

DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303

УДК 159.942


Исследовательская статья

Особенности переживания в игровой деятельности у студентов (на материале групповых настольных игр)

О.В. Митина¹  , Р.В. Исакова² 

¹Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,
Российская Федерация, 125009, Москва, ул. Моховая, д. 11, стр. 9

²Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, филиал в г. Ташкенте,
Республика Узбекистан, 100060, Ташкент, ул. Амира Темура, д. 22

 omitina@inbox.ru

Аннотация. Проблематика игры с давних времен является актуальной для многих исследователей и рассматривается в аспекте различных дисциплин. В современную эпоху цифровизации большое распространение получили компьютерные игры, которые привлекают внимание и интерес как пользователей, так и исследователей. В то же время «обычные» настольные игры в современной психологии изучаются гораздо реже и в основном на примере шахмат. Цель исследования состоит в выявлении изменений эмоциональных состояний в процессе и по итогу двух настольных игр, которые предполагают кооперативные («Имаджинариум») и сопернические («Монополия») действия, а также в описании характера переживания в игровой деятельности студентов, в том числе и с учетом их личностных характеристик. В исследовании приняли участие 62 студента вузов Ташкента (Узбекистан). Для диагностики состояния респондентов использовались методика измерения переживания в деятельности Д.А. Леонтьева и русскоязычная версия методики «Тест имплицитного позитивного и негативного аффекта» (ИПАНАТ) О.В. Митиной и соавт. Для определения личностных особенностей применялись российский вариант шестифакторного личностного опросника НЕХАСО-PI-R М.С. Егоровой и соавт. и методика диагностики личностных черт «Темной триады» Т.В. Корниловой и соавт. Результаты исследования в целом демонстрируют положительные изменения эмоционального состояния после игровой деятельности, независимо от результата и процесса. Обе настольные игры, несмотря на специфику, хорошо повысили положительный эмоциональный фон респондентов. Одновременно с этим установлено, что характер переживания связан с содержанием игровой деятельности: в кооперативной игре «Имаджинариум» испытуемые чаще переживали осмысленность, а в конкурентной «Монополии» – пустоту.

Ключевые слова: игра, настольная игра, студенты, переживание в деятельности, поток, позитивный аффект, негативный аффект, смысл, удовольствие, усилие, пустота

Введение

Существует огромное количество подходов к пониманию слова «игра». Философы, психологи, педагоги по-разному определяют сущность и при-рода игры. Что побуждает как ребенка, так и взрослого играть в игры?

© Митина О.В., Исакова Р.В., 2022



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

В повседневной жизни мы мало задумываемся о происхождении забавного слова «игра». Природа игры проявлялась задолго до развития цивилизации. Этимология слова отсылает нас к восточной культуре и обрядам инициации, где оно означает «колебаться», «кланяться», «двигаться». То есть характерные движения совершаются в ритуальных танцах, хороводах, когда человек теряет себя ради высшей духовности.

Игра – совершенно удивительный феномен. Человек, играючи, забывает о реальности и может испытывать лишь одну эмоцию – азарт, граничащий с безрассудством. Игра сама по себе, хотя она и есть деятельность духа, не причастна к морали, в ней нет ни добродетели, ни греха (Хейзинга, 2011).

Игра – особый вид деятельности (Леонтьев, 2005), у которой две стороны: с психологической точки зрения, здесь действие преобладает над сознанием: игра становится условной, ограниченной правилами и всего лишь моделирующей один из эпизодов реального мира. С другой стороны, игра позволяет субъекту «подняться над реальностью», создать собственную игровую реальность и существовать в ней. Если отойти от лирики и заострить внимание на сухих фактах, игра – все же условный вид деятельности, где скорее, важен процесс, а не результат (Рубинштейн, 1998), что можно объяснить с коммуникативной точки зрения.

Коммуникация является важной частью игровой деятельности. Посредством игры человек коммуницирует с окружающими, игра помогает субъекту «влиться в общество» (Роберт, Тильман, 1988). Игровые отношения могут выступать в двух видах. Первое – игра, как она есть, то есть группа людей общается, взаимодействует в смоделированном игровом мире. Второе – игра становится частью, элементом других видов отношений (работа, дом, друзья).

За последние 40 лет компьютерные игры стали, пожалуй, самым популярным видом досуговой деятельности. Первоначально, научный интерес к компьютерным играм был связан с изучением аддиктивного потенциала игр (Kowert, Ferguson, 2021), их влияния на агрессивное поведение, гендерных игровых предпочтений (Amini et al., 2008, Boyle et al., 2011).

В дальнейшем, помимо традиционных негативных последствий компьютерных игр, среди важных направлений исследований стали выделяться формирование эмоциональной составляющей компьютерных игр; установление характера влияния компьютерных игр на познавательные процессы и человека в целом; выявление мотивационных моментов, лежащих в основе обращения к компьютерным играм и игровой опыт, влияющий на выбор той или иной игры (Войскунский, Аветисова, 2009; Митина, Мирсаидов, 2016).

Важными направлениями исследования компьютерных игр сегодня являются: научное обоснование возможностей их использования в обучении и психотерапии (Maier, 2019), выявление психологических качеств и навыков (особенностей восприятия, внимания, познавательной активности, мотивации и др.), обеспечивающих высокие достижения в игре или формирующихся в процессе игровой деятельности (Bányai et al., 2019), изучение уровня физического, социального, психологического благополучия игроков (Kowert, Ferguson, 2021).

Широкое распространение компьютерных игр, превратившее их в обыденность с одной стороны, а с другой извечное стремление человека выйти за рамки привычного привело к тому, что люди, в том числе и молодые, проявляют неподдельный интерес именно к настольным играм, как к альтернативному варианту игровой деятельности, что, конечно, представляет интерес для исследователей-психологов.

Концепции и подходы к анализу настольных игр, были заимствованы из различных областей психологии, но в более всего изучены на материале одной настольной игры – шахматы.

В рамках одного из подходов предлагается рассматривать человеческое познание в процессе игры в шахматы или другие настольные игры как параллельную обработку нейронных связей (Hyötyniemi, Saariluoma, 1998; Lories, 1992; Mireles, Charness, 2002). К психологии настольных игр можно применить несколько понятий Ж. Пиаже: кооперация, децентрация, операции и абстракция. Ж. Пиаже активно интересовался играми с правилами (в том числе и настольными), как новой категорией поведения, которое проявляется у ребенка от 6 до 12 лет. Пиаже рассматривал участие в играх, основанных на правилах, как способ выполнения конкретных операций, направленных на уменьшение эгоцентризма (Cole, Cole, 2001). На самом деле, настольные игры, направленные на развитие дедуктивного, абстрактного, логического и других видов мышления, предлагают идеальную сферу для многочисленных исследований на основании теории Пиаже. Также, на основе гибсоновского подхода изучалась роль рабочей памяти для анализа шахматных позиций (Vicente, Wang, 1998).

Поскольку практически единственной настольной игрой, в которой изучалась психологическая феноменология, остаются шахматы, можно сказать, что тема настольных игр актуальна для психологической науки, но малоизучена и во многих теориях рассматривается лишь косвенно.

Настольных игр огромное количество – от логических до парадоксально-загадочных. Люди разных времен по своему вкусу нашли много способов «разбавить» скуку, занять детей или просто повеселиться. Например, настольные игры просто созданы для сплочения и объединения людей. Неважно, семья это или малознакомая компания. От начала распаковывания игры до сбора всех фишек и карточек обратно в коробку – вся игровая атмосфера создана для коммуникации и взаимодействия участников между собой (Gobet et al., 2004).

Настольные игры можно разделить по типу используемых предметов (карты, кости, доски, бумаги и карандаша), по количеству игроков (от одного до неограниченного количества), по функции (развлекательного, азартного, обучающего характера, головоломки, коммуникативные), по типу правил (полная или неполная информация), по степени взаимодействия игроков (соперничество, командное соперничество, коалиция, кооперация), по содержанию (абстрактные игры) (Parlett, 1999). Но, к сожалению, пока не существует полноценной и точной классификации настольных игр: многие игры можно отнести одновременно к разным видам, или одна игра может иметь несколько аналогов или свои «подвиды».

