

Министерство образования и науки Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Уральский государственный педагогический университет»  
Институт психологии  
Кафедра общей психологии

**ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ  
ЮНОШЕЙ С РАЗЛИЧНЫМ УРОВНЕМ КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ**

Выпускная квалификационная работа  
Направление «030300.62 - Психология»

Квалификационная работа

допущена к защите

\_\_\_\_\_ 2017 г.

Зав.кафедрой

\_\_\_\_\_ С.А. Минюрова

**Исполнитель:**

Баун Александр Александрович,

Студент 403 гр. дневного отделения

\_\_\_\_\_ (подпись)

**Научный руководитель:**

Белоусова Наталья

Сагидулло вна доцент кафедры общей

психологии

\_\_\_\_\_ (подпись)

**Содержание**

Введение.....	3
1. Теоретические основы изучения эмоциональных состояний и волевых свойств юношей, играющих в компьютерные игры.....	5
1.1. Эмоционально-волевая сфера в юношеском возрасте .....	5
1.2. Социально психологические характеристики лиц, играющих в компьютерные игры.....	12
1.3. Компьютерные игры: социально-психологические аспекты проблемы.....	13
Выводы по первой главе.....	21
2. Эмпирическое исследование эмоционально волевой сферы юношей с различным уровнем компьютерной игровой активности .....	23
2.1 Организация эмпирического исследования .....	23
2.2 Особенности эмоционально волевой сферы юношей, играющих в компьютерные игры.....	24
Выводы по второй главе.....	49
Заключение .....	49
Литература .....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 .....	55
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 .....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 .....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 .....	58

## Введение

По данным опроса компании Newzoo, занимающаяся исследованием рынка видеоигр в различных странах. В России, на сегодняшний день проживают более 46 миллионов игроков. Игроков предпочитающих играть во множество видеоигр разного жанра и на разных платформах принято называть геймерами.

На удивление Россия, занимает первое место в мире по количеству ПК-игроков среди населения. 98% от общего количества игроков нашей страны так или иначе играют в игры на своём персональном компьютере. С конца 80-х прошлого века в нашей стране люди начали увлекаться сборкой домашних компьютеров и программированием под них.

Так же возможность использовать компьютерные игры как развивающую платформу. По той причине, что в наши дни юноши играют больше в сетевые игры, где преобладает комодная игра, данный вид игры может помочь в улучшение навыка установки коммуникаций .

Гипотеза: юноши, играющие в жанре «шутеры», будут иметь следующие особенности эмоционально-волевой сферы: низкий уровень субъективного контроля, повышенный уровень тревожности, доминирование гнева.

Цель: изучить особенности эмоционально-волевой сферы юношей с различным уровнем игровой активности.

Задачи:

1. Проанализировать теоретико – методологическое обоснование проблемы.
2. Изучить особенности эмоционально-волевой сферы юношей.
3. Выявить особенности эмоционально-волевой сферы юношей с различным уровнем компьютерной активности.

Объект: эмоционально-волевая сфера.

Предмет: эмоционально-волевая сфера юношей с различным уровнем компьютерной игровой активности.

**Теоретическая значимость исследования** состоит в том, что его результаты позволят более точно конкретизировать научные знания об волевых свойствах личности и эмоциональных состояниях, в период юношеского периода; увеличится представления об особенностях развития эмоционально-волевой сферы. Предпочитающие игровые жанры, о влиянии психических факторах, содействующих вхождению юношей в сферу компьютерной игровой деятельности; содействии определению специфики компьютерной игровой деятельности (мотивы игры, уровень компьютерной игровой активности) и особенности эмоционально волевой сферы юношей с различным уровнем компьютерной игровой активности, а также установлению взаимосвязей эмоциональных состояний и волевых свойств юношей с их компьютерной игровой активностью и жанровыми предпочтениями в игре.

**Практическая значимость исследования** заключается в пользе полученных результатов, данные по исследованию помогут повысить уровень служб психологической помощи, систем высшего и среднего образования, обеспечивающих социализацию среди учащихся старших классов и студентов в юношеском возрасте. Для корректировки высоких показателей компьютерной игровой активности, в конструировании комплекса методик для определения особенностей эмоционально волевой сферы юношей играющих в компьютерные игры, а так же специфики их компьютерной игровой деятельности. Для сопровождения юношей играющих в компьютерные игры, разработки специальных сопроводительных программ юношам с различным уровнем компьютерной игровой активностью. Эмпирический материал исследования может быть использован в учебном процессе высших учебных заведений на занятиях по психологии.

**Теоретико-методологическую базу исследования** составили зарубежные и отечественные теории. В.И. Селиванову [10], которая придерживается следующей позиции "Воля — необходимый компонент всей психической структуры личности, выполняющий свои специфические функции. Шмелев А.Г [16], мотивы обращения к играм: удовольствие, достижение, в качестве возможных мотивов игры самопознание, самовыражение, саморазвитие и тренинг определенных умений (интеллектуальные игры и тренажеры-симуляторы).

# **1. Теоретические основы изучения эмоциональных состояний и волевых свойств юношей, играющих в компьютерные игры**

## **1.1. Эмоционально-волевая сфера в юношеском возрасте**

К эмоционально классу процессов, можно отнести широкую группу процессов, внутренней регуляции деятельности. Отражая тот смысл они выполняют задачу которую несут собой объекты и ситуации, непосредственно воздействующие на данного субъекта, и их значения для осуществления его жизни. У людей эмоции вызывают переживания радость, гнев, печаль, и т. п., данные процессы осуществляют очень важную роль в ориентирующих субъективных сигналах. Простые эмоциональные процессы проявляются в двигательных, секреторных и органических изменениях и относящихся к типу врожденных реакций.

Однако в — процессе развития эмоции теряют инстинктивную прямую, формируя сложно обусловленный характер, дифференцируются и сформировывают разнообразные виды так называемых высших эмоциональных процессов; эстетических, социальных и интеллектуальных, которые составляют у человека основное содержание его эмоциональной жизни. По способам, происхождению, формам и проявлениям протекания эмоции отличаются рядом ординарных закономерностей.

Так же непосредственно общественно-историческое созревание у человека являются продуктом модификации их инстинктивных, биологических форм, с одной стороны, и образования новых видов эмоций — с другой; это также относится к эмоционально-выразительным, мимическим, и пантомимическим движениям, которые, включаясь в процесс общения между людьми, приобретают в значительной мере условный, сигнальный и вместе с тем социальный характер, чем и объясняются отмечаемые межкультурные, различия в эмоциональных жестах и мимики. Исходя из этого, эмоции: и эмоциональные выразительные движения человека выступают в роли рудиментарных явлениях его психики, неким продуктом положительного развития и исполняют в регулировании его деятельности, в том числе и познавательной, необходимую и особо важную роль. В ходе развития эмоции дифференцируются и образуют у человека различные виды, выделяющиеся своими психологическими особенностями и закономерностями своего протекания. К эмоциональным, в широком

смысле, процессам в данный момент принято относить аффекты, собственно эмоции и чувства.

В современной психологии аффектами называют сильные и относительно недолгие эмоциональные волнения, которые сопровождаются резко проявленными двигательными и висцеральными проявлениями, содержание и характер которых может, изменяться, в том числе и под влиянием социального окружения, воспитания и самовоспитания. У человека аффекты вызываются не только факторами, затрагивающими поддержание его физического существования, связанными с его биологическими потребностями и инстинктами. Они могут возникать в результате санкций и социальных оценок, также в складывающихся социальных отношениях. Одна, из особенностей аффектов состоит в том, что они появляются в ответ на уже наступившую ситуацию и в этом смысле являются сдвинутыми к концу события. В связи с этим их функция регулирования состоит в образовании характерного опыта — аффективных следов, определяющих избирательность последующего поведения по отношению к ситуациям и их элементам которые прежде вызывали аффект. Такие аффективные следы («аффективные комплексы») являют тенденцию навязчивости и тенденцию к торможению. В ассоциативном эксперименте хорошо заметны противоположные: первая проявляется, в том, что даже относительно далекие по смыслу слова раздражители вызывают по ассоциации элементы аффективного комплекса: вторая тенденция проявляется в том что актуализация элементов аффективного комплекса вызывает торможение речевых реакций, а также торможение и нарушение сопряженных с ними двигательных реакций (А.Р. Лурия [2]); возникают так же и другие симптомы (изменение кожногальванической реакции, сосудистые изменения и др.). На этом и основан принцип действия так называемого «лайдетектора»-прибора, предназначенного для диагностики подозреваемого к причастности к расследуемого преступления. При изученных условиях аффективные комплексы могут полностью оттормаживаться, вытесняться из сознания. Подобное, преувеличение значений придается, в частности, в психоанализе. Другое свойство аффектов состоит в том, что повторение ситуаций" вызывающих то или иное отрицательное аффективное состояние, ведет Аккумуляции аффекта, которая может разрядиться в бурном неуправляемом "аффективном поведении — «аффективном взрыве». В связи с этим

свойством аккумулярованных аффектов были предложены в воспитательных и терапевтических целях различные методы изживания аффекта, их «канализации».

Эмоции в отличие от аффектов, выступают в роли более длительных состояний, изредка лишь проявляющиеся во внешнем поведении. Они имеют отчетливо выраженный ситуационный характер, т. е. выражают оценочное личностное отношение к складывающимся или возможным ситуациям, к своей деятельности и своим проявлениям в них. Именно эмоции несут собой ясно проявленный индикаторный характер; это значит, что они способны предвосхищать ситуации и события, которые реально еще не наступили, и возникают в связи с представлениями, о пережитых или воображаемых ситуациях. Их главная роль заключается в способности к обобщению и коммуникации; поэтому эмоциональный опыт человека гораздо шире, чем его лично пережитый опыт: он формируется также в результате эмоциональных сопереживаний, возникающих в общении с другими людьми, и в частности передаваемых средствами искусства (Б. М. Теплов[4]). Самовыражение эмоций приобретает черты социально формирующегося исторически изменчивого «эмоционального языка», о чем свидетельствуют и многочисленные этнографические описания и такие факты, как, например, своеобразная бедность мимики у врожденно — слепых людей. Эмоции располагаются в другом отношении к личности и сознанию, чем аффекты. Первые воспринимаются субъектом как состояния моего «я», вторые — как состояния, происходящие «во мне». Это отличие ярко выступает в случаях, когда эмоции возникают как реакция на аффект; так, например, возможно проявление эмоции боязни появления аффекта страха или эмоции, вызываемой пережитым аффектом, например аффектом острого гнева. Специальный тип эмоций составляют эстетические эмоции, осуществляющие важную функцию в развитии смысловой сферы личности.

Менее общепринятым является и более условным является выделение чувств как особого подтипа эмоциональных процессов. Причиной для их выделения служит их отчетливо выраженный предметный характер, проявляющийся в процессе специфического обобщения эмоций, связывающегося с представлением или идеей о некотором объекте — конкретном или обобщенном, отвлечённом (например, чувстве обиды к человеку, чувству симпатии к другу и т. п.).

Появление и развитие предметных чувств выражает формирование устойчивых эмоциональных отношений, своеобразных «эмоциональных констант». Противоречивость эмоций и чувств послужили в психологии основанием идеи об амбивалентности как о якобы внутренне присущей особенности эмоций. Однако случаи амбивалентных переживаний наиболее часто возникают в результате несовпадения устойчивого эмоционального отношения, к объекту, и эмоциональной реакции на сложившуюся переходящую ситуацию. Иная же особенность чувств состоит в том, что они образуют ряд уровней, начиная от непосредственных чувств к конкретному объекту и кончая высшими социальными чувствами, относящимися к социальным ценностям и идеалам. Эти различные уровни связаны и с разными по своей форме — обобщениями — объекта чувств: образами или понятиями, образующими содержание нравственного сознания человека. Существенную роль в формировании и развитии высших человеческих чувств имеют социальные институты, в частности социальная символика, поддерживающая их устойчивость, некоторые обряды и социальные акты (П. Жане [5]). Как и собственно эмоции, чувства играют у человека свое положительное значение, имея естественные обусловленные предпосылки, являются продуктом его жизни в обществе, общения и воспитания.

Воля реализуется через активность человека в различных поступках направленных на преобразование окружающего мира. Данные поступки могут быть поделены на два вида, произвольные и не произвольные

Отсутствие сознательной регуляции и контроля со стороны субъекта характерны для произвольного действия. Данное воздействие происходит непосредственно вслед за породившей его потребностью. Осознание цели действия и тех операций, которые позволят ее достичь являются произвольными действиями. Можно выделить отдельную группу произвольных действий именуемую волевыми.

В отечественной психологии воля обуславливается как сознательное регулирование субъектом своего поведения и деятельности, ярко проявляющееся в умении превосходить трудности при совершении целенаправленных действий и поступков.

За основу волевого процесса взяты механизмы само регуляции организма, обладающие рефлексорной природой. В процессе деятельности



мозг человека получает информацию не только о результатах уже завершеного действия, но и о каждом этапе его выполнения, что обеспечивает постоянную корректировку поведения в соответствии с поставленной целью.

И.П.Павлов[6] высказывался о человеке, как о системе в высшей степени саморегулирующейся, самосовершенствующейся, саморазвивающейся. Последние открытия в физиологии высшей нервной деятельности впритык подводят к научному пониманию физиологических основ волевого акта человека.

По мнению И.М. Сеченова[7] письменное или устное слово физиологически является не меньшим раздражителем чем ощущение человеком определенных свойств предмета, что оно так же способно вызывать сложнейшие поступки человека. Но лишь И.П.Павлов[6] проведя большую экспериментальную работу, смог создать учение о двух сигнальных системах, показать путь к пониманию тонких проявлений человеческой психики.

Высшим регулятором человеческого поведения является вторая сигнальная система. Она влияет на первую, предоставляющую информацию непосредственно от окружающей среды. Биологические сигналы к действию воспринимаются человеком не как непосредственные раздражители, а как социальные раздражители, имеющие свое словесное обозначение и содержание, строго определенный общественный смысл. Именно они влияют на действие или воздержание от данного действия, а через осознание общественных отношений, в которые поставлен человек.

Благодаря исследованиям (А.Р.Лурия, Е.И.Бойко[2][8]) был установлен ряд закономерностей в развитии второй и первой сигнальной системе. Особо важным выводом из этих исследований, как его формулирует А.В.Запорожец [9], явилось положение о том, что слово связывается с ответными исполнительными реакциями не непосредственно, а через их посредство, внося в них специфические изменения, оказывает влияние на двигательное поведение человека.

Для совершения определенного действия по словесному сигналу необходим сознательный опыт человека, фиксированный в виде образов действительности. Данные образы формируются в процессе воспитания с младенческих лет.

