

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«Пермский государственный национальный  
исследовательский университет»**

**Кафедра общей и клинической психологии**

# **Взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

Выполнил(а):  
студент(ка) 4 курса  
Направления подготовки  
37.03.01 «ПСИХОЛОГИЯ»  
очной формы обучения  
Баранова А.В.

Научный руководитель:  
к. психол. н., доцент Игнатова Е.С.

Пермь, 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Теоретические основы проблемы взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	6
1.1. Содержание понятия страха смерти.....	6
1.1.1. Теоретические подходы к изучению страха смерти.....	6
1.1.2. Понятия страха, фобии и тревоги. Место страха смерти в системе страхов.....	12
1.1.3. Отношение к смерти: переменные, виды.....	15
1.2. Специфика опыта игры в компьютерные игры.....	19
1.2.1. Виртуальная реальность и определение компьютерной игры.....	19
1.2.2. Возможность идентификации геймера с персонажем в компьютерной игре.....	22
1.2.3. Механики смерти в компьютерных играх.....	26
1.3. Обзор исследований взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	28
Выводы по главе 1.....	33
ГЛАВА 2. Организация и методы исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	35
2.1. Организация исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	35
2.2. Методы исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	36
2.3. Математические методы обработки данных.....	40
Выводы по главе 2.....	40
ГЛАВА 3. Результаты исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры, их обсуждение .....	42
3.1. Сравнительный анализ особенностей страха смерти у геймеров и не-геймеров.....	42
3.2. Сравнительный анализ взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры в зависимости от объема и интенсивности опыта.....	45

3.3. Обсуждение и интерпретация результатов исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.....	50
Выводы по главе 3.....	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
Список литературы.....	54
Приложение.....	60

## **ВВЕДЕНИЕ**

Смерть является естественным и неизбежным процессом жизни, страх к которому возникает уже на ранней стадии (4-5 лет) развития человека. Значительная доля страха смерти является неосознаваемой. Результаты исследований показывают [3], [25], что свыше 70% людей отрицают страх смерти, однако на бессознательном уровне у большинства из них проявляется сильное отвращение к смерти. При негативном отношении к смерти могут формироваться различные фобии и тревоги (ипохондрия, танатофобия, паранойя и т. д.), которые могут значительно ухудшить качество жизни.

Представления человечества о смерти формируются на основе нескольких источников. Первым источником являлась философия. Еще в античности люди старались независимо смотреть на смерть и умирание, принимать эту данность с помощью духовных упражнений. Позднее возникли еще три источника – религия, наука и искусство.

Одним из носителей современного искусства являются компьютерные игры [12], [48]. Следовательно, они могут служить источником представления о смерти. Пользователей компьютерных игр называют *геймерами* [16]. Сегодня

компьютерные игры являются достаточно распространенным увлечением [36] (статистика на 2018 год: количество геймеров 2,34 млрд. из 7,5 млрд. людей вообще [20]), которое влияет на самосознание человека [11], [28]. В связи с этим развивается новая отрасль психологии – виртуальная психология [23].

Таким образом, можно обозначить *проблему* данного исследования: какова взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры?

*Объект:* страх смерти.

*Предмет:* взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.

*Цель:* выявить взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.

*Задачи:*

1. Провести теоретический обзор проблемы взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.

2. Изучить и сравнить особенности страха смерти у геймеров и не-геймеров.

3. Сравнить особенности страха смерти у лиц с низким, средним и высоким уровнями опыта игры в компьютерные игры (на основании объема и интенсивности опыта).

*Новизна* исследования заключается в том, что эмпирически выявлены: особенности страха смерти у геймеров и не-геймеров, взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры в зависимости от низкого, среднего, высокого уровней опыта игры.

### *Гипотезы:*

1. Существует отрицательная взаимосвязь между страхом смерти и опытом игры в компьютерные игры: у геймеров ниже уровень страха смерти, чем у лиц без опыта игры в компьютерные игры.

2. У лиц с высоким уровнем опыта игры в компьютерные игры наиболее слабо выражен страх смерти по сравнению с лицами с низким и средним уровнями опыта игры.

Эмпирическим обоснованием гипотез выступают результаты исследований: в 2017 г. – виртуальная реальность способна снизить страх смерти [42], в 2018 г. – у не-геймеров был выявлен более высокий страх личной смерти, чем у геймеров [22].

*Теоретико-методологическим обоснованием работы* служат работы представителей экзистенциального направления, в частности Дж.С. Рейнгольда, и понимаем страх смерти как основу всех страхов. Также нами использованы материалы исследований современных компьютерных игр в контексте влияния на сознание таких авторов, как А.А. Деникин, Т.А. Нестик и О.И. Елохова и др.

*Выборка* состоит из 113 человек в возрасте от 21 до 30 лет ( $\bar{x} = 24,8$ ;  $\sigma = 3,2$ ): группа геймеров составила 89 человек (73 мужчины, 16 женщин), в группу не-геймеров вошло 24 человека (8 мужчин, 16 женщин).

*Методы и методики.* Методы: краткие версии методик «Отношение к смерти» (DAP-R) П. Вонга для диагностики отношения к смерти и «Страх личной смерти» В. Флориан и С. Кравец для диагностики предмета и уровня страха смерти

[37], методика «Шкала тревоги Бека» – для диагностики уровня тревоги. Математические методы: критерий Колмогорова-Смирнова, критерий U Манна-Уитни, коэффициент корреляции Спирмена.

*Теоретическое значение* исследования в том, что обобщается накопленный в литературе материал по проблеме взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры; раскрыты понятия виртуальной реальности и страха смерти; выявлены особенности страха смерти у геймеров и не-геймеров, а также в зависимости от объема и интенсивности опыта игры в компьютерные игры.

*Практическим значением* является возможность использования полученных результатов в танатопсихологии и виртуальной психологии в качестве вспомогательного материала для разработки современных упражнений по преодолению страха смерти на основе компьютерных игр.

*Структура работы* состоит из введения, трех глав: первая – теоретические основы проблемы взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры, вторая – организация и методы исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры, третья – результаты эмпирического исследования особенностей страха смерти в зависимости от опыта игры в компьютерные игры, заключения, списка литературы и приложений.

# **ГЛАВА 1. Теоретические основы проблемы взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

## **1.1. Содержание понятия страха смерти**

### **1.1.1. Теоретические подходы к изучению страха смерти**

Существует четыре источника представлений о смерти: философия, искусство, религия, наука.

Исторически первый источник – философия. Уже в античности люди задумались о собственной смерти и начали искать пути преодоления неизбежности смерти. Смерть понималась как неизбежность, закон бытия человека, она предопределена судьбой (рок, фатум) [26]. Существовали духовные упражнения, позволяющие независимо смотреть на смерть и умирание, принимать эту данность [10].

Позже возник другой источник представления о смерти – искусство [29]. Дж.С. Рейнгольд отмечает, что искусство является лишь попытками совладения с ужасом смерти, который у творческих личностей достигает катастрофических размеров [25]. В XXI в. искусство расширилось до компьютерных игр (об этом подробнее в разделе 1.2.2.), и представления о смерти теперь могут формировать и *компьютерные игры* как вид искусства. А.И. Денисова отмечает, что компьютерная игра является новым уровнем реализации архетипа смерти. Она позволяет геймеру (пользователь компьютерных игр [16]) неоднократно пережить свою и чужую смерть [11].

