

Кагадеев К.С., Ткаченко Д.П.
Кросс-культурное исследование
личностных особенностей геймеров

Kagadeev K.S., Tkachenko D.P.
Cross-cultural study of personal characteristics of gamers

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

В работе представлен сравнительный анализ личностных особенностей англоговорящих геймеров из западных стран (229 человек) и русскоговорящих геймеров из России (111 человек). Все респонденты отнесены к одному из пяти типов игроков в зависимости от основной цели, реализуемой в игровой деятельности: достигающий, исследовательский, социальный, соревновательный и созидательный. Выдвинуто предположение как о наличии вклада культурального фактора в личностные особенности геймеров, так и об имеющихся различиях между типами игроков в связи с предпочитаемой игровой деятельностью. Для верификации предположений исследованы кросс-культурные различия, а также проведен сравнительный анализ между типами игроков по показателям диспозиционного оптимизма, базовых оснований самооценки, общей самоэффективности и копинг-стратегий. Получены значимые различия по ряду показателей среди геймеров из западных стран и России. Также найдены достоверные различия между типами игроков внутри каждой из игровых культур. Для геймеров соревновательного типа из Европы и США характерны более выраженные показатели подавления конкурирующей деятельности, значимости соревнования для самооценки и более низкий уровень значимости нравственности по сравнению с игроками других типов. Игроки созидательного стиля из западных стран отличаются низкими показателями оптимизма, чаще пользуются стратегиями мысленного ухода и концентрации на эмоциях и реже – позитивной переоценкой и планированием в качестве стратегий совладающего поведения в сравнении с игроками других типов. Значимые различия для геймеров из России были обнаружены только по показателям такой копинг-стратегии, как использование юмора, которая оказалась более выражена у игроков, предпочитающих соревновательный стиль. Выдвинуто предположение о существовании специфической геймерской культуры, характерной для разных стран, которая вносит существенный вклад в личностные особенности геймеров и развитие их игровых предпочтений.

Ключевые слова: геймеры, кросс-культурные различия, личностные ресурсы, копинг-стратегии, видеоигры

Для цитирования: Кагадеев, К.С., Ткаченко, Д.П., Кросс-культурное исследование личностных особенностей геймеров // Новые психологические исследования. 2022. № 3. С. 70–90. DOI: 10.51217/npsyresearch_2022_02_03_04

Введение

В эпоху цифрового общества одним из самых востребованных направлений в постоянно растущей сфере услуг является развлекательная индустрия, что свидетельствует об огромной значимости досуговой активности в жизни современного человека. Игра в компьютерные игры представляет собой очень популярный вид досуга в цифровом обществе: так, согласно данным ресурса Statista, в 2020 году в Америке, Европе, Африке, Азии и на Ближнем Востоке насчитывалось более 2,7 миллиардов человек, играющих в видеоигры, а согласно данным международной игровой площадки Steam, предоставляющей доступ к большому количеству различных видеоигр, каждый день онлайн в играх на ней проводят более 25 миллионов человек.

Особенный интерес, с точки зрения психологии, представляют геймеры, увлекающиеся видеоиграми жанра MMORPG (Massively Multiplayer Online Game, пер. с англ. Массово Многопользовательская Онлайн Игра), в которых огромное количество игроков (в одной из наиболее популярных MMORPG – World Of Warcraft – количество игроков, находящихся онлайн в одно и то же время в пиковые часы, достигает свыше двух миллионов) принимают на себя роль созданных ими самими виртуальных персонажей и взаимодействуют друг с другом для достижения каких-либо внутриигровых целей. Особенностью игр жанра MMORPG является большое количество предоставляемых возможностей для внутриигровой активности: игроки могут повышать уровень и характеристики своего персонажа, находить снаряжение в соответствии со своими задачами или вкусовыми предпочтениями, общаться друг с другом, сражаться с другими игроками и т.д. При этом, в отличие от игр других жанров, в MMORPG ни одна из внутриигровых активностей не задается разработчиками в качестве основной, т.е. игроки сами вольны выбирать, сколько времени посвятить какой активности и на достижение каких внутриигровых целей затрачивать свои усилия.

К сожалению, лишь единичные исследования (Bean, Groth-Marna, 2016; Jia et al., 2016; Worth, Book, 2014) принимают во внимание широкую вариативность внутриигровой активности и связь предпочитаемой активности с психологическими характеристиками человека. При этом для разделения геймеров на группы нередко используются демографические показатели (культура, пол и возраст).

Культурные различия геймеров изучаются в нескольких исследованиях, связанных с проблемной игрой и интернет-игровым расстройством (Snodgrass et al., 2019) и в контексте восприятия идентичности геймеров (Ćwil, Howe, 2020). По-видимому, существуют также и межполовые различия среди геймеров (Богачева, 2015; Полторак, 2020; Степанова, 2018; Wittek et al., 2016), как и между геймерами разных возрастных групп, например, в сфере восприятия (Horbiński, Zagata, 2022; Nap et al., 2019) и в специфике переживания межгруппового расстройства (Festl et al., 2013). Таким образом, при изучении личностных особенностей геймеров важно учитывать их культурную принадлежность, пол и возраст.

Что касается типологии геймеров, основанной на предпочитаемой внутриигровой активности (стиле игры), то одной из самых цитируемых и самых первых классификаций является типология Р. Бартла (Bartle, 1996), разработанная им на основе его собственных наблюдений за поведением игроков в играх жанра Multi-User-Dungeon (MUD). Согласно данной типологии, всех игроков можно разделить на четыре типа: достигающий (achiever), тип исследователя (explorer), социальный (social) и соревновательный (killer).

Достигающий тип. Игроки достигающего типа ставят для себя задачи, связанные с виртуальной средой, и усердно работают над тем, чтобы достичь их. К таким задачам могут относиться поиск большого количества ценных внутриигровых ресурсов и их последующий сбыт или сражение с крупным контингентом внутриигровых ИИ-противников (т.е. сущностей, контролируемых игрой, а не других игроков) с целью получения какой-либо внутриигровой выгоды.