Согласно В.И.Селиванову [10] весьма важную роль в процессе волевой деятельности людей играет волевое усилие. Когда человеку хватает энергии, для достижения поставленной задачи и на сознательном уровне он мобилизует себя, что бы поднять свой уровень активности до того уровня, что бы решить поставленную задачу является волевым усилием.

Эксперименты и наблюдения (В.И.Селиванов [10])свидетельствуют о большой эффективности волевых усилий в жизни человека.Обнаруживая психологические особенности воли, В.И.Селиванов [10] пишет: ”Воля — необходимый компонент всей психической структуры личности, выполняющий свои специфические функции. Воля человека неразрывно связана с умственными и эмоциональными процессами”.

По словам Д.Н.Узнадзе[11], в процессе волевого действия человека тесно переплетаются интеллектуальные и волевые процессы. Интеллектуальные процессы, особенно мышление и воображение, подготавливают среду для волевых действий. Д.Н.Узнадзе [11] выделяет три этапа протекания волевого действия. Первый этап связан с интеллектуальной активностью субъекта. Происходит обдумывание действия, которое должно произойти, поиск мотивов для свершения поступка или действия. Второй этапД.Н.Узнадзе[11] называет “актом решения”. На этом этапе субъектом принимается решение о выполнении одного из нескольких возможных поступков или действий. На данном этапе более значимое решение имеет мотив действия. За свершением поступка или действия следует третий этап, в процессе которого принятое решение реализуется.

Д.Н.Узнадзе[11]важное значение выделяет второму этапу, причиной этому является то, что в процессе данного этапа, вырабатывается установка, сила которой определяется характером принятого решения.

В зависимости от силы мотива, происходит выполнение желание либо же изменение на другой мотив. Именно мотив играет важную роль в процессе выбора мотивов в зависимости от силы стимулирующего выбора действий между.друг другом, таковой является психологическая основа волевого поведения. Мотив — это осознание преимущества тех ценностей, которыми желает обладать или обладает для субъекта различный вид деятельности. Мотив влияет на принятие решения на основе

стимулирующего мотива. По мнению Д.Н.Узнадзе[11] основа мотива заключается в том, что мотив выбирает и заменяет не приемлемый тип поведения на приемлемый.

Стимулирующие функции мотива в свою очередь прочно скованы с потребностью человека. Д.Н.Узнадзе[11] пишет, что “мотивы — это побуждение к деятельности, связанные с удовлетворением определенных потребностей”.

Именно потребность выражает зависимость субъекта от точных условий его существования и в тоже время выступает источником его активности. Потребность побуждает субъекта не ко всем видам активности, а выбирает лишь те, в которых может быть достигнуто удовлетворение.

При наличии определенной потребности и ситуации ее удовлетворения у субъекта возникает состояние готовности к действию. Данное состояние, отражает как саму потребность, так же и ситуацию ее удовлетворяющую и определяет порядок последующих действий человека, Д.Н.Узнадзе назвал установкой.

Характер действия субъекта в данной ситуации предопределен в его установке еще до начала самого действия. Поэтому установка является непосредственной причиной поведения и одновременно обуславливает целесообразный характер его протекания.

Д.Н.Узнадзе[11] считает, что решающую роль в выработке установки, необходимой для реализации предварительно выбранного действия, играют волевые процессы.

Жан Пиаже[13], анализируя трактовку воли известными зарубежными психологами считает, что воля аналогична умственной операции. “Воля — говорит он,- параллельна умственной операции, с той лишь разницей, что она является эмоциональной операцией, которая имеет отношение только к сохранению и координированию значимостей и к обратимости в области значимостей, тогда как интеллектуальная операция имеет отношение к сохранению и координированию отношений!”. Иметь волю, по Ж.Пиаже[13], значит обладать перманентной шкалой значимостей. Если мы ею не обладаем, конфликт разрешается путем подчинения действительной ситуации реальным значимостям.

“Почему, — говорит Ж.Пиаже[13], — слабая тенденция, т.е. желание низшего порядка, сильнее вначале? В этом случае субъект забывает подумать о прошлом и о будущем. Это случается в связи с тем, что каждый живет в настоящем: я — за своим столом; я не особенно хочу работать; я вижу солнце на улице; я чувствую желание гулять. Это естественная перцептивная реакция, уносящая прочь все кроме одного: если я уступлю своему желанию, значит я исходил из настоящего, не думая о прошлом и будущем”.

Ж.Пиаже[13] считает, что задача не следовать простым, но сильным тенденциям, а развивать слабую, но благородную тенденцию в плоть до получения положительного результата.

Концепция Ж.Пиаже[13] в какой-то мере созвучна с концепцией Д.Н.Узнадзе[11], с его шкалой объективных ценностей, по которой высшая объективная ценность неотвратимо подчиняет себе низшую, и осознанная необходимость срабатывает чуть ли не автоматически.

Утверждение Ж.Пиаже[13], что “воля нужна, когда есть твердое намерение, оно одно”, перекликается с оценкой Д.Н.Узнадзе[11] решения, как центрального момента волевого поведения.

### **Вывод**

Эмоционально-волевая сфера в юношеском возрасте характеризует следующие особенности: не стабильное эмоционально состояние, сложности в концентрации и сосредоточенности на одном виде деятельности, а так же возникают сложности в осознанном принятии решений.

## **1.2 Социально психологические характеристики лиц, играющих в компьютерные игры**

### **Социально психологические характеристики лиц, играющих в компьютерные игры**

Ряд новых разновидностей игр и игровых процессов, предназначен специально для использования в исследовательских или терапевтических целях психологами. К примеру, компьютерные игры стали часто использовать как средство помощи людям с нарушениями навыков письменной речи, с трудностями координацией движений и сложностями в счете, в пространственном различении, а так компьютерные игры

используют при работе с преступниками; показано, что компьютерные игры ведут к компенсации, (А.А. Аветисова[14]) речевых нарушений, увеличения уровня сенсомоторики и оперативной памяти у пожилых людей, содействует повышению внимания у пациентов с черепно-мозговыми травмами, а также реабилитации людей с различными формами аутизма, либо взрослых с алкогольной зависимостью или страдающих болезнью Альцгеймера и т.д. На основе этого, неотъемлемым частью детской и отчасти взрослой культуры стали компьютерные игры. В ряде исследовательских работ, описываются весьма малые аспекты, связывающие компьютерные игры и психическую жизнь. На пример, весьма мало были проработаны вопросы, имеющие отношение к мотивационной составляющей (что именно привлекает игроков, какие аспекты компьютерной игры стимулируют игровые процессы, как меняется мотивация игроков в ходе игры и т.д.), эмоций в процессе игры (переживаемые эмоциональные состояния, позитивные и негативные эмоции в компьютерной игре и т.д.), познавательных процессов (влияние компьютерных игр на мышление, внимание, память, восприятие, воображение и т.д.), (коммуникативных аспектов игровой деятельности (специфические особенности общения игроков, изменение видов и способов общения и т.д.), а также наиболее, актуальной тематики связанной с компьютерными играми агрессивности (жестокости и развития агрессивности в процессе компьютерной игры, переноса агрессивного поведения геймеров в реальную жизнь и на оборот).

### **1.3 Компьютерные игры: социально-психологические аспекты проблемы**

Так же отношение отечественной психологии к развлекательным играм несколько пренебрежительное: «...в целом азартные развлекательные игры вредны, поскольку приводят к бездумно-расточительной трате времени» (В.В.Рубцов[12]). В настоящий момент детально анализируются возможности и требования к созданию обучающих, развивающих программ, способы организации работы ребенка и взрослого в ситуациях использования компьютеров, деятельность компьютера в учебе, его функции. В то же время игры развлекательного характера, а так же сюжетные компьютерные игры в той форме, в которой они встречаются на персональных компьютерах и игровых приставках практически не рассматриваются, однако именно компьютерные игры приобретают высокую популярность и являются первым

доступным ребёнку способом взаимодействия с компьютером в данный момент времени. Соотношение их с сюжетно-ролевой игрой и влияние на развитие ребенка требует тщательного анализа, причиной этому является все большая распространённость, видеоигры становятся частью детской и подростковой субкультуры, вытесняя постепенно традиционные игры из обыденной жизни детей.

Появление компьютерных игр пришлось 70-ые года и в течение десяти лет набрали большую известность среди детей на Западе, а затем, с распространением компьютерной техники, и у нас. Столь резкий скачок в распространении видеоигр связан с появлением на рынке игровых видео приставок, типа Дэнди и Sega, не требующих покупки дорогостоящего компьютера, а работающих при подключении к телевизору. В 80-ых – начале 90-ых было проведено большое количество исследований на тему вероятного влияния на ребенка видео игр, данные исследования в большей степени наблюдались в западной психологии. В нынешнее время исследователи снова обращаются к этой сфере в связи с резким прорывом в области технологий, которые качественно изменили компьютерную игру.

На данный момент можно обозначить два основных направления исследований в этой области: влияние компьютерных игр на особенности развития личности, социальную адаптацию ребенка и на его познавательное развитие. Небольшое число исследований затрагивает и второй «вектор» во взаимодействии ребенка и компьютера — предпочтения игр детьми в зависимости от особенностей характера ребенка, анализ игр, созданных самими детьми. В сфере социального, личностного развития ребенка в данный момент к эффектам относят привыкание, усвоение стереотипного поведения, поло ролевые стереотипы и воздействия на особенности характера геймеров. Стоит более подробно изучить данные особенности.

Исследование вопроса выбора компьютерных игр связано с широкой распространённостью игр и перехода их в основную форму досуга детей. В исследовании (Гриффитса 1988) было выделено два вида мотивов, заставляющих детей и подростков вновь и вновь обращаться к компьютерной игре. Игроки с первым видом играют ради удовольствия от самой игры и ради результата, удовлетворения мотива достижения, возможной конкуренции с другими игроками. При данном виде мотивации

игра сочетается с другими видами деятельности, ребенок нормально общается с окружающими, а к компьютерной игре обращается во время отдыха, досуга. Для игроков со вторым видом мотивации игра становится формой эскапизма. Именно этот вид привыкания к игре и уход в реальность игры привлекает внимание не только психологов, но и психиатров. Причиной сильного увлечения компьютерной игрой или играми может стать неспособность ребенка преодолевать проблемы повседневной жизни, такие как учеба или проблема взаимодействия с семьей — в подобных случаях игра является формой реакции на стресс, способом бегства от реальности, выражением ощущения беспомощности. Для подобного ребенка игра становится основным времяпровождением, падает интерес к другому рода занятиям. Подобный ребенок нуждается во внимании взрослого, возможно помощи психолога. Фишер выделил дезадаптивные поведенческие черты при подобном виде привыкания, к которым он отнес нарушения социальных контактов (семья, друзья), ложь и мелкие правонарушения с целью получить денежные средства необходимые на покупку игры, большое количество времени проводимого у компьютера или в видеозале, обращение к игре в ситуации стресса, плохого настроения. Однако игроков с сильно выраженным видом привыкания к игре и использования игр как бегства от реальности относительно немного и описанные в литературе случаи психотерапии таких способов бегства, говорят о том, что привязанность к игре пропадает при решении внешних проблем, выстраивание нормальных отношений с окружающими.

Компьютерные игры так же как и другие виды деятельности исследовали анализируя мотивы обращения к компьютерной игре у взрослых. И кроме перечисленных мотивов удовольствия, достижения и эскапизма, предлагают в качестве возможных мотивов игры самопознание, самовыражение, саморазвитие и тренинг определенных умений (интеллектуальные игры и тренажеры-симуляторы), собственно «компьютерность» игры (когда привлекателен сам факт взаимодействия с машиной), а также стремление к власти (игры-стратегии). Авторы также отмечают, что с набором игрового опыта мотивация играющего и его отношение к игре изменяются.

Содержание большого количества игр выражает агрессивность по отношению к ребенку и данная сфера широко исследуется. У родителей

данная проблема вызывает беспокойство. В теоретических подходах можно выделить две противоречивых точки зрения — теория социального научения утверждает, что игры содержащие модели агрессивного поведения влияют на враждебность ребенка, что подобные модели будут воспроизводиться им в реальности. Согласно же психоаналитическим теориям, наоборот, компьютерные игры дают возможность отреагировать вытесняемые ребенком агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими. В подобном случае игра может иметь эффект катарсиса, быть средством «самотерапии» для ребенка. Однако игры, которые исследователи оценивают как содержащие сцены насилия, проявления агрессии и жестокости, в основном, занимают лидирующие позиции в списках рейтингов наиболее популярных игр. Исследования Фанка[46] показали, что 47% 10-12-летних американцев, играющих в компьютерные игры, предпочитают игры содержащие сцены агрессии в отношении как к вымышленным, так и человеческим героям, 29% предпочли игры спортивной тематики, 20% — развлекательные нейтральные игры и только 2% — игры развивающие, направленные на обучение. В США и Японии были проработаны системы оценки агрессивности и жестокости, демонстрируемых в компьютерной игре сцен. Также были проработаны критерии соответствующие возрастным ограничениям в играх (по типу с оценкой телепрограмм и видеофильмов), однако в условиях свободной продажи игр с дисками применением подобных ограничений более сложен, в особенности, когда основным пользователем компьютера является сам ребенок.

Данные по экспериментальным исследованиям связи демонстрируемой в игре жестокости и действительной агрессивности ребенка также противоречивы. Одни исследователи говорят о кратковременном эффекте или об отсутствии влияния содержания игры на последующее поведение и состояние ребенка. О разрядке агрессивных импульсов и снижении враждебности, релаксации после игр с агрессивным содержанием свидетельствуют данные К. Бютнера[45] и Graybill D. Однако большая часть исследователей утверждают о присутствии связи между содержанием компьютерной игры и уровнем агрессии в последующей свободной игре ребенка, его враждебностью и тревожностью, которые диагностировались по опросникам и тестам (в т.ч. тест Розенцвейга и опросник Басса-Дарки). Причем это влияние увеличивается с увеличением интерактивности (т.е. возможности игрока управлять действиями героя) и



реалистичности игры. Исследования показали, дети младшего возраста склонны производить модель поведения персонажа из игры. Однако не смотря на это открытым остается вопрос о долговременности этих эффектов, переносятся ли они в реальную жизнь (наблюдения за игрой и измерения проводились в лабораторных условиях). В связи с этическими нормами исследования агрессивности и жесткости в данный момент крайне затруднителен. В случаях, рассмотрения субъекта, уже проявлявшего агрессивное поведение, жестокость к окружающим, нельзя точно определить было, что именно было первичным, увлечение компьютерной игрой или конкретным жанром или же это личностные особенности испытуемых и игра это лишь их предпочтение.