Французский психолог и антрополог Роже Кайуа разделил существующие в мире игры (слово «игра» он использует в широком смысле, обозначая этим словом любую форму активности, приносящую удовольствие) на четыре основных класса в зависимости от вызываемых ими переживаний (Кайуа, 2007):

1) «Агон» – состязательные игры, например, спортивные. Наличие соперника помогает в совершенствовании собственных навыков;

2) «Алеа» – игры случая, создающие иллюзию власти над ходом последующих событий. К этой группе игр можно отнести игральные карты и настольные игры с элементом случайности;

3) «Илинкс» – игры-«головокружение», способные изменить состояние сознания. Любая деятельность, которая способна изменить наше сознание, может принести ощущение радости и наслаждения. Искусственно вызванная потеря контроля над сознанием приводит к изменению мировосприятия;

4) «Мимикрия» – игры, создающие новый мир посредством воображения, маскировки и подражания. Девочки, играющие в куклы, примеряют на себя роли «матери» и «дочки».

Настольные игры удачно вписываются в вышеуказанные группы игр и гармонично сочетают в себе различные переживания. В играх человек способен достичь пика удовольствия, стать на некоторое время счастливым, выйти «из оболочки», в которой он, возможно, вынужденно был заточен долгое время.

Для исследования переживаний участников игровой деятельности может быть использована трехкомпонентная модель оптимального переживания в деятельности Д.А. Леонтьева (Клейн и др., 2019; Леонтьев, 2015; Леонтьев и др., 2018), в которой выделяются три составляющие категории: *удовольствие* – позитивные эмоции, испытываемые человеком в процессе какой-либо деятельности, ощущение движения «вперед»; *смысл* – ощущение, что данная деятельность связана с тем, что важно на каком-то этапе жизни; *усилие* – ощущение необходимости преодоления и усталости от этого преодоления, а также чувство, что затрачиваемые ресурсы и силы приносят нужный результат. Эти компоненты являются взаимодополняющими и могут складываться в пары для переживания отдельно *радости*, *ответственности* или *наслаждения*. Присутствие всех трех компонент одновременно составляет *оптимальное переживание* (Клейн и др. 2019; Митина и др., 2020). Когда ни одна из компонент не присутствует, наступает *пустота*.

Состояние *оптимального переживания* особенно важно и продуктивно в профессиональной деятельности, но не стоит забывать и про позитивные эмоции вне работы, учебы и деятельности, требующей особого сосредоточения внимания. При этом сами позитивные эмоции – это только одна из компонент оптимального переживания, чтобы ощутить полноту которого человек должен не только ощущать осмысленность своей деятельности, но и столкнуться с необходимостью затрачивать силы на ее выполнение. Оптимальное переживание, как его понимает Д. Леонтьев, схоже с переживанием потока, концепция которого была разработана М. Чиксентмихайи: «В результате исследований мы обнаружили одну общую характеристику, объединяющую

многочисленные разновидности потоковых ощущений. Все они как бы переводят человека в новую, еще не изведенную им реальность, наполняя его духом первооткрывательства, расширяя горизонты его способностей. Другими словами, они изменяют личность, делая ее более сложной. В развитии личности и заложен ключ к пониманию смысла потоковой деятельности» (Чиксентмихайи, 2014). Концепция Чиксентмихайи прекрасно отражает состояние, которое испытывают люди во время игр. Для исследователя «игры – это очевидные действия в потоке, а игра – это в первую очередь деятельность в потоке» (Csikszentmihalyi, 2000).

Однако игры занимают особое место в деятельности, вызывающих оптимальное переживание. Ведущей в игровой деятельности все же остается компонента удовольствия. Поэтому часто люди играют исключительно ради удовольствия, причем испытывают его от самого процесса игры, а не от ее результата. Поскольку переживания различаются в разных видах деятельности (Митина и др., 2020), то вполне очевидно, игры также обладают различным потенциалом генерировать оптимальное переживание у игроков.

Также, стоит упомянуть, что переживания в любом виде деятельности связаны с личностными особенностями индивида и с его эмоциональными состояниями, поэтому модель оптимального переживания нельзя отнести ни к устойчивым характеристикам, ни к состояниям, которые привязаны к временным колебаниям (Леонтьев и др., 2018).

Еще один аспект, который необходимо подчеркнуть – влияние личностных особенностей человека на его переживания в игровой деятельности. Исследований личностных особенностей отношения к играм, предпочтения игр не так много и все они в основном касаются компьютерных игр. Так, на материале компьютерных игр были проведены исследования, направленные на создание классификаций игроков, определения типов их поведения в игре, мотивации, предпочтений в выборе игр (Faulkner et al., 2015; Manero et al., 2016; Bartle, 1996; Billieux et al., 2013; Namari, Tuunanen, 2014; Митина, Мирсаидов, 2016). Если говорить о настольных играх, то исследования личностных характеристик игроков затрагивают практически только шахматистов (см., например: Поддубный и др., 2017). Также можно указать работы, целью которых является изучение возможности использования настольных игр в качестве инструмента психологической и социальной коррекции, помощи (Громова, 2016). Что касается исследований, которые бы рассматривали именно устойчивые личностные диспозиции, ценностные ориентации как определяющие, влияющие на игровые предпочтения, игровое поведение в настольных играх, то таковые практически отсутствуют.

Процедура и методы исследования

Цель данного исследования состоит в выявлении изменений эмоциональных состояний в процессе и в результате двух настольных игр, которые различались по актуализируемым коммуникативным действиям (кооперативные и сопернические), а также в описании характера переживания в игровой деятельности студентов, в том числе и с учетом их личностных характеристик.

Жанр **конкурентной игры** был представлен игрой «Монополия» – настольной экономической стратегией, завоевавшей колоссальную популярность в более чем 80 странах. Игра сосредоточена на предпринимательской составляющей, в зависимости от вариации игры, можно скупать разные заведения, улицы или даже целые города. Главная цель для каждого участника – максимально обогатиться и оставить соперников банкротами. Достичь богатства (и, соответственно, победы в игре) можно различными способами, у всех свои собственные стратегии успеха. Чем больше игроков, тем больше появляется пространства для переговоров и маневров с карточками собственности¹ (Pilon, 2015). Игра предназначена для компании от 2 до 6 человек. В обычных условиях одна партия занимает 2 часа. В описании игры указано, что она рассчитана на игроков от 8 лет и старше и развивает такие навыки как логическое мышление, память, красноречие². Мы выбрали данную игру как конкурентную, так как играя в монополию участники – конкуренты друг другу. В игре чаще всего происходит столкновение взглядов, мнений, а значит, зарождение конфликтов.

В качестве **кооперативной игры** использовалась игра «Имаджинариум», во время которой игроки по очереди задают и отгадывают ассоциации друг друга. Суть игры заключается в том, что «водящий» в раунде игрок загадывает ассоциацию к изображению на карточке, и выкладывает карту на стол изображением вниз, чтобы другие игроки его не видели. Остальные игроки, найдя из имеющихся у себя карт такую, у которой изображение, по их мнению, в наибольшей степени подходит к этой ассоциации, или просто лишнюю карту также выкладывают их на стол, скрывая изображение до тех пор, пока все игроки не выложат свои карты. Задача угадать карту «водящего». Игра предназначена для компании от 3 до 7 человек. Партия занимает 1 час. В описании игры указано, что в зависимости от набора она рассчитана на игроков от 6 лет и старше. Игра является прекрасным средством для развития аналитического и ассоциативного мышления, интуиции, фантазии, сообразительности и других качеств. Но помимо этого во время игры участники учатся чувствовать других людей, понимать их без слов и таким же образом объяснять. Можно сказать, что, помимо всего прочего, формируются и навыки эффективного невербального общения. Игра по своей задумке интересна и всегда проходит в позитивной дружеской обстановке³.

Методы сбора данных: опрос; наблюдение; экспертные оценки.

Для диагностики изучаемых переменных использовался ряд **методик**.

Методика измерения переживания в деятельности (Леонтьев, 2015).

