондентов. Показатель шкалы «Аутосимпатия» почти в равной степени распределился по уровню выраженности среди испытуемых (ярко выражен – 30%, выражен – 35%, не выражен – 35%).

Наименьшая выраженность наблюдается по шкале «Ожидаемое отношение от других», данный фактор не выражен у 75% испытуемых, что может говорить о том, что подростки не считают, что их личность, характер и деятельности способны вызвать у других уважение, симпатию, одобрение, понимание или противоположные им чувства.

Одним из наиболее выраженных критериев среди подростков, принадлежащих к игровым сообществам, является «Самоинтерес»: ярко выражен он у 81% подростков, не выражен у 9%, а средняя степень выраженности наблюдается у 10%. Это позволяет нам говорить о том, что для данных испытуемых характерна направленность на самопознание, получение информации о самом себе, склонность к постоянному изучению своего внутреннего мира, своих воспоминаний, а также к анализу собственных возможностей, личностного и субъектного потенциала. У подростков это проявляется и в интересе к собственному росту, физическому и умственному, анализе отличий себя и окружающих взрослых людей.

У половины испытуемых (51%) показатель по шкале «Самоуверенность» не выражен, 31% подростков обладает средней степенью выраженности показателя самоуверенности, у 7% он выражен ярко. Это может говорить о том, что половина испытуемых в данной выборке относятся к себе, как к уверенным, самостоятельным людям, обладают волей и способностью оценить свои силы. По шкале «Отношение других» были выявлены следующие результаты: у 24% подростков показатель выражен ярко, у 43% средне, а у 33% не выражен совсем.

Одним из наиболее низких показателей по степени выраженности является показатель по шкале «Самопринятие». У 60% испытуемых он не выражен, у 9% выражен средне и у 31% выражен ярко. Это говорит о том, что подростки, состоящие в игровых сообществах склонны к негативному восприятию себя, часто излишне критичны к себе. Симпатия выражена несильно, проявляется эпизодически. Негативная оценка себя существует в разных формах.

У 58% испытуемых не выражен показатель по шкале «Саморуководство», для 23% характерна средняя выраженность данного фактора и для 35% яркая. Исходя из этого, можно говорить о том, что у половины испытуемых выражена вера в подвластность своего «Я» внешним

обстоятельствам. Обычно такие люди не видят своей причастности к тем или иным событиям, происходящим в их жизни.

Показатели по шкале «Самообвинение» распределились следующим образом: для 47% характерна яркая выраженность, для 16% средняя и для 37% выраженность показателя отсутствует.

Одним из самых высоких показателей является показатель по шкале «Самоинтерес» (78%). У 10% наблюдается средняя выраженность и у 12% подростков показатель не выражен совсем. Это может говорить о том, что испытуемые близки с собой, проявляют интерес к своим мыслям и чувствам.

Самым высоким показателям по степени выраженности является показатель шкалы «Самопонимание» - 85%, средне выражен он у 11%. И только 4% не выражен совсем. Это свидетельствует о чувствительности, сензитивности подростков к своим желаниям и потребностям. Они в основном свободны от психологической защиты, отделяющей личность от собственной сущности, не склонны подменять собственные вкусы и оценки внешними социальными стандартами.

Так у участников игрового сообщества наиболее выражены «Самоинтерес» и «Самопонимание», что может объясняться их интровертированностью, им нравится находиться наедине с собой и анализировать свои мысли и чувства, что и способствует большему самопониманию. Отмечены низкие показатели по «Самопринятию» и «Ожидаемому отношению от других». Играющие подростки имеют негативную оценку себя из-за постоянной конкурентной игровой среды, где кто-то всегда лучше или находится на позиции выше, в игровом пространстве это наглядно видно, так как используется система рейтингов, поэтому они и путаются в ожиданиях определенного отношения к себе окружающих, потому что оно постоянно меняется.

Далее ознакомимся с результатами «Методики исследования самоотношения» респондентов, которые не играют в компьютерные игры. Результаты представлены в табл.5

**Результаты исследования по «Методике исследования  
самоотношения» В.В. Столина и С. Р. Пантеева в группе испытуемых, не  
принадлежащих к игровым сообществам (в %)**

| Выраженность признака<br>Фактор | Испытуемые         |            |                  |
|---------------------------------|--------------------|------------|------------------|
|                                 | Ярко<br>выраженное | Выраженное | Не<br>выраженное |
| Глобальное самоотношение (S)    | 72                 | 25         | 3                |
| Самоуважение (I)                | 82                 | 8          | 10               |
| Аутосимпатия (II)               | 26                 | 35         | 39               |
| Ожидаемое отн. от других (III)  | 21                 | 18         | 61               |
| Самоинтерес (IV)                | 42                 | 23         | 35               |
| Самоуверенность (1)             | 79                 | 19         | 2                |
| Отношение других (2)            | 26                 | 41         | 33               |
| Самопринятие (3)                | 81                 | 10         | 9                |
| Саморуководство (4)             | 47                 | 22         | 31               |
| Самообвинение (5)               | 36                 | 23         | 41               |
| Самоинтерес (6)                 | 71                 | 8          | 21               |
| Самопонимание (7)               | 66                 | 18         | 16               |

Анализируя полученные данные, мы видим, что у 72% испытуемых, не принадлежащих к игровым сообществам, ярко выражен показатель по шкале «Глобальное самоотношение», у 25% этот показатель выражен средне, а у 3% не выражен совсем. Это позволяет нам говорить о том, что большинству испытуемых из данной группы свойственна интеграция чувств как «за», так и «против» себя.

Самым ярко выраженным является показатель по шкале «Самоуважение» – 82%, у 10% испытуемых он не выражен, а у 8% выражен средне. Данные сведения позволяют нам говорить о том, что подростки верят в свои силы, возможности, способности, могут контролировать свою жизнь, понимают себя. Показатели шкалы «Аутосимпатия» распределились следующим образом: ярко выражен - 26%, выражен – 35%, не выражен – 39%.

Наименьшая выраженность наблюдается по параметру «Ожидаемое отношение от других», данный фактор не выражен у 61% испытуемых, что

может говорить о том, что испытуемые, не состоящие в игровых сообществах, не считают, что их личность, характер и деятельность способны вызвать одобрение, симпатию и понимание у других людей.