Изучая вопрос «Игра и агрессивность», важно отметить, что конфликт является частью игры, необходимостью возникновения самого действия. «Конфликт — это существенный элемент всех игр. Он может быть прямым или косвенным, в играх с разным жанром есть разные пути решения конфликта, от агрессивного нападения до переговоров, но он всегда присутствует в игре» — утверждает Крис Кроуфорд, разработчик видеоигр. В самой мирной игре есть противник: сам компьютер, заканчивающееся время или растущая гора фигурок (Тетрис). На примере тетриса было проведено исследование Скотта, в котором было выявлено повышение уровня агрессивности у игроков (игра не содержащая сцен насилия). Не смотря на простую идею и несложные правила, данная игра быстро вводит начинающих игроков в состояние фрустрации. Скотт предостерегает от прямой интерпретации результатов исследований, связанных с возрастанием агрессивных тенденций у играющих в компьютерные игры, и вводит дополнительные факторы, такие как пол, возраст, особенности личности, игровой опыт испытуемых, длительность эксперимента, способы диагностики и тип игры.

Широко изучено влияние компьютерных игр на другие стороны личности ребенка и его социальную адаптацию. Весьма неоднозначные данные были получены при исследованиях зарубежных специалистов в связи социальных навыков, самооценки успешности детей и подростков и того промежутка времени который они уделяют компьютерным играм. Игра является средой поддерживающей ребенка, безопасный способ достижения результатов и самоутверждения, однако увлечение компьютерной деятельностью ухудшает проблемы в сфере

социальных контактов, ограждая ребенка, давая ему возможность бегства от проблем. Однако сами игры в настоящее время служат поводом для общения, темой обсуждений и конкуренции в достижении игрового результата, а значит, могут служить и орудием социализации. Исследование 1996 года, проведенное в США Фанком и Бучменом, показало, что компьютерные игры в большинстве случаев не являются причиной школьной или социальной дезадаптации, но здесь как и в любом другом виде, есть и свои группы риска. Стоит еще раз подчеркнуть необходимость классификации игр, невозможность рассматривать компьютерные игры, как единое или что то однозначное.

В исследовании Фомичевой Ю.В.[15] были выделены некоторые черты личности, по которым были получены значимые отличия у групп испытуемых играющих и не играющих в компьютерные игры. Студенты, с большим игровым опытом, показали более высокие результаты при оценке активности, эгоцентризма, демонстративности, доминантности, дерзости, более высокую самооценку, высокую независимость от группы. Однако так же были обнаружены проблемы в сфере общения и нравственного развития (отрицательная оценка испытуемыми таких качеств как эмпатийность, принципиальность). В группе с большим игровым опытом было отмечено преобладание внутреннего локуса контроля, более дифференцированный и более противоречивый образ я и высокая вовлеченность и значимость игры. Эти исследования были проведены на студентах 17-19 лет и прямой перенос их результатов на другие возрасты был бы некорректен. Но их результаты имеют для нас важное значение как один из вариантов прогнозирования развития детей увлеченных видеоиграми, так как, если среди сегодняшних 18-20-летних количество играющих в компьютерные игры уже велико, то будущие поколения будут еще сильнее увлечены компьютером.

Одним из детально изученных в американской психологии аспектов взаимодействия ребенка с компьютерной игрой является полоролевые стереотипы. В американской культуре техника и компьютеры считаются скорее «мужским» делом. По этому среди пользователей ЭВМ больше мужчин, мальчики преобладают в среде компьютеров и игровых приставок. На основе данных за 1998 год 40% девочек и 70% мальчиков в возрасте 8 лет имели доступ к компьютерам и видео играм. (В.Cesarone).

В связи с этим стоит отметить, что сами игры явно ориентированы на мужские стереотипы поведения. Так, в 47 играх для приставки Нинтендо, изученных Дж. Провенцо (Provenzo) было представлено 115 мужских и 9 женских образов, причем ни одна из женщин не оказывалась в активных или доминантных позициях, и, в основном, они были пострадавшими или спасаемыми. «Компьютерные игры создают мужчины для мужчин» (Gutman) и они являются частью нормы мужского поведения, успешность, в играх вызывая одобрение со стороны сверстников и общества. Женский пол проявляет пониженный интерес к компьютерным играм, предпочитая менее динамичные и менее агрессивные игры в отличие от мужского пола, показывая значимые отличия в стиле игры. «Женский стиль» игры отличается меньшим стремлением к выигрышу и оценке достижений, предпочтением несложных и гибких правил, реалистичных сюжетов и доброжелательного тона обратной связи; «мужскому стилю», наоборот отвечает стремление к победе в игре, игры-поединки, жесткость и сложность правил, фантастичность сюжетов и вызывающий, агрессивный тон обратной связи. Данные расхождения были выявлены при анализе предпочтения игр детьми разных полов, в процессе наблюдении за игрой и при самостоятельном создании компьютерных игр детьми. В зависимости от этих различий в исследованиях предлагают различать игры, адресованные разным полам и нейтральные игры, не несущие полоролевых стереотипов, которые авторы считают желательными, так как они предоставляют равные возможности всем детям.

Способы влияния компьютерной игры на познавательное развитие связано, не только с обучающими программами и специальными компьютерными окружениями, но и с повышением уровня отдельных способностей, связанных с успешностью обучения. В группу исследований, изучающих связь компьютерных игр и когнитивного развития ребенка вошли не только исследования по интеллектуальному развитию, но и по развитию восприятия, памяти, скорости реакции, тренировки конкретных навыков с помощью компьютера, включению компьютерных технологий в обучение детей разного возраста, а также исследования относительно особых случаев развития, например, для реабилитации (инвалиды, задержка развития, травмы).

В исследованиях Дагмана, Гольдштейнабыли получены результаты, доказывающие о потенциальной возможности развития памяти, моторной

координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. Данные эффекты были проверены на разных группах, таких как испытуемые, не имеющих проблем развития, так и на испытуемых с ДЦП и с минимальными мозговыми дисфункциями. В этих экспериментах были использованы простые игры на реакцию и головоломки, эффекты же современных развлекательных игр определить значительно сложнее из-за большого разброса, как по содержанию так и по действиям самого играющего.

Большое количество развлекательных игр наполнено информацией за счет насыщенного содержания, благодаря чему, ребенок способен получать знания из различных областей географии, истории экономики, в большей степени это касается стратегических игр. По сознательному решению создателя игры в нее внедряется необходимость владения и получения объема знаний и проработку навыков.

Анализируя влияние и развивающий потенциал компьютерных игр на материале своих эмпирических исследований, А.Г.Шмелев[16] отмечает: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх...и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта.» Но в то же время он указывает и на опасность, связанную с ранним приобщением к компьютерной игре: «...условность мира игр (как, впрочем, и мира «мультиков») требует чрезвычайного ограничения в доступе к ним дошкольника, вплоть до полного исключения в отдельных случаях. Пока не сформировался Образ Реального Мира, как интегративная основа элементарного здравого смысла, воздействие условных игр может оказаться в случае впечатлительного ребенка до определенной степени «шизофренизирующим»...». А.Г.Шмелев[16] так же отмечает возможность аутизации, вызванной увлечением компьютерной игрой у ребенка.

Очень часто компьютерные технологии приходят в мир дошкольника. Различные обучающие и развлекательные программы, начинают предлагать детям с трех лет. Благодаря компьютеру ребенку дают возможность повысить различные знания и психические процессы. В

данных программах делают упрощенный и понятный интерфейс, может присутствовать анимация или гид, что освобождает взрослого от сидения вместе с ребенком. Подобные игры стоит рассматривать отдельно от других игр, не опираясь лишь на их влияние в области интеллекта, но стоит так же тщательно рассматривать на то как они влияют на социально значимую сферу ребенка, общения со сверстниками, родителями и окружающими его людьми.

### **Выводы по первой главе**

Проанализировав, теоритическую основу эмоционально волевой сферы в юношеском возрасте, стоит выделить следующее. Эмоции вызывают переживания удовольствия, неудовольствия, страха, робости и т. п., которые играют очень важную роль в ориентирующих субъективных сигналах, а игры путем проживания различных ситуаций способны влиять на эмоциональное состояние человека. Воля определяется как сознательное регулирование человеком своего поведения и деятельности, выраженное в умении преодолевать трудности при совершении целенаправленных действий и поступков.

В нашем, исследовании делается уклон на В.И. Селиванову[10], которая придерживается следующей позиции "Воля — необходимый компонент всей психической структуры личности, выполняющий свои специфические функции. Воля человека неразрывно связана с умственными и эмоциональными процессами". Исходя из этого, мы можем предполагать, что из за переутомления или дефицита эмоций, юноши прибегают к компьютерным играм. Что бы таким способом стабилизировать свое состояние или повысить уровень выбранного им в данный момент состояния.

Так же мы поддерживаем психоаналитическую теорию том, что, компьютерные игры дают возможность проработать вытесняемые ребенком агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими.

Немаловажным остается тот факт, что компьютерно игровая деятельность набирает обороты, как у детей, так и у взрослых. Это связано с новыми технологиями и вероятно с психическим состоянием людей на данный период времени. У них повышается уровень тревожности, гнева, раздражительности, что бы справиться с этим негативным состоянием они

погружаются в компьютерно игровую деятельность, где меньше проблем и есть возможность если, что то пошло не так начать сначала. Где можно оставаться анонимным, контактируя с людьми и обмениваясь своими жизненными ситуациями. Стоит особенно выделить жанр РПГ, благодаря которому можно прорабатывать при помощи игры различные ситуации, которые в реальности сразу сложно сделать. Мы можем предположить, что проработав, определенные ситуации с человека спадает негативное состояние. Так же мы можем предположить, что благодаря играм в жанре шутер, человеку проще совладать со своим агрессивным состоянием, выместив негативную энергию на игровом персонаже.

## **2. Эмпирическое исследование эмоционально-волевой сферы юношей с различным уровнем компьютерной игровой активности**

### **2.1 Организация эмпирического исследования**

Подбор испытуемых для исследования осуществлялся в Уральском государственном педагогическом университете, участие приняли 30 студентов Института психологии и географо-биологического факультета. Испытуемые были разделены на три группы. Предпочитающие играть в игры РПГ жанра, Шутеры и не играющие в компьютерные игры. Условия для прохождения исследования у всех были одинаковые.

В соответствии с поставленными задачами исследования осуществляется следующий подбор диагностических методик: диагностика самооценки психических состояний Г. Айзенка, диагностики уровня субъективного контроля, четырехмодальный эмоциональный опросник, А. Рабинович, модифицированный вариант Е.П. Ильина.

#### **1. Диагностика самооценки психических состояний Г. Айзенка»**

Данный опросник очень полезен при моем исследовании, в связи с тем, что он помогает определить такие психические состояния у исследуемых как: Тревожность, фрустрацию, агрессивность, ригидность.

#### **2. «Диагностики уровня субъективного контроля»**

Данный личностный опросник предназначен для диагностики интернальности – экстернальности, т.е. степени готовности человека брать на себя ответственность за то, что происходит с ним вокруг него. Разработан на основе шкалы Дж. Роттера в НИИ им. Бехтерева и опубликован Е.Ф. Бажиным с соавторами в 1984г.

Причиной выбора данной методики стало ее, наибольшего соответствия целям исследования: Определения уровня субъективного контроля.

#### **3. «Четырехмодальный эмоциональный опросник, А. Рабинович, модифицированный вариант Е.П. Ильина»**

Данная методика направлена на определение преобладающих у человека эмоциональных состояний.

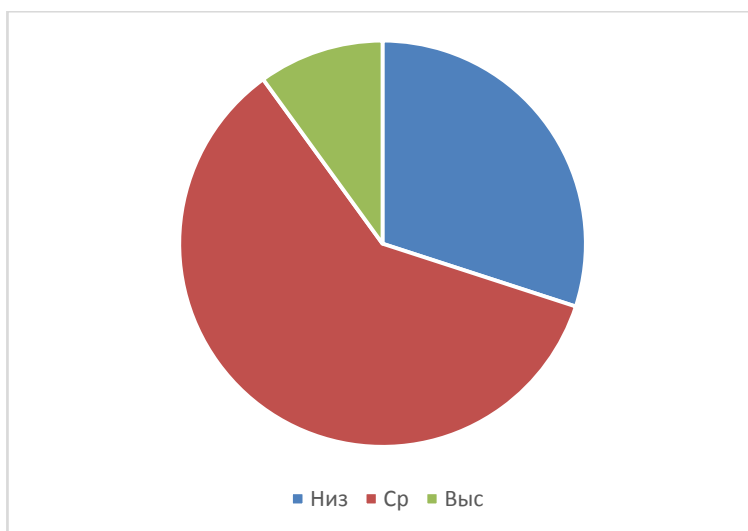
Вопросы данной методики помогут определять не собственно эмоции, а оптимизм, пессимизм или настроение, агрессивность и другие характеристики личности, что и требуется для достижения цели исследования, так же опросник поможет выявлять: устойчивые эмоциональные переживания обследуемых.

## **2.2 Особенности эмоционально волевой сферы юношей, играющих в компьютерные игры.**

И так, результаты исследования показали следующие данные.

### **Результат исследований по Г.Айзенку**

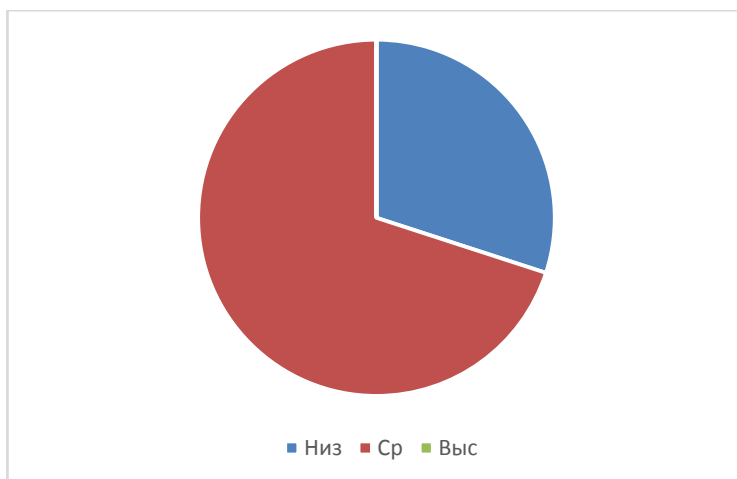
Диаграмма 1 уровень тревожности у не играющих в компьютерные игры



Низкий уровень у 30%, средний у 60%, высокий у 10%.