Следующим источником представлений о смерти является *религия* [25]. Она предоставляет человеку наиболее

легальный способ преодоления ужаса смерти и пути ее понимания. Например, в буддизме после смерти предполагается перерождение, реинкарнация. В даосизме существует возможность получения бессмертия после смерти, тело – вместилище для души. Для христианства характерно понимание смерти как наказание за грех, совершенный прародителями человечества. Душа отделяется от тела, но куда она отправится – зависит от образа жизни [26]. Как можно заметить, религия обещает воскрешение или бессмертие души.

Еще один источник, который возникает последним, – наука. Долгое время тема смерти игнорировалась учеными. Научный интерес к теме смерти берет начало из эволюционной теории Ч. Дарвина, который понимал ее как главный стимул эволюционного развития [25]. В рамках науки рассмотрим представление о смерти в психологии.

В поле зрения психологической науки феномен смерти попал в XX в. Важность изучения темы смерти с точки зрения психологии подтверждает факт возникновения на междисциплинарном конгрессе 1956 г. новой науки – танатологии, которую определили как «отрасль, занимающуюся научными и гуманитарными исследованиями смерти», в частности изучением психологических аспектов умирания, утраты, выздоровления [21]. В 2015 г. вышла статья А.А. Бакановой, предоставляющая системное описание страха смерти, где все танатопсихологические исследования были структурированы согласно пяти аспектами страха смерти (антропологический, гносеологический, аксиологический, праксеологический и



онтологический) [4]. Однако еще до появления танатологии аспекты страха смерти обсуждались в различных психологических направлениях, которые мы сейчас рассмотрим.

Чаще всего в исследованиях на тему восприятия смерти говорят именно о страхе смерти, т.к. это является наиболее естественной и распространенной реакцией на смерть [3], [25].

Представитель психоаналитического направления З. Фрейд трактовал смерть как «цель жизни» [21]. Во-первых, он постулировал наряду с «инстинктами жизни» «инстинкт(ы) смерти» (стремление организма вернуться в исходное неорганическое состояние. Во-вторых, З. Фрейд писал, что бессознательно человек уверен в собственном бессмертии, а страх смерти интерпретировал как производное от страха кастрации [21].

М. Кляйн критикует идею З. Фрейда о первичности страха кастрации по отношению к страху смерти [47]. По ее мнению, страх смерти способен усилить страх кастрации, но не сходен с ним. Также она критиковала тезис об отсутствии страха смерти в бессознательном. М. Кляйн разделяет идею З. Фрейда о существовании в глубинных слоях психики «инстинкта смерти», однако добавляет, что ему противостоит бессознательный страх смерти.

Вслед за З. Фрейдом проблемами смерти занимался К. Юнг. Он подходит к данной проблеме через призму теории архетипов. Смерть каждого человека по форме факультативна, но содержание представлений о ней имеет опыт смерти многих поколений. Также, К. Юнг отмечал, что

смерть страшна психически, поэтому человек еще до смерти должен готовиться к загробной жизни [21]. Иными словами, у него прослеживается идея о том, что важно не игнорировать тему смерти, ведь рано или поздно смерть настигнет каждого.

Наиболее детально тема смерти проработана представителями экзистенциального направления (И. Ялом, Дж.С. Рейнгольд, В. Франкл, М. Хайдеггер и др.), которые понимают смерть как одну из четырех конечных данностей существования (смерть, свобода, одиночество, бессмысленность) [40]. Если у К. Юнга идея значимости осознания смерти возникала, но не фигурировала, то экзистенциалисты более серьезно обсуждают эту тему.

Дж.С. Рейнгольд считает, что все проблемы человека могут быть сведены к страхам перед данностями существования. Правильное отношение (осознание своего страха и принятие конечности существования) к смерти способно привести к изменению жизненной перспективы и явиться стимулом к подлинному погружению в жизнь. С самого рождения человеку присуща тревога, первичным источником которой является страх смерти. Страх смерти появляется на ранней стадии жизни (4-5 лет) и в течение жизни продолжает порождать тревогу, являющуюся причиной как явного психологического неблагополучия, так и возникновения психологических защит [40]. Иными словами, Дж.С. Рейнгольд отмечает, что важность осознания смерти не только в том, что это способствует принятию смерти, но и в том, что это делает жизнь более ценной. И

место, которое занимает в нашей жизни смерть, далеко не последнее.

И. Ялом сформулировал постулаты, касающиеся места представлений о смерти в психической жизни человека [40]:

1. Страх смерти постоянно присутствует во внутреннем опыте человека и играет огромную роль в его поведении.

2. С вопросом смерти человек сталкивается в раннем детстве, преодоление страха смерти является базовой задачей развития.

3. Психопатологии возникают как следствие неэффективности защит против страха смерти.

4. Осознание смерти может служить психотерапевтическим механизмом.

Выдвинутые И. Яломом постулаты схожи с идеями Дж.С. Рейнгольда о том, что тема смерти важна, страх перед ней у человека всегда есть, а осознание способно привести к принятию смерти и подарить ценность жизни. Этой позиции придерживаются и другие представители экзистенциализма, например, В. Франкл и П. Вонг.

Основатель логотерапии В. Франкл утверждает, что конечность человеческого существования не лишает жизнь смысла, а, напротив, придает ей смысл. Перед лицом неизбежности смерти человек обязан максимально полно использовать отведенное ему время и реализовывать имеющиеся возможности [32].

Канадский исследователь П. Вонг считает, что человек всегда боится смерти, и боится ее тем больше, чем больше ценит жизнь. Страх смерти и желание жить взаимосвязаны, и

лишь в конце жизни, если она была прожита «правильно», если человек осознал ее и свой приближающийся конец, страх смерти уступает место принятию смерти [35].

Анализ литературы показал, что психологическое представление о смерти связано с ее осознанием. Именно преодоление, а не отрицание страха смерти способствует личностному развитию. *Осознание страха – это первый шаг на пути к его преодолению* [3]. Наиболее подробно тему смерти изучали представители экзистенциального направления, однако признавали значимость в жизни человека смерти и представители психоанализа. Осознавая масштабы проблемы темы смерти в жизни человека, возникает вопрос о предмете страха смерти.

Предметом страха смерти выступают: ужас перед неизвестным и неопределенным; сомнения по поводу своего бессмертия; нежелание расставаться с тем, что было дорого и ценно; отождествление себя со своим физическим телом и ужас перед возможностью потерять его и т. д. [1], [46]. Дж. Диггори и Д. Ротман, исследуя, как люди переживают тревогу смерти, составили список причин страха смерти [4]:

1. Моя смерть причинит горе моим родным и друзьям.
2. Всем моим планам и начинаниям придет конец.
3. Процесс умирания может быть мучительным.
4. Я уже не смогу ничего ощущать.
5. Я уже не смогу заботиться о тех, кто зависит от меня.
6. Я боюсь того, что со мной будет, если окажется, что есть жизнь после смерти.
7. Я боюсь того, что будет с моим телом после смерти.

Иными словами, страх смерти обусловлен различными причинами, иногда несколькими сразу.

