

БУДУЩЕЕ КЛИНИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ – 2021

Материалы XV Всероссийской
научно-практической
конференции с международным
участием (3–4 июня 2021 г.)



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

БУДУЩЕЕ КЛИНИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ – 2021

Материалы XV Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием (3–4 июня 2021 г.)

THE FUTURE OF CLINICAL PSYCHOLOGY – 2021

Materials XV All-Russian Scientific and Practical Conference
with International Participation (June 3–4, 2021)



Пермь, 2021

УДК 159.9: 616.89

ББК 88.4

Б903

Будущее клинической психологии – 2021 = The Future of
Б903 Clinical Psychology – 2021 / [Электронный ресурс]: материалы XV Всероссийской научно-практической конференции с междунар. участием (3-4 июня 2021 г.) / Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Электронные данные. – Пермь, 2021. – Вып. 15. – 1,67 Мб ; 214 с. – Режим доступа: <http://www.psu.ru/files/docs/science/books/sborniki/budushee-klinicheskoy-psihologii-2021.pdf>. – Заглавие с экрана.

ISBN 978-5-7944-3688-4 (вып. 15)

ISBN 978-5-7944-1593-3

В сборнике представлены результаты последних исследований в области клинической психологии и смежных с ней дисциплин. Статьи освещают актуальные проблемы современной клинической психологии. Особое внимание уделяется прикладным аспектам работы клинического психолога. Адресован психологам, клиническим психологам и специалистам, работающим в смежных областях.

The results of current research works in a field of clinical psychology are presented. Articles tell us about actual problems of clinical psychology. The special attention to the applied aspects of clinical psychologist's work is spared.

УДК 159.9: 616.89

ББК 88.4

*Издается по решению кафедры общей и клинической психологии
Пермского государственного национального исследовательского университета*

ISBN 978-5-7944-3688-4 (вып. 15)

ISBN 978-5-7944-1593-3

© ПГНИУ, 2021

*Глинкина Любовь Сергеевна,
аспирант
Санкт-Петербургский государственный университет
г. Санкт-Петербург
e-mail: gsluba@yandex.ru*

*Василенко Виктория Евгеньевна,
кандидат психологических наук, доцент
Санкт-Петербургский государственный университет
г. Санкт-Петербург
e-mail: v.vasilenko@spbu.ru*

ВЫРАЖЕНИЕ КРИЗИСНЫХ И СТРЕССОВЫХ ПЕРЕЖИВАНИЙ В ОТНОШЕНИИ ПРЕДПОЧТЕНИЙ ТИПА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РАННЕМ ВЗРОСЛОМ ВОЗРАСТЕ

Аннотация. Из-за текущих изменения в области индустрии компьютерных игр мы наблюдаем устаревание их классификаций. В данном исследовании мы исследовали взаимосвязь между кризисным переживаниями, повседневными стрессами и жанровыми предпочтениями по современной классификации О. А. Попова, основанной на способности игрока принимать моральные решения и наличии игрового персонажа в игре. Испытуемыми были 90 молодых людей (средний возраст = 26,1 года; диапазон 19-30 лет). Результаты ANOVA показали различия в уровнях кризисных переживаний, повседневных стрессоров и стрессоустойчивости между людьми, предпочитающими различные типы игр.

Ключевые слова: ранняя взрослость, кризисные переживания, повседневный стресс, эмоциональное состояние, компьютерные игры.

Vasilenko Viktoriya Evgenevna,
Candidate of Psychology (PhD), Associate Professor
St. Petersburg State University
St. Petersburg
e-mail: v.vasilenko@spbu.ru

Glinkina Lyubov Sergeevna,
postgraduate student
St. Petersburg State University
St. Petersburg
e-mail: gsluba@yandex.ru

THE EXPRESSION OF CRISIS AND STRESSFUL EXPERIENCES IN RELATION TO TYPE OF COMPUTER GAME PREFERENCES IN EARLY ADULTHOOD

Abstract. With the recent changes in the field of the computer-game industry, we witness obsolescence in their classifications. In this study, we examine the relationship between crisis experience, daily stress, and genre preferences of modern O. A. Popov's classification based on the ability of the player to make moral decisions and the presence of the playable character in the game. Subjects were 90 young adults (mean age = 26,1; range 19–30 years). ANOVA results indicated mean differences in levels of crisis experience, daily hassles and stress tolerance between people preferring different types of games.

Keywords: early adulthood, crisis experiences, daily stress, emotional state, computer games.