Показатели по шкале «Самоинтерес» распределились следующим образом: ярко выражен у 42% подростков, не выражен у 35%, а средняя степень выраженности наблюдается у 23% испытуемых.

Одним из наиболее ярко выраженных показателей является показатель по шкале «Самоуверенность»: ярко выражен у 79% подростков, выражен средне у 19%, и не выражен совсем у 2%. Это может говорить о том, что большинство испытуемых в данной выборке чувствуют уверенность в своих силах, самостоятельны, обладают силой воли.

По шкале «Отношение других» были выявлены следующие результаты: у 26% подростков показатель выражен ярко, у 41% средне, а у 33% не выражен совсем.

Показатель по шкале «Самопринятие» ярко выражен у 81% испытуемых, не состоящих в игровых сообществах, средне у 10%, не выражен у 9%. Полученные данные говорят нам о выраженности у подростков чувства симпатии к себе, согласия со своими внутренними побуждениями, принятия себя такими, какие есть, несмотря на недостатки и слабости.

Показатели по шкале «Саморуководство» распределились следующим образом: яркая выраженность характерна для 47% подростков, средняя для 22%, у 31% испытуемых данный показатель не выражен.

Показатели по шкале «Самообвинение» распределились следующим образом: для 36% характерна яркая выраженность, для 23% средняя и для 41% выраженность показателя отсутствует.

Одним из высоких показателей является показатель по шкале «Самоинтереса» (71%). У 8% наблюдается средняя выраженность и у 21% подростков показатель не выражен совсем. Это говорит нам о том, что

испытуемые находятся в балансе с собой, рефлексируют, проявляют интерес к собственным мыслям и чувствам.

У 66% подростков, не состоящих в игровых сообществах, наблюдается яркая выраженность признака по шкале «Самопонимание», у 18% данный показатель выражен средне и у 16% не выражен совсем. Это говорит нам о том, что для большей половины испытуемых свойственна чувствительность, сензитивность к своим потребностям. Для них не свойственно поддаваться влиянию оценки окружающих.

У неиграющих подростков ярко проявляются самоуважение и самопринятие, что может объясняться их большей адаптированностью к обычной жизни, в сравнении с их играющими сверстниками, они более уверены в способностях к контролированию своей жизни, потому что проводили в ней больше времени и учились на обыденных ситуациях, которые не выходили за рамки чрезвычайных, как игровые. То же и касается самопринятия, неиграющие подростки стабильны в оценке своих качеств и способностей, так как для обычной жизни этого достаточно. Ожидаемое отношение от других, так же как у игроков, находится на низком уровне, что может объясняться спецификой подросткового возраста, они могут научиться определять себя, но пока не знают, чего ждать от других.

Была проведена математико-статистическая обработка результатов по «Методике исследования самоотношения», результаты представлены в таблице 5.

## Результаты математико-статистической обработки данных по методике

## «Методике исследования самоотношения»

В.В. Столина и С.Р. Пантеева

| Выраженность признака<br>Фактор | Достоверность различий            |                                   |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
|                                 | Ярко выраженное                   | Выраженное                        | Не выраженное                     |
| Глобальное самоотношение (S)    | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |
| Самоуважение (I)                | $t_{эмп}=3,4$ , при $p \leq 0,01$ | $t_{эмп}=2,1$ , при $p \leq 0,05$ | Различий не выявлено              |
| Аутосимпатия (II)               | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |
| Ожидаемое отн. от других (III)  | $t_{эмп}=4,5$ , при $p \leq 0,01$ | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |
| Самоинтерес (IV)                | $t_{эмп}=4,7$ , при $p \leq 0,01$ | $t_{эмп}=2,3$ , при $p \leq 0,05$ | $t_{эмп}=3,6$ , при $p \leq 0,01$ |
| Самоуверенность (1)             | $t_{эмп}=5,4$ , при $p \leq 0,01$ | Различий не выявлено              | $t_{эмп}=4,1$ , при $p \leq 0,01$ |
| Отношение других (2)            | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |
| Самопринятие (3)                | $t_{эмп}=5,8$ , при $p \leq 0,01$ | Различий не выявлено              | $t_{эмп}=4,5$ , при $p \leq 0,01$ |
| Саморуководство (4)             | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | $t_{эмп}=3,6$ , при $p \leq 0,01$ |
| Самообвинение (5)               | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |
| Самоинтерес (6)                 | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              | $t_{эмп}=2,1$ , при $p \leq 0,01$ |
| Самопонимание (7)               | $t_{эмп}=5,1$ , при $p \leq 0,01$ | Различий не выявлено              | Различий не выявлено              |

Таким образом, исходя из результатов математико-статистической обработки с применением t-критерия Стьюдента, можно сделать вывод о том, что значимые различия были выявлены по следующим шкалам:

1. Шкала «Самоуважение» - достоверные различия выявлены на ярко выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=3,4$ , при  $p \leq 0,01$ , и на выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=2,1$ , при  $p \leq 0,05$ . Так, уровень самоуважения выше у неиграющих подростков, относительно играющих. Это обусловлено тем, что в обычной жизни нетиповых задач, требующих большого количества энергии, меньше относительно задач, возникающих в игровом пространстве.