Исследователь. Игроки-исследователи ставят своей целью узнать как можно больше о виртуальном мире игры. Это может означать как простое картографирование и исследование локаций, так и эксперименты с внутриигровыми физическими законами и прочими механиками. Такие игроки проводят свое время, знакомясь с ранее неизвестными им локациями и способами взаимодействия с миром, будь то через социализацию или эксперимент.

Социальный тип. Игроки социального типа используют видеоигры в качестве среды взаимодействия с другими игроками, иными словами, игра для них выступает как контекст общения с другими людьми.

Соревновательный тип. Такие игроки применяют предоставляемые игровой средой инструменты для того, чтобы «убивать» аватаров других игроков. В отличие от исследовательского типа, игроки соревновательного типа редко тратят время на убийство существей, контролируемых игрой, а вместо этого фокусируют внимание на сражениях с другими игроками.

Несмотря на то, что эта классификация изначально разрабатывалась на основе наблюдений за поведением игроков во время игр жанра MUD, она применяется как нами, так и другими исследователями (напр., Ang, Zaphiris, 2010; Suznjevic, Matijasevic, 2010; Yee, 2002, 2006, 2007) и для игроков видеоигр жанра MMORPG, т.к. последние являются, по сути, развитием жанра MUD.

На основании таксономии Р. Бартла, Н. Йи (Yee, 2002, 2006, 2007) провел ряд эмпирических исследований, где центром была мотивация игроков. Изначально исследователем выделялись пять мотивационных факторов, позже преобразованных в три: достижение, социальные аспекты и погружение.

Мотивация достижения включала в себя продвижение, т.е. желание получить власть во внутриигровом мире, быстро прогрессировать и накапливать внутриигровую валюту, показатели богатства и статуса; интерес к механикам, анализу принципов работы внутриигрового мира (что в классификации Бартла относилось к исследовательскому типу); соревновательность, желание состязаться с другими (по Бартлу — соревновательный). *Социальная мотивация* состояла из интереса к помощи другим игрокам и общению с ними, желания построить продолжительные и значимые отношения с другими игроками, получения удовольствия от командной работы и внесения своего вклада в совместные усилия по достижению внутриигровой цели. *Мотивация погружения* представляла собой стремление к внутриигровым открытиям, малоизвестным или неизвестным другим игрокам вообще; ролевую игру; кастомизацию (изменение и модификации) внешнего вида своего персонажа в соответствии с собственными вкусами.

В более ранних работах Йи к этим трем факторам мотивации добавлялись фактор манипуляции и фактор эскапизма. Мотивация манипуляции включала в себя взаимодействие с другими игроками как с объектами для достижения личных внутриигровых целей или получения удовольствия (ср. соревновательный тип в классификации

Р. Бартла), а мотивация эскапизма описывала использование видеоигр в качестве способа временно отвлечься от актуальных в жизни респондента проблем, чувств и мыслей (Yee, 2006).

Сама по себе классификация мотиваций для игры Йи не является таксономией игроков по стилю игры и относится скорее к изучению особенностей мотивационной сферы игроков, таким образом, можно предположить, что игроки достигающего типа более подвижны мотивацией достижения, в то время как игроки соревновательного типа подвижны скорее мотивацией манипуляции. Мотивация погружения отражена в работе Бартла (лишь отчасти) в исследовательском типе. Учитывая ее видимую значимость в игре, нами было принято решение модифицировать классификацию Бартла и добавить к ней пятый тип — *«Созидательный»*, в который вошли поведенческие проявления, существующие в каждой современной MMORPG, но никак не отраженные в использованной нами таксономии геймеров. Среди этих проявлений, например: модификация внешнего вида персонажа и внутриигрового жилища в соответствии со вкусовыми предпочтениями игрока, прохождение сюжетных историй, посвящение времени внутриигровому ремеслу и т.д. Полный перечень видов деятельности можно найти в авторской анкете, приведенной в приложении.

Относительно этих типов игроков перспективным является понятия личностного потенциала, под которым понимаются личностные особенности, способные выступать в качестве ресурсов для преодоления возникающих в жизни трудностей. К таким особенностям относится множество различных характеристик, но для изучения нами были выбраны: оптимизм, самооэффективность, самооценка и копинг-стратегии.

Существует несколько исследований в области особенностей применения различных стратегий совладающего поведения среди геймеров. В одном из них, проведенном С.Б. Тимофеевым в 2017 году, было обнаружено, что геймеры, в отличие от людей, не играющих в видеоигры, реже прибегают к стратегии поиска социальной поддержки и позитивной переоценки. При этом игроки, обладавшие более высоким «уровнем погружения» в игру, чаще прибегали к стратегиям поиска социальной поддержки, конфронтации, принятия ответственности и планирования решения проблемы (Тимофеев, 2017). Зарубежные же исследования чаще обращают свое внимание на факт использования видеоигр в качестве копинг-стратегии и взаимосвязи этого явления с проблемным увлечением видеоиграми. Есть данные,

свидетельствующие о положительной связи проблемного увлечения видеоиграми с мотивацией избегания проблем в реальном мире (Blasi et al., 2019; Lin et al., 2021). Среди прочих особенностей сферы личностного потенциала геймеров можно отметить их склонность к экстернальному контролю и более выраженную мотивацию достижения (Полторацк, 2020).

