

**Взаимосвязь показателей чувства присутствия с характеристиками когнитивного контроля и психологической границы у игроков в онлайн-игры.**

**Научный руководитель – Демин Андрей Николаевич**

***Зыкова Екатерина Ивановна***

*Аспирант*

Кубанский государственный университет, Факультет управления и психологии, Кафедра социальной психологии и социологии управления, Краснодар, Россия

*E-mail: ev250493@gmail.com*

Один из аспектов привлекательности видеоигр, и в частности онлайн-игр, связан с тем, что игроки на некоторое время способны забывать, что они вовлечены в опосредованные технологиями ситуации, ощущая свое физическое нахождение в игровом мире. Данное явление имеет название чувство присутствия.

Основываясь на работах ряда ученых, чувство присутствия можно определить как состояние сознания, которое создает впечатление физического нахождения в опосредованном мире, а также степень восприятия виртуальной среды как реальной [1,4]. Одним из важных вопросов в исследовании чувства присутствия является изучение факторов, которые могут влиять на факт и силу его переживания. Поэтому цель нашего исследования заключается в изучении факторов, связанных с переживанием чувства присутствия у игроков онлайн-игры.

На основании теоретического обзора, мы пришли к выводу, что когнитивный контроль и психологическая граница могут являться факторами, которые связаны с переживанием чувства присутствия у игроков в онлайн-игры.

Когнитивный контроль помогает человеку согласовывать свое поведение с условиями меняющегося окружения для достижения своих целей [1]. Данный параметр важен с точки зрения способности испытывать чувство присутствия, так как от него зависит эффективность настройки когнитивной системы человека на продуктивное восприятие игровой реальности, опосредованной технологиями.

Психологическую границу мы рассматривали, исходя из теории Э. Хартмана, как измеримый атрибут личности, лежащий на континууме от толстого до тонкого, который, характеризует степень слияния или обособленности между индивидом и внешним миром, а также между различными аспектами психики [3]. Мы предположили, что люди с тонкими границами будут более склонны к переживанию чувства присутствия, так как они характеризуются, например, склонностью к мечтательности и расплывчатым ощущением своего тела и пространства [3]. Что, вероятно, может способствовать более сильному ощущению своего нахождения в игровом мире.

Таким образом, объект нашего исследования - факторы, связанные с переживанием чувства присутствия у игроков в онлайн-игры.

Предмет исследования - взаимосвязь показателей чувства присутствия с характеристиками когнитивного контроля и психологической границы у игроков в онлайн-игры.

Гипотеза исследования - показатели чувства присутствия у игроков в онлайн-игры будут связаны с характеристиками когнитивного контроля и психологической границы.

Выборка исследования включает в себя две группы: взаимосвязь между чувством присутствия и когнитивным контролем измерялась на 27 игроках в онлайн-игры; взаимосвязь между чувством присутствия и психологической границей проверялась на 143 игроках в онлайн-игры.

Методы исследования .Опросник ITC SOPI (J. Lessiter, J. Freeman, E. Keogh, E., J.D.

Davidoff), переведенный на русский язык [4].

Тест "Психологические границы личности" Э. Хартманна (в адаптации О.А. Шамшиковой, В.И. Волоховой) [2].

С целью измерения характеристик когнитивного контроля нами были выбраны следующие методики.

Тест Струпа, реализованный на модели выбора среди окрашенных слов, обозначающих цвета, по переменному признаку "цвет/смысл". Оценивает подверженность интерференции со стороны иррелевантных перцептивных признаков.

Кольца Ландольта. Оценка способности к обнаружению целевого сигнала среди дистракторов (избирательность внимания).

Модель позиционного выбора. Оценка способности к быстрой смене способов реагирования (переключаемость внимания).

Модель эффективности использования предшествующей информации (оперативная память)

Математические методы статистической проверки гипотез: коэффициент корреляции Пирсона.

По результатам исследования были получены следующие данные, которые подтверждают выдвинутую гипотезу.

Во - первых, все параметры чувства присутствия, измеряемые посредством ITC-SOPI, а именно пространственное присутствие ( $,559^{**}$ ), вовлеченность ( $,552^{**}$ ) реалистичность виртуальной среды ( $,394^{**}$ ) и негативные эффекты ( $,272^{**}$ ) положительно коррелируют с психологической границей. На основании полученных данных можно сделать вывод, что люди с более тонкой психологической границей испытывают более сильное пространственное присутствие, более вовлечены в онлайн-игры, а также находят содержание игровой среды достаточно реалистичным. Взаимосвязь между психологической границей и негативными эффектами является очень слабой, что говорит о том, что сила негативных эффектов от пребывания в онлайн-играх мало связана с характером психологических границ личности.

Во - вторых, существует ряд корреляций между параметрами чувства присутствия и характеристиками когнитивного контроля.

Реалистичность виртуальной среды ( $,722^*$ ) положительно коррелирует с эффективностью когнитивного контроля (по результатам теста Струпа). Это говорит о том, что игроки с более развитым когнитивным контролем воспринимают виртуальный мир онлайн-игры как более правдоподобный.

Пространственное присутствие ( $,724^*$ ) и вовлеченность ( $,543^*$ ) положительно коррелирует с точностью оперативной памяти. Это говорит о том, что чем выше точность оперативной памяти, тем более интенсивно игрок ощущает свое физическое нахождение в пространстве онлайн-игры, более захвачен ее событиями и содержанием.

Негативные эффекты чувства присутствия отрицательно коррелируют с эффективностью оперативной памяти ( $,-619^*$ ) и переключаемостью внимания ( $,-879^*$ ); положительно коррелируют с латентностью оперативной памяти ( $,663^*$ ). Другими словами, чем ниже показателя переключаемости внимания и эффективности оперативной памяти, а также, соответственно, выше латентность оперативной памяти, тем более выраженными будут негативные эффекты во время онлайн-игры.

## Источники и литература

- 1) Величковский, Б.Б. Когнитивный контроль и чувство присутствия в виртуальных средах / Б.Б. Величковский, А.Н. Гусев, В.Ф. Виноградова, О.А. Арбекова // Экспериментальная психология. 2016. Том 9. № 1. С. 5–20.
- 2) Шамшикова, О. А. Психометрический анализ и стандартизация зарубежной методики "Психологические границы личности" Э. Хартманна / О.А. Шамшикова, В.И. Волохова // Мир науки, культуры и образования. 2013. № 5(42). С. 243–248.
- 3) Hartmann, E. Boundaries in the mind: Past research and future directions / E. Hartmann, R. Harrison, M. Zborowski // North American Journal of Psychology. 2001. Vol. 3(3). P. 347–368.
- 4) Lessiter J. Cross-media presence questionnaire: The ITC-Since of Presence Inventory / J. Lessiter, J. Freeman E. Keogh, J. Davidoff // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 2001. Vol. 10. P. 282–297.