Также в обычной жизни конкуренцию подростки чаще встречают с приблизительно равными по возрасту и статусу людьми, в игре же геймеры разновозрастные, с разным опытом игры и часто не сдерживающиеся в выражениях по поводу некачественной игры другого;

2. Шкала «Ожидаемое отношения от других» - достоверные различия выявлены на ярко выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=4,5$ , при  $p \leq 0,01$ . Так, уровень ожидаемого отношения от других более высокий у группы не играющих подростков, так как подростков в жизни могут чаще оценивать положительно, чем в игре;

3. Шкала «Самоинтерес» - достоверные различия были выявлены на всех представленных уровнях, а именно по уровню ярко выраженного  $t_{эмп}=4,7$ , при  $p \leq 0,01$ , по уровню выражено  $t_{эмп}=2,3$ , при  $p \leq 0,05$  и по уровню не выражено  $t_{эмп}=3,6$ , при  $p \leq 0,01$ . Так, самоинтерес более ярко выражен у геймеров относительно не играющих сверстников, им интереснее в своем собственном обществе и обществе созданной реальности, потому реальная жизнь еще не может предоставить им столько красок и возможностей;

4. Шкала «Самоуверенность» - значимые различия были выявлены на уровне, ярко выраженном при значении  $t_{эмп}=5,4$ , при  $p \leq 0,01$ , и на не выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=4,1$ , при  $p \leq 0,01$ . Уверенность в себе более ярко проявляется у не играющих подростков;

5. Шкала «Самопринятие» - достоверные различия были обнаружены на ярко выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=5,8$ , при  $p \leq 0,01$  и на не выраженном уровне при значении  $t_{эмп}=4,5$ , при  $p \leq 0,01$ . Уровень самопринятие выше у не играющих подростков;

6. Шкала «Саморуководство» - достоверные различия были выявлены на уровне не выражено при значении  $t_{эмп}=3,6$ , при  $p \leq 0,01$ . Более низкий уровень саморуководства характерен для подростков, принадлежащих к игровым сообществам, так как им нужна дисциплина для движения вверх по игровым статусам;

7. Шкала «Самоинтерес» - достоверные различия были выявлены на уровне не выражено при значении  $t_{эмп}=2,1$ , при  $p \leq 0,01$ . Самоинтерес более ярко выражен у геймеров относительно не играющих сверстников;

8. Шкала «Самопонимание» - достоверные различия были выявлены на уровне не выражено при значении  $t_{эмп}=5,1$ , при  $p \leq 0,01$ . Самопонимание более ярко выражено у подростков-геймеров относительно их не играющих сверстников.

## Выводы по главе 2

Было проведено исследование, направленное на изучение показателей личностной зрелости участников игрового сообщества. Исследование проводилось на базе МБОУ СОШ №1 г. Спасска, в нём приняли участие 81 человек – ученики 8-9 классов в возрасте от 14 до 15 лет.

Исследование состояло из двух этапов.

На первом этапе проводилась диагностика показателей личностной идентичности и самоотношения у подростков, состоящих в игровых сообществах, и тех, кто не играет в компьютерные игры.

На втором этапе происходила обработка полученных данных, интерпретация данных, обработка с помощью метода математической статистики и формулировка выводов.

Для достижения цели исследования были применены следующие методики:

- Методика исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш;
- Методика исследования самоотношения (МИС) В.В. Столина, С.Р. Пантеева;
- Методика исследования личностной идентичности Л.Б. Шнейдер.

В качестве метода математической обработки данных был использован t-критерий Стьюдента.

Результаты по методике исследования личностной идентичности и их последующая математическая обработка доказывают, что для неиграющих подростков наиболее характерным статусом идентичности является «Преждевременная идентичность». В то время как для подростков, состоящих в игровых сообществах, доминирующим статусом идентичности является «Мораторий идентичности». Следовательно, доля лиц со статусом «Преждевременная идентичность» значительно больше в группе подростков, не играющих в компьютерные игры, а статус «Мораторий идентичности» в большей степени характерен для играющих подростков. Наименее

встречаемым статусом в группе участников игровых сообществ является «Достигнутая позитивная идентичность», а в группе неиграющих – «Диффузная идентичность».

Проведение методики исследования личностной идентичности В.Б. Никишиной и Е.А. Петраш подтверждает выводы, описанные выше. Для представителей игрового сообщества наиболее характерен статус «Мораторий идентичности», а у группы подростков, не играющих в компьютерные игры, доминирует статус «Навязанная идентичность». Данные различия подтверждены с помощью применения t-критерия Стьюдента. Наиболее оптимальный статус «Сформированная идентичность» выявлен в обеих группах у достаточного небольшого числа испытуемых: у 17% подростков-участников игрового сообщества и 4% тех, кто не играет в компьютерные игры.

Анализируя параметры структурной организации личностной идентичности участников игрового сообщества и лиц, не состоящих в них, можно отметить низкую степень согласованности между компонентами личностной идентичности у респондентов обеих групп. Однако, это может быть обусловлено их возрастными особенностями. Тем не менее, рассогласованность когнитивного, эмоционально-мотивационного и поведенческого компонентов идентичности может привести к снижению адаптивности личности, трудностям в построении межличностных отношений и проблемам с самоотношением.

Существуют значимые различия между группой подростков-участников игрового сообщества и подростками, не играющими в компьютерные игры, по распределению компонентов личностной идентичности: у игроков преобладает эмоционально-мотивационный компонент, у неиграющих подростков наиболее сформирован поведенческий компонент личностной идентичности. Когнитивный компонент в равной степени выражен как у участников игрового сообщества (34%), так и у тех, кто не играет в компьютерные игры (37%).

Проводя анализ результатов по методике исследования самооотношения личности, можно сделать вывод о том, что у подростков-участников игрового сообщества относительно неиграющих ребят более ярко выражен показатель «Самоинтерес» ( $t_{\text{эмп}}=4,7$ , при  $p \leq 0,01$ ;  $t_{\text{эмп}}=2,1$ , при  $p \leq 0,01$ ), «Саморуководство» ( $t_{\text{эмп}}=3,6$ , при  $p \leq 0,01$ ) и «Самопонимание» ( $t_{\text{эмп}}=5,1$ , при  $p \leq 0,01$ ). У неиграющих подростков в большей степени выражен показатель «Самоуважение» ( $t_{\text{эмп}}=3,4$ , при  $p \leq 0,01$ ), «Ожидаемое отношение от других» ( $t_{\text{эмп}}=4,5$ , при  $p \leq 0,01$ ), «Самоуверенность» ( $t_{\text{эмп}}=5,4$ , при  $p \leq 0,01$ ) и «Самопринятие» ( $t_{\text{эмп}}=5,8$ , при  $p \leq 0,1$ ;  $t_{\text{эмп}}=4,5$ , при  $p \leq 0,01$ ).

Таким образом, можно сделать вывод, что гипотеза о том, что существуют различия в показателях личностной идентичности подростков-участников игрового сообщества и подростков, не играющих в компьютерные игры, подтверждена.