Постановка проблемы

Целью настоящего исследования стало выявление и межкультурный анализ психологических особенностей геймеров, относящихся к различным игровым типам. *Объектом исследования* выступили личностные особенности геймеров. Для реализации поставленной цели были выдвинуты следующие эмпирические гипотезы:

- Игроки из стран Европы и США характеризуются более высокими показателями значимости академической успеваемости и соревновательности для самооценки по сравнению с игроками из России;

- Игроки из стран Европы и США характеризуются более высокими показателями стратегии отрицания и мысленного ухода по сравнению с игроками из России;

- Игроки, предпочитающие достигающий стиль игры, характеризуются более высокими показателями значимости академической успеваемости для самооценки и более низкими показателями самоэффективности по сравнению с другими игроками;

- Игроки, предпочитающие исследовательский стиль игры, характеризуются более высокими показателями стратегий поведенческого и мысленного ухода от проблем по сравнению с другими игроками;

- Игроки, предпочитающие социальный стиль игры, характеризуются более высокими показателями значимости одобрения других для самооценки и более выраженными показателями концентрации на эмоциях и поиска эмоциональной социальной поддержки в качестве копинг-стратегий по сравнению с другими игроками;

- Игроки, предпочитающие соревновательный стиль игры, характеризуются более высокими показателями значения соревновательности для самооценки и стратегии подавления конкурирующей деятельности для совладания, чем другие игроки;

- Игроки, предпочитающие созидательный стиль игры, характеризуются более высокими показателями значения внешности для самооценки и стратегий поведенческого и эмоционального ухода.

Методы

Для измерения изучаемых показателей нами был подобран ряд методик. Данные о демографических характеристиках респондентов и значимости видеоигр в их жизни были собраны при помощи анкеты, составленной авторами исследования. Для изучения базовых оснований самооценки использовалась методика Дж. Крокер (Crocker et al., 2003) в оригинале и адаптация этой методики, разработанная О.Н. Молчановой и Т.Ю. Некрасовой (Молчанова, Некрасова, 2013) для использования на русском языке. Методика «Опросник диспозиционного оптимизма» (Life Orientation Test), разработанный Майклом Шейером и Чарльзом Карвером (Scheier, Carver, 1985), а также адаптация этой методики, разработанная Т.О. Гордеевой, О.А. Сычевым и Е.Н. Осиным (Гордеева и др., 2010), применялась для измерения оптимизма. Для выявления общей самоэффективности (General Self-Efficacy Scale) авторы обратились к шкале Шварцера Ральфа и Маттиаса Ерусалема (Schwarzer, Jerusalem, 1995), а также к ее адаптации для российской выборки, стандартизированной Ромеком В.Г. (Ромек, 1996) Опросник Совладания со стрессом (COPE), разработанный К. Карвером, М. Шейером и Дж. Вейнтраубом (Carver et al., 1989), и адаптация этой методики для русского языка, стандартизированная Рассказовой, Гордеевой и Осиным (Рассказова и др., 2013), использовались для изучения стратегий совладающего поведения.

Статистическо-математический анализ данных осуществлялся с помощью пакета программ SPSS Statistica 26.0 с применением непараметрических критериев Манна-Уитни (Mann–Whitney U-test) и H-критерия Краскала-Уоллиса (Kruskal – Wallis test) для анализа различий между группами.

В исследовании приняли участие 340 человек ($n = 340$) в возрасте от 18 до 54 лет (ср. возраст = 27,2). Среди них 113 женщин и 227 мужчин. 111 респондентов проживали в России, 99 англоязычных респондентов – в Европе и 130 – в США. Поиск респондентов осуществлялся через онлайн-игры и социальные сети. Все респонденты на момент проведения исследования считали видеоигры значимой частью своей жизни и активно играли в видеоигры жанра MMORPG. Респонденты принимали участие в исследовании на безвозмездной

основе или в обмен на информацию о своих психологических характеристиках и обобщенных результатах исследования.

Все респонденты дали свое согласие на сбор, хранение, обработку и публикацию в статистически-обработанном виде в научно-исследовательских целях своих персональных данных. Сбор данных, их хранение и обработка производились в соответствии с Федеральным законом «О персональных данных» от 27.07.2006 N 152-ФЗ и The General Data Protection Regulation (GDPR).

Результаты и обсуждение

Анализ различий между группами респондентов из России, Европы и США показал отсутствие каких-либо значимых различий по измеряемым показателям между геймерами из Европы и США, в связи с чем при дальнейшем анализе они были объединены в одну группу англоязычных респондентов. Сравнительный анализ позволил выявить значимые различия между группами из различных культур.

Вне зависимости от принадлежности к возрастной группе (предварительно был проведен межвозрастной анализ до проверки наличия межкультурных различий), респонденты из России и англоязычные респонденты отличались друг от друга по показателю значимости для самооценки соревнования ($U = 8085$; $p < 0,01$), который оказался в целом выше у респондентов из России. Для российских геймеров были выявлены также более высокие показатели частоты использования таких копинг-стратегий, как концентрация на эмоциях ($U = 9640$; $p < 0,01$), активное совладание ($U = 9993$; $p < 0,01$), обращение к религии ($U = 3686,5$; $p < 0,01$), использование юмора ($U = 3706,5$; $p < 0,01$), использование эмоциональной и социальной поддержки ($U = 7529,5$; $p < 0,01$) и подавление конкурирующей деятельности ($U = 9159,5$; $p < 0,01$). Для англоговорящих геймеров характерны более выраженные показатели стратегии отрицания ($U = 4087,5$; $p < 0,01$).

На следующем этапе исследования выборка была разделена на пять групп в соответствии с предпочитаемым стилем игры. Сначала мы провели анализ межгрупповых различий всех пяти групп при помощи критерия Краскела-Уоллиса отдельно внутри российской и англоязычной выборок, при помощи которого были выявлены различия по значимости академической успеваемости ($H = 11,326$, $p < 0,01$), соревнования ($H = 13,563$, $p < 0,01$) и нравственности ($H = 10,872$, $p < 0,05$) для самооценки; оптимизма ($H = 10,396$, $p < 0,05$) и позитивной переформулировки ($H = 12,215$, $p < 0,05$).

Далее проводилось попарное сравнение групп по измеряемым показателям с целью проверки верности выдвинутых в начале исследования гипотез при помощи U-критерия Манна-Уитни (Mann – Whitney U test).

Анализ различий (Рис. 1) между игроками из России, предпочитающими разные стили игры, показал, что игроки созидательного типа характеризуются более выраженными показателями юмора в сравнении с игроками достигающего ($U=314$; $p < 0,05$) и социального ($U=180$; $p < 0,05$) типов.