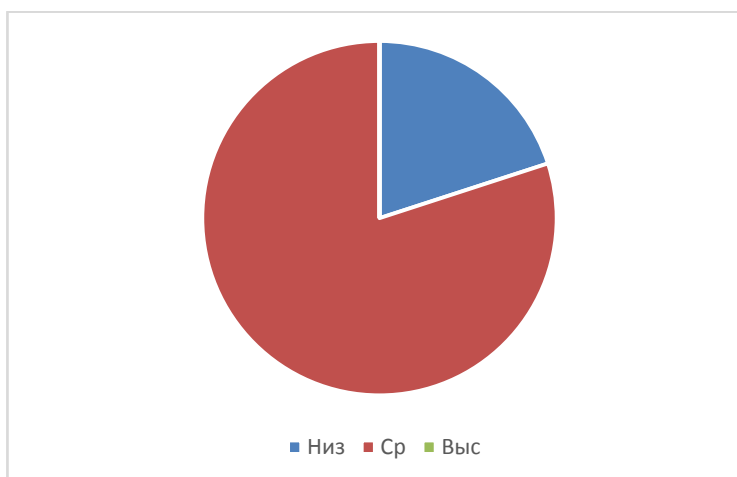
Диаграмма 2 уровень тревожности играющих в жанр РПГ





Низкий уровень у 30%, средний у 70%, высокий у 0%.

Диаграмма 3 уровень тревожности играющих в жанр шутеры

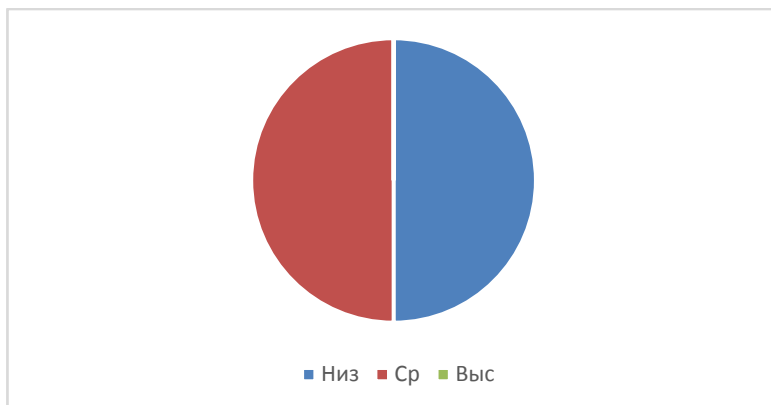


Низкий уровень у 20%, средний у 80%, высокий у 0%.

На основе полученных данных, можно сделать вывод, о том, что у не играющих в компьютерные игры представлен высокий уровень тревожности (10%). Мы можем предположить, что играющие снижают свою тревожность, за счет компьютерных игр. Благодаря проработки жизненного сценария, в сюжете компьютерной игры.

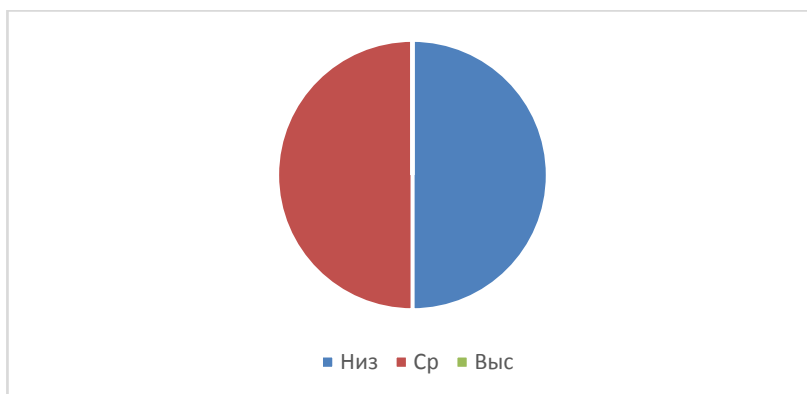
Так же наиболее низкий показатель тревожности, представлен в группе юношей играющих в жанре шутеры( 20%). Мы это можем объяснить тем, что в играх РПГ в отличие от игр в жанре шутер, представлена социальная направленность.

**Диаграмма 4 уровень фрустрации у группы не играющих в компьютерные игры.**



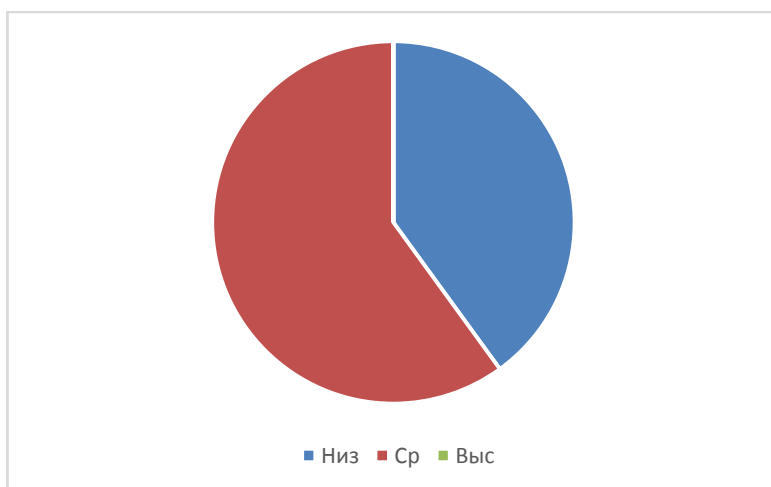
Низкий уровень у 50%, средний у 50%, высокий у 0%.

**Диаграмма 5 уровень фрустрации у играющих в жанр РПГ**



Низкий уровень у 50%, средний у 50%, высокий у 0%.

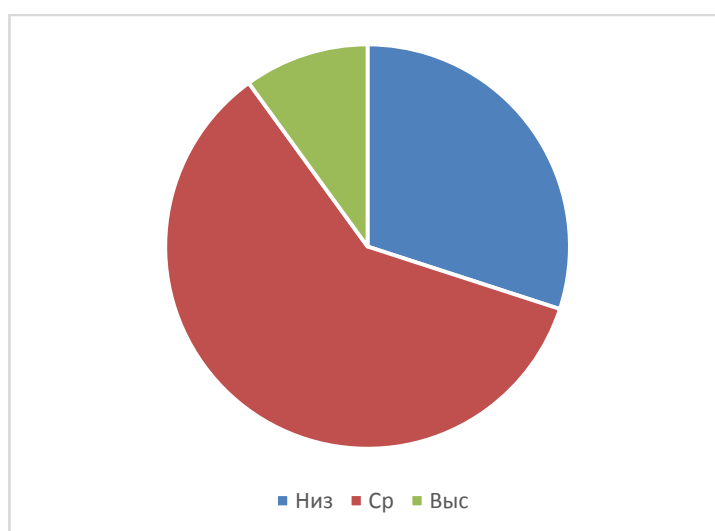
**Диаграмма 6 уровень фрустрации у играющих, в жанр шутеры**



Низкий уровень у 40%, средний у 60%, высокий у 0%.

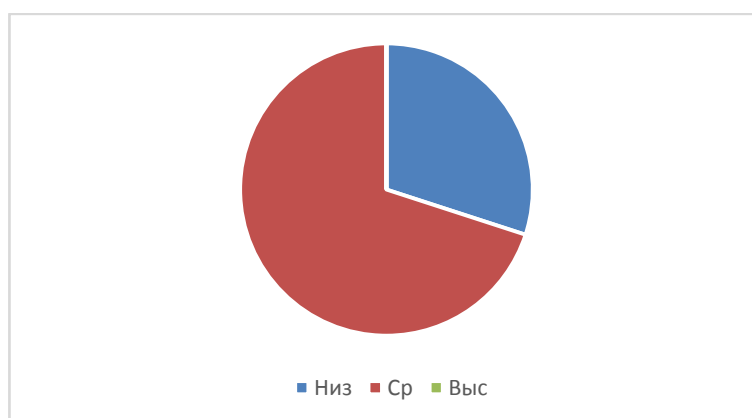
По данным 4,5,6 диаграммы, фрустрация у групп играющих в жанре РПГ и не играющих в компьютерные игры одинаковы, однако в группе которая предпочитает играть в жанре шутеры средний уровень фрустрации больше (40%- низкий уровень) чем в группе играющих в жанре РПГ и не играющих. На основе этих данных мы можем предположить, что компьютерная деятельность не влияет на уровень фрустрированности юношей.

**Диаграмма 7 уровень агрессивности у группы не играющих в компьютерные игры**



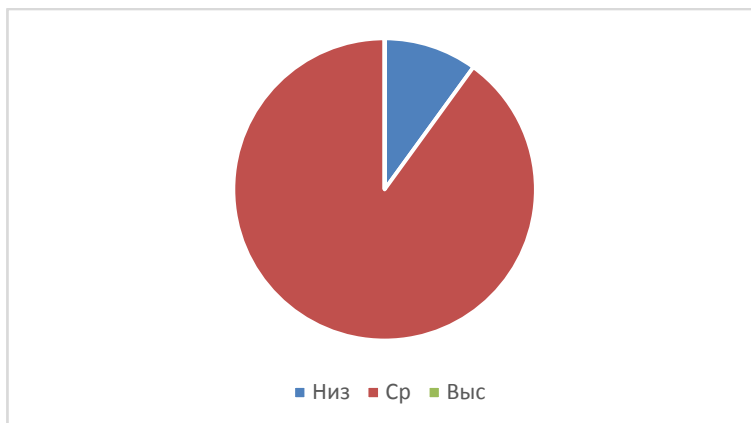
Низкий уровень у 30%, средний у 60%, высокий у 10%.

**Диаграмма 8 уровень агрессивности у группы играющей в жанр РПГ**



Низкий уровень у 30%, средний у 70%, высокий у 0%.

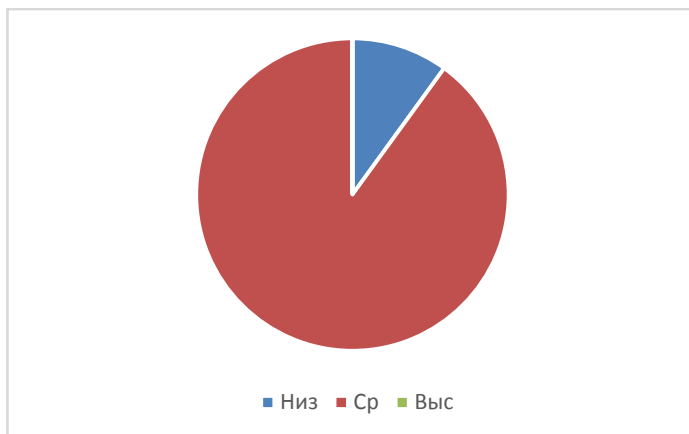
### Диаграмма 9 уровень агрессивности у группы играющей в жанр шутеры



Низкий уровень у 10%, средний у 90%, высокий у 0%.

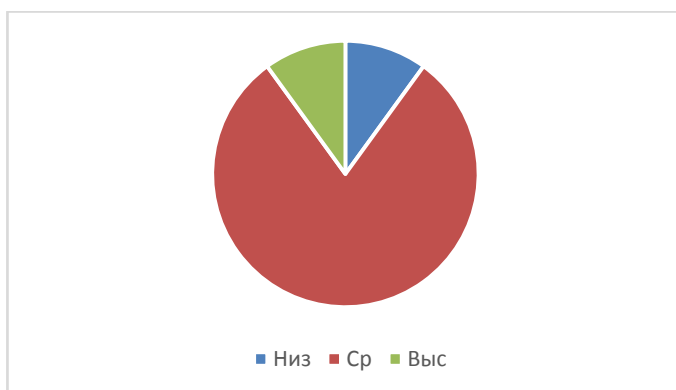
По данным с диаграмм 7,8,9 можно сделать вывод о том, что группы играющих в жанре РПГ и шутеры лучше справляются с агрессивностью в отличии от группы не играющих в компьютерные игры, причиной этому может быть то, что ситуации которые вызывают у юношей гнев, злость, обиду, раздражение и т.д. они проигрывают с помощью игры и тем самым справляются с данным эмоциональным состоянием. Если же сравнивать группу предпочитающих играть в шутеры с группой предпочитающий жанр РПГ, можно сделать вывод, что группа играющих в жанре РПГ лучше прорабатывают агрессивность в отличии от группы предпочитающих шутеры, причиной этому может быть то, что в шутерах меньше ролей и вариаций проработки ситуации в отличии от жанра РПГ, где игроку предлагается обширный спектр возможностей. И за счет этого субъект способен проработать свои жизненные трудности которые вызывают у него подобного рода эмоциональное состояние.

**Диаграмма 10** уровень ригидности у не играющих в компьютерные игры



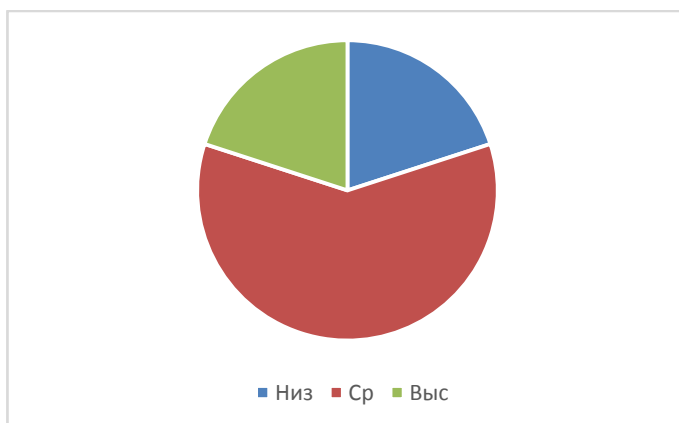
Низкий уровень у 10%, средний у 90%, высокий у 0%.

**Диаграмма 11** уровень ригидности у играющих в жанр РПГ



Низкий уровень у 10%, средний у 80%, высокий у 10%.

**Диаграмма 12** уровень ригидности у играющих в жанр шутеры



Низкий уровень у 20%, средний у 60%, высокий у 20%.