Данная методика измеряет переживание в процессе деятельности в соответствии с трехкомпонентной моделью оптимального переживания в деятельности Д.А. Леонтьева; она состоит из 12 пунктов, образующих 4 шкалы:

¹ Pilon M. Monopoly's inventor: the progressive who didn't pass 'go' // The New York Times. 2015, February 13. URL: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html> (дата обращения: 30.01.2022).

² Монополия. URL: <https://www.mosigra.ru/monopoly/> (дата обращения: 15.02.2022).

³ Имаджинариум. URL: <https://www.mosigra.ru/imadjarium/> (дата обращения: 15.02.2022).

удовольствие; смысл; усилие; пустота. Теоретический диапазон изменения баллов от 1 до 6.

Русскоязычная версия методики «*Тест имплицитного позитивного и негативного аффекта*» (Митина и др., 2017). Проективная методика оценки эмоционального состояния человека, элиминирующая влияние социальной желательности и других социальных и индивидуальных установок. Методика определяет степень выраженности позитивного и негативного аффектов. Испытуемые оценивают по 4-балльной шкале, в какой степени бессмысленные слова выражают определенные позитивные («счастливый», «радостный», «энергичный») и негативные («беспомощный», «напряженный», «заторможенный») аффекты. Высокий уровень позитивного аффекта говорит об активности, удовлетворенности процессом, вовлеченности и полной концентрации, а низкий – об апатии, скуке и незаинтересованности. Высокий уровень негативного аффекта характеризует состояние напряженности, неприятной эмоциональной вовлеченности (раздражительность, страх, чувство вины и т. д.), в то время как низкий – состояние умиротворенности, спокойствия.

Российский вариант шестифакторного личностного опросника *HEXACO-PI-R* (Егорова, Паршикова, Митина, 2019). Опросник содержит 24 пункта и позволяет оценить шесть диспозиционных черт личности, которые называются чертами личности факторного уровня: 1) Честность (Скромность); 2) Эмоциональность; 3) Экстраверсия; 4) Доброжелательность; 5) Сознательность (Добросовестность); 6) Открытость опыту.

Методика диагностики личностных черт «Темной триады» (Корнилова и др., 2015), которая состоит из 12 вопросов, образующих 3 шкалы: 1) Нарциссизм; 2) Психопатия; 3) Макиавеллизм.

Общая гипотеза исследования: тип настольной игры влияет на характер, испытываемых во время игры переживаний. В процессе настольной игры «Имаджинариум», требующей большей кооперации, участники видят больше осмысленности и удовольствия и получают значимо больше позитивных эмоций, по сравнению с игрой «Монополия», актуализирующей конкурентные действия.

Частные гипотезы:

1. Люди, проигравшие в конкурентную игру, испытывают значимо больше негативного аффекта, чем победители.
2. Игроки, одержавшие победу, ощущают, что затрачивают больше усилий.
3. Победенные игроки склонны испытывать пустоту после игрового процесса
4. Экстраверты ощущает больше позитивного аффекта после игровой деятельности, чем интроверты.
5. Проигравший в конкурентную игру участник-макиавелист ощущает больше пустоту, чем проигравший не-макиавелист.

Выборка исследования. Испытуемыми выступили учащиеся вузов города Ташкент, в возрасте от 18–24 лет, юноши и девушки, в количестве 62 человек. Выборка была разделена на 2 равные по числу участников, смешанные по полу подвыборки, которые, в свою очередь, были разделены на малые группы (игровые компании). Одна подвыборка играла в игру, актуализирующую конкуренцию («Монополию»), включала 6 малых групп в со-

ставе от 4 до 5 человек, другая – в игру, направленную на улучшение межличностных отношений («Имаджинариум»), состояла из 5 малых групп в составе от 5 до 7 человек.

Этапы эмпирического исследования:

- 1) этап опроса – заполнение батареи личностных опросников;
- 2) этап определения эмоционального состояния до игрового процесса – заполнение русскоязычной версии методики «тест имплицитного позитивного и негативного аффекта»;
- 3) основной игровой этап – процесс полноценной игровой деятельности в два типа настольных игр разными группами;
- 4) этап определения переживания в деятельности и эмоционального состояния после игрового процесса – заполнение опросника «переживание в деятельности» Д.А. Леонтьева и повторно русскоязычной версии методики «тест имплицитного позитивного и негативного аффекта»;
- 5) этап экспертного оценивания – просмотр видео экспертами, оценивание взаимодействия и состояния участников внутри группы.

В ходе исследования были соблюдены некоторые **правила**, касающиеся самих настольных игр и игрового процесса.

По настольным играм:

- 1) для игры «Монополия» была использована укороченная версия, чтобы игра не затягивалась на неопределенное время;
- 2) в каждой игре был «ведущий» и его ассистент. «Ведущий» объяснял правила настольной игры и правила поведения в процессе, отвечал на возникшие вопросы игроков, далее никак не вмешивался в игровой процесс и вел видеосъемку, на которую испытуемые заранее дали согласие. Ассистент никак не участвовал в процессе, лишь вел счет и в конце игры оглашал его для определения победителя.

По игровому процессу:

- 1) по просьбе модератора были исключены отвлекающие факторы (посторонние люди, мобильный телефон и т. д.);
- 2) ведущий и ассистент никак не вмешивались в ход игры, не подсказывали вербально и невербально пути нахождения решения и разрешения конфликтов;
- 3) участники не были ограничены в действиях, связанных с игровым процессом.

Все игры были проведены в течение недели и сняты на видеокамеру для последующей оценки экспертами.

Для статистической обработки данных использовалось программное обеспечение: пакет Microsoft Office 2019; статистический пакет SPSS 15.0. Используемые методы анализа данных: описательная статистика и одновыборочный критерий Колмогорова – Смирнова; проверка надежности-согласованности шкал с помощью коэффициента α Кронбаха; параметрический и непараметрический критерии для сравнения двух независимых и связанных выборок (Критерии Стьюдента, Манна – Уитни, Уилкоксона); параметрические и непараметрические коэффициенты корреляции (Пирсона и Спирмена); критерий Фишера для сравнения коэффициентов корреляций; непараметрический тест Кендалла для проверки согласованности экспертных оценок.

Результаты исследования

Все шкалы используемых методик показали хорошую согласованность по коэффициенту альфа Кронбаха, что с одной стороны может являться свидетельством репрезентативности выборки, а с другой – достоверности результатов (Митина, 2015). Также была показана согласованность экспертных мнений при оценке групповой динамики. Во всех случаях результаты параметрических и непараметрических методов сопоставления групп совпали, что является еще одним свидетельством достоверности результатов.

В табл. 1–3 представлены значимые данные по корреляционному анализу.

Таблица 1 / Table 1

Значимые коэффициенты корреляции Спирмена между выраженностью компонент переживания в игровой деятельности / Significant Spearman's correlations between components of experiences in gaming activity

Компоненты переживания / Components of experience	Удовольствие / Pleasure	Смысл / Meaning	Усилие / Effort	Пустота / Emptiness
Удовольствие / Pleasure		0,330		-0,767***
Смысл / Meaning				
Усилие / Effort		0,353*		
Пустота / Emptiness	-0,456**			

Примечание. В верхней треугольной части (над диагональю) содержатся значимые коэффициенты корреляции для подгруппы, игравшей в конкурентную игру, а в нижнем треугольнике (под диагональю) – для подгруппы, игравшей в кооперативную игру.

* – $p \leq 0,05$; ** – $p \leq 0,01$; *** – $p \leq 0,001$; курсивом – $p \leq 0,1$.

Note. Above the diagonal are the significant correlations for the subgroup that played the competitive game, and the below the diagonal – for the subgroup that played the cooperative game.

* – $p \leq 0.05$; ** – $p \leq 0.01$; *** – $p \leq 0.001$; in italic – $p \leq 0.1$.

В табл. 1 видно, что как для конкурентной игры «Монополия» (данные над диагональю), так и для кооперативной игры «Имаджинариум» *пустота* значимо отрицательно коррелирует именно с *удовольствием* – главной компонентой переживания в игровой деятельности. При этом в случае конкурентной игры величина этой связи более чем в полтора раза больше. Однако *смысл* в случае конкурентной конкурентной игры связан с *удовольствием*, а в случае кооперативной – с *усилием*.