## **Заключение**

Увеличение количества подростков, принадлежащих к игровым сообществам, а также запросы со стороны педагогов-психологов на разработку рекомендаций по психолого-педагогическому сопровождению личностного становления таких подростков, поставило перед современной психологией проблему выявления особенностей личностной идентичности участников игровых комьюнити.

На основе проанализированной теоретической литературы по проблеме личностной идентичности участников игрового сообщества было сделано заключение о том, что на данный момент в науке существует достаточное количество исследований понятия идентичности как психологического феномена. Однако, база исследований особенностей личностной идентичности и механизмов ее формирования у сообщества геймеров является мало изученной и сильно стигматизированной в обществе. Практически во всех исследованиях идентичность рассматривается с двух сторон: личностной как уникальности человека и социальной как процесса выявления и применение различных социальных ролей. Понятие идентичности определяется как психологическое восприятие человеком своего «Я». Идентичность можно охарактеризовать субъективным ощущением своей индивидуальной идентичности и целостности. Чувство идентичности может сопровождаться ощущением целенаправленности, осмысленности собственной жизни и уверенности во внешнем одобрении.

Были выделены некоторые механизмы формирования идентичности личности и их реализация в игровом пространстве. Так, процесс идентификации в игровом сообществе происходит за счет потребности в быстрой смене неэффективной модели поведения для достижения цели в игровом пространстве. Описанная особенность взаимодействия людей в сети подталкивает к изменениям и поощряет поиск оптимальных путей коммуникации. Известно, что участники игрового сообщества

характеризуются наличием множественной идентичности, потому что у данной категории людей имеется потребность в постоянной идентификации с новым игровым миром.

Геймеры располагают рядом психологических особенностей, отличающих их от людей не играющих. Это быстрота реакции, самостоятельность, целеустремленность, они готовы к риску и умеют работать в команде единомышленников. Было выявлено, что агрессивное поведение не зависит от процесса игры, а зависит от индивидуально-типологических особенностей личности игрока. Однако, более опытные игроки становятся в меньшей степени ориентированы на сотрудничество и на проявление эмпатии. Они отличаются практичностью, склонностью к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготеют к обыденности; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. С опытом игры субъективное семантическое пространство виртуального мира усложняется.

В процессе эмпирического исследования было выявлено, что участники игрового сообщества отличаются наличием у них статуса развития идентичности – мораторий идентичности. Для данного статуса характерен высокий уровень тревожности, так как это состояние сопровождается кризис идентичности. Для участников игрового сообщества это характерно в большей степени, возможно, из-за того, что игровое пространство вынуждает их постоянно идентифицироваться с новыми персонажами и требованиями в игре.

Также отличия проявляются в большей сформированности эмоционального компонента идентичности, что объясняется спецификой рутинной деятельности играющих подростков, они чаще попадают в нереалистичные ситуации в игровом пространстве и чаще находятся в ситуациях непосредственного оценивания их навыков. У неиграющих подростков больше развит поведенческий компонент, так как они чаще находятся в рутинных ситуациях, требующих определённых установленных

действий для решения обыденных задач, поэтому их действия более рутинны, как и оценки за их выполнение.

Интересным представляется вывод о большей сформированности у играющих подростков таких показателей самоотношения, как Самоинтерес и Самопонимание, а у неиграющих – Самоуважение и Самоуверенность, что также обуславливается различиями в специфике их деятельности.

Таким образом, на основании всех полученных результатов можно сделать вывод, что гипотеза исследования подтверждена: существуют различия в показателях личностной идентичности подростков-участников игрового сообщества и подростков, не играющих в компьютерные игры.

## Список используемых источников

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал высшей школы экономики. — 2011. — № 5. — С. 35–58.
2. Антонова И.В. Проблема личностной идентичности — М.: Самара: Бахрах, 2009. — 944 с.
3. Бабаева Ю.Д. Гуманитарные исследования в Интернете / Ю.Д.Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова. — М.: Генезис, 2000. — С. 11–39.
4. Бабинович В. С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр / Под ред. В. С. Бабинович // Вестник Томского государственного университета. — 2019. — № 446. — С. 64–67.
5. Белавина И.Г. Психологический аспект компьютерных форм детского творчества / Под ред. И. Г. Белавина. — М.: Международная педагогическая академия, 2000. — № 2. — С. 19–23.
6. Выготский Л.С. Собрание сочинений: т. 4 / Под ред. В.Н. Дружинина, Д.В. Ушакова. — М: Педагогика, 2008. — С. 344–356.
7. Джемс У. Психология / Под ред. Л.А. Петровской. — М.: Академический проект, 1999. — 204 с.
8. Дробижева Л. М. Национально-гражданская идентичность в Центре и регионах России // Всероссийский социологический конгресс «Социология и общество: пути взаимодействия» — М.: ИС РАН, ИСПИ РАН, 2008.— 56 с.
9. Доссэ Т. Г. Идентичность как объект исследования социальных наук — М.: Смысл, 2012. — 560 с.
10. Доссэ Т.Г., Бугайчук Б.В. Идентичность и интернет // Ярославский педагогический вестник. — 2013. — № 2. — С. 103-106.
11. Дымов Э.М. Идентичность молодежи России в контексте современных социокультурных процессов. М.: АСТ, Астрель, 2006. — 656 с.

12. Заковоротная М.В. Идентичность человека: социально-философские аспекты / Под ред. М.В. Заковоротная.— М.: Ростов-на-Дону, 2009. — 56 с.
13. Захарова О.В. Социальная идентификация и социальная идентичность в изменяющемся обществе: учебно-методическое пособие — М.: Иркутск: Изд-во Иркутского Государственного университета, 2010. — 79 с.
14. Иванов М.С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности. Монография. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru/app.php/catalog/pdf2txt/837/67837/41206> — (Дата обращения: 20.05.2022)
15. Иванова Н.Л., Румянцева Т.В. Социальная идентичность: теория и практика — Изд-во: СГУ, 2009. — 127 с.
16. Казанская А.В. Текущая идентичность // Педагогический вестник — 2013. — №18. — С. 22-26.
17. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения: учеб. пос. для студ. вузов — М.: МГУ, 2010. — 304 с.
18. Кон И.С. Открытие «Я» — М.: Политиздат, 2001. — 177 с.
19. Наука/педагогика [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://nauka-pedagogika.com/psihologiya-19-00-05> (Дата обращения: 12.05.2022).
20. Короленко Ц.П. Идентичность в норме и патологии / Под ред. Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриева, Е.Н. Загоруйко. — Новосибирск, 2000. — 46 с.
21. Кузьмина Г.П. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=17878261>. (Дата обращения: 30.04.2022).
22. Лейбин В.М. Психоанализ: Учебное пособие. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2008. — 592 с.