За последние годы компьютерные игры (КИ) стали крупнейшей отраслью индустрии досуга[1]. Создано множество классификаций КИ, однако, есть мнение, что на сегодняшний день многие из них устарели по причине качественного прогресса КИ индустрии, что нельзя сказать о классификации О.А. Попова[2], в основу которой положено два измерения-основания: наличие или отсутствие в игре морального выбора (ИСМВ и ИБМВ) и наличие или отсутствие персонажа (ИСП и ИБП).

По данным исследования В.Л. Малыгина, Н.С. Хомерики, А.А. Антоненко[3] увлеченность КИ связана с дезадаптацией, а та в свою

очередь является одним из симптомов наличия психологического кризиса.

Цель нашего исследования – изучить выраженность кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости в зависимости от предпочтения типов компьютерных игр.

В исследовании приняли участие 90 человек в возрасте от 19 до 30 лет (средний возраст 26,1 год), из них 46 мужчин, 40 женщин и 4 отметивших свой пол как «другой». Все респонденты сообщили, что они имеют опыт КИ активности. В качестве методов исследования респондентам посредством электронной формы, написанной специально для этой цели, был предъявлен ряд методик:

Авторская анкета с рядом вопросов об игровой активности и предпочтениях в КИ;

Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости Манукян В.Р.;

Самооценка эмоциональных состояний Уэссмана А., Рикса Д.;

Шкала устойчивости к источникам стресса Распопина Е.В.;

Опросник повседневных стрессоров Петраш М.Д., Стрижицкой О.Ю., Головей Л.А., Савеньшиевой С.С.

Вопросы о предпочтениях определенного типа игр были представлены в виде ранжирования GIF-изображений. Видеофрагменты были созданы отображающими особенности геймплея игры, при этом мы минимизировали возможные искажения: изображения предъявлялись в отличном по типу игр порядке, а цветовая гамма внутри вопросов была идентична. Предпочтения определялись по количеству баллов, полученных каждым типом игр. Люди, не определившиеся в своих предпочтениях, из дальнейшего анализа исключались.

В итоге респонденты распределились следующим образом:

85 человек определились в своем выборе игр по наличию/отсутствию персонажа. Из них 39 женщин (23 ИСП и 16 ИБП) и 42 мужчины (27 ИСП и 15 ИБП);

75 человек определились в своем выборе игры по наличию/отсутствию морального выбора. Из них 32 женщины (20 ИСМВ и 12 ИБМВ) и 43 мужчины (40 ИСМВ и 3 ИБМВ), поэтому провести полный анализ данного распределения не представляется возможным по причине ожидаемых искажений из-за наличия гендерных различий.

Проведенное исследование выявило нормальное распределение данных в среде играющих, при этом средний уровень кризисных

переживаний соответствует 35,6% выраженности, а главным элементом кризиса является переживание биографического кризиса (44,4%). Эмоциональное состояние респонденты оценивают в среднем на 22,8 баллов из 40. Главные повседневные стрессоры: финансы (47,5%), общее самочувствие (33,3%) и профессиональная деятельность (32,1%), средний уровень общей стрессоустойчивости 126,8 баллов («ниже среднего»).

Рассмотрим результаты сравнения групп по критерию наличия персонажа. На общей выборке (без деления по полу) в первую очередь, у людей, предпочитающих ИСП, сильнее выражены кризисные переживания. Это находит отражение как в более высоком общем уровне переживаний ($p < 0,1$), так и в более выраженном ощущении бесперспективности ($p < 0,05$). На уровне тенденции ($p < 0,1$) также более выражено ощущение биографического кризиса.

На эмоциональном уровне люди, предпочитающие ИСП, чаще испытывают ощущение беспомощности ($p < 0,05$). Они также отмечают больше стрессовых переживаний, источником которых является их непосредственное окружение ($p < 0,1$).

Стрессоустойчивость у людей, предпочитающих ИСП, является более низкой, чем у людей, предпочитающих ИБП. Это проявляется не только на общем уровне ($p < 0,05$), но и во всех элементах системы стрессоустойчивости: в восприятии себя, в восприятии среды, в восприятии людей вокруг ($p < 0,05$). Оценки у этих респондентов являются более стрессогенными.

Дальнейший анализ показал, что сходные картины наблюдаются и в выборках, разделенных по полу. У женщин, предпочитающих ИСП, более выражены кризисные переживания бесперспективности ($p < 0,01$) и общий показатель биографического кризиса ($p < 0,05$). При этом общий уровень кризиса не показал статистически значимых различий. У мужчин значимых различий ни по одному показателю кризисных переживаний не обнаружено.