В современном информационном мире духовные упражнения античности предположительно неактуальны. Поэтому, на наш взгляд, виртуальная реальность способна стать современным упражнением, позволяющим принять смерть. Она создает иллюзию безопасности, молодости, вечной жизни, что привлекает для пользователя [10]. Компьютерная игра показывает геймеру, что смерть – не конец. Безусловно, виртуальная реальность может быть еще одним способом отрицания и избегания данности смерти. Но с другой стороны, при правильном использовании (осознание смертей в игре), виртуальная реальность может способствовать принятию смерти [42].

Таким образом, феномен страха смерти является актуальной проблемой со времен античности, и затрагивает индивидуально каждого человека. Представления о смерти формировались на основе четырех источников: философия, искусство, религия и наука. В XXI в. источником представления о смерти становятся и компьютерные игры (как вид искусства). Рассмотрено представление о смерти в психологической науке в рамках психоаналитического и экзистенциального направлений. Среди представителей психоанализа затронуты взгляды З. Фрейда и К.Г. Юнга, в теориях которых страх смерти не являлся центральной идеей. Более подробно страх смерти изучали представители экзистенциального направления – И. Ялом, Дж.С. Рейнгольд, В. Франкл и др. В нашем исследовании мы опираемся на экзистенциальное направление, так как в нем глубже

раскрыты аспекты страха смерти – в частности на работы Дж.С. Рейнгольда. Вслед за экзистенциалистами мы рассматриваем смерть как одну из четырех конечных данностей существования. Страх смерти – наиболее распространенная реакция на тему смерти и к нему сводятся все другие страхи. Осознание смерти помогает ценить жизнь и является первым шагом к преодолению страха смерти. Важность исследований темы смерти подтверждается появлением науки танатологии.

Как мы выяснили, чаще всего восприятие смерти связано именно со страхом. Поэтому в следующем разделе мы рассмотрим это понятие подробнее.

### **1.1.2. Понятия страха, фобии и тревоги. Место страха смерти в системе страхов**

Смежными по значению страху смерти являются термины танатофобия и танатическая тревога. Поэтому следует разграничить понятия «страх», «фобия», «тревога».

*Страх* – это негативное эмоциональное переживание, реакция на ситуацию очевидной внешней угрозы, которая уже наступила или ожидается в будущем [14], [39]. Дж.С. Рейнгольд пишет, что страх подразумевает наличие объекта [25]. Ранее было сказано, что страх смерти естественен для человека и присущ каждому. Сильно выраженный, навязчивый страх, который необратимо обостряется в определенных ситуациях, называется *фобией* [39]. Исходя из определения, танатофобия – это навязчивый, патологический страх смерти. *Тревога* – это негативное эмоциональное

переживание, реакция (неадекватная), похожая на страх, в отсутствие угрозы извне [25], [39]. Иными словами, объект тревоги отсутствует или не осознается. Из этого следует, заключение Дж.С. Рейнгольда, что танатическая тревога не совсем верный термин, так как объект определен – страх. Поэтому он использует термины «страх смерти» и «танатическая тревога» используют как синонимы [25].

Вслед за Дж.С. Рейнгольдом, мы будем исходить из понимания страха как опредмеченной тревоги, в то время как тревога изначально заложена в самом факте смертности человека. В нашей работе мы будем измерять не только разнообразные отношения к смерти, но и уровень тревоги, поскольку страх смерти может выражаться через тревогу.

На каком месте в человеческой психике стоит страх смерти? Существует две позиции: первая предполагает вторичность страха смерти, вторая ставит страх смерти в основу всех страхов [14].

Первой позиции соответствует международная классификация болезней десятого пересмотра (МКБ-10), в разделе которой «Фобические и тревожные расстройства» страх смерти обозначается как вторичный при данной группе расстройств (социальные, специфические фобии, агорафобия и т. д.). Иными словами, страх смерти возникает как следствие расстройства, а не расстройство как следствие страха.

Сторонники второго подхода (А.С. Гагарин, В.И. Гарбузов, Ю.И. Звонарева, Дж.С. Рейнгольд и др.) указывают на первичность страха смерти по отношению к иным страхам.

Перечислим некоторые идеи представителей данной позиции:

- В экзистенциальном направлении страх смерти рассматривается как экзистенциал (т.е. как условие становление человеческого существования). По мнению А.С. Гагарина, предметом страха является «ничто», которое порождает страх, а по, М. Хайдеггеру: «страх выявляет ничто». Дж.С. Рейнгольд ссылается на исследования S. Hall, результаты которых показали, что в основе всех страхов и фобий лежит страх смерти. При этом он уточняет, что не страх естественной смерти, вне зависимости от того экзистенциальный он или приобретенный, обуславливает тревогу, а страх трагической смерти [25].

- Существующие классификации страхов не могут полностью охватить весь спектр объектов, его вызывающих. По мнению Ю.И. Звонаревой, это свидетельствует о том, что в основе любого страха лежит страх смерти.

- В.И. Гарбузов считает, что мысли о смерти лежат в основе большинства фобий детского возраста и проявляются либо непосредственно, либо страхом высоты, смерти родителей, сна и т. д.

Анализ литературы показал, что более распространенной позицией является вторая – о том, что страх смерти лежит в основе всех страхов. Такой подход характерен для экзистенциального направления, на которое мы опираемся в данном исследовании.

Исходя из этого, несмотря на то, что страх смерти является наиболее распространенной реакцией на смерть [25], чаще всего он не осознается. Иными словами, человек



может полагать, что смерть волнует его мало, однако на неосознаваемом уровне испытывает страх перед ней. Такой феномен называется феномен перцептивной защиты, или *феномен ложного безразличия*. Впервые о нем заговорил Дж. Брунер, который определил данный феномен как способ избегания травмирующих переживаний, которые могли бы возникнуть в результате осознания какой-то мысли или поступка [3]. Дж.С. Рейнгольд допускает существование людей, которые принимают смерть, однако отмечает, что больше тех, кто ее боится [25]. Результаты исследования страха смерти показали, что свыше 70 % испытуемых отрицали страх смерти, однако на бессознательном уровне у большинства из них проявилось сильное отвращение к смерти [3].

Для изучения неосознаваемых аспектов страха смерти используются такие методы, как измерение кожно-гальванических реакций, методы гипнотического внушения, тахистоскопические проекции, оценка неосознаваемой актуальности смерти по среднему времени реакции на стимул [3], [4], [25], а также проективные методики, среди которых часто используют тематический апперцептивный тест, тест Роршаха, незавершенные предложения. Также существуют методики, позволяющие затронуть неосознаваемый уровень отношения к смерти: «Метафоры личной смерти» Дж. МакЛеннана, «Профиль аттитюдов по отношению к смерти» П. Вонга, «Персонафикация смерти» Р. Кастенбаума и Р. Эйзенберга и т. д. В нашем исследовании используется краткая версия методики «Профиль аттитюдов по отношению к смерти».

Подводя итог по разделу, еще раз обозначим – страх, в отличие от тревоги, имеет предмет. При этом термины «страх смерти» и «танатическая тревога» употребляются в качестве синонимов, поскольку в случае танатической тревоги имеется предмет – смерть. Фобия является навязчивым, патологическим страхом. Танатофобия – это патологический страх смерти, тогда как феномен страха смерти является естественным и присущим каждому человеку. Существует точка зрения, что страх смерти вторичен по отношению к различным расстройствам (следовательно, и к танатофобии). Однако мы придерживаемся иного подхода, в котором страх смерти ставится в основу всех страхов и фобий.