23. Маклашова Е.Г., Астахова И.С. Этничность и идентичность: соотношение и особенности формирования в условиях национального субъекта РФ.—М.: искурс-Пи, 2014. — С. 167.
24. Мухина, В. С. Возрастная психология: детство, отрочество, юность / Под ред. Г. В. Иванченко, К.Н. Поливанова. — М.: Академия, 2005. — 624 с.
25. Никишина Б.В., Петраш Е.А. Методика исследования личностной идентичности: методология и технология стандартизации. // Научные ведомости Белгородского государственного университета. — 2014. — № 6(177), том 21. — С. 45–47.
26. Пантелеев С.Р. Методика исследования самоотношения. — М.: МГУ, 1998. – 218 с.
27. Рабочая группа ИС РАН. Российская идентичность в социологическом измерении. — М.:Полис, 2008. — № 1-3. — С. 87.
28. Рожкова Л. В. Идентичность современной студенческой молодежи // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Общественные науки. — 2010. — № 2 (14). — С. 55–63.
29. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии — М: Педагогика, 2009. — С. 124.
30. Рыжов А.Л. Виртуальная идентичность и факторы формирования вовлеченности в массовую многопользовательскую онлайн- [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=23693006>. (Дата обращения: 07.05.2022).
31. Селюгина П.Б. Внутренний образ прародителей в структуре личностной идентичности: автореферат / Московский городской психолого-педагогический университет Москва: 2013. – С. 20-27.
32. Соболева Н.С. Социальная активность и оценочные характеристики идентичности юношества / Под ред. Т.А. Морозовой- Дорофеевой, Н.П. Кириленко, Т.Н.Черняевой. – Саратов: Научная книга, 2006. — С. 185–187.

33. Соболева Н.С. Социально-психологические характеристики идентичности учащейся молодежи [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dlib.rsl.ru/01003028082>. — (Дата обращения: 23.05.2022).
34. Тайсон Ф. Психоаналитические теории развития / Под ред. А. М. Боковой. — Москва: Когито-Центр (Можайск (Моск.обл.):Можайский полиграфкомбинат), 2006. — 406 с.
35. Фетискин Н.П., Мануйлов Г.М., Козлов В.В. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. — М.: Изд-во Института Психотерапии, 2009. — С. 204–212.
36. Фрейд З. Хрестоматия в 3-х томах. — М.: Москва: Когито-Центр, 2016. — 344 с.
37. Худяков А. В., Урсу А. В., Старченкова А. М. Компьютерная игровая зависимость, клиника, динамика и эпидемиология // *Meditinskaya psikhologiya v Rossii*. – 2015. – № 4(33). — С. 1–10.
38. Шикова Р.Ю. Идентичность молодежи России в условиях социокультурной трансформации. // *Вестник Адыгейского государственного университета*. — 2010. — №1. — 56 с.
39. Шнейдер Л.Б. Профессиональная идентичность: теория, эксперимент, тренинг: учеб. пособие / Под ред. Л.Б. Шнейдер. - М., МГУ, 2009. — 205 с.
40. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. // Пер. с англ. — М.: Изд-во Флинта, 2006. — 342 с.
41. Ядов В.А. Социальные и социально-психологические механизмы формирования идентичности личности / Под ред. В.А. Ядова, К.Н. Поливановой. — Самара: Бахрах-М, 2010. — С. 109-112.
42. Reid E., Deaux K. Relationship between social and personal identities: segregation or integration // *J. Of Personality and Social Psychology*. — 1996. V. 71. — P. 1084–1091.

# Приложение

## Таблица 1

Индивидуальные диагностические данные лиц, не состоящих в игровом сообществе, по методике исследования личностной идентичности (МИЛИ)

Л.Б. Шнейдер

| № исп. | Живой | Мертвый | Сумма | Коэффициент | %   |
|--------|-------|---------|-------|-------------|-----|
| 1      | 20    | 4       | 24    | 5           | 100 |
| 2      | 27    | 4       | 31    | 6,75        | 100 |
| 3      | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 4      | 17    | 9       | 26    | 1,8         | 36  |
| 5      | 24    | 8       | 32    | 3           | 60  |
| 6      | 24    | 10      | 34    | 2,4         | 48  |
| 7      | 11    | 3       | 14    | 3,6         | 72  |
| 8      | 15    | 6       | 21    | 2,5         | 50  |
| 9      | 15    | 6       | 21    | 2,5         | 50  |
| 10     | 22    | 6       | 28    | 3,6         | 72  |
| 11     | 18    | 10      | 28    | 1,8         | 36  |
| 12     | 19    | 7       | 26    | 2,7         | 54  |
| 13     | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 14     | 20    | 6       | 26    | 3,3         | 66  |
| 15     | 20    | 12      | 32    | 1,6         | 32  |
| 16     | 22    | 10      | 32    | 2,2         | 44  |
| 17     | 16    | 8       | 26    | 2           | 40  |
| 18     | 25    | 7       | 32    | 3,5         | 70  |
| 19     | 20    | 10      | 30    | 2           | 40  |
| 20     | 13    | 7       | 20    | 1,9         | 38  |
| 21     | 18    | 8       | 26    | 2,25        | 45  |
| 22     | 19    | 5       | 24    | 3,8         | 76  |
| 23     | 21    | 5       | 26    | 4,2         | 84  |
| 24     | 20    | 10      | 30    | 2           | 40  |
| 25     | 22    | 7       | 29    | 3,1         | 62  |
| 26     | 25    | 5       | 30    | 5           | 100 |
| 27     | 20    | 5       | 25    | 4           | 80  |
| 28     | 20    | 7       | 27    | 2,8         | 56  |
| 29     | 12    | 8       | 20    | 1,5         | 30  |
| 30     | 20    | 4       | 24    | 5           | 100 |
| 31     | 12    | 4       | 16    | 3           | 60  |
| 32     | 18    | 7       | 25    | 2,5         | 50  |
| 33     | 15    | 7       | 22    | 2,1         | 42  |
| 34     | 18    | 8       | 26    | 2,25        | 45  |
| 35     | 19    | 5       | 24    | 3,8         | 76  |
| 36     | 21    | 6       | 27    | 3,5         | 70  |
| 37     | 21    | 9       | 30    | 2,3         | 46  |
| 38     | 18    | 7       | 25    | 2,5         | 50  |
| 39     | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 40     | 14    | 5       | 19    | 2,8         | 56  |

