



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ



УДК 159.9.072.432

DOI 10.5281/zenodo.18032434

Зотова Н. Г., Смирнова А. В.

Зотова Наталья Георгиевна, кандидат педагогических наук, доцент, Волгоградский государственный социально-педагогический университет, д. 27, проспект им. В.И. Ленина, Волгоград, Волгоградская область, Россия, 400005. E-mail: annabry@mail.ru.

Смирнова Анна Викторовна, Волгоградский государственный социально-педагогический университет, д. 27, проспект им. В.И. Ленина, Волгоград, Волгоградская область, Россия, 400005. E-mail: annabry@mail.ru.

Взаимосвязь эмоциональной направленности личности и внутриигровых мотиваций в подростковом возрасте

Аннотация. В статье представлено исследование взаимосвязи эмоциональной направленности личности и игровых предпочтений подростков 12–16 лет. Использованы опросники эмоциональной направленности личности Б.И. Додонова и «Мотивационный профиль геймера» Н. Йи, выявлены значимые корреляции между гностической направленностью и игровыми мотивами «История», «Кооперация» и «Испытание». Результаты показали, что внутриигровое поведение подростков определяется не столько стремлением к удовольствию или «лёгкому отдыху», сколько потребностями в познании, эстетическом и социальном самовыражении, а также в гностическом преодолении испытаний.

Ключевые слова: эмоциональная направленность личности, игровые предпочтения, подростки.

Zotova N. G., Smirnova A. V.

Zotova Natalya Georgievna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Volgograd State Social and Pedagogical University, 27, V.I. Lenin Avenue, Volgograd, Volgograd Region, Russia, 400005. E-mail: annabry@mail.ru.

Smirnova Anna Viktorovna, Volgograd State Social and Pedagogical University, 27, V.I. Lenin Avenue, Volgograd, Volgograd Region, Russia, 400005. E-mail: annabry@mail.ru.

A study of the relationship between emotional orientation and gaming behavior in adolescents

Abstract. This article presents a study of the relationship between emotional orientation and gaming preferences in adolescents aged 12–16. Using B.I. Dodonov's Emotional Orientation Questionnaire and N. Yi's "Gamer Motivational Profile," significant correlations were found be-

tween gnostic orientation and the gaming motives of "Story," "Cooperation," and "Challenge." The results showed that adolescents' in-game behavior is determined not so much by a desire for pleasure or "easy relaxation" as by the need for knowledge, aesthetic and social self-expression, and the gnostic challenge of overcoming challenges.

Key words: emotional orientation of personality, gaming preferences, adolescents.

Цифровизация повседневности необратимо изменила ландшафт подросткового развития, сделав виртуальную среду одной из значимых сфер жизни современных подростков. Вместе с тем, мотивационная основа игровой виртуальной активности подростков часто редуцируется в общественном сознании до стремления к простому удовольствию или, в негативном ключе, до ухода от реальности. При этом остается недостаточно изученным, как индивидуальные психологические особенности, в частности, устойчивая система ценностных эмоциональных предпочтений, определяют избирательность подростков в выборе игр и их поведенческие стратегии внутри игрового пространства. На наш взгляд, одним из ключевых факторов, влияющих на развитие игровой зависимости, может быть эмоциональная направленность личности (ЭНЛ), которая отражает ценность определенных эмоциональных переживаний над другими [1, с. 13]. ЭНЛ раскрывается в деятельности человека и может быть связана с индивидуальными чертами личности, ее потребностями, желаниями и целями. В подростковом возрасте, характеризующемся интенсивным эмоциональным, социальным и когнитивным развитием, ЭНЛ может оказывать существенное влияние на предпочтения в различных сферах жизни, включая виртуальные игры.

Некоторые исследования указывают на возможную взаимосвязь между эмоциональной ориентацией личности и внутриигровым поведением [6, с. 229]. Определенные видеоигры вызывают специфические эмоциональные реакции, и внутриигровые стимулы могут соответствующим образом влиять на дальнейший выбор и поведение игрока. Иными словами, эмоциональные реакции, в по-

иске которых находится игрок, расширяют спектр предпочитаемых игр, содержащих привлекательные для него механизмы [2, с. 124].

Целью данного исследования было выявить взаимосвязь между актуальной эмоциональной направленностью личности подростков и их внутриигровым поведением, выраженным в игровых предпочтениях и мотивациях. Основной гипотезой выступило предположение, что внутриигровая активность подростков преимущественно связана с гедонистической эмоциональной направленностью, отражающей стремление к телесному и эмоциальному комфорту.