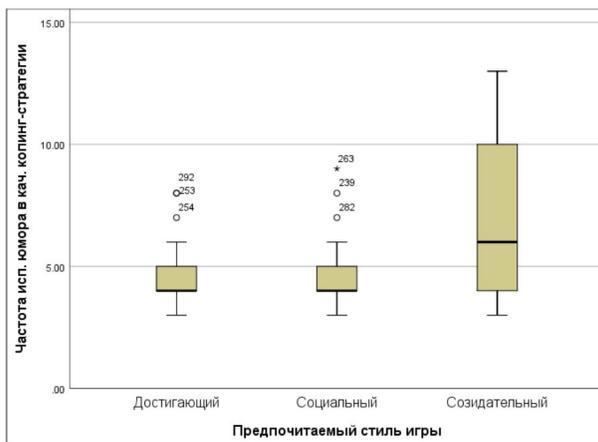


Рис. 1. Сравнение игроков созидательного типа с игроками социального и достигающего стилей по показателю юмора в качестве копинг-стратегии

Значительно больше различий было обнаружено среди англоязычной части выборки. Так, игроки, предпочитающие *состязательный* стиль игры, отличаются (Рис. 2) более высокими показателями подавления конкурирующей деятельности в качестве копинг стратегии, по сравнению с достигающим ($U=212,5$; $p < 0,01$), социальным ($U=131$, $p < 0,01$) и созидательным ($U=347,5$, $p < 0,01$) стилями.

Также они продемонстрировали (Рис. 3) более высокие показатели значимости соревнования для самооценки в сравнении с игроками исследовательского ($U=29$; $p < 0,05$) и созидательного ($U=304$; $p < 0,01$) стилей, а также более низкие показатели значимости нравственности для самооценки в отличие от игроков достигающего ($U=304$; $p <$

0,01), социального ($U=149$; $p < 0,05$) и созидательного ($U=286,5$; $p < 0,01$) стилей.

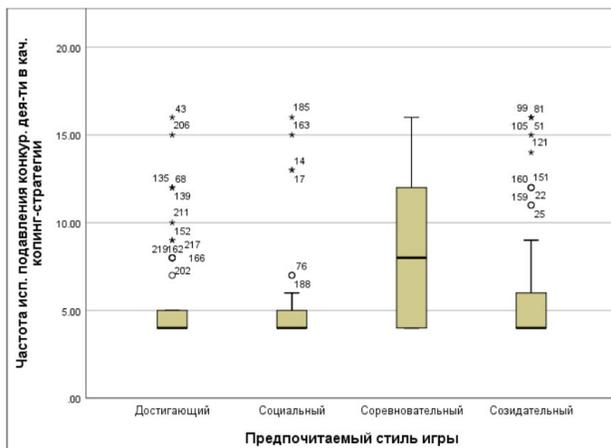


Рис. 2. Значимые различия между игроками разных типов по показателю подавления конкурирующей деятельности в качестве копинг-стратегии

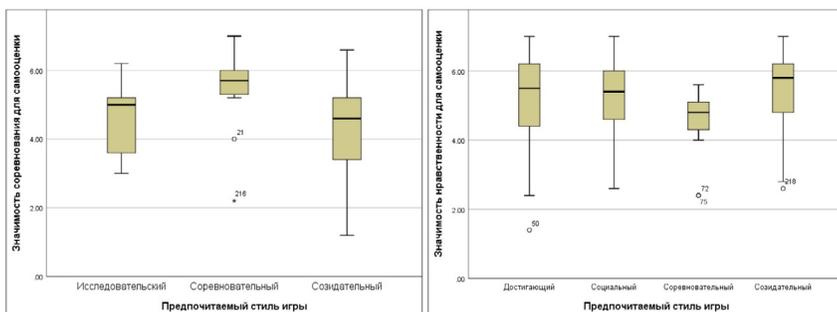


Рис. 3. Значимые различия между игроками разных типов по показателям значимости соревнования и нравственности для самооценки

Игроки *созидательного типа* продемонстрировали ряд существенных отличий от игроков других типов по ряду показателей. Игроки этого типа характеризуются (Рис. 4–6):

- более низкими показателями оптимизма по сравнению с игроками достигающего ($U=2505,5$; $p < 0,05$), исследовательского ($U=332$; $p < 0,05$) и социального ($U=1600,5$; $p < 0,05$) типов;
- более низкими показателями значимости соревновательности для самооценки по сравнению с игроками достигающего ($U=2599,5$; $p < 0,05$), социального ($U=1542$; $p < 0,05$) и соревновательного типа ($U=304$; $p < 0,05$);
- более низкими показателями стратегии позитивной переоценки и высокими показателями стратегии мысленного ухода по сравнению с игроками достигающего ($U=2486,5$; $p < 0,05$ и $U=2248,5$; $p < 0,01$ соответственно) и социального ($U=1431$; $p < 0,01$ и $U=1605,5$; $p < 0,05$ соответственно) типов;
- более выраженными показателями стратегии концентрации на эмоциях по сравнению с игроками достигающего ($U=2623,5$; $p < 0,05$), исследовательского ($U=343$; $p < 0,05$) и социального ($U=1395,5$; $p < 0,01$) типов;
- более низкими показателями стратегии планирования по сравнению с игроками социального ($U=1377,5$; $p < 0,01$) и соревновательного ($U=380,5$; $p < 0,05$) типов;
- а также более выраженными показателями стратегии поиска социальной эмоциональной поддержки ($U=2784,5$; $p < 0,01$) по сравнению с игроками достигающего типа.

