

# ИССЛЕДОВАНИЕ ВЗАИМОСВЯЗИ МАКИАВЕЛЛИЗМА ЛИЧНОСТИ С ВЫБОРОМ СТРАТЕГИИ ПОВЕДЕНИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Катков А.В.

Научный руководитель – канд. филос. наук, доц. Дашенкова Н.Н.  
Харьковский национальный университет радиоэлектроники  
(61166, Харьков, пр. Науки, 14, каф. философии, тел. (057) 702-14-65)

In this scientific article, the problem of the influence of immoral human behavior in games on his behavior in society was considered. The purpose of this work was to conduct an experiment to identify the influence of cruel behavior of a person in games on his level of machiavellianism. We have developed a method, based on the method of Znakov, to identify the influence of immoral behavior on the level of human machiavellianism. The research showed that the cruel behavior of a person in games does not have a precisely confirmed influence on the level of a person's machiavellianism, however, the study can be continued and based on other indicators of human behavior in society.

В современном обществе остро стоит проблема асоциального поведения молодежи. Существует мнение, что жестокие компьютерные игры губительно влияют на психику молодых людей, ведь с каждым годом игр становится все больше, а число играющих в них растет в геометрической прогрессии.

Было предпринято множество попыток исследовать влияния жестокости в играх на психику и поведение молодых людей. Большинство таких исследований акцентировало внимание на влияние «жестоких» игр на последующее поведение человека в реальном мире. В 2014 г. исследователи из университета Буффало, университета штата Мичиган и Техасского университета провели ряд исследований и установили, что аморальное поведение в игре вызывает чувство вины у игрока. В тоже время при возникновении такого чувства в дальнейшем человек ведет себя лучше, стараясь «загладить вину» или исправиться. Выяснилось также, что этот эффект проявляется в реальной жизни даже после аморальных действий в игре [1]. Отталкиваясь от этих результатов, нам интересно было исследовать, как выбор стратегии жестокого поведения в игре обусловлен личностными характеристиками и установками игроков.

Целью нашей работы была проверка гипотезы о наличии взаимосвязи между жестоким поведением человека в игре с уровнем его макиавеллизма. Для исследования был использован опросник В.В. Знакова «Методика выявления макиавеллизма» [2] и составленная нами анкета для выявления характера поведения испытуемого в играх. В опросе участвовало 65 человек, возрастом от 18 до 40 лет и стажем игры от 9 до 19 лет.

В результате обработки полученных данных мы смогли выделить 3 группы людей: с высоким, средним и с низким уровнями макиавеллизма соответственно. Также получилось выделить 3 группы по критерию стратегии поведения в игре: наиболее доброжелательные и мирные, иногда совершающие аморальные действия по отношению к другим игровым персонажам и всегда совершающие жестокие поступки в играх.

Проанализировав группу игроков, которые по показаниям теста постоянно или часто совершают жестокие поступки в играх, мы нашли людей со всеми тремя уровнями макиавеллизма. Исходя из этого, можно сделать вывод, что наша гипотеза не подтвердилась и мы не можем утверждать, что аморальное поведение человека в игре связано с его уровнем макиавеллизма. Возможно, что такое поведение обусловлено другими характеристиками человека.

В то же время интересным является то, что все игроки, утверждающие в ответах на вопросы о поведении в игре, что никогда не совершают нетребуемых заданием жестоких действий над другими персонажами в игре, в ответе на вопросы об уровне макиавеллизма получили баллы значительно выше среднего уровня. Можно предположить, что они либо намеренно хотели показать свое социально одобряемое дружелюбное поведение по отношению к другим игровым персонажам, в то время как сами являются жестокими и антисоциальными личностями, либо же эти игроки воспринимают игровое сообщество как правильное, подходящее им в отличие от внешнего мира, который вызывает у них неприязнь и необходимость манипулировать другими. Возможно, что игры помогают таким людям избавиться от внешней жестокости и оставаться психически уравновешенными и культурными людьми.

При анализе результатов данного исследования необходимо учитывать, что правдивость ответов испытуемых невозможно проверить, стратегии поведения в игре описывались ими самими, что дает основания подвергать сомнению их искренность и не позволяет делать какие-либо окончательные выводы.

Таким образом, не удалось выявить взаимосвязь стратегии поведения человека в играх по отношению к другим игровым персонажам с уровнем макиавеллизма этого человека. В перспективе было бы интересно проанализировать, чем же обусловлен тип поведения игрока и как жестокость в виртуальном пространстве соотносится с личностными характеристиками человека.

#### Перечень ссылок

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа к ресурсу: <http://www.buffalo.edu/news/releases/2014/06/037.html>

2. Знаков В.В. Методика исследования макиавеллизма личности. – М.: Смысл, 2001. – 24 с