В следующем разделе мы рассмотрим, что может влиять на отношение к смерти и какие виды отношения бывают.

### **1.1.3. Отношение к смерти: переменные, виды**

В проблеме страха смерти необходимо разграничивать понимание страха смерти как установки и как отношения к смерти, поскольку от этого будут зависеть методы изучения феномена страха смерти.

*Установку* мы рассматриваем вслед за К.Г. Юнгом как готовность психики действовать или реагировать в определенном направлении [25]. Установка бессознательна и характеризуется готовностью.

*Отношение*, по определению В.Н. Мясищева, означает активную избирательную позицию личности, определяющую индивидуальный характер деятельности и отдельных поступков [25].

Можно выделить следующие различия установки и отношения:

- Осознанность. Установка бессознательна, а отношение сознательно, однако его мотивы или источники могут не осознаваться.

- Отношение характеризуется избирательностью, а установка готовностью.

Ранее мы отмечали, что существует феномен ложного безразличия, который не позволяет человеку осознать травмирующие переживания. Иными словами, если отношение (сознательное) человека к смерти не содержит в себе тревоги, то установка (бессознательное) по отношению к смерти может быть иной, например, страх. При этом уровень неосознаваемого страха тем выше, чем ниже уровень осознаваемого [31]. В нашей работе мы выявляем отношение к смерти, а также тревогу (которую может порождать страх смерти) и затрагиваем неосознаваемый аспект смерти (методика «Отношение к смерти»). Отметим, что страх смерти может являться и отношением к ней, при этом ранее мы пришли к пониманию страха смерти как экзистенциальной данности, которая присуща каждому человеку уже на ранних этапах развития. Иными словами, страх смерти как экзистенциальная данность может проявляться в отношении к смерти, а также через тревогу.

Отношение к смерти с течением жизни меняется и на то, как человек будет относиться к смерти, влияют определенные переменные, т.е. *переменные* – это то, что может влиять на отношение к смерти [25].

Обобщая подходы Дж.С. Рейнгольда, И.Ю. Кулагиной и Л.В. Сенкевич можно выделить следующие переменные [17], [25]:

- Переменная «расстояния». Означает количество времени, которое, по мнению человека, существует между настоящим моментом и смертью. Близость смерти в представлении человека не связана с его возрастом, поскольку смертельно больной ребенок воспринимает смерть «ближе», чем здоровый ребенок. Также под данной переменной мы понимаем близость к опыту смерти, т.е. количество времени между настоящим моментом и утратой близкого человека.

- Возраст. В разном возрасте люди используют различные стратегии примирения со смертью. С возрастом люди начинают сильнее бояться смерти [25].

- Пол. Результаты исследований показывают, что женщины чаще думают о смерти и имеют более выраженный страх перед ней, чем мужчины [22], [25].

- Религия. Существует два мнения: религия усиливает страх смерти, и религия устраняет страх смерти. Первый подход является более распространенным [25]. Однако в обоих подходах отмечается влияние религии на отношение к смерти.

- Региональные различия. Влияние данной переменной на отношение к смерти обусловлено культурно-историческими традициями и социально-экономической ситуацией, сложившейся в регионах в настоящее время.

- Принадлежность к субкультуре. В субкультурах различаются отношения к смерти. Например, для хиппи не характерно придавать значение смерти, а для готической субкультуры наоборот.

Более подробно переменную «возраст» рассматривал С. Энтони [41]. Он изучал, как понимание и отношение к смерти развивается в процессе взросления. Более подробно он остановился на подростковом возрасте, который характеризуется отсутствием понимания собственной смертности, несмотря на осознание смертности других. Позже (подростковый возраст, юность) происходит формирование абстрактного мышления, становление жизненных смыслов, появляется рефлексия, что приводит к осознанию конечности жизни, включению смерти в картину мира [41]. На основании результатов этого исследования можно говорить о важной роли возраста в формировании отношения к смерти.

Л.В. Шутова выделяет шесть видов отношения к смерти в связи с уровнем страха смерти [38]:

1. *Отношение к смерти как к переходу.* Вера в последующее перерождение, переход на иной уровень существования. Смерть описывается как «новый опыт», «возвращение домой». Характеризуется низким уровнем страха смерти.

2. *Отношение к смерти как к фактору развития.* Экзистенциальный вид отношения. Конечность жизни рассматривается как стимул прожить ее наиболее полно, постичь ее смысл. Характеризуется низким или средним уровнем страха смерти.

3. *Отношение к смерти как к факту физиологического прекращения существования.* Отсутствие веры в посмертное бытие, описание смерти как распада тела. Характеризуется средним уровнем страха смерти.

4. *Протестное отношение к смерти.* Смерть описывается как «несправедливость», «безобразный монстр». Люди с таким отношением к смерти имеют выраженные негативные эмоции (злость, обида и т. д.), которые вызваны невозможностью противостоять смерти, беспомощностью перед ней и отсутствием контроля над своей жизнью. Характеризуется средним или высоким уровнем страха смерти.

5. *Отрицание смерти.* Избегание мыслей о собственной кончине, вера в свою неуязвимость. Характеризуется средним или высоким уровнем страха смерти.

6. *Отношение к смерти как к избавлению от жизни.* Жизнь имеет низкую ценность и переживается как страдание. Характеризуется низким уровнем страха смерти.

Таким образом, страх смерти как экзистенция может проявляться в отношении к смерти. В нашем исследовании мы выявляем в основном отношение к смерти, которое вслед за В.Н. Мясищевым характеризуем сознательностью и избирательностью. В процессе жизни отношение человека к смерти может меняться. Это зависит от следующих переменных: «расстояние», «возраст», «пол», «религия», «этнос», «принадлежность к субкультуре». Выделяют шесть видов отношения к смерти в связи с уровнем страха смерти. Для низкого уровня страха смерти характерно отношение к смерти как к переходу, как к избавлению от жизни. Для низкого или среднего уровня характерно отношение к смерти как к фактору развития, как к факту физиологического прекращения существования. Для среднего или высокого

уровня страха смерти характерно отрицание смерти, протестное отношение к ней.

## **1.2. Специфика опыта игры в компьютерные игры**

### **1.2.1. Виртуальная реальность и определение компьютерной игры**

Словосочетание «виртуальная реальность» было впервые употреблено Дж. Ланье в 1984 г. Однако это авторство не подтверждено, несмотря на широкое распространение в литературе [15], [23], [29]. Он придерживался взгляда, что виртуальная реальность – это иллюзорная реальность, порожденная компьютерными технологиями [8].

Можно выделить три взгляда на понимание виртуальной реальности [36]:

- Как технические средства репрезентации информации (техническая реальность).
- Как психические состояния (психическая реальность).
- Как среда, созданная техническими средствами репрезентации информационных процессов, воспроизводящая смыслы и значения в сознании пользователя.

Последний подход объединяет два первых, является интегративным. Следует отличать техническую реальность от виртуальной. Техническая реальность, как и виртуальная, носит характер порожденной. Однако техника является одним из средств достижения виртуальной реальности [29].

Так как в нашем исследовании мы рассматриваем влияние компьютерных игр, а компьютерная игра подразумевает взаимодействие сознания пользователя с техническими средствами, то нам ближе третий, интегративный, подход в понимании виртуальной реальности. Далее мы опишем его подробнее.