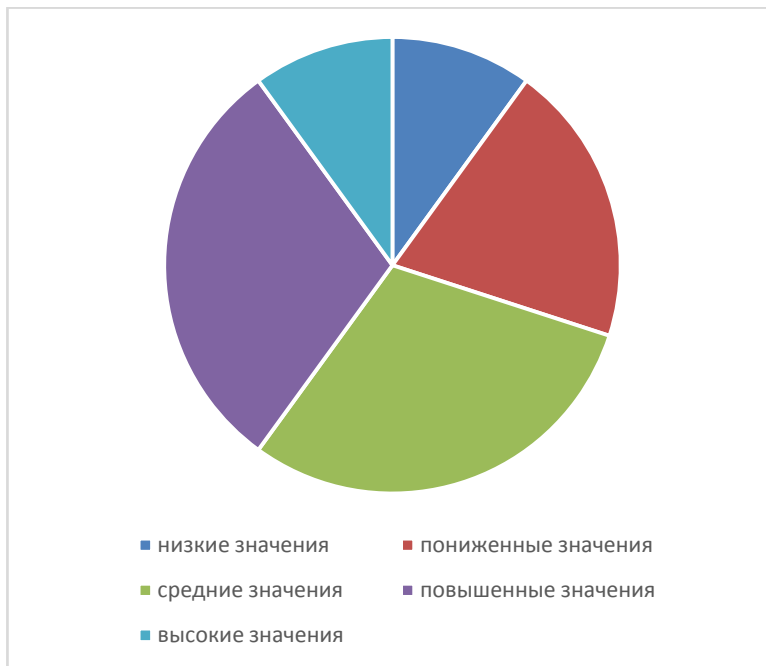
На основе данных с диаграмм 10,11,12, можно сделать вывод о том, что высокий уровень ригидности в группах играющих в жанре РПГ и шутеры, это может свидетельствовать о том, что в этих группах больший процент привык к тому как, что устроено и не хотят не чего менять, им более комфортно находиться в тех условия в которых они находятся. Даже в новой ситуации им сложно принять решение поступить по новому, они придерживаются старого образца поведения. У данных групп присутствует неготовность к построению новой концептуальной картины окружающего мира при получении дополнительной информации, которая противоречит старой картине мира.

**Диаграмма 13 уровень радости у не играющих в компьютерные игры**



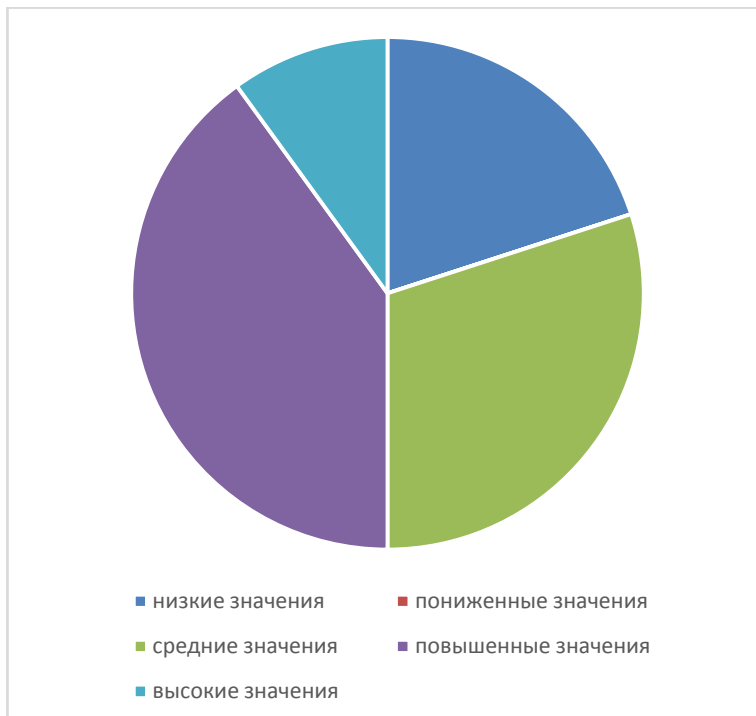
Низкие значения 0%, пониженные значения 20%, средние значения 40%, повышенные значения 20%, высокие значения 0%.

**Диаграмма 14 уровень радости у играющих в жанр РПГ**



Низкие значения 10%, пониженные значения 20%, средние значения 30%, повышенные значения 30%, высокие значения 10%.

**Диаграмма 15 уровень радости у играющих в жанр шутеры**



Низкие значения 20%, пониженные значения 0%, средние значения 30%, повышенные значения 40%, высокие значения 10%.

По данным с диаграмм 13,14,15 мы можем сделать вывод, что в группах играющих в жанре РПГ и шутеры присутствует высокий показатель радости в отличии от группы не играющих в компьютерные игры, что может свидетельствовать о большем удовлетворение. Однако в отличии от групп играющих в жанры РПГ и шутеры в группе не играющих в компьютерные игры нет низких значений по шкале радость, что говорит о том, что они не испытывают нехватку радостного состояния, уровень радости в данной группе находится на среднем уровне.

**Диаграмма 16 уровень гнева в группе не играющих в компьютерные игры.**



Низкие значения 0%, пониженные значения 80%, средние значения 20%, повышенные значения 0%, высокие значения 0%.

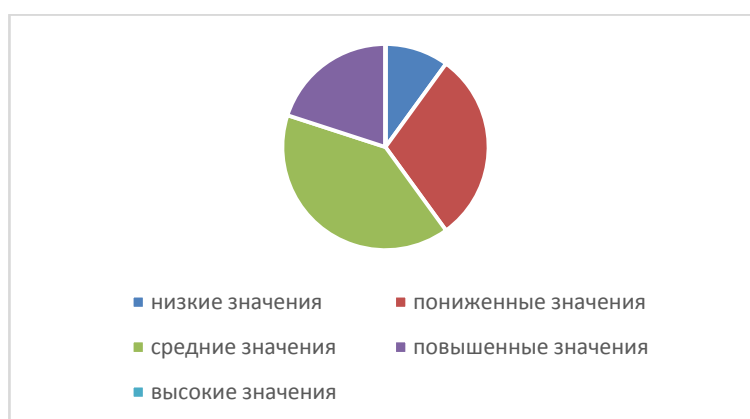
**Диаграмма 17 уровень гнева в группе играющих в жанр РПГ**



Низкие значения 10%, пониженные значения 30%, средние значения 30%, повышенные значения 30%, высокие значения 0%.



**Диаграмма 18 уровень гнева в группе играющих в жанр шутеры**



Низкие значения 10%, пониженные значения 30%, средние значения 40%, повышенные значения 20%, высокие значения 0%.

По результатам 16,17,18 диаграммы, можно сделать вывод, что эмоциональное состояние «гнев» имеет повышенные значения в группах предпочитающих играть в жанр РПГ и шутеры, однако в отличие от группы не играющих в компьютерные игры в группах где предпочтителен жанр РПГ или шутеры есть и пониженные показатели по эмоциональному состоянию «гнев», причиной этому может являться как тот, факт, что юноши не успели проработать данную эмоцию. Так же стоит отметить, что в группе не играющих в компьютерные игры очень большой показатель 80% по пониженному уровню гнева в группе, что свидетельствует о том, что данные люди вероятнее менее часто испытывают подобное эмоциональное состояние, либо же лучше справляются с ним в отличие от групп где предпочитают компьютерные игры в жанрах РПГ и шутеры.

**Диаграмма 19 уровень страха в группе не играющих в компьютерные игры**



Низкие значения 10%, пониженные значения 50%, средние значения 40%, повышенные значения 0%, высокие значения 0%.

**Диаграмма 20** уровень страха в группе играющих в жанр РПГ



Низкие значения 10%, пониженные значения 50%, средние значения 40%, повышенные значения 0%, высокие значения 0%.

**Диаграмма 21** уровень страха в группе играющих в жанр шутеры



Низкие значения 10%, пониженные значения 50%, средние значения 20%, повышенные значения 20%, высокие значения 0%.

По данным 19,20,21 диаграммы можно сделать вывод о том, что уровень страха по группе, в группах не играющих в компьютерные игры и играющие в жанр РПГ одинаковые, что может свидетельствовать о том, что в данных группах субъекты либо научились справляться со страхами или же, они априори меньше бояться. Так же причиной этому может быть, то что в шутерах субъект играет от первого лица и может наблюдать мучительные картины страдания своего персонажа и проецировать их на себя, либо же самой причиной обращения к подобному жанру является стремление перебороть свой страх, сублимировать его на игру и далее проработать.

**Диаграмма 22 уровень печали группы не играющих в компьютерные игры**



Низкие значения 30%, пониженные значения 40%, средние значения 20%, повышенные значения 10%, высокие значения 0%.

**Диаграмма 23 уровень печали группы играющей в жанр РПГ**



Низкие значения 40%, пониженные значения 50%, средние значения 10%, повышенные значения 0%, высокие значения 0%.

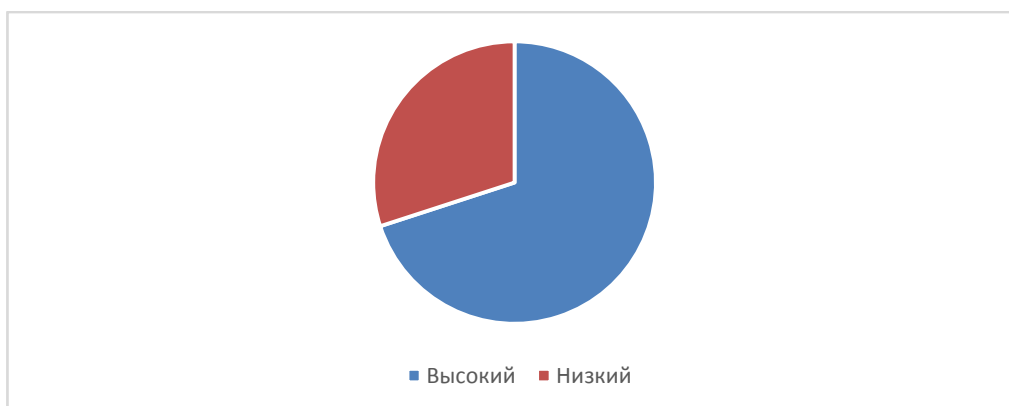
### Диаграмма 24 уровень печали в группе играющих в жанр шутеры



Низкие значения 40%, пониженные значения 20%, средние значения 40%, повышенные значения 0%, высокие значения 0%.

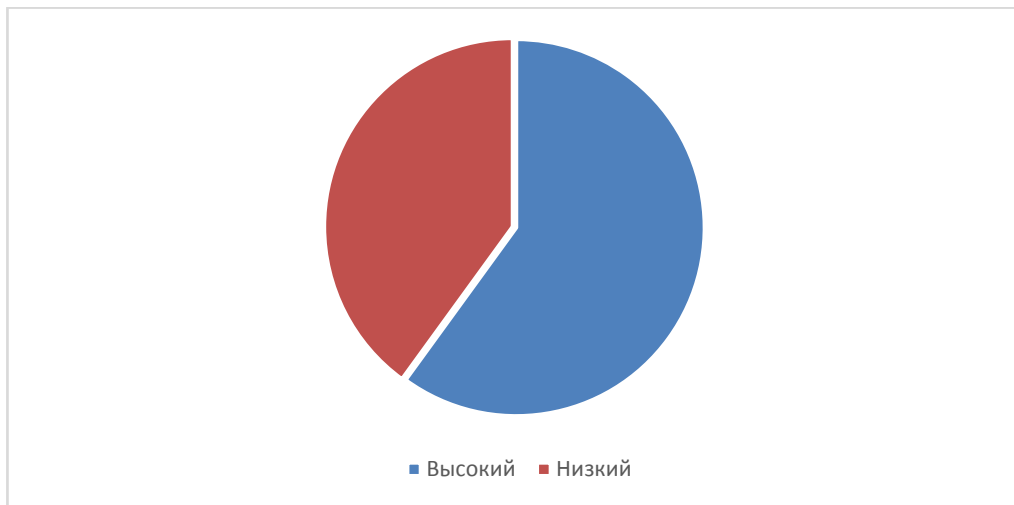
По данным 22,23,24 диаграммы можно сделать вывод, что уровень печали находится на среднем либо же пониженном значении у группы играющей в жанр РПГ и группы играющей в жанр шутеры, а вот в группе не играющей в компьютерные игры уровень печали составил 10% на повышенном значении, причин этому может быть много, однако отталкиваясь от темы исследования, мы предполагаем, что причиной данного состояния в группе не играющих в компьютерные игры может быть нехватка, либо же не способность самостоятельно или при помощи внешних ресурсов приподнять свое эмоциональное состояние.

### Диаграмма 25 шкала общей интернальности у группы не играющей в компьютерные игры.



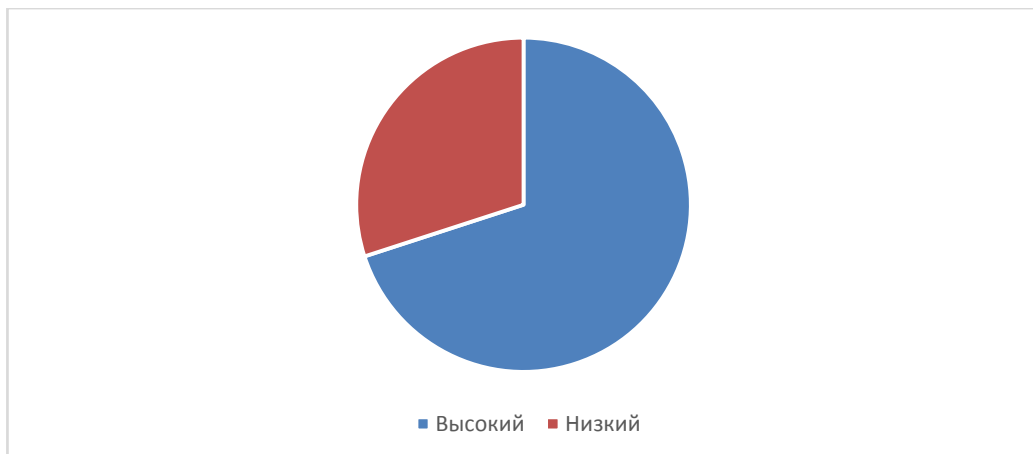
Высокий уровень 70%, низкий уровень 30%.

**Диаграмма 26 шкала интернальности в области достижений**



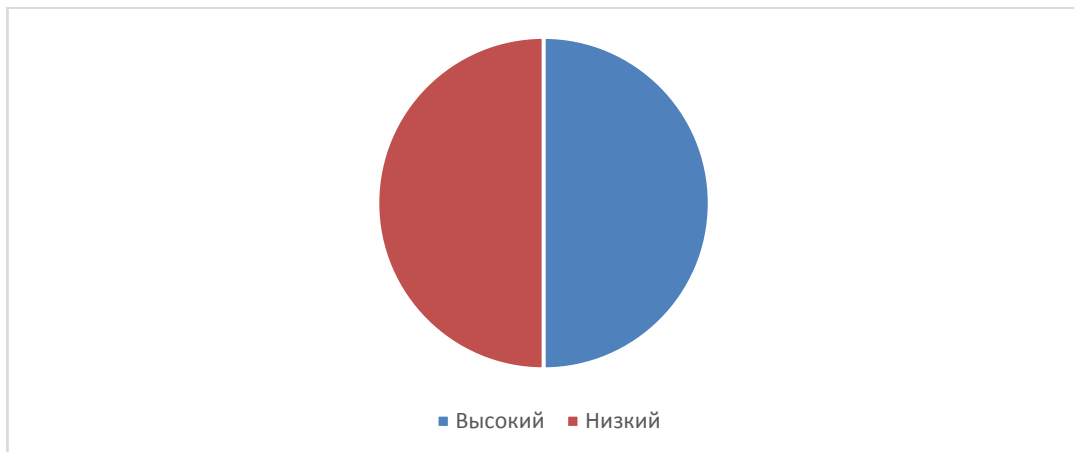
Высокий уровень 60%, низкий уровень 40%.