Из табл. 2 следует, что в ситуации обеих игр и позитивный, и негативный аффекты сохраняют свою устойчивость. При этом устойчивость позитивного аффекта выше в случае кооперативной игры, а устойчивость негативного аффекта выше в случае конкурентной игры. Кроме того, в случае конкурентной игры между позитивным и негативным аффектом устанавливается выраженная антонимия (отрицательные коэффициенты корреляции). Этот эффект поляризации в случае кооперативной игры отсутствует.

В табл. 3 представлены коэффициенты корреляции между переживаниями в игровой деятельности и личностными чертами. В случае конкурентной игры отрицательная корреляция с *пустотой*, то есть полным отсутствием всех трех компонент оптимального переживания выявлена для людей с выра-

женным показателем нарциссизма, а в случае кооперативной игры – для людей с психопатическими наклонностями. Для людей с неустойчивой нервной системой (выраженной эмоциональностью) конкурентная игра представляет большую трудность, а кооперативная не всегда приносит удовольствие.

Таблица 2 / Table 2

Значимые коэффициенты корреляции Спирмена между эмоциональным состоянием до и после игровой деятельности / Significant Spearman's correlations between positive and negative affects before and after gaming activity

Время замера / Measurement time	Аффекты / Affects	Время замера / Measurement time			
		До игры / Before the game		После игры / After the game	
		Позитивный / Positive	Негативный / Negative	Позитивный / Positive	Негативный / Negative
До игры / Before the game	Позитивный / Positive			0,447**	
	Негативный / Negative			-0,371*	0,754***
После игры / After the game	Позитивный / Positive	0,719***			-0,435**
	Негативный / Negative		0,630***		

Примечание. В верхней треугольной части (над диагональю) содержатся значимые коэффициенты корреляции для подгруппы, игравшей в конкурентную игру, а в нижнем треугольнике (под диагональю) – для подгруппы, игравшей в кооперативную игру.

* – $p \leq 0,05$; ** – $p \leq 0,01$; *** – $p \leq 0,001$.

Note. Above the diagonal are the significant correlations for the subgroup that played the competitive game, and the below the diagonal – for the subgroup that played the cooperative game.

* – $p \leq 0,05$; ** – $p \leq 0,01$; *** – $p \leq 0,001$.

Таблица 3 / Table 3

Значимые коэффициенты корреляции Спирмена между личностными чертами и выраженностью компонент переживания в игровой деятельности после игры / Significant Spearman's correlations between personality traits and components of experiences in gaming activity after gaming activity

Компоненты переживания / Components of experience	Личностные характеристики / Personality traits	Коэффициент корреляции / Correlations
Конкурентная игра «Монополия» / Competitive game <i>Monopoly</i>		
Пустота / Emptiness	Нарциссизм (Темная триада) / Narcissism (Dark Triad)	-0,348*
Смысл / Meaning	Психопатия (Темная триада) / Psychopathy (Dark Triad)	-0,342
Усилие / Effort	Эмоциональность (HEXACO-PI-R) / Emotionality (HEXACO-PI-R)	0,378*
Кооперативная игра «Имаджинариум» / Cooperative game <i>Imaginarium</i>		
Пустота / Emptiness	Психопатия (Темная триада) / Psychopathy (Dark Triad)	-0,309
Удовольствие / Pleasure	Психопатия (Темная триада) / Psychopathy (Dark Triad)	0,345
	Эмоциональность (HEXACO-PI-R) / Emotionality (HEXACO-PI-R)	-0,336
Смысл / Meaning	Сознательность (HEXACO-PI-R) / Conscientiousness (HEXACO-PI-R)	0,414*

Примечание. * – $p \leq 0,05$; курсивом – $p \leq 0,1$.

Note. * – $p \leq 0,05$; in italic – $p \leq 0,1$.

На рис. 1 приводятся усредненные по группам респондентов, играющих в кооперативную и конкурентную игру оценки компонент переживаний. Все показатели теоретически лежат в диапазоне от 1 до 6. Значимые различия по критерию Манна – Уитни установлены по переживаниям осмысленности деятельности (*смысл*) ($p = 0,02$) и ощущениям опустошенности (*пустота*) ($p = 0,07$). Уровень осмысленности больше выражен у респондентов, играющих в кооперативную игру, а опустошенность в несколько большей степени (на уровне тенденции) присутствует у респондентов, играющих в конкурентную игру. Эти результаты частично подтверждают основные гипотезы исследования, о том, что тип настольной игры влияет на характер переживания в деятельности (осмысленность) и о том, что респонденты, играющие в игру «Имаджинариум» переживали больше осмысленности, чем респонденты, играющие в «Монополию». В то же время переживания удовольствия не значимо различается по настольным играм.

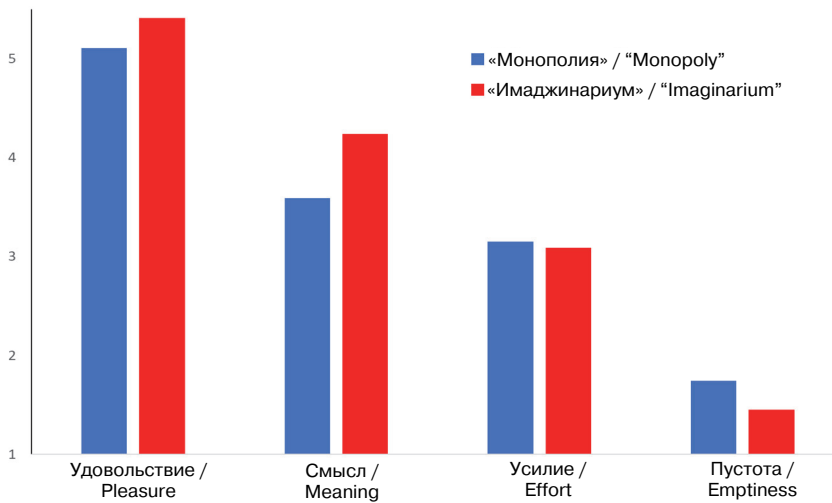


Рис. 1. Усредненные значения выраженности компонентов переживаний в игровой деятельности для двух типов настольных игр.

Figure 1. Means for components of experiences in gaming activity for two types of board games

Рис. 2 иллюстрирует результаты по эмоциональной динамике в играх обоих типов. И позитивный, и негативный аффекты до начала игровой деятельности у респондентов обеих подвыборок, играющих каждая в свою игру, значимо не различаются. Позитивный аффект повышается в обеих играх, но в игре кооперативной это повышение значимо более сильное по сравнению с игрой конкурентной. Негативный аффект в процессе игровой деятельности в кооперативной игре значимо снижается, а в конкурентной остается без статистически значимых изменений.

Как уже было сказано выше, все партии игр видео-протоколировались. На заключительном пятом этапе исследования 5 независимых экспертов-психологов оценивали по десятибалльной шкале каждую игровую малую группу (компанию) по 9 критериям (табл. 4). Удостоверившись что согласованность экспертных мнений в двух вопросах высокая⁴, мы определили

⁴ По каждой игровой компании (из 11) определялась согласованность экспертных мнений. Во всех 11 случаях p -значения не превышают 0,026.

усредненную экспертную оценку по этим вопросам для каждой игровой компании, а затем с помощью непараметрического критерия Манна – Уитни сопоставили наборы показателей для компаний, играющих в кооперативную игру и компаний, играющих в конфликтную игру. Результаты значимости различий для 9 вопросов представлены в табл. 4. Значимые различия проиллюстрированы на рис. 3. И степень давления со стороны членов игровой компании, которую испытывают участники конкурентной игры, и степень конфликтности внутри таких компаний значимо выше по сравнению с группами, играющими в кооперативную игру.