Представителями третьего подхода являются Е. Ковалевская, М. Опенков, С. Орехов и др. В рамках данного подхода *виртуальная реальность* понимается как *единая система взаимодействия субъекта и аппаратно-программного комплекса, продуцирующего виртуальное пространство* [29]. Техника и сознание выступают необходимыми элементами виртуальной реальности, которая образуется при их взаимодействии.

В зависимости от степени погружения и вовлеченности О.И. Елохова выделяет два вида виртуальной реальности [13]: с низким индексом виртуальности и с высоким. Под степенью погружения понимается охваченность органов чувств пользователя искусственно созданной средой, с которой он взаимодействует [13]. Под степенью вовлеченности подразумевается степень концентрации внимания человека на объектах и событиях виртуального мира. К виртуальной реальности с низким индексом виртуальности относятся компьютерные игры. Виртуальная реальность с высоким индексом создается посредством шлемов виртуальной реальности. Некоторые исследователи отмечают терапевтический эффект такой виртуальной реальности в лечении фобий, в частности – танатофобии (Ю.М. Баяковский, А.Е. Войскунский, Ю.П. Зинченко,



Г.Я. Меньшикова, А.М. Черноризов и др.). Однако существуют исследования, результаты которых показывают влияние виртуальной реальности с низким индексом, т.е. компьютерных игр, на сознание и самосознание человека [2], [5], [11], [16], [28], [33].

Подробнее остановимся на том, что представляют из себя компьютерные игры.

Не каждая программа, выполненная посредством компьютерного кода, является компьютерной игрой. Например, симулятор боевого вертолета, на котором отрабатывают полеты военные летчики, не относится к компьютерным играм [7].

Понятие «компьютерная игра» является более узким по отношению к понятию «видеоигра». Термин «видеоигра» означает «программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре или само выступающее в качестве партнера» [12]. Следовательно, понятие «компьютерная игра» обозначает *видеоигру на компьютере*.

На основе содержания понятия компьютерной игры можно выделить следующие критерии компьютерных игр:

- Компьютерная игра может работать только с помощью компьютера.
- Для существования компьютерной игры обязательным является наличие геймплея. Геймплей – это функциональные возможности компьютерной игры как программного продукта [16].

- Компьютерная игра предполагает взаимодействие с другими геймерами внутри самой игры или же взаимодействие с самой игрой, выступающей в качестве партнера.

В современном мире компьютерные игры стали не только развлечением, но и видом искусства, поскольку позволяют фиксировать современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления людей о прошлом и будущем. В своей статье А.А. Деникин доказывает то, что видеоигры являются искусством [12]. Он пишет: «Не средство определяет свою принадлежность к искусству, а люди, интерпретирующие это средство» [12], т.е. будет ли компьютерная игра иметь такой же эффект как другой вид искусства, зависит от человека, который в нее играет.

Проекцией геймера в компьютерной игре является виртуальный субъект, который можно определить как аватара или персонажа.

- *Аватар* – это графическое представление пользователя, которое может быть двухмерным изображением (чаты, блоги, социальные сети и т. д.) или трехмерным (виртуальные миры, массовые многопользовательские онлайн игры) [6].

- *Персонаж* – это действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры и т. д. [30]. Под персонажем мы понимаем сочетание личного опыта геймера и опыта персонажа компьютерной игры.

В нашем исследовании мы используем термин «персонаж», поскольку в компьютерных играх часто наблюдается предыстория, которая наделяет виртуальный

субъект личным опытом, определяющим его характер. Этот опыт может накапливаться независимо от действий геймера (например, в кат-сценах – эпизодах в компьютерной игре, в которых геймер не влияет на происходящие события). Наличие предыстории и накопления личного опыта отличает виртуальный субъект компьютерной игры от аватара, наделенного полностью созданными пользователем характеристиками.

Таким образом, мы понимаем виртуальную реальность как единую систему взаимодействия субъекта и аппаратно-программного комплекса, продуцирующего виртуальное пространство. Компьютерная игра является виртуальной реальностью с низким индексом виртуальности и понимается как программное обеспечение, работающее на компьютере, служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре или само выступающее в качестве партнера.

Отмечено, что современные компьютерные игры претендуют на роль носителей культуры и их можно отнести к искусству. На этом остановимся подробнее в следующем разделе.

### **1.2.2. Возможность идентификации геймера с персонажем в компьютерной игре**

В поисках ответа на вопрос о причастности компьютерных игр к искусству ученые разделились на два лагеря: первые утверждают, что компьютерная игра не может относиться к искусству, вторые говорят обратное.

Представители первой позиции являются Р. Эберт, Х. Кодзима и др. [12], [44]. Их мнение заключается в том, что

игры не смогут преодолеть уровень технического мастерства и достичь статуса искусства, поскольку изначально компьютерные игры обращены к массовому пользователю, являются частью поп-культуры, а, следовательно, не вписываются в сферу практик, обозначаемых как искусство [12].

Сторонники противоположного подхода (Н. Jenkins, Kellee Santiago, Dan Nosowitz, Zach Gage, Chris Melissinos, В. Бровин, А.А. Деникин, Г.П. Кузьмина) отмечают, что компьютерные игры «уже давно ушли в своем развитии от примитивных образчиков 1970-х годов» и могут считаться искусством [12, с.93]. Искусство способно вызывать чувства и эмоции, оно способно обратить внимание публики на особенности культурной, социальной, экономической, художественной жизни общества – перечисленное относится также и к современным компьютерным играм [12], [48].

Стоит отметить, что в 2010 г. представитель первого подхода Р. Эберт публикует статью, в которой признает возможность становления компьютерной игры видом искусства [12]. В 2011 г. американский Национальный фонд и американское правительство официально признали компьютерные игры, наряду с театром и кино, отдельным видом искусства [16]. Это стало возможным благодаря выходу компьютерных игр на новый уровень: произошли улучшения анимации, графики, в звуковых и тактильных эффектах, в открытости изучаемого игроком мира и в поливариантности проживания своей игровой жизни [16]. Например, это наблюдалось в таких играх, как «Uncharted», «Heavy rain»,

«Batman». В нашей работе мы придерживаемся позиции, что компьютерные игры могут считаться искусством.

Исходя из того, что искусство является источником представления о смерти, а компьютерная игра – это вид искусства, можно предположить, что компьютерные игры также являются источником представления о смерти. Однако, в отличие от других видов искусства (театр, кино, книга и т. д.), компьютерные игры предоставляют непосредственное участие, а не взгляд со стороны. Это повышает уровень погруженности в историю и, следовательно, степень идентификации геймера с персонажем. От степени идентификации геймера с персонажем зависит то, насколько сильно геймер прочувствует ту или иную ситуацию, в том числе и смерть, и примет ее как личный опыт. Исходя из этого, мы предполагаем, что компьютерные игры в большей степени способны привести человека к осознанию смерти (что, в свою очередь, снижает страх смерти), чем кино или книга.

Однако, на наш взгляд, не все компьютерные игры можно считать искусством, поскольку не каждая игра обращает внимание геймера на социальные, экзистенциальные и другие проблемы. В настоящее время можно говорить о переходе компьютерных игр на новый уровень, но многие игры далеки от совершенства.