Женщины, предпочитающие ИСП, ощущают себя более беспомощными ($p < 0,1$), у мужчин нет различий.

Также женщины, предпочитающие ИСП, имеют более низкий уровень стрессоустойчивости по всем шкалам ($p < 0,05$). Эта группа женщин отмечает наличие большего количества повседневных стрессоров со стороны переживания чувства одиночества ($p < 0,05$) и со стороны семьи ($p < 0,1$). У мужчин различий в стрессоустойчиво-

сти и выраженности повседневных стрессоров по критерию персонажа не обнаружено.

В результате неравномерности распределения в выборке мужчин по критерию морального выбора, нами был проведен дисперсионный анализ показателей лишь женской части выборки.

Обнаружено, что у женщин, выбирающих ИСМВ, выше уровень кризисных переживаний. Это проявляется как в суммарном уровне кризисных переживаний ($p < 0,1$), так и в ощущении кризиса бесперспективности ($p < 0,05$), общепсихологическом ощущении кризиса ($p < 0,05$), и в признаках биографического кризиса ($p < 0,1$).

Также у женщин, предпочитающих ИСМВ, уровень самооценок эмоционального состояния ниже: они более беспомощны ($p < 0,05$) и тревожны ($p < 0,1$), менее устойчивы к стрессу как на общем, так и на частных уровнях ($p < 0,01$).

Женщины, предпочитающие ИСМВ, отмечают большее количество переживаний, связанных со стрессорами из области профессиональной деятельности ($p < 0,05$).

Таким образом, в исследовании было показано, что у людей, выбирающих различные типы игр, имеется определенная психологическая специфика. Люди, которые предпочитают ИСП и ИСМВ предстают как более уязвимые для стрессов с психологической точки зрения и более интенсивно переживающие кризис ранней взрослости.

Список литературы

1. Witkowski W. Video games are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic // MarketWatch. MarketWatch, December. – 2020. – Т. 22.

2. Попов О. А. Новая классификация компьютерных игр // URL: <http://psystat.at.ua>. – 2009.

3. Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А. Индивидуально-психологические свойства подростков как факторы риска формирования интернет-зависимого поведения // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 7(30). – С. 7.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-313-90039.

СОДЕРЖАНИЕ

Гурова О. В., Иванов А. И.,

К проблеме формирования психолого-педагогической компетентности руководителя органов внутренних дел 3

Солодучин А. В., Помешкина С. А., Ляпина И. Н., Яницкий М. С.,

Частота использования приложения по дистанционной реабилитации у пациентов, перенесших операцию на открытом сердце, в зависимости от особенностей внутренней картины болезни 11

Глинкина Л. С., Василенко В. Е.,

Выражение кризисных и стрессовых переживаний в отношении предпочтений типа компьютерных игр в раннем взрослом возрасте 17

Зеленова М. Е., Лекалов А. А., Лим В. С., Костенко Е. В.,

Стрессоустойчивость и индивидуально-типологические характеристики летчиков..... 22

Мухина Е. А., Полевая С. А.,

Развитие инструментальных методов для диагностики и оптимизации адаптационного потенциала у пациентов с острым нарушением мозгового кровообращения (ОНМК) 30

Ваишак М. Ю., Скруйбис П.,

Изменение рефлексивности в процессе экзистенциальной супервизии 36

Долгих А. А., Бергфельд А. Ю.,

Сравнение взаимосвязей когнитивной и эмоциональной оценки головной боли у пациентов, перенесших инсульт и лиц без инсульта в анамнезе 40

Князев В. А., Краснов А. В.,

Особенности связи компонентов рефлексии и коммуникативных способностей с суицидальным риском подростков 46

Терешкова А. Н.,

Взаимосвязь акцентуаций характера и креативности 52



ПЕРМСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
Классика будущего

Пермский государственный национальный исследовательский университет
Философско-социологический факультет
Кафедра общей и клинической
психологии

СЕРТИФИКАТ

вручается

Тлинкиной Любови Сергеевне

за трансляцию инновационного опыта по теме
«Выраженность кризисных и стрессовых переживаний в период ранней
взрослости в зависимости от предпочтения типов компьютерных игр»
на XV Всероссийской научно-практической
конференции с международным участием
«БУДУЩЕЕ КЛИНИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ – 2021»

**Желаем профессиональных успехов
и надеемся на дальнейшее сотрудничество!**

И.о. заведующего кафедрой общей
и клинической психологии,
к.п.н., доцент



Е.С. Игнатова

г. Пермь

03-04 июня 2021 года