**Диаграмма 27 шкала интернальности в области неудач**



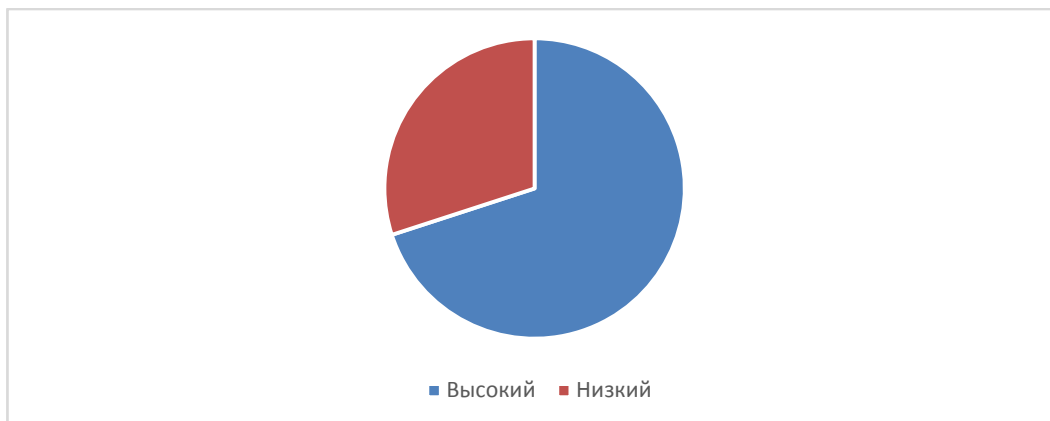
Высокий уровень 70%, низкий уровень 30%.

**Диаграмма 28 шкала интернальности в семейных отношениях**



Высокий уровень 50%, низкий уровень 50%.

**Диаграмма 29 шкала интернальности в области производственных отношений**



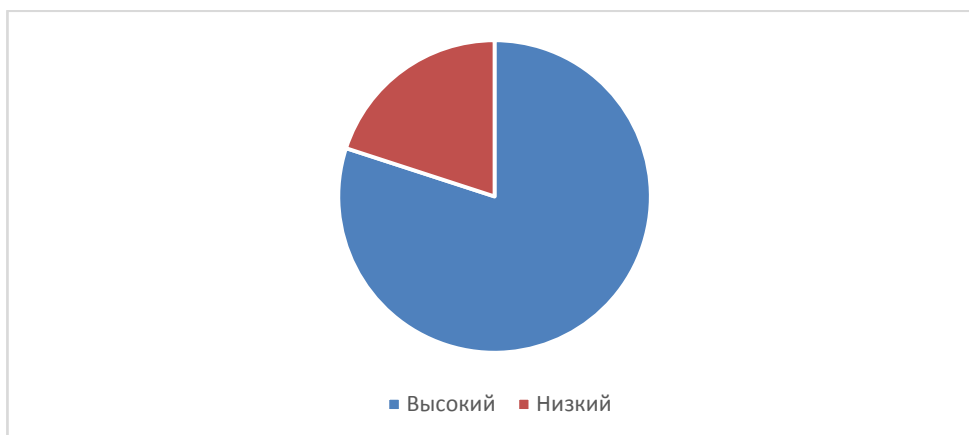
Высокий уровень 70%, низкий уровень 30%.

**Диаграмма 30 шкала интернальности в области межличностных отношений**



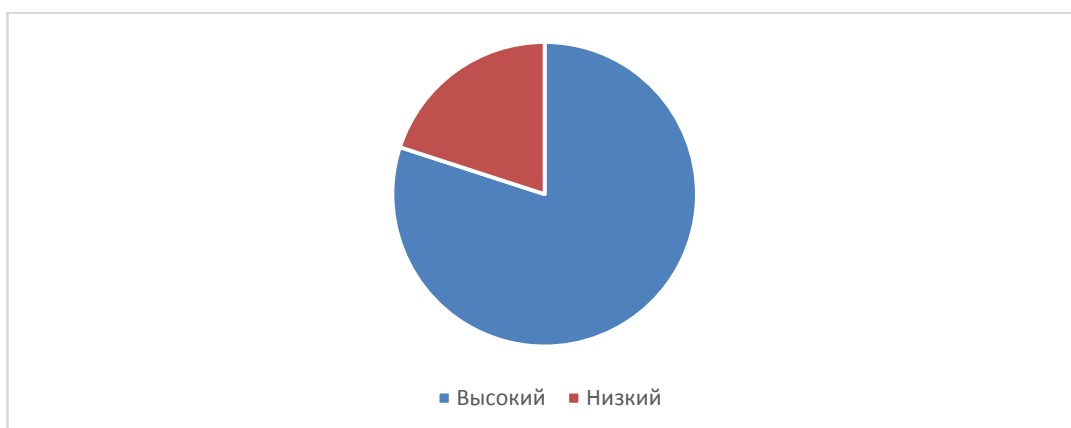
Высокий уровень 40%, низкий уровень 60%.

**Диаграмма 31 шкала интернальности в отношении здоровья и болезни**



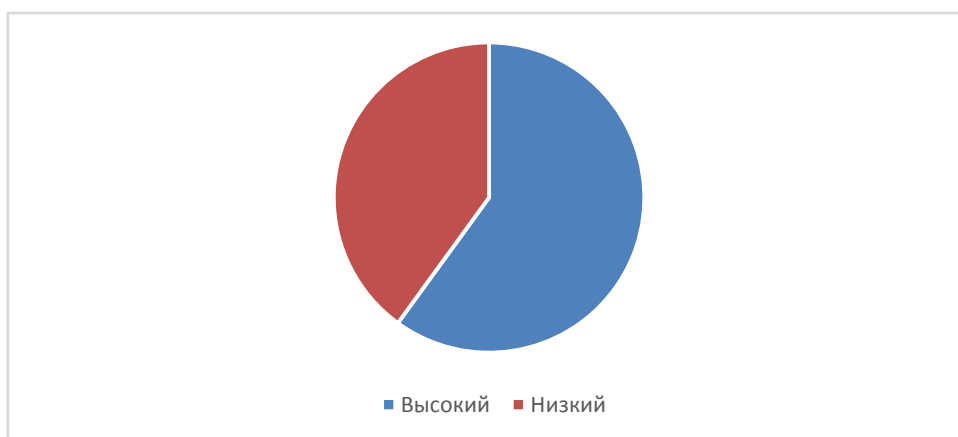
Высокий уровень 80%, низкий уровень 20%.

Диаграмма 32 шкала общей интернальности



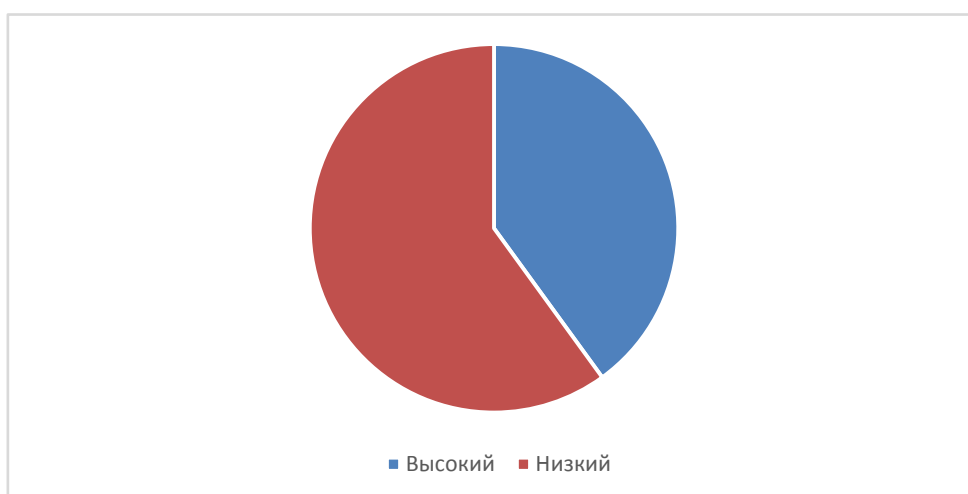
Высокий уровень 70%, низкий уровень 30%.

Диаграмма 33 шкала интернальности в области достижений



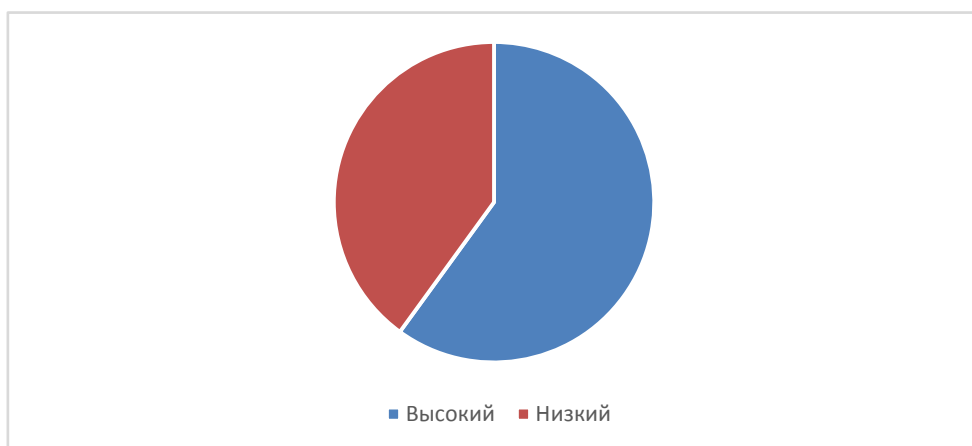
Высокий уровень 60%, низкий уровень 40%.

Диаграмма 34 шкала интернальности в области неудач



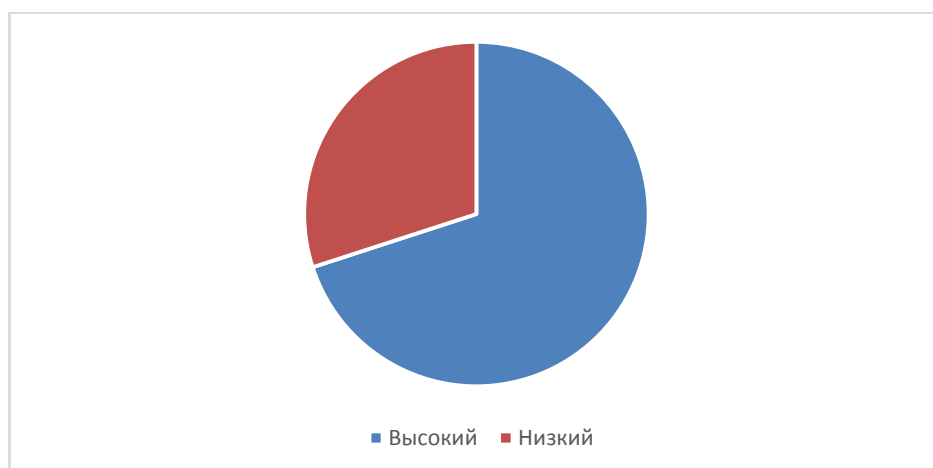
Высокий уровень 40%, низкий уровень 60%.

Диаграмма 35 шкала интернальности в семейных отношениях



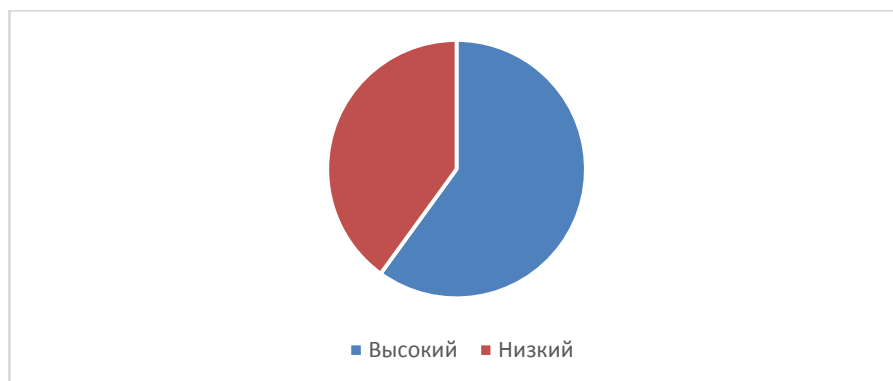
Высокий уровень 60%, низкий уровень 40%.

Диаграмма 36 шкала интернальности в области производственных отношений



Высокий уровень 70%, низкий уровень 30%.

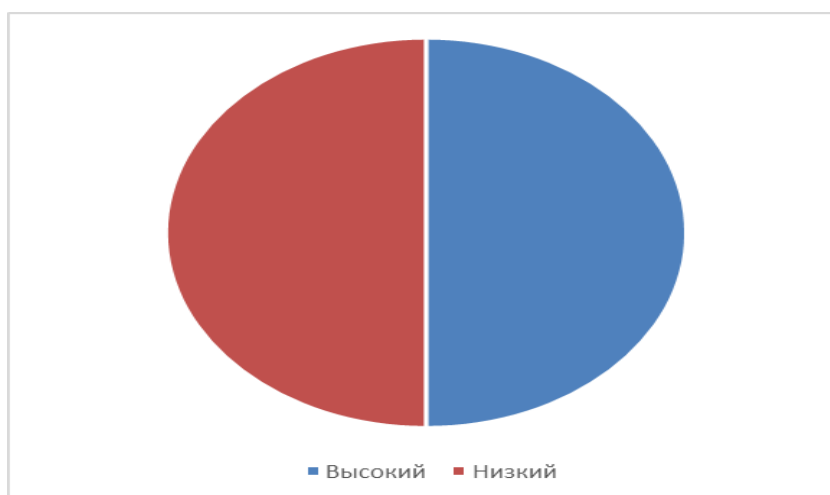
Диаграмма 37 шкала интернальности в области межличностных отношений



Высокий уровень 60%, низкий уровень 40%.



Диаграмма 38 шкала интернальности в отношении здоровья и



болезни

Высокий уровень 50%, низкий уровень 50%.