В идеале в компьютерной игре повествование сюжета и повествование игрока не должны существовать отдельно друг от друга [18].

Под *повествованием сюжета* понимается все то содержание, на которое геймер (зритель, читатель) не

влияет: эффекты, звуки, кинематографичные постановки и т. д. Такой тип повествования характерен для книги, кино и других видов искусства. *Повествование игрока* заключается в реализации человеком собственных умений для решения какой-то задачи в рамках игры. Структура игр характерных для такого типа повествования определяется одними и теми же правилами (например, ограниченное число раундов). К данному типу повествования можно отнести настольные игры, шахматы, спортивные игры, некоторые жанры компьютерных игр, например, «стратегия» или «шутер».

Современные компьютерные игры стремятся к тому, чтобы история сюжета была неотличимо от истории игрока. Рассмотрим реализацию совмещения двух типов повествования на примере компьютерной игры «Metal Gear» [18]. Персонажем «Metal Gear» является солдат, который в процессе игры выполняет различные команды. В определенный момент геймер осознает, что выполнение приказов препятствуют завершению игры. Возникает ситуация, когда геймер начинает сомневаться, стоит ли следовать предложенному сюжету. В книге или фильме выбора не предоставляется, но в компьютерных играх геймер способен вносить в сюжет личный опыт. В таком подходе и заключен язык игр, который отличается от языков других видов искусств.

В компьютерных играх условно выделяется три типа диссонанса, которые препятствуют синтезу повествования сюжета и истории игрока [18].

- *Людо-нарративный диссонанс.* Подразумевает логическое противоречие между историей сюжета и

действиями геймера. Например, персонаж по сюжету переживает сложные эмоции, однако под управление геймера может свершать действия, противоречащие эмоциональному состоянию. Подобный диссонанс присутствует в таких играх, как «Grand Theft Auto IV», «Assassin's Creed II», «Fallout 4» и т. д.

- *Диссонанс идентичности.* Происходит тогда, когда персонаж взаимодействует с миром без контроля геймера. Иными словами, управляя персонажем в процессе игры, геймер в какой-то момент лишается выбора, видит «свое» тело со стороны, которое действует само по себе. Подобное явление снижает важность действий геймера и идентификацию с персонажем. Характерно для игр «Wolfenstein II: The New Colossus», «Batman: Arkham City» и т. д.

- *Конфликт геймплея.* Подразумевает различия между умениями персонажа под управлением геймера и под управлением сюжета. Например, персонаж под управлением геймера длительное время сражается с врагом, а затем демонстрирует еще более сложные приемы борьбы во время кат-сцены (эпизод в компьютерной игре, в котором геймер не влияет на происходящие события), чем под управлением геймера. Также кат-сцена может возникать в конце боя с противником, что обесценивает усилия геймера и нарушает принцип награды. Данный конфликт присутствует в играх «Metal Gear Rising: Revengeance», «God of War» и т. д.

Таким образом, возможность идентификации геймера с персонажем в компьютерной игре выше, чем в других видах искусства, благодаря непосредственному участию геймера в

происходящих ситуациях. Компьютерная игра стремится к синтезу повествования сюжета и личной истории геймера, что повышает идентификацию геймера с персонажем.

В следующем разделе мы обсудим, как именно компьютерные игры обыгрывают смерть персонажа, какие бывают степени проживания смерти в игре.

### **1.2.3. Механики смерти в компьютерных играх**

В компьютерных играх геймеру часто приходится наблюдать гибель своего персонажа ради поиска правильного эффективного пути прохождения игры, а иногда он сознательно ведет персонажа на смерть [16].

Компьютерная игра позволяет геймеру неоднократно проживать смерть посредством различных механик. Игровая механика – это правила, которые затрагивают игроков и описывают все способы изменения игрового состояния [43]. Следовательно, *механика смерти – это правило, которое задает гибель персонажа.*

На основе данных профессионального издания об игровой индустрии DTF [19] мы составили классификацию механик, в зависимости от степени значения смерти:

- Легкая степень значения смерти. Подразумевает наличие эффекта бессмертия.

- Механика «*Вечное возвращение*»

- *Уровень 1.* Наиболее низкая степень проживания смерти, характерно ощущения бессмертия. После смерти персонаж моментально возрождается в последней точке сохранения, что создает ощущение «продолжения» вне смерти. Например, в игре «Limbo».



о *Уровень 2.* Заключается в идее о том, что «смерть это опыт». Умирая, геймер изучает повадки монстров, получает опыт, иногда может терять вещи персонажа. Такая механика часто используется в RPG. В некоторых играх эта механика связана с самоидентификацией геймера. Например, в игре «Detroit: Become Human» после смерти геймер встречает клона.

о *Уровень 3.* Смерть и возрождение обоснованы сюжетно. Например, в «Bloodborne» персонаж сражается в кошмарном сне и необходимо пройти игру, чтобы выбраться из вечного умирания.

➤ Механика «*Ненадежный рассказчик*». После смерти персонажа появляется экран загрузки и закадровый голос. Так, например, в «Prince of Persia», чтобы обосновать игровую смерть, рассказчик говорил: «Нет, нет, нет. Все было не так... Позволь я начну сначала?». Иными словами, такая механика также создает эффект бессмертия, отрицает смерть.

➤ Механика «*Смерти нет*». Подразумевает использование какого-то внешнего устройства, которое не дает персонажу погибнуть. Например, в игре «BioShock» персонаж воскрешается в ближайшей Vita-камере с половиной жизни.

▪ Умеренная степень значения смерти.

➤ Механика «*Угрозы и насмешки*». В играх с такой механикой персонаж по сути бессмертен, как и в механиках легкой степени значения смерти. Однако, в отличие от той группы, в данной механике разработчики специально указывают геймеру на наличие смерти. Например, в игре «Hellblade: Senua's Sacrifice».

➤ Механика *«Последний шанс»*. В момент смерти геймер может успеть выжить посредством какого-то особого действия или другого геймера. Например, используя специальную способность, как в *«The Legend of Zelda: Breath of the Wild»*.

➤ Механика *«Перемотка сцены смерти»*. Геймер может управлять временем и отматывать его назад в случае гибели. Характерно для игр в *«Blinx: The Time Sweeper»*, *«Life Is Strange»* и т. д.

▪ Углубленная степень проживания смерти. Предполагает окончательную гибель персонажа.

➤ Механика *«Смерть не конец»*. Облегченный вариант окончательной смерти посредством личной истории геймера. Например, в *«Rogue Legacy»* погибнув, персонаж исчезает навсегда, но предлагается выбрать наследника, чтобы продолжить игру.

➤ Механика *«Перманентная смерть»*.

○ Уровень 1 (Perma-Death). После гибели персонажа геймер вынужден начинать игру заново. Такие игры относят к жанру roguelike. Например, игры *«The Castle Doctrine»*, *«Rogue»*.

○ Уровень 2 (Perma-Perma-Death). После гибели персонажа невозможно начать игру заново, т.е. аналогично реальной жизни.

Таким образом, под механикой смерти понимается правило, которое задает гибель персонажа в компьютерных играх. Разные механики смерти с различной степенью влияют на человека: от незначительного столкновения со смертью до ее переосмысления. В нашей исследовательской работе не

учитывается жанр компьютерных игр и степень значения смерти в играх. Предполагается, что геймер имеет опыт игры в различные компьютерные игры, которые отличаются степенью значения смерти.