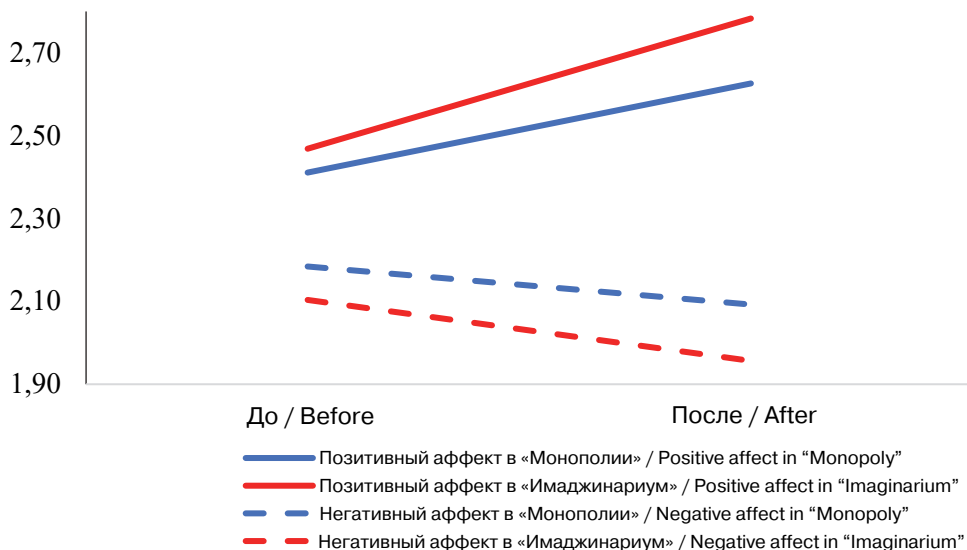


Рис. 2. Усредненные значения выраженности позитивного и негативного аффектов до и после игры для двух типов настольных игр
Figure 2. Means for positive and negative affect before and after the gaming activity for two types of board games

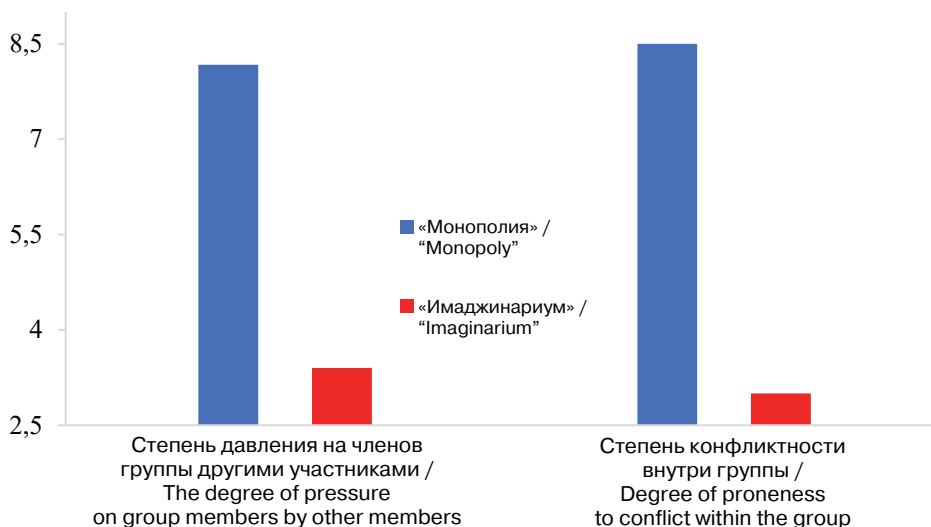


Рис. 3. Выраженность экспертных оценок по двум критериям групповой динамики для двух типов настольных игр (приведены критерии по которым зафиксированы значимые различия)
Figure 3. Expert assessments on two criteria of group dynamics for two types of board games (the criteria for which significant differences were recorded are given)

Таблица 4 / Table 4

**Усредненные экспертные оценки групповой динамики для компаний,
игравших в кооперативную и конкурентную игры /
Means expert assessments of group dynamics
for crews playing cooperative and competitive games**

Критерий / Criteria	Конкурентная игра / Competitive game	Кооперативная игра / Cooperative game	U	p
Доверие членов группы друг к другу / Confidence of group members in one another	4,63	5,94	6	0,126
Симпатия во взаимоотношениях членов группы / Fellow-feeling in the relationships among of group members	6,20	6,23	14	0,931
Свобода выражения собственного мнения при обсуждении вопросов / Freedom to express one's own opinion in discussions	8,53	7,96	8	0,247
Вовлеченность членов группы в игровой процесс / Involvement of group members in the gaming process	8,13	7,82	13	0,792
Удовлетворенность членов группы игровым процессом / Satisfaction of group members with the gaming process	7,07	7,88	8	0,247
Давление на членов группы / Pressure on group members	6,53	4,16	2	0,017
Групповая сплоченность / Group cohesion	4,80	5,70	8	0,247
Взаимная поддержка внутри группы / Mutual support within the group	4,87	5,51	10	0,429
Конфликтность внутри группы / Proneness to conflict within the group	7,57	3,63	0	0,004

Обсуждение результатов

Результаты исследования свидетельствуют о том, что в процессе обеих игр состояние игроков изменилось в лучшую сторону, которая характеризуется спокойствием, полной концентрацией на деятельности или увлечением и активностью. Независимо от того, играли игроки в конкурентную игру или в кооперативную, они в равной степени переживали состояние удовольствия. Однако скорость роста позитивного аффекта в кооперативной игре выше, чем в конкурентной игре. Негативный аффект в кооперативной игре уменьшился, а в конкурентной – изменения негативного аффекта оказались статистически незначимыми.

Играя в кооперативную игру, игроки чаще испытывали оптимальные переживания, особенно удовольствие, об этом говорит отрицательно значимая связь *удовольствия с пустотой*. Игровая деятельность положительно отразилась на переживаниях участников. Сравнение выраженности компонентов переживания в двух играх показывает, что в игре «Имаджинариум» выше показатель *«смысл»*, а в «Монополии» – *«пустота»*. Вероятно, это связано тем, что в «Монополии» респонденты, решая определенный возникший конфликт, не всегда приходили к согласию, а, наоборот, спорили и выясняли отношения, что не приносило приятных эмоций. На осмысленность в игре «Имаджинариум» скорее повлияла творческая сторона игры, где предоставлялось раздолье для воображения.

Отметим также, что испытываемый во время игры в «Имаджинариум» позитивный аффект устойчивее, чем в «Монополии». Можно предположить, что испытуемого, который пришел на игру в радостном, веселом, вовлеченном настроении, труднее огорчить, актуализируя кооперацию. Обратная ситуация возникает, когда человек, находящейся в плохом настроении начинает играть в конкурентную игру: он более чувствителен к конфликтам даже в игровой ситуации. Вероятно, это связано тем, что в «Монополии» (конкурентной игре) респонденты, решая определенный возникший конфликт, не всегда достигали согласия или даже переходили к полноценному спору и выяснению отношений, что могло препятствовать снижению негативного аффекта. В «Имаджинариуме» (кооперативной игре) для того, чтобы продвинуться вперед, игрокам нужно угадывать ассоциации других участников, понять, почувствовать связь сказанной ассоциации с выложенными картами. Присутствовал элемент приятной загадочности и неведения. Даже не угадав ассоциацию, возможно, игроки старались понять мысли и идею участника.

Участники обоих типов игр характеризовались примерно одинаковым уровнем удовольствия, а переживание осмысленности при игре в «Имаджинариум» было значимо выше, чем при игре в «Монополию».

В конкурентной игре участники испытывали большее давление со стороны членов группы, в большей степени использовали конфронтационные стратегии для решения вопросов. Вероятно, при торге или перекупе собственности, игроки «Монополии» прибегали к различным методам для достижения личных интересов. Можно полагать, что экспертам при просмотре видео записей показались слишком грубыми используемые методы (шантаж, ультиматум, обман). Возможно также, что проигрывающие игроки, теряя деньги, сильнее проявляли агрессию по отношению к «наживающимся» за их счет соперникам и, не сдерживая эмоции, по ходу процесса проявляли косвенную агрессию. Можно сказать, что игроки были настолько увлечены процессом, что иногда переходили границы, выбирая стратегию конфронтации при решении спорных вопросов.