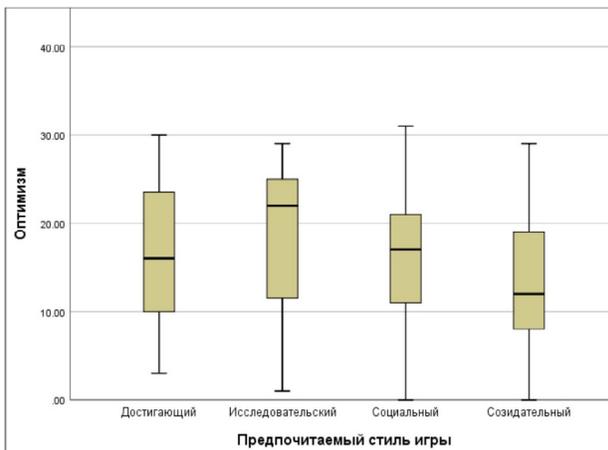


Рис. 4. Значимые различия между игроками разных типов по показателю оптимизма

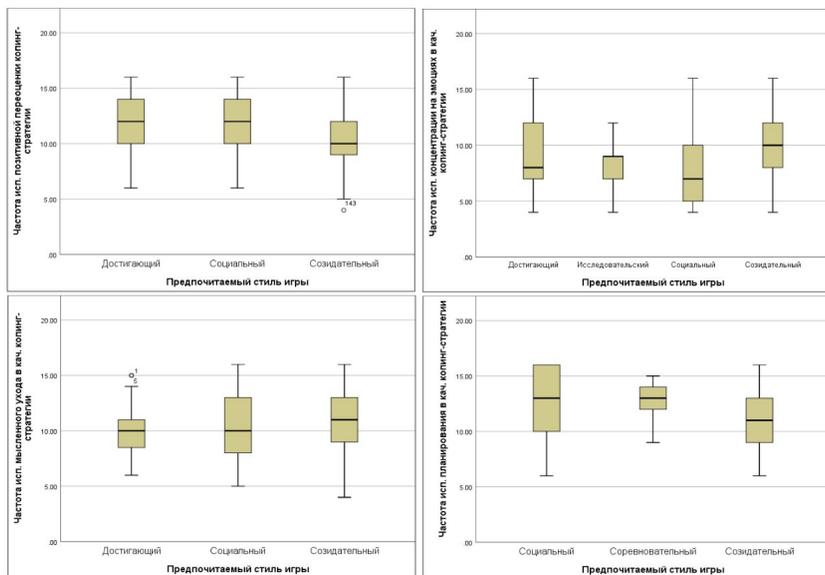


Рис. 5. Значимые различия между игроками разного типа по показателям копинг-стратегий

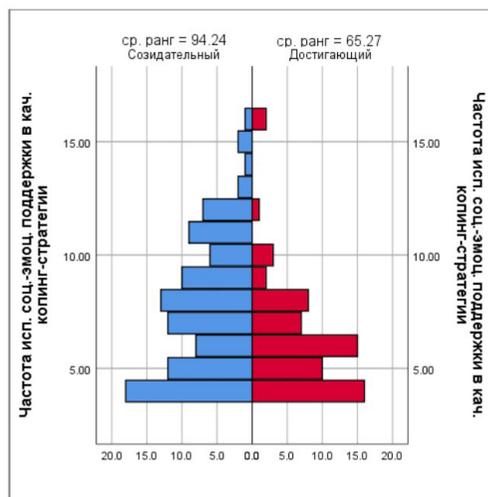


Рис. 6. Значимые различия между игроками разного типа по показателю использования социальной эмоциональной поддержки в качестве копинг-стратегии

Помимо вышеописанных различий, игроки *достигающего*, *исследовательского* и *социального* стилей не обладали значимыми различиями с геймерами, предпочитающими другие стили игры.

Выводы

1. Не нашла подтверждения гипотеза, касающаяся межкультурных различий по значимости соревнования и академической успеваемости для самооценки;

2. Частично подтверждена гипотеза, касающаяся межкультурных различий по показателям частоты использования отрицания и мысленного ухода в качестве копинг-стратегий;

3. Полностью подтверждена гипотеза относительно особенностей игроков соревновательного типа.

4. Частично подтверждена гипотеза, касающаяся особенностей игроков, предпочитающих созидательный стиль игры.

5. Не подтверждены гипотезы, касающиеся особенностей геймеров достигающего, исследовательского и социального типов.

Обобщая полученные в ходе исследования результаты, мы можем говорить о том, что обнаружены значимые различия по показателям личностных характеристик среди разных типов геймеров, относящихся к западной и российской культурам. Эти различия могут говорить о несовпадении общих систем ценностей геймеров на Западе и в России. Вероятно, геймерское сообщество в странах Запада более конформно и коллективно, а ценностью в нем является честная игра и добропорядочность; в то время как в России оно, по-видимому, в большей мере индивидуалистично, и в качестве основной ценности выступает собственный навык игры по сравнению с навыками других игроков.

Кроме того, было показано, что арсенал используемых копинг-стратегий в среднем больше среди российских геймеров, а западным респондентам более свойственно прибегать к стратегии отрицания. Можно предположить, что геймеры из западных стран в меньшей степени готовы сталкиваться со стрессовыми факторами и чаще предпочитают отрицать наличие проблем, чем действовать с целью их разрешения. Видеоигры в данном случае среди западной популяции геймеров, возможно, чаще будут использоваться как пространство для ухода от проблем действительности.

При анализе различий между группами, предпочитающими разные стили игры, большое и значимое их количество было обнаружено лишь среди респондентов из западных стран. Среди геймеров из России единственное значимое различие было показано по такой копинг-стратегии, как юмор. Такое расхождение психологических характеристик западной и российской популяции геймеров может быть связано с тем, что культура и сообщество геймеров на Западе значительно разнообразнее и имеют более длительную историю развития. Так, большинство игр выпускается на английском языке и не всегда переводится на русский, а все лидирующие на мировом рынке издатели видеоигр находятся в США и Европе. В связи с этим сообщество российских геймеров значительно меньше и, вероятно, более однородно в плане психологических характеристик.

При анализе межгрупповых различий среди западных геймеров разных типов было выявлено, что наибольшее количество различий с другими типами наблюдается у игроков созидательного и соревновательного стилей.