Таблица 2

Индивидуальные диагностические данные участников игрового сообщества по методике исследования личностной идентичности (МИЛИ) Л.Б. Шнейдер

| № исп. | Живой | Мертвый | Сумма | Коэффициент | %   |
|--------|-------|---------|-------|-------------|-----|
| 1      | 13    | 6       | 18    | 2,1         | 42  |
| 2      | 27    | 4       | 31    | 6,75        | 100 |
| 3      | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 4      | 17    | 9       | 26    | 1,8         | 36  |
| 5      | 24    | 8       | 32    | 3           | 60  |
| 6      | 24    | 10      | 34    | 2,4         | 48  |
| 7      | 11    | 3       | 14    | 3,6         | 72  |
| 8      | 15    | 6       | 21    | 2,5         | 50  |
| 9      | 15    | 6       | 21    | 2,5         | 50  |
| 10     | 22    | 6       | 28    | 3,6         | 72  |
| 11     | 18    | 10      | 28    | 1,8         | 36  |
| 12     | 19    | 7       | 26    | 2,7         | 54  |
| 13     | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 14     | 20    | 6       | 26    | 3,3         | 66  |
| 15     | 20    | 12      | 32    | 1,6         | 32  |
| 16     | 22    | 10      | 32    | 2,2         | 44  |
| 17     | 16    | 8       | 26    | 2           | 40  |
| 18     | 25    | 7       | 32    | 3,5         | 70  |
| 19     | 20    | 10      | 30    | 2           | 40  |
| 20     | 13    | 7       | 20    | 1,9         | 38  |
| 21     | 18    | 8       | 26    | 2,25        | 45  |
| 22     | 19    | 5       | 24    | 3,8         | 76  |
| 23     | 21    | 5       | 26    | 4,2         | 84  |
| 24     | 20    | 10      | 30    | 2           | 40  |
| 25     | 22    | 7       | 29    | 3,1         | 62  |
| 26     | 25    | 5       | 30    | 5           | 100 |
| 27     | 20    | 5       | 25    | 4           | 80  |
| 28     | 20    | 7       | 27    | 2,8         | 56  |
| 29     | 12    | 8       | 20    | 1,5         | 30  |
| 30     | 20    | 4       | 24    | 5           | 100 |
| 31     | 12    | 4       | 16    | 3           | 60  |
| 32     | 18    | 7       | 25    | 2,5         | 50  |
| 33     | 15    | 7       | 22    | 2,1         | 42  |
| 34     | 18    | 8       | 26    | 2,25        | 45  |
| 35     | 19    | 5       | 24    | 3,8         | 76  |
| 36     | 21    | 6       | 27    | 3,5         | 70  |
| 37     | 21    | 9       | 30    | 2,3         | 46  |
| 38     | 18    | 7       | 25    | 2,5         | 50  |
| 39     | 15    | 4       | 19    | 3,75        | 75  |
| 40     | 14    | 5       | 19    | 2,8         | 56  |
| 41     | 13    | 6       | 18    | 2,1         | 42  |

Таблица 3

Индивидуальные диагностические данные лиц, не состоящих в игровом сообществе, по «Методике исследования личностной идентичности»

В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш

| №исп. | Результаты |
|-------|------------|
| 1     | 17         |
| 2     | 15         |
| 3     | 16         |
| 4     | 17         |
| 5     | 18         |
| 6     | 17         |
| 7     | 19         |
| 8     | 15         |
| 9     | 16         |
| 10    | 17         |
| 11    | 15         |
| 12    | 16         |
| 13    | 18         |
| 14    | 15         |
| 15    | 18         |
| 16    | 19         |
| 17    | 17         |
| 18    | 15         |
| 19    | 16         |
| 20    | 16         |
| 21    | 15         |
| 22    | 17         |
| 23    | 17         |
| 24    | 15         |
| 25    | 16         |
| 26    | 17         |
| 27    | 18         |
| 28    | 17         |
| 29    | 19         |
| 30    | 15         |
| 31    | 16         |
| 32    | 17         |
| 33    | 15         |
| 34    | 16         |
| 35    | 18         |
| 36    | 15         |
| 37    | 18         |
| 38    | 19         |
| 39    | 17         |
| 40    | 15         |

Таблица 4

Индивидуальные диагностические данные участников игрового сообщества по «Методике исследования личностной идентичности» В.Б. Никишиной, Е.А. Петраш

| №исп. | Результаты |
|-------|------------|
| 1     | 16         |
| 2     | 19         |
| 3     | 16         |
| 4     | 15         |
| 5     | 19         |
| 6     | 18         |
| 7     | 15         |
| 8     | 17         |
| 9     | 17         |
| 10    | 19         |
| 11    | 18         |
| 12    | 15         |
| 13    | 17         |
| 14    | 17         |
| 15    | 19         |
| 16    | 17         |
| 17    | 17         |
| 18    | 17         |
| 19    | 18         |
| 20    | 17         |
| 21    | 19         |
| 22    | 16         |
| 23    | 18         |
| 24    | 15         |
| 25    | 17         |
| 26    | 17         |
| 27    | 19         |
| 28    | 17         |
| 29    | 15         |
| 30    | 17         |
| 31    | 17         |
| 32    | 19         |
| 33    | 17         |
| 34    | 17         |
| 35    | 17         |
| 36    | 18         |
| 37    | 17         |
| 38    | 19         |
| 39    | 16         |
| 40    | 15         |
| 41    | 17         |