Важно отметить, что при игре в конкурентную игру по сравнению с игрой кооперативной было зафиксировано значимое уплощение эмоционального пространства, выражающееся в увеличении отрицательной корреляции между позитивным и негативным аффектами в конкурентной игре. В обычной ситуации негативный и позитивный аффекты хоть и могут коррелировать отрицательно, но эта корреляция не является значимой. Нельзя сказать, что два аффекта строго противоположны друг другу. Многочисленные исследования показали, их относительную независимость друг от друга. В частности, показано, что именно негативный аффект в отличие от позитивного связан с интенсивностью переживаемого стресса и неэффективным копингом, соматическими жалобами и субъективной оценкой количества неприятных событий. В свою очередь, позитивный аффект (но не негативный) связан с социальной активностью, социальной удовлетворенностью, количеством приятных событий. Эффективно функционирующему человеку свойственна выраженность обоих аффектов, между которыми он при необходимости «переключается». Ситуация, когда позитивный и негативный аффект полярны (антонимичны) друг другу, может свидетельствовать об от-

сутствии эмоциональной гибкости, снижении способности к самоуправлению. Вместо двумерного пространства, задаваемого независимыми осями позитивного и негативного аффектов, эмоциональная сфера таких людей оказывается представленной одномерным континуумом на одном полюсе которого находится позитивный аффект, на другом – негативный, и эмоциональная динамика существенно уплощается и, следовательно, упрощается. Именно этот эффект мы наблюдаем, сравнивая эмоциональный фон людей, играющих в конкурентные игры и кооперативные. Конечно, нельзя в данном случае говорить о достижении абсолютной антонимии между двумя аффектами, но тенденция к усилению отрицательной корреляции между позитивным и негативным аффектами в конкурентной игре значимо усиливается.

Аналогичная ситуация происходит и с пространством оптимального переживания. Все три компоненты оптимального переживания: *удовольствие, усилие, смысл* – независимы друг от друга и по-разному могут быть выражены в различных видах деятельности у разных людей. Нами было показано, что эти компоненты оптимального переживания в конкурентной игре в большей степени коррелируют друг с другом по сравнению с этими же компонентами в кооперативной игре.

Характер переживания в игровой деятельности связан с личностными особенностями человека. Можно предположить, что людям с выраженным нарциссическим радикалом – в большей степени подходит «Монополия», а имеющим высокие показатели по шкале психопатия – «Имаджинариум».

Вероятно, на это влияет специфика игры, в процессе которой можно проявить себя лидером (самый богатый игрок), показать свою значимость среди соперников. Игровые достижения явно представлены партнерам (в виде имеющихся наличных денег и купленной недвижимости), межличностные отношения также актуализированы. Чем больше показатель нарциссизма, тем в большей степени это актуально для человека.

Люди с выраженным показателем психопатии вероятно, не могут полностью погрузиться в условный мир игры и выстроить взаимоотношения с другими участниками из-за неумения быстро адаптироваться в социуме. Им свойственна импульсивность и несдержанность в эмоциях при малейшем раздражителе, и игра «Монополия», актуализирующая конфронтацию, способствует реагированию таких людей на любой зарождающийся конфликт, который негативно влияет на характер переживания. Поэтому переживание смысла такими игроками ощущается в меньшей степени.

Иная картина наблюдается при игре в «Имаджинариум», где удовольствие, которое получают люди с психопатическими наклонностями, связано с благоприятной атмосферой внутри группы, благодаря повышенной чувствительности друг к другу участников игры, вызванной самой игрой. Таким респондентам было легче интегрироваться в группу и включиться в процесс. Поэтому действия участников, не вызвали у них резких негативных реакций и они наслаждались самим процессом игровой деятельности, не думая о победе.

Отметим, трудности, которые испытывают в игре люди имеющие высокие баллы по шкале эмоциональность, составляющие которой страх, тревога, зависимость. Игра в конкурентную игру требует от них дополнительных сил, а в кооперативную не приносит ожидаемого удовольствия. Вполне возможно такие люди ощущают себя в изоляции, когда все вокруг веселятся.

Дополнительно было установлено, что проигравшие макиавеллисты в большей степени испытывают опустошенность, при этом данная закономерность особенно отчетливо проявляется в конкурентной игре.

Заключение

Итак, общая гипотеза о том, что в процессе настольной игры, требующей большей кооперации, участники видят больше осмысленности и удовольствия и получают значимо больше позитивных эмоций, по сравнению с игрой, актуализирующей конкурентные действия, в целом подтвердилась. Люди склонны испытывать больше осмысленности и меньше пустоты в кооперативной игре.

При проверке частных гипотез полученные количественные соотношения были в их пользу, однако небольшой объем выборки не позволяет их принять статистически.

С другой стороны, получены статистически значимые, не предсказанные заранее различия в изменениях размерности аффективного пространства, а также, различия во взаимосвязи компонент переживаний в деятельности в зависимости от типа настольной игры. Использование методики ИПАНАТ показало, что конкурентная игра дает уплощение эмоциональной сферы (выраженная отрицательная связь позитивного и негативного аффекта после игровой деятельности). Это говорит о том, что у человека на протяжении игровой деятельности возможная палитра эмоциональных состояний упрощается и настроение может колебаться как маятник: от негативного до позитивного. Можно предполагать, что такой эффект свойственен конкурентной деятельности.

В ходе корреляционного анализа выявилось, что характер переживания в игровой деятельности связан с некоторыми личностными особенностями игроков (нарциссизм, психопатия, экстраверсия). Также, наблюдается большая устойчивость позитивного аффекта в игре «Имаджинариум» и большая устойчивость негативного аффекта в игре «Монополия».

Таким образом, выбранные нами настольные игры, несмотря на специфику, повысили положительный эмоциональный фон респондентов. В ходе нашего исследования было выявлено, что характер переживания зависит от содержания игровой деятельности.

Несмотря на **ограничения** данного исследования – небольшой объем выборки, только две игры, отсутствие учета факторов пола, возраста и сферы профессиональной деятельности, а также осведомленности о правилах игры респондентов – оно свидетельствует о различных психологических механизмах, актуализирующихся во время игр разных типов, как на индивидуальном, так и на групповом уровне.

Полученные результаты могут быть применены в семейной терапии, организационных тренингах, работе с детьми для улучшения эмоционального состояния отдельного человека и группы в целом. В социально-психологическом тренинге, в виде специальных упражнений, заданий на невербальные коммуникации, разыгрывании различных ситуаций и др. Настольные игры могут быть введены в учебную или профессиональную деятельность как хорошее средство проведения досуга, способ сплочения коллектива/студентов.

Перспективы исследования могут быть следующими: расширение типологии настольных игр (ввести ролевые, одиночные, игры с неполной информацией, абстрактные и т.д.); изучение влияния каждой игры на характер переживания в одной и той же группе; учет социально-демографических и личностных (расширить батарею личностных опросников) характеристик; сравнение переживания в игровой деятельности с переживаниями в деятельности другого вида (профессиональной, учебной, досуговой) у одного и того же человека.