В исследовании приняли участие 24 подростка в возрасте от 12 до 16 лет (средний возраст $M = 14$ лет, стандартное отклонение $SD = 1,41$), поровну разделенных по полу. Все участники исследования являлись получателями услуг ГКУ СО «Дзержинский ЦСОН» г. Волгограда, не имели противопоказаний к участию в психологических исследованиях.

В исследовании был использован следующий инструментарий: модифицированный опросник эмоциональной направленности личности Б.И. Додонова [1, с. 23], предназначенный для выявления доминирующих эмоциональных потребностей личности и включающий в себя несколько шкал, отражающих различные виды эмоциональной направленности. А также опросник мотивационного профиля геймера Н. Ии [10, с. 774], который позволяет определить мотивы, побуждающие человека играть в компьютерные игры и включает в себя следующие основные мотивационные факторы: «История» — это, прежде всего, интерес к сюжетной линии и повествованию в игре, игровой истории и содержательной составляющей игрового контен-

та; «Кооперация» отражает стремление к совместным действиям и взаимодействию с другими игроками; «Испытание» включает поиск сложных задач и преодоление трудностей, сложных внутриигровых моментов; «Фантазия» акцентируется на возможностях погружения в альтернативные реальности и самоидентификации с игровыми персонажами; «Дизайн» отражает интерес к созданию и изменению игрового мира.

Методы статистического анализа включали корреляционный анализ с использованием коэффициента корреляции Пирсона, направленный на выявление статистически значимых взаимосвязей между показателями эмоциональной направленности личности и внутриигровыми мотивациями; проверку нормальности распределения данных

посредством критерия Колмогорова–Смирнова; при этом уровень статистической значимости принимался равным $p < 0,05$. Статистический анализ был выполнен с использованием программы SPSS версии 22.0.

Анализ распределения показателей описывает, что большинство участников демонстрируют высокие значения по гностической и эстетической эмоциональной направленности, что свидетельствует о выраженной потребности в знании и эстетических переживаниях. Внутриигровые мотивации также распределились следующим образом: наибольшие средние значения наблюдались по шкалам «История», «Кооперация» и «Испытание». Результаты корреляционного анализа представлены в таблице 1.

Таблица 1. Корреляции между эмоциональной направленностью личности и внутриигровыми мотивациями

ЭНЛ / Мотивация	История	Кооперация	Испытание	Фантазия	Дизайн
Гностическая	0,65	0,58	0,62	0,30	0,35
Эстетическая	0,54	0,50	0,42	0,28	0,33
Романтическая	0,40	0,36	0,38	0,41	0,48
Гедонистическая	0,25	0,22	0,20	0,45	0,30

Исходя из результатов, мы можем сделать ряд выводов: гностическая ЭНЛ имеет сильные положительные корреляции с мотивациями «История» ($r=0,65$), «Кооперация» ($r=0,58$) и «Испытание» ($r=0,62$). Эстетическая ЭНЛ также коррелирует с «Историей» ($r=0,54$) и «Кооперацией» ($r=0,50$). Романтическая ЭНЛ демонстрирует значимую связь с мотивацией «Дизайн» ($r=0,48$), гедонистическая ЭНЛ оказалась значимо связана только с мотивацией «Фантазия» ($r=0,45$). Корреляции между гедонистической ЭНЛ и другими внутриигровыми мотивациями были низкими и статистически незначимыми. Не было обнаружено значимых

корреляций между эмоциональной направленностью и мотивациями, связанными с соревнованием и достижением.

Первоначальная гипотеза предполагала, что *внутриигровая активность подростков преимущественно связана с гедонистической эмоциональной направленностью, отражающей стремление к телесному и эмоциональному комфорту*. Однако результаты исследования не подтвердили данное предположение.

Рассмотрим результаты исследования более подробно. Во-первых, мы наблюдаем выраженную доминирующую роль гностической эмоциональной направлен-

ности. Выявленные значимые положительные корреляции между гностической ЭНЛ и внутриигровыми мотивациями «История» ($r=0,65$, $p<0,01$), «Коопeração» ($r=0,58$, $p<0,01$) и «Испытание» ($r=0,62$, $p<0,01$) свидетельствуют о том, что подростки с выраженной потребностью в познании и интеллектуальном развитии склонны выбирать игры, представляющие возможности для удовлетворения этих потребностей. Согласно теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райан, стремление к компетентности и самосовершенствованию является базовой человеческой потребностью [5, с. 230]. Игры с глубоким сюжетом и сложными заданиями предоставляют подросткам возможность развивать когнитивные навыки, такие как критическое мышление, решение проблем и стратегическое планирование.