Соревновательный тип, в отличие от других игроков, характеризуется более высокой значимостью соревнования и более низкой значимостью нравственности для самооценки, а также более выраженной склонностью к подавлению конкурирующей деятельности для совладания с проблемами. Судя по всему, люди, которым для поддержания самооценки необходимо соревноваться с другими и побеждать, реализуют эти возможности в видеигровом пространстве. Более низкие показатели нравственности предположительно связаны с тем, что сражения с другими игроками зачастую осуждаются игровым сообществом, так как, за исключением специально организованных дуэлей и сражений, препятствуют достижению убитым игроком своих внутриигровых целей. Согласно нашим предположениям, копинг-стратегия подавления конкурирующей деятельности чаще используется такими игроками, так как сражения с другими игроками в играх жанра MMORPG являются деятельностью, требующей высокого уровня развитости персонажа и наличия редкого снаряжения, а также специального набора внутриигровых способностей персонажа, специально подобранных оптимальным для сражения с другими игроками способом. Это значит, что для достижения внутриигровых целей игрокам такого стиля необходимо всецело посвятить свое время, проводимое внутри игры, именно соревнованию с другими игроками, что требует от них определенного уровня упорства и способности сосредоточиться на достижении одной цели. Соответственно,

предполагается, что игроки соревновательного стиля, выработав в игре способность достижения одной конкретной цели путем отказа от альтернативной деятельности, переносят этот способ деятельности на реальную действительность для совладания с проблемами.

Что касается игроков созидательного стиля, они в целом продемонстрировали более низкие показатели оптимизма, значимости соревнования для самооценки, низкие показатели стратегии позитивной переоценки и планирования, но при этом более высокие показатели концентрации на эмоциях и мысленного ухода для совладания со стрессом, чем игроки, предпочитавшие другие стили игры. Это характеризует игроков, избравших созидательный стиль игры, как менее склонных верить в успех, а соответственно, и менее включенных в деятельность, связанную с четкими критериями достижения и соревнования с другими игроками (например, повышение уровня персонажа, получение нового снаряжения). Их стратегия совладания со стрессом связана более со сосредоточением на эмоциональной составляющей стресса, чем на проблеме, его вызывающей. Игроки созидательного стиля, вероятно, обладают не самой высокой уверенностью в себе и поэтому предпочитают реализовывать свою личность посредством модификации внешнего вида персонажа, обустройства внутриигрового жилища, освоения внутриигрового ремесла и других видов деятельности, которые не являются соревновательными и где развитие персонажа происходит, как правило, планомерно и без непредвиденных трудностей.

Важно отметить, что иных существенных отличий между игроками достигающего, исследовательского и социального стиля, которые были бы уникальны для этих групп, обнаружено не было. Мы предполагаем, что эти два факта связаны с относительно малым количеством респондентов, предпочитающих исследовательский и социальный стиль игры. Помимо этого, деятельность, присущая игрокам достигающего стиля, в целом может восприниматься как «стандартная», т.к. она в той или иной степени необходима, в отличие от других внутриигровых активностей, для достижения внутриигровых целей игроков любого типа.

Таким образом, полученные результаты свидетельствуют о том, что мы действительно можем выраженности оценивать степень различных личностных характеристик посредством анализа предпочитаемого стиля игровой деятельности. При этом было показано, что существенный вклад в вариативность личностных свойств геймеров вносят и культуральные факторы, детальный анализ

которых требует проведения более масштабного исследования, так как полученных данных недостаточно для того, чтобы с уверенностью делать выводы о том, каков механизм взаимодействия этих явлений и что из них является причиной, а что следствием.

Благодарность

Исследование выполнено при поддержке гранта РФФИ № 19-18-00516 «Транзитивное и виртуальное пространства – общность и различия».

Литература

Богачева, Н.В. Когнитивно-стилевые и личностные особенности мужчин и женщин, регулярно играющих в компьютерные игры // От истоков к современности. 2015. Т. 3. С. 313–315.

Гордеева, Т.О., Сычев, О.А., Осин, Е.Н. Разработка русскоязычной версии теста диспозиционного оптимизма (ЛОТ) // Психологическая диагностика. 2010. Т. 2. С. 36–64.

Молчанова, О.Н., Некрасова, Т.Ю. Адаптация методики Дж. Крокер, направленной на исследование базовых оснований самооценки // Культурно-историческая психология. 2013. Т. 9 № 4. С. 65–73.

Полтораки, В.С. Анализ исследований особенностей когнитивной сферы геймеров // Мировая наука 2020. Проблемы и перспективы. Материалы II международной научно-практической конференции. Саратов: «Академия Бизнеса», 2020. С. 100–102.

Рассказова, Е.И., Гордеева, Т.О., Осин, Е.Н. Кошнинг-стратегии в структуре деятельности и саморегуляции: психометрические характеристики и возможности применения методики COPE // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 1. С. 82–118.

Ромек, В.Г. Русская версия шкалы общей самооффективности Р. Шварцера и М. Ерусалема // Иностранная психология. 1996. Т. 7. С. 71–77.

Степанова, М.В. Особенности гендерной идентичности у девушек, играющих в онлайн-игры // Сборник тезисов участников научно-практической интернет-конференции по юридической психологии. М.: МГППУ, 2018. С. 208–211.

Тимофеев, С.Б. Особенности кошнинг-стратегий у подростков-геймеров // Педагог-психолог в современном образовании: личностный потенциал и его развитие: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Иркутск: Аспринт, 2017. С. 132–138.

Ang, C.S., Zaphiris, P. Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective // Information, Communication & Society. 2010. Vol. 13. No. 4. P. 592–614. DOI:10.1080/13691180903266952

Bartle, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs // *Journal of MUD research*. 1996. Vol. 1. No. 1. P. 19.

Bean, A., Groth-Marnat, G. Video gamers and personality: A five-factor model to understand game playing style // *Psychology of Popular Media Culture*. 2016. Vol. 5. No. 1. P. 27–38.