Список литературы

- Войскунский А.Е., Аветисова А.А. Традиционные и современные исследования игрового поведения // *Методология и история психологии*. 2009. Т. 4. № 4. С. 82–94.
- Войскунский А.Е., Смылова О.В. Роль мотивации «потока» в развитии компетентности хакера // *Вопросы психологии*. 2003. № 4. С. 35–43.
- Громова Д.А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков // *Современная психология: материалы IV Междунар. науч. конф.* (Казань, октябрь 2016 г.). Казань: Бук, 2016. С. 16–19.
- Егорова М.С., Паршикова О.В., Митина О.В. Структура российского варианта шести-факторного личностного опросника HEXACO-PI-R // *Вопросы психологии*. 2019. № 5. С. 33–48.
- Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
- Клейн К.Г., Леонтьев Д.А., Костенко В.Ю., Осин Е.Н., Тараненко О.А., Кошелева Н.В. Переживания в разных видах деятельности: временная динамика и содержательная валидность // *Психологическая наука и образование*. 2019. Т. 24. № 5. С. 47–57. <https://doi.org/10.17759/pse.2019240505>
- Корнилова Т.В., Корнилов С.А., Чумакова М.А., Талмач М.С. Методы и методики методики диагностики личностных черт «Темной триады»: апробация опросника «Темная дюжина» // *Психологический журнал*. 2015. Т. 36. № 2. С. 99–112.
- Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл, 2005. 352 с.
- Леонтьев Д.А. Переживания, сопровождающие деятельность и их диагностика // *Современная психодиагностика России: преодоление кризиса: сборник материалов III Всероссийской конференции по психологической диагностике, 9–11 сентября 2015 г.*: в 2 т. Т. 1 / отв. ред. Н. Батулин. Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2015. С. 175–179.
- Леонтьев Д.А., Осин Е.Н., Досумова С.Ш., Рзаева Ф.Р., Бобров В.В. Переживания в учебной деятельности и их связь с психологическим благополучием // *Психологическая наука и образование*. 2018. Т. 23. № 6. С. 55–66. <https://doi.org/10.17759/pse.2018230605>
- Митина О.В. Альфа Кронбаха: когда и зачем ее считать // *Современная психодиагностика России. Преодоление кризиса: сборник материалов III Всероссийской конференции по психологической диагностике: в 2 т. Т. 1*. Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2015. С. 232–240.
- Митина О.В., Мирсаидов М.М. В какие компьютерные игры играют люди: влияние личностных характеристик на предпочтения в выборе игры // *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / под общ. ред. Р.В. Ершовой*. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. С. 270–275.
- Митина О.В., Можаровский И.Л., Мирсаидов М.М., Бондаренко А.С. Переживания в деятельности и их зависимость от вида деятельности // *Организационная психология*. 2020. Т. 10. № 1. С. 29–44.

- Митина О.В., Падун М.А., Зелянина А.Н. Разработка русскоязычной версии методики «тест имплицитного позитивного и негативного аффекта» // Психологический журнал. 2017. Т. 38. № 2. С. 104–112
- Поддубный С.Е., Эгамбердиева Е.В., Бабарыкин С.Д. Личностные особенности шахматистов и лиц, не играющих в шахматы // Научный альманах. 2017. № 9–2 (35). С. 64–73. <https://doi.org/10.17117/na.2017.09.02.064>
- Роберт М.А., Тильман Ф. Психология индивида и группы. М.: Прогресс, 1988. 256 с.
- Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 1998. 705 с.
- Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
- Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания / пер. с англ. 4-е изд. М.: Смысл; Альпина нон-фикшн, 2014. 460 с.
- Amini K., Amini A.E., Yaghoubi M., Amini D. High school students playing computer games // Developmental Psychology (Journal of Iranian Psychologists). 2008. Vol. 4. No 14. Pp. 189–198.
- Bányai F., Griffiths M.D., Király O., Demetrovics Z. The psychology of esports: a systematic literature review // Journal of Gambling Studies. 2019. Vol. 35. No 2. Pp. 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Bartle R.A. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs // Journal of MUD Research. 1996. Vol. 1. No 1. P. 19.
- Billieux J., Van der Linden M., Achab S., Khazaal Y., Parakevopoulos L., Zullino D., Thorens G. Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth // Computers in Human Behavior. 2013. Vol. 29. No 1. Pp. 103–109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>
- Boyle E., Connolly T.M., Hainey T. The role of psychology in understanding the impact of computer games // Entertainment Computing. 2011. Vol. 2. No 2. Pp. 69–74. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>
- Cole M., Cole S.R. The development of children. 4th ed. New York: Worth Publishers, 2001. 697 p.
- Csikszentmihalyi M. Beyond boredom and anxiety: experiencing flow in work and play. San Francisco: Jossey-Bass, 2000. Pp. 36–37.
- Culin S. Games of the North American Indian. Mineola, New York: Dover Publications Inc., 1975. 846 p.
- Faulkner G., Irving H., Adlaf E.M., Turner N. Subtypes of adolescent video gamers: a latent class analysis // International Journal of Mental Health and Addiction. 2015. Vol. 13. No 1. Pp. 1–18. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9501-6>
- Gobet F., Retschitzki J., Voogt A. Moves in mind: the psychology of board games. London: Psychology Press, 2004. 228 p. <https://doi.org/10.4324/9780203503638>
- Hamari J., Tuunanen J. Player types: a meta-synthesis // Transactions of the Digital Games Research Association. 2014. Vol. 1. No 2. Pp. 29–53. <http://dx.doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>
- Hyötyniemi H., Saariluoma P. Simulating chess players' recall: how many chunks and what kind can they be? // Proceedings of the Second European Conference on Cognitive Modelling / ed. by F.E. Ritter, R.M. Young. Thrumpton: Nottingham University Press, 1998. Pp. 195–196.
- Kowert R., Ferguson C. The psychology of digital games // Handbook of Esports Medicine / ed. by L. Migliore, C. McGee, M.N. Moore. Cham: Springer, 2021. Pp. 187–199. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1_7
- Lories G. Using a neural network to preprocess chess positions // International Journal of Psychology. 1992. Vol. 27. No 3–4. P. 154.
- Manero B., Torrente J., Freire M., Fernández-Manjón B. An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits // Computers in Human Behavior. 2016. Vol. 62. Pp. 353–363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.085>

- Maslow A. Cognition of being in the peak experiences // *Readings in Human Development: A Humanistic Approach* / ed. by T.M. Covin. New York: MSS Information Corp., 1974. Pp. 83–106.
- Mayer R.E. Computer games in education // *Annual Review of Psychology*. 2019. Vol. 70. Pp. 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mireles D.E., Charness N. Computational explorations of the influence of structured knowledge on age-related cognitive decline // *Psychology and Aging*. 2002. Vol. 17. No 2. Pp. 245–59. <https://doi.org/10.1037/0882-7974.17.2.245>
- Parlett D. *The Oxford History of Board Games*. Oxford – New York: Oxford University Press, 1999. 386 p.
- Vicente K.J., Wang J.H. An ecological theory of expertise effects in memory recall // *Psychological Review*. 1998. Vol. 105. No 1. Pp. 33–57. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.105.1.33>

История статьи:

Поступила в редакцию 7 апреля 2022 г.

Принята к печати 12 мая 2022 г.

Для цитирования:

Митина О.В., Исакова Р.В. Особенности переживания в игровой деятельности у студентов (на материале групповых настольных игр) // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика*. 2022. Т. 19. № 2. С. 282–303. <http://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303>

Сведения об авторах:

Митина Ольга Валентиновна, кандидат психологических наук, доцент, ведущий научный сотрудник, факультет психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (Москва, Россия). ORCID: 0000-0002-2237-4404, eLIBRARY SPIN-код: 9184-7235. E-mail: omitina@inbox.ru

Исакова Рина Валерьевна, бакалавр психологии, выпускница факультета психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, филиал в г. Ташкенте (Ташкент, Узбекистан). ORCID: 0000-0002-7823-2456. E-mail: rinapina.isakova@gmail.com

DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303

Research article

Features of Students' Experiences in Gaming Activity (Based on Group Board Games)


Olga V. Mitina¹, Rina V. Isakova²

¹Lomonosov Moscow State University,

11 Mokhovaya St, bldg 9, Moscow, 125009, Russian Federation

²Lomonosov Moscow State University, branch in Tashkent,

22 Amir Temur Shoh Ko'chasi, Tashkent, 100060, Republic of Uzbekistan

 omitina@inbox.ru

Abstract. The problems of the game have long been relevant for many researchers and are considered from the perspective of various disciplines. In the modern era of digitalization, computer games have become widespread; they attract the attention and interest of both

users and researchers. At the same time, “ordinary” board games in modern psychology are studied much less frequently and, mainly, on the example of chess. The purpose of this study is to identify changes in emotional states during and as a result of two board games that involve cooperative and competitive actions (*Imaginarium* and *Monopoly* respectively) as well as to describe the nature of experiences of students in gaming activities, in particular, taking into account their personal characteristics. The study involved 62 students of higher educational institutions in Tashkent (Uzbekistan). To diagnose the emotional state of the respondents, we used the *Method for Measuring Emotional Experience in Activity* by D.A. Leontiev, and the Russian-language version of the *Implicit Positive and Negative Affect Test (IPANAT)* by O.V. Mitina et al. To measure personality traits, we used the Russian versions of the six-factor HEXACO-PI-R personality questionnaire by M.S. Egorova et al. and of the *Dark Triad* personality trait diagnostic technique by T.V. Kornilova et al. The results of the study, in general, demonstrate positive changes in the emotional state after gaming, regardless of the result and process. Both board games, in spite of their specificity, well increased the positive emotional background of the respondents. At the same time, it was found that the nature of the experience is related to the content of the gaming activity: the respondents more often experienced meaningfulness in the cooperative game *Imaginarium* and emptiness in the competitive game *Monopoly*.