Таблица 5

Индивидуальные диагностические данные лиц, не состоящих в игровом сообществе, по методике исследования самоотношения (МИС)

С. Р. Пантеева, В.В. Столина

|        | Шкалы* |    |     |     |     |     |     |    |    |     |    |     |
|--------|--------|----|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|-----|
| № исп. | S      | I  | II  | III | IV  | 1   | 2   | 3  | 4  | 5   | 6  | 7   |
| 1      | 74     | 96 | 52  | 38  | 28  | 65  | 28  | 15 | 92 | 47  | 27 | 70  |
| 2      | 62     | 91 | 96  | 91  | 34  | 92  | 58  | 80 | 60 | 77  | 27 | 70  |
| 3      | 97     | 46 | 28  | 24  | 87  | 65  | 9   | 15 | 38 | 86  | 96 | 80  |
| 4      | 87     | 91 | 47  | 72  | 88  | 81  | 47  | 80 | 38 | 100 | 81 | 80  |
| 5      | 95     | 99 | 77  | 72  | 35  | 81  | 69  | 51 | 92 | 28  | 43 | 70  |
| 6      | 81     | 47 | 86  | 28  | 27  | 29  | 76  | 32 | 60 | 58  | 27 | 80  |
| 7      | 68     | 99 | 100 | 53  | 71  | 100 | 58  | 32 | 92 | 9   | 4  | 80  |
| 8      | 68     | 72 | 28  | 19  | 92  | 65  | 37  | 51 | 92 | 47  | 81 | 70  |
| 9      | 74     | 71 | 58  | 39  | 92  | 81  | 28  | 80 | 79 | 69  | 96 | 100 |
| 10     | 84     | 80 | 9   | 72  | 87  | 29  | 96  | 80 | 79 | 76  | 96 | 70  |
| 11     | 69     | 44 | 47  | 27  | 49  | 100 | 67  | 32 | 92 | 58  | 81 | 80  |
| 12     | 97     | 71 | 69  | 53  | 16  | 65  | 47  | 15 | 92 | 37  | 96 | 100 |
| 13     | 55     | 80 | 76  | 39  | 92  | 29  | 37  | 80 | 38 | 28  | 43 | 80  |
| 14     | 98     | 87 | 58  | 6   | 98  | 81  | 69  | 51 | 79 | 96  | 27 | 70  |
| 15     | 90     | 98 | 37  | 53  | 29  | 92  | 86  | 51 | 38 | 67  | 4  | 20  |
| 16     | 90     | 93 | 28  | 72  | 92  | 29  | 28  | 80 | 60 | 47  | 43 | 20  |
| 17     | 72     | 34 | 96  | 17  | 29  | 81  | 86  | 32 | 92 | 37  | 81 | 80  |
| 18     | 49     | 86 | 67  | 29  | 71  | 92  | 100 | 15 | 79 | 69  | 27 | 100 |
| 19     | 69     | 44 | 47  | 27  | 49  | 100 | 28  | 32 | 92 | 86  | 81 | 80  |
| 20     | 68     | 71 | 37  | 91  | 92  | 65  | 58  | 3  | 60 | 28  | 81 | 54  |
| 21     | 53     | 80 | 69  | 53  | 92  | 81  | 9   | 32 | 60 | 98  | 43 | 80  |
| 22     | 67     | 80 | 86  | 77  | 100 | 81  | 47  | 80 | 92 | 29  | 43 | 70  |
| 23     | 53     | 16 | 28  | 66  | 92  | 7   | 67  | 7  | 38 | 92  | 60 | 40  |
| 24     | 67     | 71 | 86  | 78  | 92  | 29  | 77  | 80 | 92 | 29  | 96 | 80  |
| 25     | 55     | 80 | 100 | 29  | 100 | 100 | 100 | 80 | 92 | 71  | 43 | 70  |
| 26     | 98     | 44 | 28  | 54  | 100 | 65  | 69  | 32 | 38 | 49  | 27 | 20  |
| 27     | 85     | 71 | 58  | 38  | 92  | 29  | 77  | 15 | 79 | 92  | 4  | 100 |
| 28     | 90     | 82 | 9   | 6   | 71  | 81  | 58  | 80 | 38 | 92  | 43 | 20  |
| 29     | 74     | 86 | 47  | 53  | 29  | 92  | 37  | 51 | 60 | 100 | 81 | 100 |
| 30     | 49     | 98 | 67  | 73  | 87  | 29  | 28  | 51 | 92 | 92  | 27 | 70  |
| 31     | 69     | 93 | 77  | 27  | 29  | 81  | 96  | 80 | 79 | 92  | 81 | 20  |
| 32     | 90     | 34 | 100 | 53  | 71  | 92  | 98  | 80 | 92 | 100 | 43 | 20  |
| 33     | 96     | 71 | 69  | 53  | 16  | 65  | 58  | 15 | 92 | 100 | 96 | 100 |
| 34     | 88     | 80 | 77  | 40  | 92  | 29  | 80  | 80 | 38 | 92  | 43 | 80  |
| 35     | 32     | 86 | 58  | 6   | 71  | 81  | 32  | 51 | 79 | 71  | 27 | 70  |
| 36     | 96     | 98 | 37  | 53  | 29  | 92  | 15  | 51 | 38 | 29  | 4  | 20  |
| 37     | 69     | 93 | 28  | 72  | 92  | 29  | 80  | 80 | 60 | 87  | 43 | 20  |
| 38     | 74     | 34 | 96  | 17  | 29  | 81  | 51  | 32 | 92 | 29  | 81 | 20  |
| 39     | 80     | 86 | 98  | 27  | 71  | 92  | 51  | 15 | 79 | 71  | 27 | 100 |
| 40     | 69     | 71 | 58  | 39  | 92  | 29  | 80  | 15 | 79 | 16  | 4  | 20  |