Blasi, M.D., Giardina, A., Giordano, C. et al. Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers // *Journal of behavioral addictions*. 2019. Vol. 8. No. 1. P. 25–34. DOI: 10.1556/2006.8.2019.02

Carver, C.S., Scheier, M.F., Weintraub, J.K. Assessing coping strategies: a theoretically based approach // *Journal of personality and social psychology*. 1989. Vol. 56. No. 2. P. 267–283. DOI:10.1037/0022-3514.56.2.267

Crocker, J., Luhtanen, R.K., Cooper, M.L. et al. Contingencies of Self-Worth in College Students: Theory and Measurement // *Journal of Personality and Social Psychology*. 2003, Vol. 85, No. 5, P 894–908. DOI: 10.1037/0022-3514.85.5.894

Ćwil, M., Howe, W.T. Cross-cultural analysis of gamer identity: A comparison of the United States and Poland // *Simulation & Gaming*. 2020. Vol. 51. No. 6. P. 785–801. DOI:10.1177/1046878120945735

Festl, R., Scharrow, M., Quandt, T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults // *Addiction*. 2013. Vol. 108. No. 3. P. 592–599. DOI:10.1111/add.12016

Horbiński, T., Zagata, K. Interpretation of map symbols in the context of gamers' age and experience // *ISPRS International Journal of Geo-Information*. 2022. Vol. 11. No. 2. P. 150–166. DOI: 10.3390/ijgi11020150

Jia, Y., Xu, B., Karanam, Y. et al. Personality-targeted gamification: a survey study on personality traits and motivational affordances // *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2016. P. 2001–2013. URL: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2858036.2858515> (Retrieved on 05.06.2021)

Lin, P.C., Yen, J.Y., Lin, H.C. et al. Coping, resilience and perceived stress in individuals with internet gaming disorder in Taiwan // *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021. Vol. 18. No. 4. P. 1771–1782. DOI:10.3390/ijerph18041771

Nap, H.H., IJsselsteijn, W.A., De Kort, Y.A. Age Differences in Associations with Digital Gaming // *DiGRA Conference*. 2009. URL: https://www.researchgate.net/profile/Yvonne-De-Kort/publication/228091662_Age_Differences_in_Associations_with_Digital_Gaming/links/09e414ff06d528dd7d000000/Age-Differences-in-Associations-with-Digital-Gaming.pdf (Retrieved on 05.06.2021)

Scheier, M.F., Carver, C.S. Optimism, coping, and health: Assessment and implications of generalized outcome expectancies // *Health Psychology*. 1985. Vol. 4. No. 3. P. 219–247. DOI: 10.1037/0278-6133.4.3.219 1985

Schwarzer, R., Jerusalem, M. Generalized Self-Efficacy scale / In J. Weinman, S. Wright, M. Johnston (Eds.), Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs. Windsor, UK: NFER-NELSON, 1995. P. 35–37.

Snodgrass, J.G., Zhao, W., Lacy, M.G. et al. The cross-cultural expression of internet gaming distress in North America, Europe, and China // Addictive Behaviors Reports. 2019. Vol. 9. P. 1–13. DOI:10.1016/j.abrep.2018.100146

Suznjevic, M., Matijasevic, M. Why MMORPG players do what they do: relating motivations to action categories // International Journal of Advanced Media and Communication. 2010. Vol. 4. No. 4. P. 405–424.

Wittek, C.T., Finserås, T.R., Pallesen, S. et al. Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers // International journal of mental health and addiction. 2016. Vol. 14. No. 5. P. 672–686. DOI: 10.1007/s11469-015-9592-8

Worth, N.C., Book, A.S. Personality and behavior in a massively multiplayer online role-playing game // Computers in Human Behavior. 2014. Vol. 38. P. 322–330. DOI:10.1016/j.chb.2014.06.009

Yee, N. Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's // Terra Cognita. 2002. Vol. 1. P. 1708–1723.

Yee, N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & behavior. 2006. Vol. 9. No. 6. P. 772–775. DOI:10.1089/cpb.2006.9.772

Yee, N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments // Presence: Teleoperators and virtual environments. 2007. Vol. 15. No. 3. P. 309–329. DOI:10.1162/pres.15.3.309

Сведения об авторах

Кузьма С. Кагадеев, бакалавр, Институт психологии имени Л.С. Выготского, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Мнусская пл., д. 6; *kuzma.kagadeev@gmail.com*

Дарья П. Ткаченко, кандидат психологических наук, Институт психологии имени Л.С. Выготского, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Мнусская пл., д. 6; *bigbro-littlebro@yandex.ru*

Kagadeev K.S., Tkachenko D.P.

Cross-cultural study of personal characteristics of gamers

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia

This article presents the results of the cross-cultural study of personality characteristics of English-speaking gamers from Europe and the USA (229 participants), and Russian-speaking gamers from Russia (111 participants).

The study sample was divided by types, based on the main goals they try to achieve when playing online videogames: achiever, explorer, social type, competitive type and peaceful type. Existence of individual differences conditioned by cultural background is assumed, as well as existence of individual differences between different types of gamers, related to their preferred in-game activity. In order to verify those assumptions, a comparative analysis was performed between participants from different cultural backgrounds and different player types. The following characteristics were measured and compared among the groups: optimism, self-esteem foundations, general self-efficacy and coping-mechanisms. Significant differences were found between gamers from Russia and gamers from Western countries, as well as significant differences between gamers of different types within each culture. Competitive gamers from Europe and the USA used suppression of competing activities as a coping-mechanism more often, competition was more significant to their self-esteem, while being virtuous meant less to them, than to the players of other types. Peaceful type gamers from Western countries were less optimistic, used mental disengagement and focused on emotions more often, than other types, while positive reinterpretation and growth, as well as planning, were used by this type less often. Significant differences for different gamer types in Russian gamers were found only in frequency of using humor as a coping-strategy, which was more often used by competitive type gamers. Existence of a gamer culture, specific to different countries, which could explain these findings, is hypothesized.