В контексте мотивации «История» интерес к сюжетной линии, игровому сюжету, отражает потребность в понимании причинно-следственных связей и освоении новых знаний. Согласно исследованиям, нарративные игры стимулируют когнитивное вовлечение и способствуют развитию эмпатии и эмоционального интеллекта [5, с. 486]. В работе Н. Ии данному аспекту мотивации предшествует также пояснение, что функциональной характеристикой данного мотива является вовлечение игрока в игровой процесс. Иными словами, именно сюжет «цепляет» игрока, хорошая игровая история будет способствовать удержанию игрока в игре, даже в случае нахождения пользователем препятствий в виде критических ошибок и «багов».

Мотивация «Испытание» отражает стремление к преодолению сложностей и соответствует потребности в достижении и подтверждении собственной компетентности. Согласно теории достижения Д. МакКлелланда, высокая мотивация достижения связана с предпочтением сложных задач и стремлением к совершенству [8, с. 28]. Однако в играх это проявляется особым образом. В реальной

жизни подросток может не получать признания своих достижений, отсутствие ситуации успеха в значимых сферах жизни. Игра же предоставляет чёткую, измеримую систему достижений в виде пройденных уровней, полученных игровых наград или «ачивментов» (от англ. achievement — достижение), разнообразных игровых рейтингов. Здесь усилие напрямую коррелирует с результатом, что в подростковом возрасте особенно важно для формирования самооценки. «Коопeração» выражается в социальном взаимодействии в игре и позволяет удовлетворить потребность в социальном познании и обмене информацией.

Во-вторых, рассмотрим значимость эстетической эмоциональной направленности. Значимые корреляции между эстетической ЭНЛ и мотивациями «История» ($r=0,54$, $p<0,05$) и «Коопeração» ($r=0,50$, $p<0,05$) могут быть объяснены стремлением к переживанию красоты и гармонии в игровом процессе. Эстетическое восприятие усиливается через высококачественный визуальный и аудиальный контент, а также через эмоционально насыщенные взаимодействия с другими игроками. При создании игр, специалисты по игровому дизайну наоборот пытаются перенести опыт реальной жизни из наблюдаемого. Один из примеров привнесения живого и эстетически наполненного контента — попытка отразить в компьютерной игре все до мелочей, вплоть до визуальных эффектов дыхания. Автор книг по геймдизайну Д. Шелл пишет, что геймдизайнер может создать действительно запоминающийся игровой опыт, и, для этого необходимо выделить существенные элементы в реальности и привнести их в виртуальный мир [9, с. 149].

Следуя теории потока М. Чиксен-тмихайи, логично предположить, что эстетически привлекательные игры могут погружать игрока в состояние «потока», полного вовлечения, удовлетворения от деятельности [3, с. 38]. Это состояние характеризуется чрезвычайно высокой кон-

центрацией внимания, потерей чувства времени и повышенным удовольствием от процесса. И действительно, частое наблюдение родителей подростков заключается как раз в наглядности процессуальной стороны игры и весьма высокого уровня вовлечения. Мы полагаем, что в каждом случае работает совокупность мотивов, которые привлекают игрока. Это подтверждается геймизайнерским опытом: внутриигровая история с последовательностью событий позволяют эстетической составляющей игры проявляться в нужной мере и в нужном месте, производя наибольшее влияние на игрока [9, с. 161].

В-третьих, рассмотрим романтическую эмоциональную направленность. Связь романтической ЭНЛ с мотивацией «Дизайн» ($r=0,48$, $p<0,05$) указывает на стремление подростков к самовыражению и новизне. Возможность влиять на игровой мир и создавать собственный контент удовлетворяет потребности в творчестве и индивидуальности. В игровом контексте это может проявляться через моддинг, создание уровней или создание и моделирование персонажей.

В-четвертых, обратимся к роли гедонистической эмоциональной направленности. Отсутствие значимых корреляций между гедонистической ЭНЛ и большинством внутриигровых мотиваций, за исключением «Фантазии» ($r=0,45$, $p<0,05$), свидетельствует о том, что простое стремление к удовольствию не является основным мотивом игровой активности у исследуемых подростков.

Мотивация «Фантазия» отражает желание погрузиться в альтернативную реальность, отождествиться с персонажами и пережить опыт, недоступный в реальной жизни. Это может служить средством временного ухода от повседневных стрессов и удовлетворения потребности в эмоциональном комфорте [7, с. 481].