Key words: game, board game, students, experience in activity, flow, positive affect, negative affect, meaning, pleasure, effort, emptiness

References

- Amini, K., Amini, A.E., Yaghoubi, M., & Amini, D. (2008). High school students playing computer games. *Developmental Psychology (Journal of Iranian Psychologists)*, 4(14), 189–198.
- Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Bartle, R.A. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103–109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69–74. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>
- Caillois, R. (2007). *Les jeux et les hommes: Essai de sociologie de la culture*. Moscow: OGI Publ. (In Russ.)
- Cole, M., & Cole, S.R. (2001). *The development of children*. 4th ed. New York: Worth Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play* (pp. 36–37). San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow. The psychology of optimal experience*. Moscow: Smysl Publ., Al'pina Non-Fikshn Publ. (In Russ.)
- Culin, S. (1975). *Games of the North American Indian*. Mineola, New York: Dover Publications Inc.
- Egorova, M.S., Parshikova, O.V., & Mitina, O.V. (2019). Structure of the Russian variant of a Six-factor Hexaco Personality Inventory. *Voprosy Psichologii*, (5), 33–48. (In Russ.)
- Faulkner, G., Irving, H., Adlaf, E.M., & Turner, N. (2015). Subtypes of adolescent video gamers: A latent class analysis. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9501-6>

- Gobet, F., Retschitzki, J., & Voogt, A. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. London: Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203503638>
- Gromova, D.A. (2016). Board games as a modern tool for a psychologist accompanied by teenagers. *Contemporary Psychology: Conference Proceedings* (pp. 16–19). Kazan: Buk Publ. (In Russ.)
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2), 29–53. <http://dx.doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>
- Huizinga, J. (2011). *Homo ludens. The person playing. Experience in determining the game element of culture*. Saint Petersburg: Ivana Limbakha Publ. (In Russ.)
- Hyötyniemi, H., & Saariluoma, P. (1998). Simulating chess players' recall: How many chunks and what kind can they be? In F.E. Ritter & R.M. Young (Eds.), *Proceedings of the Second European Conference on Cognitive Modelling* (pp. 195–196). Thrumpton: Nottingham University Press.
- Klein, K.G., Leontiev, D.A., Kostenko, V.Yu., Osin, E.N., Taranenko, O.A., & Kosheleva, N.V. (2019). Experiences in different activities: Temporal dynamics and construct validity. *Psychological Science and Education*, 24(5), 47–57. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/pse.2019240505>
- Kornilova, T.V., Kornilov, S.A., Chumakova, M.A., & Talmach, M.S. (2015). The Dark Triad Personality Traits Measure: Approbation of the dirty dozen questionnaire. *Psikhologicheskii Zhurnal*, 36(2), 99–112. (In Russ.)
- Kowert, R., & Ferguson, C. (2021). The psychology of digital games. In L. Migliore, C. McGee & M.N. Moore (Eds.), *Handbook of Esports Medicine* (pp. 187–199). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1_7
- Leontev, A.N. (2005). *Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost'*. Moscow: Smysl Publ. (In Russ.)
- Leontiev, D.A. (2015). Experiences accompanying activity and their diagnosis. *Contemporary Psychodiagnostics in Russia: Overcoming the Crisis: Conference Proceedings* (vol. 1, pp. 175–179). Chelyabinsk: SUSU Publ. (In Russ.)
- Leontiev, D.A., Osin, E.N., Dosumova, S.Sh., Rzaeva, F.R., & Bobrov, V.V. (2018). Study-related experiences and their association with psychological well-being. *Psychological Science and Education*, 23(6), 55–66. (In Russ.) <https://doi.org/10.17759/pse.2018230605>
- Lories, G. (1992). Using a neural network to preprocess chess positions. *International Journal of Psychology*, 27(3–4), 154.
- Manero, B., Torrente, J., Freire, M., & Fernández-Manjón, B. (2016). An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits. *Computers in Human Behavior*, 62, 353–363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.085>
- Maslow, A. (1974). Cognition of being in the peak experiences. In T.M. Covin (Ed.), *Readings in Human Development: A Humanistic Approach* (pp. 83–106). New York: MSS Information Corp.
- Mayer, R.E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mireles, D.E., & Charness, N. (2002). Computational explorations of the influence of structured knowledge on age-related cognitive decline. *Psychology and Aging*, 17(2), 245–259. <https://doi.org/10.1037/0882-7974.17.2.245>
- Mitina, O., Mozharovsky, I., Mirsaidov, M., & Bondarenko, A. (2020). Activity-related experiences and their dependence on the type of activity (profession, leisure, education). *Organizational Psychology*, 10(1), 29–44. (In Russ.)
- Mitina, O.V. (2015). Cronbach's alpha: When and why to count it. *Contemporary Psychodiagnostics in Russia: Overcoming the Crisis: Conference Proceedings* (vol. 1, pp. 232–240). Chelyabinsk: SUSU Publ. (In Russ.)
- Mitina, O.V., & Mirsaidov, M.M. (2016). What computer games do people play: The influence of personality traits on preferences in choosing a game. *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Conference Proceedings* (pp. 270–275). Kolomna: State University of Humanities and Social Studies. (In Russ.)

- Mitina, O.V., Padun, M.A., & Zelyanina, A.N. (2017). Development of Russian version of implicit positive and negative affect test. *Psikhologicheskii Zhurnal*, 38(2), 104–121. (In Russ.)
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Poddubny, S.E., Egamberdieva, E.V., & Babarykin, S.D. (2017). Personality characteristics of the players and those not playing chess. *Nauchnyi Al'manakh*, (9–2), 64–73. (In Russ.) <https://doi.org/10.17117/na.2017.09.02.064>
- Robert, M.A., & Tilman, F. (1988). *Psychology of the individual and the group*. Moscow: Progress Publ. (In Russ.)
- Rubinshtein, S.L. (1998). *Osnovy obshchei psikhologii*. Saint Petersburg: Piter Publ. (In Russ.)
- Vicente, K.J., & Wang, J.H. (1998). An ecological theory of expertise effects in memory recall. *Psychological Review*, 105(1), 33–57. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.105.1.33>
- Voiskounsky, A.E., & Avetisova, A.A. (2009). Traditional and contemporary research on play behavior. *Methodology and History of Psychology*, 4(4), 82–94. (In Russ.)
- Voiskunsky, A.E., & Smyslova, O.V. (2003). The role of the motivation of “the flow” in the development of hacker competence. *Voprosy Psikhologii*, (4), 35–43. (In Russ.)

Article history:

Received 7 April 2022

Revised 6 May 2022

Accepted 12 May 2022

For citation:

Mitina, O.V., & Isakova, R.V. (2022). Features of students' experiences in gaming activity (based on group board games). *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 19(2), 282–303. (In Russ.) <http://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303>

Bio notes:

Olga V. Mitina, Ph.D. in Psychology, Associate Professor, is Leading Scientific Fellow, Department of Psychology, Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia). ORCID: 0000-0002-2237-4404, eLIBRARY SPIN-код: 9184-7235. E-mail: omitina@inbox.ru

Rina V. Isakova, BA in Psychology, graduated from Department of Psychology, Lomonosov Moscow State University, branch in Tashkent (Tashkent, Uzbekistan). ORCID: 0000-0002-7823-2456. E-mail: rinapina.isakova@gmail.com