Таблица 6

Индивидуальные диагностические данные участников игрового сообщества  
по методике исследования самоотношения (МИС) С. Р. Пантеева,  
В.В. Столина

|           | Шкалы* |    |     |     |     |     |    |     |     |    |    |     |
|-----------|--------|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|-----|----|----|-----|
| №<br>исп. | S      | I  | II  | III | IV  | 1   | 2  | 3   | 4   | 5  | 6  | 7   |
| 41        | 55     | 99 | 28  | 39  | 28  | 65  | 15 | 38  | 49  | 71 | 24 | 34  |
| 42        | 98     | 44 | 47  | 91  | 34  | 92  | 32 | 60  | 92  | 80 | 72 | 80  |
| 43        | 96     | 99 | 77  | 27  | 87  | 65  | 3  | 92  | 92  | 44 | 72 | 70  |
| 44        | 69     | 71 | 86  | 72  | 88  | 81  | 32 | 79  | 100 | 71 | 28 | 20  |
| 45        | 74     | 71 | 100 | 72  | 35  | 81  | 80 | 92  | 92  | 80 | 53 | 20  |
| 46        | 80     | 80 | 28  | 27  | 27  | 29  | 7  | 60  | 92  | 87 | 19 | 20  |
| 47        | 69     | 44 | 58  | 53  | 71  | 100 | 80 | 60  | 100 | 98 | 39 | 100 |
| 48        | 93     | 71 | 9   | 17  | 92  | 65  | 80 | 92  | 100 | 93 | 72 | 70  |
| 49        | 55     | 80 | 47  | 39  | 92  | 81  | 32 | 38  | 92  | 34 | 27 | 20  |
| 50        | 98     | 86 | 69  | 72  | 87  | 29  | 15 | 92  | 71  | 86 | 53 | 20  |
| 51        | 85     | 98 | 76  | 27  | 49  | 100 | 80 | 92  | 29  | 44 | 39 | 100 |
| 52        | 90     | 93 | 58  | 53  | 16  | 65  | 51 | 38  | 87  | 71 | 6  | 80  |
| 53        | 74     | 34 | 37  | 39  | 92  | 29  | 51 | 79  | 29  | 80 | 53 | 70  |
| 54        | 49     | 86 | 28  | 6   | 98  | 81  | 80 | 38  | 71  | 80 | 72 | 20  |
| 55        | 69     | 44 | 96  | 53  | 29  | 92  | 80 | 60  | 16  | 16 | 17 | 20  |
| 56        | 90     | 71 | 67  | 72  | 92  | 29  | 15 | 92  | 51  | 71 | 29 | 70  |
| 57        | 96     | 80 | 47  | 17  | 29  | 81  | 80 | 79  | 51  | 80 | 27 | 80  |
| 58        | 88     | 80 | 37  | 27  | 71  | 92  | 51 | 92  | 80  | 44 | 91 | 100 |
| 59        | 32     | 16 | 69  | 27  | 49  | 100 | 51 | 92  | 32  | 71 | 53 | 80  |
| 60        | 91     | 71 | 86  | 91  | 92  | 65  | 80 | 38  | 15  | 82 | 77 | 70  |
| 61        | 96     | 80 | 28  | 53  | 92  | 81  | 32 | 79  | 15  | 86 | 66 | 20  |
| 62        | 88     | 44 | 86  | 72  | 100 | 81  | 15 | 38  | 3   | 98 | 78 | 20  |
| 63        | 32     | 71 | 100 | 6   | 92  | 7   | 15 | 60  | 32  | 93 | 29 | 80  |
| 64        | 97     | 80 | 28  | 72  | 56  | 29  | 3  | 92  | 80  | 34 | 54 | 100 |
| 65        | 69     | 86 | 58  | 27  | 98  | 100 | 32 | 79  | 7   | 44 | 38 | 80  |
| 66        | 74     | 98 | 9   | 53  | 97  | 65  | 80 | 79  | 80  | 71 | 6  | 54  |
| 67        | 80     | 93 | 47  | 39  | 45  | 29  | 7  | 67  | 80  | 80 | 53 | 80  |
| 68        | 69     | 34 | 67  | 6   | 27  | 81  | 80 | 45  | 32  | 86 | 73 | 70  |
| 69        | 93     | 71 | 77  | 53  | 68  | 92  | 80 | 87  | 39  | 98 | 27 | 40  |
| 70        | 55     | 80 | 100 | 72  | 78  | 29  | 32 | 100 | 6   | 93 | 53 | 80  |
| 71        | 95     | 86 | 69  | 27  | 96  | 81  | 15 | 78  | 53  | 34 | 49 | 70  |
| 72        | 85     | 98 | 77  | 53  | 35  | 92  | 80 | 98  | 72  | 86 | 69 | 20  |
| 73        | 92     | 93 | 58  | 53  | 64  | 65  | 51 | 34  | 27  | 44 | 90 | 100 |
| 74        | 55     | 34 | 37  | 39  | 78  | 29  | 51 | 56  | 53  | 71 | 96 | 20  |
| 75        | 97     | 86 | 28  | 6   | 9   | 81  | 80 | 87  | 53  | 80 | 88 | 100 |
| 77        | 85     | 71 | 96  | 53  | 89  | 92  | 80 | 98  | 39  | 80 | 32 | 70  |
| 78        | 26     | 80 | 98  | 72  | 92  | 29  | 15 | 43  | 6   | 16 | 91 | 20  |
| 79        | 74     | 80 | 58  | 17  | 29  | 81  | 80 | 26  | 53  | 71 | 96 | 20  |
| 80        | 49     | 16 | 67  | 27  | 71  | 92  | 51 | 85  | 72  | 80 | 88 | 100 |
| 81        | 82     | 71 | 9   | 39  | 92  | 29  | 51 | 25  | 17  | 44 | 32 | 80  |

### Шкалы\*

S –глобальное самоотношение;

I – самоуважение;

II –аутосимпатия;

III – ожидаемое отношение от других;

IV – самоинтерес;

1 – самоуверенность;

2 – отношение других;

3 – самопринятие;

4 – саморуководство;

5 – самообвинение;

6 – самоинтерес;

7 – самопонимание.