Key words: gamers, cross-cultural differences, personality resources, coping-strategies, videogames

For citation: Kagadeev, K.S, Tkachenko, D.P. (2022). Cross-cultural study of personal characteristics of gamers. *New Psychological Research*, No. 3, 70–90. DOI: 10.51217/npsyresearch_2022_02_03_04

Acknowledgement

The study was supported by the Russian Science Foundation grant No. 19-18-00516 “Transitive and virtual spaces – commonality and differences”.

References

- Ang, C.S., Zaphiris, P. (2010). Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective. *Information, Communication & Society*, 13(4), 592–614. DOI:10.1080/13691180903266952
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Bean, A., Groth-Marnat, G. (2016). Video gamers and personality: A five-factor model to understand game playing style. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 27–38.
- Blasi, M.D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G.L., Tosto, C., Billieux, J., Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy:

Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions*, 8(1), 25–34. DOI:10.1556/2006.8.2019.02

Bogacheva, N.V. (2015). Cognitive styles and personal specifics of male and female computer gamers. *Ot istokov k sovremennosti*, 3, 313–315.

Carver, C.S., Scheier, M.F., Weintraub, J.K. (1989). Assessing coping strategies: a theoretically based approach. *Journal of personality and social psychology*, 56(2), 267–283. DOI:10.1037/0022-3514.56.2.267

Crocker, J., Luhtanen, R.K., Cooper, M.L., Bouvrette, A. (2003). *Contingencies of Self-Worth in College Students: Theory and Measurement*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(5), 894–908. DOI:10.1037/0022-3514.85.5.894

Ćwil, M., Howe, W.T. (2020). Cross-cultural analysis of gamer identity: A comparison of the United States and Poland. *Simulation & Gaming*, 51(6), 785–801. DOI:10.1177/1046878120945735

Festl, R., Scharrow, M., Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592–599. DOI:10.1111/add.12016

Gordeeva, T.O., Sychev, O.A., Osin, E.N. (2010). Developing Russian adaptation of the Life-Orientation Test. *Psikhologicheskaya diagnostika*, 2, 36–64.

Horbiński, T., Zagata, K. (2022). Interpretation of map symbols in the context of gamers' age and experience. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 11(2), 150–166. DOI:10.3390/ijgi11020150

Jia, Y., Xu, B., Karanam, Y., Volda, S. (2016, May). Personality-targeted gamification: a survey study on personality traits and motivational affordances. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2001–2013*. Retrieved from: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2858036.2858515>

Lin, P.C., Yen, J.Y., Lin, H.C., Chou, W.P., Liu, T.L., Ko, C.H. (2021). Coping, resilience, and perceived stress in individuals with internet gaming disorder in Taiwan. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1771–1782. DOI:10.3390/ijerph18041771

Molchanova, O.N., Nekrasova, T.YU. (2013). Adaptation of J. Crocker's Contingencies of Self Worth Scale. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya*, 9(4), 65–73.

Nap, H.H., IJsselsteijn, W.A., De Kort, Y.A. (2009, January). Age Differences in Associations with Digital Gaming. DiGRA Conference. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Yvonne-De-Kort/publication/228091662_Age_Differences_in_Associations_with_Digital_Gaming/links/09e414ff06d528dd7d000000/Age-Differences-in-Associations-with-Digital-Gaming.pdf

Poltorak, V.S. (2020). Analysis of researches of features of the cognitive sphere of gamers. *Mirovaya nauka 2020. Problemy i perspektivy. Materialy II mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* (pp. 100–102). Saratov: «Akademiya Biznesa».

Rasskazova, E.I., Gordeeva, T.O., Osin, E.N. (2013). Coping-strategies in the structure of activity and self-regulation: psychometric characteristics and possibilities of applying the COPE questionnaire. *Psikhologiya. Zhurnal vysshei shkoly ekonomiki*, 10(1), 82–118.

Romek, V.G. (1996). Russian version of Generalized Self-Efficacy scale. *Inostrannaya psikhologiya*, 7, 71–77.

Scheier, M.F., Carver, C.S. (1985). Optimism, coping, and health: Assessment and implications of generalized outcome expectancies. *Health Psychology*, 4(3), 219–247. DOI:10.1037/0278-6133.4.3.219

Schwarzer, R., Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, M. Johnston (Eds.), *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs* (pp. 35–37). Windsor, UK: NFER-NELSON.

Snodgrass, J.G., Zhao, W., Lacy, M.G., Zhang, S., Tate, R. (2019). The cross-cultural expression of internet gaming distress in North America, Europe, and China. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 1–13. DOI:10.1016/j.abrep.2018.100146

Stepanova, M.V. (2018). Gender identity of females, who play online-games. *Sbornik tezisov uchastnikov nauchno-prakticheskoi internet-konferentsii po juridicheskoi psikhologii* (pp. 208–211). Moscow: MGPPU.

Suznjevic, M., Matijasevic, M. (2010). Why MMORPG players do what they do: relating motivations to action categories. *International Journal of Advanced Media and Communication*, 4(4), 405–424.

Timofeev, S.B. (2017). Features of coping strategies in teenagers-gamers. *Pedagog-psikholog v sovremennom obrazovanii: lichnostnyi potentsial i ego razvitiie* (pp. 132–138). Irkutsk: Asprint.

Wittek, C.T., Finserås, T.R., Pallesen, S., Mentzoni, R.A., Hanss, D., Griffiths, M.D., Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14(5), 672–686. DOI:10.1007/s11469-015-9592-8

Worth, N.C., Book, A. S. (2014). Personality and behavior in a massively multiplayer online role-playing game. *Computers in Human Behavior*, 38, 322–330. DOI:10.1016/j.chb.2014.06.009

Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's. *Terra Incognita*, 1, 1708–1723.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772–775. DOI:10.1089/cpb.2006.9.772

Yee, N. (2007). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309–329. DOI:10.1162/pres.15.3.309

Information about the authors

Kuz'ma S. Kagadeev, Undergraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125047; *kuz'ma.kagadeev@gmail.com*

Daria P. Tkachenko, Ph.D (Psychology), Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125047; *bigbro-littlebro@yandex.ru*