### **1.3. Обзор исследований взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

Исследований по теме «взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры» крайне мало. В них затрагивались такие аспекты темы, как влияние компьютерных игр на образ-Я, влияние виртуальной реальности с высоким индексом виртуальности на страх смерти и только в 2018 г. вышла статья на аналогичную тему (Т.А. Нестик «Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр. Психологические исследования»).

Тематически наиболее близкое исследование:

**а) Исследование Т.А. Нестик, Е.С. Ермоленко «Отношение к глобальным рискам и личной смерти у геймеров, играющих в компьютерные игры разных жанров», 2018 [22].**

*Цель* исследования состояла в изучении взаимосвязи отношения к глобальным рискам и к смерти с компьютерными играми разных жанров.

*Выдвигаемая гипотеза:* отношение к смерти у геймеров, предпочитающих постапокалиптические ролевые игры и стратегии, будет отличаться от отношения к смерти у игроков, предпочитающих «шутеры» и «бродилки», и лиц, не играющих в компьютерные игры.

*Эмпирическая база исследования* состояла из 291 человека (51% – мужчины, 49% – женщины; от 17 до 37 лет, средний возраст – 23,7 года).

*Методы исследования.* Использовался онлайн-опрос: участникам было предложено указать, играют ли они в компьютерные игры, оценить количество часов в неделю, проводимое за игрой, общее число лет игрового опыта, а также указать типы игр, в которые они играют чаще всего..

- Аффективная и когнитивные шкалы опросника «Отношение к глобальным рискам» Т.А. Нестика, для измерения отношения к глобальным рискам.

- Краткая версия методики «Отношение к смерти» (DAP-R) П. Вонга, адаптация (Чистопольская и др., 2017), для измерения отношения к личной смерти.

- Краткая версия опросника «Страх личной смерти» В. Флориан и С. Кравец (Чистопольская и др., 2017), для измерения отношения к личной смерти.

*Результаты исследования.* Респонденты, не играющие в компьютерные игры, а также «любители шутеров» имеют наиболее высокий страх личной смерти. Для не играющих в компьютерные игры характерна вера в жизнь после смерти и преодоление страха смерти через конформность, следование групповым нормам. Авторы предположили, что это может быть связано с гендерными особенностями, так как в выборке

преобладают женщины. Тем самым авторы подтверждают данные других исследований: у женщин страх смерти более выражен (Чистопольская и др., 2017; Кулагина, Сенкевич, 2013). Гипотеза подтвердилась, были выделены значимые различия в отношении к личной смерти в зависимости от типа игровых предпочтений.

Исследования о влиянии компьютерных игр на образ-Я:

**а) Исследование А.М. Демильхановой «влияние виртуальной реальности на образ я», 2009 [11].**

*Цель* данного исследования состояла в изучении влияния виртуальной реальности на образ Я у индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры. *Выдвигаемая гипотеза:* постоянное и активное участие индивидов в ролевых компьютерных играх ведет к изменениям восприятия образа Я и возникновению дополнительных форм идентификации личности.

*Эмпирическая база исследования* состояла из 162 человек мужского пола в возрасте от 18 до 27 лет. Экспериментальная группа состояла из 82 человек, увлекающихся ролевыми компьютерными играми. Контрольная группа состояла из 80 человек, играющих в ролевые компьютерные игры крайне редко.

*Методы исследования.* В исследовании использовались методы: теоретический анализ; метод экспертной оценки; контент-анализ. Использовались психодиагностические методики:

- Методика «Кто я» Куна-Макпартленда, (Кун М., Макпартленд Т, 1984) для диагностики особенностей самоидентификации испытуемых;

- Опросник Мини-Мульт (сокращенный вариант Миннесотского многомерного личностного перечня ММРП) (Райгородский Д.Я., 2006) для изучения особенностей профиля личности испытуемых;
- Методика диагностических межличностных отношений Т. Лири (Корелин А.Л., 2001) для изучения расхождений в представлении субъекта о себе («Реальное Я»), о ролевом персонаже («Виртуальное Я») и о своем идеальном Я («Идеальное Я»);
- Проективная методика «Нарисуй человека» (К. Маховер) (Anastasi A., Urbina S., 1997) для диагностики неосознаваемых свойств личности, связанных с поведением и реальным окружением;
- Проективная методика «Человек под дождем» (А. Амбрамс, А. Эмчин) (Остер Дж., Гоулд П., 2000) для диагностики особенностей защитных механизмов и личностных резервов испытуемых;
- Проективная методика «Несуществующее животное» (Дукаревич М.З., 1990) для изучения представления испытуемых о самих себе и диагностика сформированности образа Я;
- Проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (Дж. Бук) (Белова О.В., 1996) с целью выяснения взаимоотношений с родителями у испытуемых.

*Результаты исследования.* В результате исследования было выявлено, что при постоянном и активном использовании ролевых компьютерных игр изменяется восприятие образа Я и возникает дополнительная форма идентификации личности – «Виртуальное Я», которое

является самостоятельным и независимым образом. Гипотеза подтвердилась.

**б) Исследование Ж.И. Трафимчик «Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью», 2009 [28].**

*Цель* данного исследования состояла в проведении изучения Я-концепции и ее подструктур (Я-реальное и Я-идеальное) у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью.

*Выдвигаемая гипотеза:* Я-концепция людей, зависимых от компьютерных игр, отличается от Я-концепции людей, не зависимых от компьютерных игр.

*Эмпирическая база исследования* состояла из 113 человек в возрасте от 18 до 24 лет. Группа аддиктов составила 23 человека, которые играли в компьютерные игры каждый день по 5-6 часов и более. Группа риска составила 44 человека, которые играли в компьютерные игры 3-4 раза в неделю по 3-4 часа в день. Контрольную группу составили 46 человек, которые играли в компьютерные игры редко и в основном использовали компьютер с целью поиска информации в Интернете.

*Методы исследования.* Использовалась методика изучения стилей межличностного взаимодействия (опросник Т. Лири), с помощью которой автор получил сведения о межличностных отношениях и личностных особенностях существенных для интерперсонального взаимодействия. Материал теста представлял собой перечень из 128 прилагательных, характеризующих различные варианты межличностного поведения.

*Результаты исследования.* Выявлено, что у молодых людей, зависимых от компьютерных игр, наблюдается неустойчивость Я-концепции, рассогласованность ее компонентов и, как следствие, высокая степень невротизации личности; к идентификации с образом противоположным идеальному «Я» или идентификации с анти-идеалом, и, соответственно, к низкой степени социализации и социально-психологической адаптации личности. Гипотеза подтвердилась: Я-концепция людей, зависимых от компьютерных игр, отличается от Я-концепции людей, не зависимых от компьютерных игр.

Исследования о влиянии виртуальной реальности на страх смерти:

**а) Исследование Bourdin P, Barberia I, Oliva R, Slater M, «A Virtual Out-of-Body Experience Reduces Fear of Death» («виртуальный опыт вне тела уменьшает страх смерти»), 2016 [42].**

*Цель* данного исследования состояла в исследовании влияния виртуального опыта вне тела на страх смерти.

*Выдвигаемая гипотеза:* виртуальный опыт вне тела уменьшает страх смерти.