Проанализировав диаграмму, можно сделать следующий вывод. Юноши не играющие в компьютерные игры и играющие в жанре РПГ, принимают ответственность за происшествия, им присуще мнение, что большая часть важных событий в их жизни, было результатом их собственных действий, что они способны ими управлять, и, вследствие чего, признают свою собственную ответственность за данные события и за то, как складывается их жизнь.

Так же на диаграммах 26,33 видно, что в группах не играющих в компьютерные игры и предпочитающих жанр РПГ (60% с высоким показателем) юноши с высоким показателем по шкале интернальности в области достижений. Данный показатель свидетельствует высокому уровню субъективного контроля над эмоционально положительными событиями и ситуациями. Юноши данной группы предполагают, что они добились сами всего хорошего, что происходило и происходит в их жизни, и что они способны с успехом преследовать свои цели и в будущем

По диаграмме 27, так же присутствует высокий показатель интернальности в области неудач (70%). Это говорит о развитом чувстве субъективного контроля по отношению к негативным происшествиям и

ситуациям. Однако диаграмма 34 соответствующая группе предпочитающих жанр РПГ, показатель по данной шкале составил (60%). Что говорит о том, что юноши данной группы (предпочитающие жанр РПГ) склонны приписывать ответственность за события другим людям или считать их результатом невезения.

Диаграмма 28,35 шкала интернальности в семейных отношениях весьма интересна тем, что группа не играющих была разделена (50% высокий показатель и 50% низкий показатель). Высокий показатель здесь, означает, что юноши считает себя ответственным за события его семейной жизни. Низкий же показатель, указывает на то, что он считает не себя, а своих партнеров причиной значимых ситуаций, возникающих в его семье. В группе же предпочитающих жанр РПГ высокий показатель составил среди (60% участник группы)

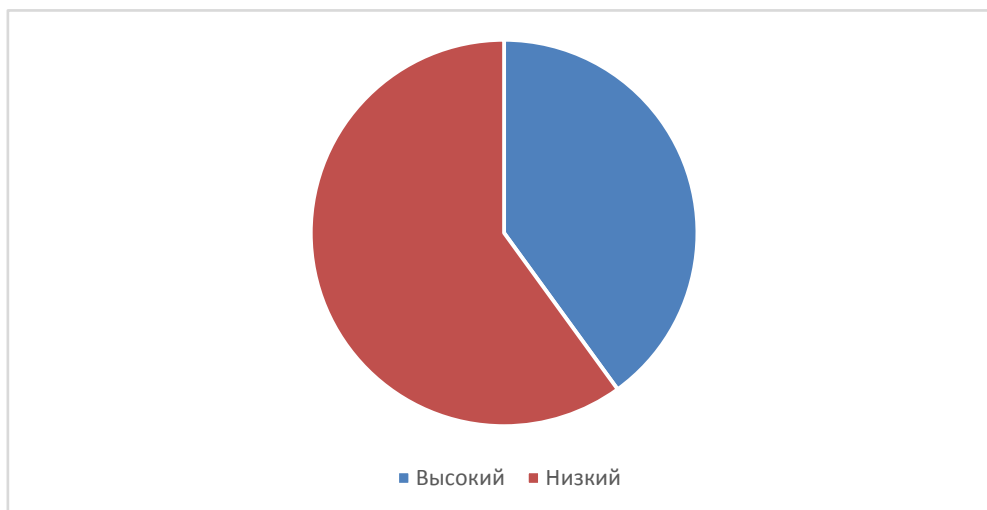
Диаграмма 29,36 шкала интернальности в области производственных отношений. По данной шкале высокий уровень составил (70% в группе не играющих и предпочитающих жанр РПГ). Данный показатель говорит о том, что юноши считает свои действия важным фактором в организации собственной производственной деятельности, в образованных отношениях в коллективе и в своем продвижении.

Диаграмма 30 шкала интернальности в области межличностных отношений. По данной шкале доминирует низкий уровень в группе не играющих в компьютерные игры (70% с низким уровнем). Низкий показатель указывает на то, что он не считает себя способным активно формировать свой круг общения и склонен переносить свою ответственность на своих партнеров. Однако 37 диаграмма показывающая шкалу интернальности в области межличностных отношений у юношей предпочитающих РПГ жанр составила (60%), это говорит о том, что юноши предпочитающие жанр РПГ считают себя в силах контролировать свои

неформальные отношения с другими людьми, вызывать к себе уважение и симпатию.

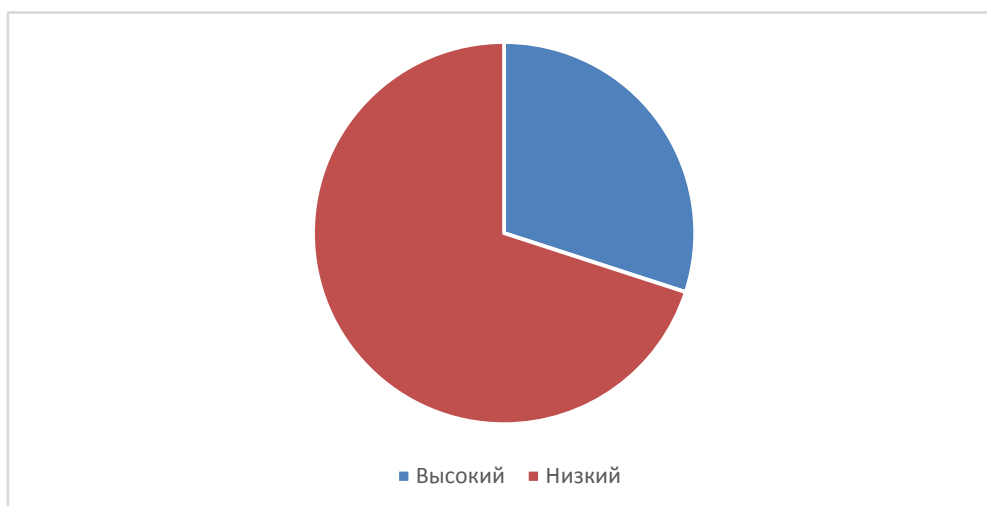
Диаграмма 31 шкала интернальности в отношении здоровья и болезни. В группе не играющих в компьютерные игры присущ в большей степени высокий показатель по данной шкале (80%). Это говорит о том, что в данной группе (не играющих в компьютерные игры) юноши считают себя во многом ответственным за свое здоровье: если он болен, то обвиняет в этом самого себя и придерживается позиции, что выздоровление во многом зависит от его действий. Диаграмма 38 показывает данные группы юношей, где предпочтителен жанр РПГ, показатели были (50% низкий уровень, 50 высокий уровень). Юноши с низким уровнем считают здоровье и болезнь результатом случая, и надеется на то, что выздоровление придет в результате действий других людей, прежде всего врачей.

Диаграмма 39 шкала общей интернальности



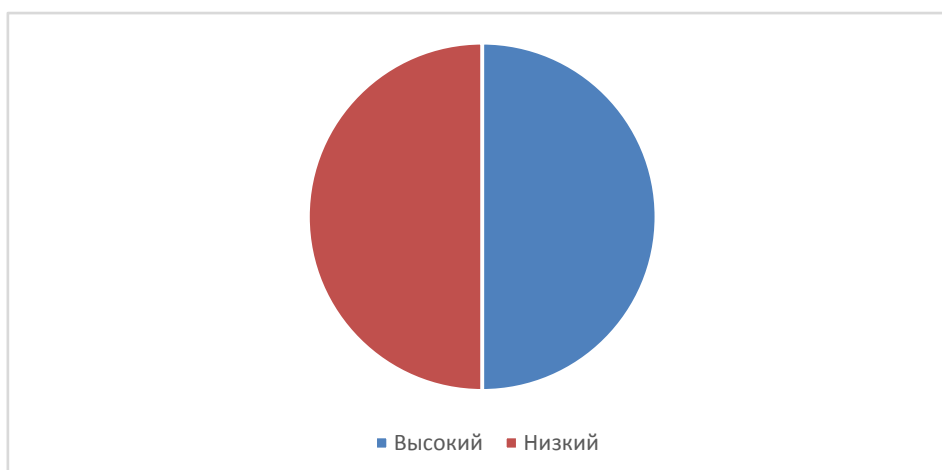
Высокий уровень 40%, низкий уровень 60%.

Диаграмма 40 шкала интернальности в области достижений



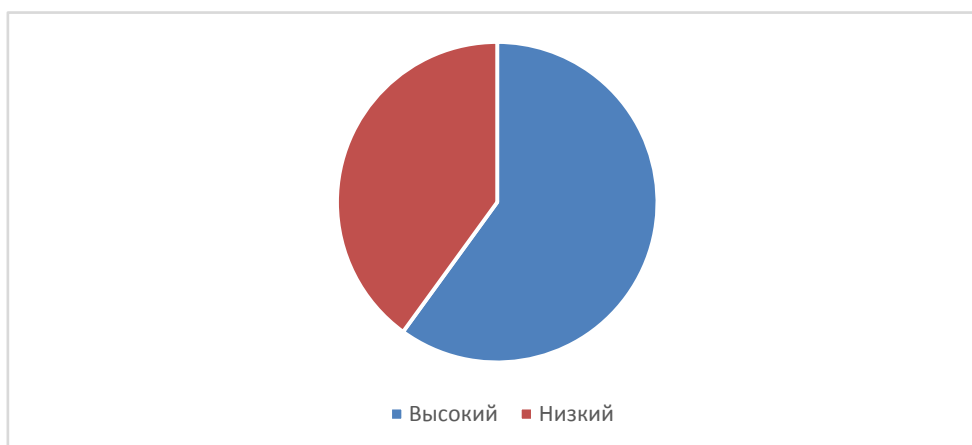
Высокий уровень 30%, низкий уровень 70%.

Диаграмма 41 шкала интернальности в области неудач



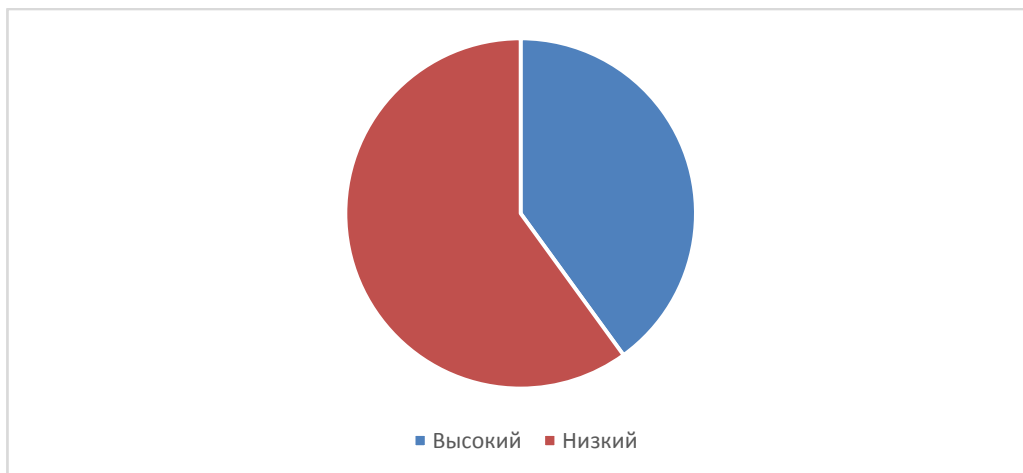
Высокий уровень 50%, низкий уровень 50%.

Диаграмма 42 шкала интернальности в семейных отношениях



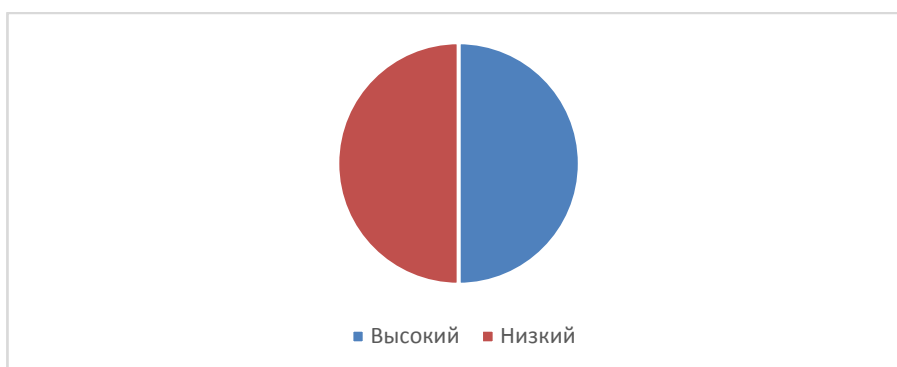
Высокий уровень 60%, низкий уровень 40%.

Диаграмма 43 шкала интернальности в области производственных отношений



Высокий уровень 40%, низкий уровень 60%.

Диаграмма 44 шкала интернальности в области межличностных отношений



Высокий уровень 50%, низкий уровень 50%.

Диаграмма 45 шкала интернальности в отношении здоровья и болезни



Высокий уровень 40%, низкий уровень 60%.

Проанализировав данные диаграмм 39,40,41,42,43,44,45 можно сделать следующие выводы.

Диаграмма 39 шкала общей интернальности. На основе данных в группе (60% с низким показателем), что соответствует низкому уровню субъективного контроля в группе предпочитающих жанр шутеры. Такие люди не видят связи между своими действиями и значимыми для них событиями их жизни, не считают себя способными контролировать их развитие и полагают, что большинство их является результатом случая или действий других людей.

Диаграмма 40 шкала интернальности в области достижений, с низким показателем (70%) в группе. Эти данные свидетельствуют о том, что человек приписывает свои успехи, достижения и радости внешним обстоятельствам не зависящих от них самих.

Диаграмма 41 шкала интернальности в области неудач разделила группу предпочитающих жанр шутеры пополам, показатели высокого и низкого уровня составили (50%). Высокие показатели по этой шкале в группе предпочитающих жанр шутеры говорят о развитом чувстве субъективного контроля по отношению к отрицательным событиям и ситуациям, что проявляется в склонности обвинять самого себя в разнообразных неудачах, неприятностях и страданиях. Низкие показатели, свидетельствуют о том, что испытуемые в группе предпочитающие жанр шутеры склонны приписывать ответственность за подобные события другим людям или считать их результатом невезения.

Диаграмма 42 шкала интернальности в семейных отношениях. В группе предпочитающих жанр шутеры высокий показатель составил (60%). Это означает, что юноши считают себя ответственными за события в семейной жизни.