Результаты исследования согласуются с работами Н. Йи, который выделял три основных мотивационных компонента игровой активности: достижение, социальное взаимодействие и погружение

[10, с. 778]. Наша выборка показала преобладание познавательных и социальных мотивов над гедонистическими. В ключе нашего исследования, работы М. Гриззарда и К. Франсомона также находят сложность эмоциональных игровых реакций, подчеркивают необходимость их интеграции в более широкие психологические модели [6, с. 68].

На наш взгляд, результаты данного исследования, актуальны в следующих практических областях. Прежде всего, это диагностика и профилактика, которая выражается в понимании эмоциональных потребностей подростков, что может помочь специалистам в раннем выявлении рисков развития игровой зависимости и в разработке коррекционных программ. Также, результаты работы применимы в разработке образовательных продуктов. Интеграция игровых элементов, удовлетворяющих познавательные и эстетические потребности, в образовательные процессы может повысить мотивацию к обучению. В-третьих, результаты применимы для развития альтернативных видов активности, выражающихся в поощрении участия подростков в реальных мероприятиях, удовлетворяющих их эмоциональные потребности (научные кружки, художественные студии, командные виды спорта), может снизить избыточную вовлеченность в игры. Также мы предполагаем, что перспективным коррекционным потенциалом в работе с подростками, избыточно играющими в видеоигры, являются включения таких же игровых видов активностей, которые могут повторять основные мотивации и причины обращения подростков к компьютерным играм. Мы полагаем, что создание игровой среды через использование настольных игр также не с целью коррекции, сколько для расширения круга общения подростков, может способствовать созданию альтернативной среды с тем же выражением мотивов, что существует непосредственные естественные механизмы подросткового возраста — потребность в контактах, интимно-личностном выстраивании общения.

Заключение.

Данное исследование выявило значимую взаимосвязь между эмоциональной направленностью личности и внутриигровым поведением подростков. Ведущую роль сыграли гностическая и эстетическая эмоциональные направленности, отражающие потребность в позна-

нии, эстетических переживаниях и социальном взаимодействии. Это указывает на то, что внутриигровая активность подростков не ограничивается стремлением к удовольствию и избеганию реальности, а имеет более сложную мотивационную структуру.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Додонов Б. И. Эмоция как ценность. М.: Политиздат, 1978. 240 с.
2. Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт // Ученые записки университета Лесгафта. 2017. № 11. С. 123–127.
3. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper & Row, 1990. 522 р.
4. Deci E. L., Ryan R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior // Psychological Inquiry. 2000. Vol. 11, No. 4. P. 227–268.
5. Green M. C., Jenkins K. M. Interactive Narratives: Processes and Outcomes in User-Directed Stories // Journal of Communication. 2014. Vol. 64, No. 3. P. 479–500.
6. Grizzard M., Francemone C. Research on the emotions caused by video games demands integration // Video Games: A Medium That Demands Our Attention. New York: Taylor & Francis Group, 2018. P. 60–73.
7. Klinger E. Daydreaming and fantasizing: Thought flow and motivation // Handbook of motivational counseling. Chichester, UK: Wiley, 1990. P. 201–214.
8. McClelland D. C. Human Motivation. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. 696 p.
9. Shell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2nd edition. CRC Press, 2023. 594 p.
10. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior. 2006. Vol. 9, No. 6. P. 772–775.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Dodonov B. I. Jemocija kak cennost'. M.: Politizdat, 1978. 240 s.
2. Ivanova N. A. Motivacija igrokov v kompjuternye igry i kibersport // Uchenye zapiski universiteta Lesgafta. 2017. № 11. S. 123–127.
3. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper & Row, 1990. 522 p.
4. Deci E. L., Ryan R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior // Psychological Inquiry. 2000. Vol. 11, No. 4. P. 227–268.
5. Green M. C., Jenkins K. M. Interactive Narratives: Processes and Outcomes in User-Directed Stories // Journal of Communication. 2014. Vol. 64, No. 3. P. 479–500.
6. Grizzard M., Francemone C. Research on the emotions caused by video games demands integration // Video Games: A Medium That Demands Our Attention. New York: Taylor & Francis Group, 2018. P. 60–73.
7. Klinger E. Daydreaming and fantasizing: Thought flow and motivation // Handbook of motivational counseling. Chichester, UK: Wiley, 1990. P. 201–214.
8. McClelland D. C. Human Motivation. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. 696 p.
9. Shell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2nd edition. CRC Press, 2023. 594 p.
10. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior. 2006. Vol. 9, No. 6. P. 772–775.

*Поступила в редакцию: 24.11.2025.
Принята в печать: 30.12.2025.*