Диаграмма 43 шкала интернальности в области производственных отношений, среди группы предпочитающих жанр шутер, низкий

показатель составил (60%). Это указывает на то, что юноши данной группы приписывают более важное значение внешним обстоятельствам - руководству, товарищам по работе, везению – невезению

Диаграмма 44 шкала интернальности в области межличностных отношений . Группа предпочитающих жанр шутер разделилась поровну на высокие и низкие показатели по данной шкале (50%). Высокий показатель в данной шкале свидетельствует о том, что юноши в данной группе считают себя в силах контролировать свои неформальные отношения с другими людьми. Вызывать к себе уважение и симпатию. Низкий показатель, напротив, указывает на то, что они не считают себя способным активно формировать свой круг общения и склонен переносить ответственность на своих партнеров.

Диаграмма 45 шкала интернальности в отношении здоровья и болезни. По данным в группе предпочитающих жанр шутеры с низким уровнем (60%). Юноши с низким показателям считают здоровье и болезнь результатом случая, и надеется на то, что выздоровление придет в результате действий других людей, прежде всего врачей.

#### **Вывод по опроснику уровня субъективного контроля.**

Проанализировав полученные данные по опроснику уровня субъективного контроля, было выявлено следующее. Уровень субъективного контроля у шутеров менее низкий. Это может быть связано с тем, что уровень сложности поставленных задач в жанре шутер более прост, наблюдается однолинейная модель прохождения или по-другому достижения победы, это может снижать показатель субъективного контроля. Однако можно предположить и то, что именно изза низкого уровня волевого контроля юноши и выбирают жанр шутеры, в котором большую часть решает не логическое решение задач, а примитивные последовательные действия.

Группы которые играют в жанр РПГ либо же не играют в компьютерные игры находятся на среднем уровне волевого контроля. Это может быть обусловлено тем, что во время игры в жанре РПГ необходимо включать механизмы рефлексии и абстрактно логического мышления и игры, а так же подобный жанр предполагает более высокий уровень абстрактно логического мышления. Что касается же группы не играющей в компьютерные игры, их средний уровень может быть обусловлен тем, что они не прибегая к играм, нашли другой способ для развития своих волевых функций.

Для проверки распределения был использован метод Колмогорова Смирнова в программе SPSS статистик 15.0 версии. По результатам анализа выборка между группами: Не играющие в компьютерные игры, играющие в жанр РПГ и играющие в жанр шутеры является нормально распределённой, так как а систематическая значимость превышает 0,05 сотых по всем шкалам таких методик как: самооценка психических состояний Г.Айзенка, УСК, четырехмодальный эмоциональный вопросник Л.А.Рабинович.

Исходя из того, что наша выборка является нормально распределённой. Для проверки равенства медиан нескольких выборок был выбран критерий Краскела - Уолиса. Данный критерий является многомерным обобщением критерия Уилкоксона — Манна — Уитни. Критерий Краскела — Уоллиса является ранговым, поэтому он инвариантен по отношению к любому монотонному преобразованию шкалы измерения.

Проанализировав данные, через критерий Краскела – Уолиса, было установить, что нет больших различий среди показателей (радость, гнев, страх, печаль) по методике самооценка психических состояний Г.Айзенка, среди групп: не играющих в компьютерные игры, играющие в жанр РПГ и играющие в жанр шутеры.



### **Выводы по второй главе**

Проведя данное исследование, можно наблюдать различные показатели, но особенно стоит выделить несколько факторов: что играющие понижают свой уровень тревожности за счет игры, таким образом, они сублимируют свою тревогу в игровую деятельность; волевые особенности выше у групп, не играющих в компьютерные игры и предпочитающие жанр РПГ, это может быть обусловлено тем фактором, что жанр РПГ, предоставляет больше сценариев и возможностей для проигрывания тревожной ситуации, при этом множеством путей.

### **Заключение**

В процессе проведения исследования нами была изучена соответствующая психологическая литература различных авторов, посвященная компьютерной активности и эмоционально волевым особенностям юношей.

На следующем этапе было приведено ознакомление с социально психологическими характеристиками, лиц играющих в компьютерные игры, были описаны жанры, в которые играли две группы испытуемых из трех.

В начале исследования была выдвинута гипотеза о том, что юноши, играющие в жанре «шутеры», будут иметь следующие особенности эмоционально волевой сферы: низкий уровень субъективного контроля, повышенный уровень тревожности, будет доминировать эмоция гнева.

По завершению исследования, стало возможным заключить, что гипотеза не подтвердилась, возможно для более точного и результативного исследования необходима большая выборка. Так же стоит заметить, что исходя из критерия Краскела – Уолиса различия между выборками по методики Г.Айзенка были не значительными.

Данные результаты с нашей точки зрения, возможно, использовать в школе для профилактики и коррекции компьютерной игровой деятельности старших школьников.

Так же хотелось бы отметить тот факт, что выборка была маленькой и для более точных результатов необходимо еще много работы. Сейчас очень популярны игры и возможно они будут, еще популярнее и стоит исследовать то, как они влияют на психику детей, подростков, юношей и взрослых. Находить положительные стороны и отрицательные, способы использовать игры как ресурс.

## Литература

1. Леонтьев А. Н. "Потребности, мотивы и эмоции." М., 1971
2. Лурия А.Р. «Диагностика следов аффекта», Москва, изд-во МГУ, 1984
3. Рубинштейн С. Л. «Различные виды эмоциональных переживаний», Москва, изд-во МГУ, 1984
4. Теплов Б. М. Психология. — М., 1938.
5. П. Жане «Психологическое развитие личности» 1929
6. Павлов И. П. Ответ физиолога психологам // Полн. собр. соч. — М.; Л., 1951
7. И.М. Сеченов «Физиология нервной системы» — 1866
8. Бойко Е. И. О физиологических механизмах и закономерностях второй сигнальной системы: Девятнадцатое совещание по проблемам высшей нервной деятельности: Тезисы и рефераты докладов. Часть 1. Л., 1960.
9. Запорожец, А. В. Избранные психологические труды: В 2-х т. М., 1986
10. И.В. Силеванов, Воспитание воли в условиях соединения обучения с производительным трудом. 1980
11. Д.Н. Узнадзе, Общая психология 2004
12. Рубцов В. В. Психолого-педагогическая подготовка учителя для «Новой школы» // Психологическая наука и образование. 2010. № 1.
13. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. — М., 1994
14. Журнал Психология. Журнал Высшей школы экономики, Психологические особенности игроков в компьютерные игры 2011
15. Диссертация Диспозиционные особенности (черты личности и ценностные ориентации) играющих в компьютерные игры с разным игровым опытом. 1993
16. А.Г. Шмелев 1988 Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр)
17. Аверинцев, С.С. Новая философская энциклопедия. Т. 2. / С.С.Аверинцев, Р.Г.Апресян, В.В.Бычков и др. М. : «Мысль», 2010.
18. Авилов, Г.М. Психологические закономерности ролевой игровой деятельности в период поздней юности : дис. . канд. психол. наук : 19.00.01 / Авилов Геннадий Михайлович : Кемерово, 2004.
19. Азаров, Ю.П. Игра в дошкольном возрасте / Ю.П.Азаров. М. : Мысль, 2000

20. Айве, Р.Д. Пособие по формированию жизненных навыков / Р.Д.Айве. Екатеринбург : «PrompidouGroup», 2001.
21. Акопян, Л.С. Психология эмоциональных состояний и их регуляция у детей младшего школьного возраста (на материале детских страхов) : автореф. дис. . д-ра психол. наук : 19.00.07 / Акопян Любовь Суреновна. Самара, 2011.
22. Акопян, Л.С. Эмоциональные состояния, их регуляция и саморегуляция у детей: на примере детских страхов / Л.С.Акопян // Монография. Самара : ПГСГА, 2011
23. Аникеева, Н.П. Дети и мир / Н.П.Аникеева. М. :Донарх, 2003
24. Анисимова, И.В. Особенности компьютерной культуры учащейся молодежи в современной России : социологический анализ : автореф. дис. . канд. социолог. наук : 22.00.06 / Анисимова Ирина Валерьевна. Екатеринбург, 2004
25. Асмолов, А.Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров / А.Г.Асмолов. М.-Воронеж : Институт практической психологии, 1996.
26. Асмолов, А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе : действия к мысли / А.Г.Асмолов, Г.В.Бурленская, И.А.Володарская и др. // Система заданий : пособие для учителя. М. : Просвещение, 2010.
27. Басов, М.Я. Воля как предмет функциональной психологии. Методика психологических наблюдений над детьми / М.Я.Басов. М. :Алетейя, 2007.
28. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества / М.М.Бахтин. М. : Искусство, 1979
29. Белашева, И.В. Исследование влияния компьютерных игр на особенности эмоционального реагирования у подростков / И.В.Белашева, Э.В.Терещенко, Р.Е.Цыганкова // Журнал практикующего психолога. Ставрополь, 2009. - № 15
30. Бендас, Т.В. Тендерная психология: учебное пособие / Т.В.Бендас. СПб.:1. Питер, 2009
31. Берн, Ш. Тендерная психология. Законы мужского и женского поведения / Ш.Берн. СПб. : ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК, 2008.
32. Берн, Э. Игры, в которые играют люди (Психология человеческой судьбы) / Э.Берн. М. :Эксмо, 2012.

33. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь / Б.М.Бим-Бад. -М. : Научное изд-во «Большая Российская энциклопедия», 2008.
34. Бойко, В.В. Энергия эмоций / В.В.Бойко. СПб. : Питер, 2004.
35. Боричев, А. Гештальт-психология и социально-когнитивная теория личности / А.Боричев, Н.Гришина. СПб. : Прайм-Еврознак, 2007
- 36.Браславский, П.И. Игровая виртуальная реальность новое пространство приобретения личного опыта / П.И.Браславский, В.В.Колпачников, М.Б.Дриккер // Известия Уральского государственного университета, 2005
37. Бурлаков, И.В. 3D новый язык Электронный ресурс. / И.В.Бурлаков // Психология компьютерных игр.
- 38.Бурлаков, И.В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр / ИВБурлаков // Библиотека психологии и психотерапии. Вып. 86. — М. : Независимая фирма «Класс», 2000.
39. Быков, А.В. Генезис волевой регуляции : автореф. дис. . д-ра психол. наук :1900.07 / Быков Александр Владимирович. М., 2003.
40. Васильева, И.А. Психологические аспекты применения информационных технологий / И.А.Васильева, Е.М.Осипова, Н.Н.Петрова // Вопросы психологии, 2003. № 3.
41. Васильева, И.Л. Состояния равновесности в диалоге на примере студентов высшей школы / И.Л.Васильева, Л.Г.Дмитриева // Всероссийская конференция «Психология психических состояний: теория и практика». -Казань, 2008.-С.
- 42.Вилюнас, В.К. Психологические механизмы мотивации человека / В.К.Вилюнас. М. : МГУ, 1990
- 43.Вилюнас, В.К. Психология эмоций / В.К.Вилюнас // Хрестоматия по психологии. СПб. : Питер, 2008
- 44.Войкунский, А.Е. Психологические последствия информатизации / А.Е.Войкунский, Ю.Д.Бабаева // Психологический журнал, 1998.
- 45.К. Бютнер. Жить с агрессивными детьми.– М., 1991
- 46.Fling S., Smith L., Rodriguez T., Thornton D. et al. Videogames, aggression, and self-esteem: A survey // Social Behavior and Personality. 1992. V. 20.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова

Группа 1 не играющих в ПК игры

	Тревож- ность	Фру- страция	Агресси- вность	Ригидн- ость
N	10	10	10	10
Нормальные параметры(a,b )	Среднее 1,60	1,50	1,80	1,90
	Стд. отклонение ,516	,527	,632	,316
Разности экстремумов	Модуль ,381	,329	,324	,524
	Положительные ,277	,329	,276	,376
	Отрицательные -,381	-,329	-,324	-,524
Статистика Z Колмогорова- Смирнова	1,204	1,039	1,025	1,657
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,110	,230	,244	,008

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Группа 2 Играющих в РПГ

Одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова

		Тревож ность	Фрустра ция	Агресс ивность	Ригидн ость
N		10	10	10	10
Нормальные параметры(a,b)	Среднее	1,70	1,50	1,80	2,00
	Стд. отклонение	,483	,527	,422	,471
Разности экстремумов	Модуль	,433	,329	,482	,400
	Положительные	,267	,329	,318	,400
	Отрицательные	-,433	-,329	-,482	-,400
Статистика Z Колмогорова-Смирнова		1,368	1,039	1,525	1,265
Асимпт. знч. (двухсторонняя)		,047	,230	,019	,082

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Группа 3 играющих в шутеры

Одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова

	Тревож ность	Фрустра ция	Агресс ивность	Ригидн ость
N	10	10	10	10
Нормальные параметры(a,b)	Среднее 1,80	1,60	1,90	1,80
	Стд. отклонение ,422	,516	,316	,632
Разности экстремумов	Модуль ,482	,381	,524	,324
	Положительные ,318	,277	,376	,276
	Отрицательные -,482	-,381	-,524	-,324
Статистика Смирнова	Z 1,525	Колмогорова- 1,204	1,657	1,025
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,019	,110	,008	,244



#### ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Критерий КраскелаУолиса, для «Четырехмодальностный эмоциональный опросник»

	Группа	N	Средний ранг
Радость	Играющие в РПГ	10	16,30
	Играющие в шутеры	10	15,10
	Не играющие в компьютерные игры	10	15,10
Гнев	Играющие в РПГ	10	17,70
	Играющие в шутеры	10	17,00
	Не играющие в компьютерные игры	10	11,80
Страх	Играющие в РПГ	10	15,10
	Играющие в шутеры	10	16,30
	Не играющие в компьютерные игры	10	15,10
Печаль	Играющие в РПГ	10	13,50
	Играющие в шутеры	10	16,20
	Не играющие в компьютерные игры	10	16,80

	Радость	Гнев	Страх	Печаль
Хи-квадрат	,140	3,091	,148	,896
ст.св.	2	2	2	2
Асимпт. знч.	,932	,213	,929	,639

## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Критерий КраскелаУолиса, для методики Г.Айзенка «Самооценка психических состояний»

Группы		N	Средний ранг
Тревожность	Не играющие	10	14,00
	Играющие в РПГ	10	15,50
	Играющие в жанр шутеры	10	17,00
Фрустрация	Не играющие	10	15,00
	Играющие в РПГ	10	15,00
	Играющие в жанр шутеры	10	16,50
Агрессивность	Не играющие	10	14,85
	Играющие в РПГ	10	15,10
	Играющие в жанр шутеры	10	16,55
Ригидность	Не играющие	10	15,60
	Играющие в РПГ	10	16,85
	Играющие в жанр шутеры	10	14,05

	Тревожность	Фрустрация	Агрессивность	Ригидность
Хи-квадрат	,921	,259	,401	,932
ст.св.	2	2	2	2
Асимпт. знч.	,631	,879	,818	,628