*Эмпирическая база исследования.* Выборку составили 32 женщины старше 18 лет.

*Методы исследования.* Испытуемые надевали очки виртуальной реальности. Тактильную стимуляцию проводили с помощью 4 вибротактильных устройств, закрепленных на запястьях и лодыжках участников. После эксперимента их попросили заполнить анкету и рассказать об ощущениях во



время эксперимента. Среди прочих вопросов был и вопрос, боятся ли они умереть.

*Результаты исследования.* Добровольцы испытали то самое внетелесное переживание, однако у первой группы оно было более слабым, чем у второй. При этом у второй группы значительно снизился страх смерти. Исследователи делают вывод, что этот обман мозга заставил их думать, что жизнь после смерти возможна и без негативных последствий. Боязнь умереть в молодости сохранилась одинаковой у представителей обеих групп. Гипотеза подтвердилась: виртуальный опыт вне тела уменьшает страх смерти.

Таким образом, результаты исследований показывают значительную степень влияния компьютерных на страх смерти и образ Я. У геймеров ниже уровень страха смерти и в «Я-концепции» появляется самостоятельный образ «Виртуальное Я».

### **Выводы по главе 1**

Тема смерти актуальна со времен античности и затрагивает индивидуально каждого человека. Естественной и распространенной реакцией на смерть является страх. Существует четыре источника представлений о смерти: философия, искусство, религия, наука. В рамках психологической науки наиболее подробно тема смерти и страха перед ней исследовалась в экзистенциальном направлении. Данному направлению характерны идеи о том, что страх смерти постоянно присутствует во внутреннем опыте человека с ранних лет, а его осознание способно привести к принятию смерти и придать ценность жизни.

Страх смерти стоит в основе всех страхов и отличается от тревоги тем, что имеет предмет. Фобией называют сильно выраженный и навязчивый страх.

Страх смерти как экзистенциальная данность может проявляться в отношении к смерти, а также через тревогу. На отношение к смерти влияют такие переменные, как «расстояние», «возраст», «пол», «религия», «региональные различия», «принадлежность к субкультуре». Отношение к смерти может быть разным и характеризоваться различной степенью страха смерти.

Специфика опыта игры в компьютерные игры заключается в том, что он изменяет сознание человека и способен влиять на страх смерти. Технологии виртуальной реальности с высоким индексом виртуальности используют в терапевтических целях для снижения страха смерти. Компьютерная игра является виртуальной реальностью с низким индексом виртуальности и понимается как видеоигра на компьютере. Современные компьютерные игры стали частью искусства. Они могут оказывать влияние на страх смерти благодаря высокой и уникальной по сравнению с другими видами искусства степени идентификации геймера с персонажем и разнообразным механикам смерти.

Обзор эмпирических исследований показал, что тема является малоизученной, при этом компьютерные игры оказывают влияние на сознание человека: снижают страх смерти и формируют новый, самостоятельный образ «Виртуальное Я».

Таким образом, теоретический и эмпирический обзор литературы служит опорой для выдвижения гипотезы об

отрицательной взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры.

## **ГЛАВА 2. Организация и методы исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

### **2.1. Организация исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

*Процедура сбора данных.* Исследование взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры проводилось в онлайн режиме с помощью Online Test Pad в период с 7 февраля 2019 года по 22 мая 2019 г.

Изначально были следующие этапы проведения исследования:

1) Заполнение анкеты, в которой указывался пол, возраст, объем и интенсивность опыта игры в компьютерные игры, и прохождение трех методик.

2) На выбор: прохождение компьютерной игры «What Remains of Edith Finch» или просмотр стимульного материала (отобранные с помощью экспертной оценки картинки, связанные с темой смерти).

3) Повторное прохождение тех же методик.

На втором и третьем этапах возникла проблема отсева испытуемых.

Для сохранения большего объема выборки было принято решение оставить только первый этап на том основании, что на группу геймеров оказано влияние ранее в виде опыта игры

в компьютерные игры. Испытуемыми были добровольцы, ответы респондентов получены на условиях конфиденциальности.

*Описание выборки исследования.* В исследовании приняло участие 113 человек в возрасте от 21 до 30 лет ( $\bar{x} = 24,8$ ;  $\sigma = 3,2$ ): группа геймеров составила 89 человек (73 мужчины, 16 женщин), в группу не-геймеров вошло 24 человека (8 мужчин, 16 женщин).

Критериями отбора в выборку был возраст, а также отсутствие недавнего опыта (прошло более 3 лет, а также учитывается субъективная оценка испытуемого своего состояния) переживания утраты близких людей. Данный возрастной период был выбран на основании объединения двух факторов: 1) установки стабильны в возрасте 20-30 лет (Ж. Годфруа, 1992), возрастной период – молодость; 2) основная масса геймеров приходится на возрастной период 21-35 лет [20].

Выборка также была поделена на три группы в зависимости от объема (количество лет) и интенсивности (количество часов в неделю) опыта игры в компьютерные игры (см. Таблицу 1).

Таблица 1 – Деление выборки по группам в зависимости от объема и интенсивности опыта игры в компьютерные игры

Критерий	Группа	Характеристика	Выборка
По объему	Низкий уровень	опыт игры до 10 лет	40 чел.
	Средний уровень	опыт игры от 11 до 19 лет	54 чел.
	Высокий	опыт игры более 20	19 чел.

	уровень	лет	
По интенсивности	Низкий	до 6 часов в неделю	44 чел.
	уровень		
	Средний	от 7 до 29 часов в неделю	53 чел.
	уровень		
	Высокий	более 30 часов в неделю	15 чел.
	уровень		

Из выборки было исключено три человека со специфическим для набранной выборки опытом: не играли в компьютерные игры длительный срок, но в прошлом имели такой опыт.

## **2.2. Методы исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

В нашем исследовании на тему взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры мы применили три методики:

### **I. Методика «Отношение к смерти»**

Разработана П.Т.П. Вонгом, Г.Т. Рикером и Дж. Гессер в середине 90-х годов [9]. Адаптирована в 2014 г. и 2017г. К.А. Чистопольской, С.Н. Ениколоповым, Е.Л. Николаевым и др. В ее теоретической основе идея представителей экзистенциального направления (В. Франкла, Э. Эриксона и И. Ялома) о том, что базисная мотивация личности направлена на поиск смысла жизни и что страх смерти проистекает от неудач в этом поиске. Особенностью позиции создателей опросника является рассмотрение всех шкал как сосуществующих. Иными словами, если у человека обнаруживается низкий страх смерти, это еще не значит, что он принимает ее. Предположительно, данный опросник способен обойти феномен ложного безразличия.

Опросник DAP-R состоит из 32 пунктов самоотчетного типа, в которых по 7-балльной шкале Лайкерта даются оценки от «совершенно не согласен с данным утверждением» до «абсолютно согласен», и включает в себя 5 шкал:

- *Негативного отношения к смерти:*

- «Страх смерти» (fear of Death) – отношение к смерти характеризуется преимущественно страхом и беспокойством («Смерть, вне сомнения, мрачный опыт»).

- «Избегание темы смерти» (Death Avoidance) – позиция, при которой человек предпочитает не думать о смерти и избегает любых напоминаний о ней в своей повседневной жизни («Когда бы мысль о смерти ни приходила мне в голову, я стараюсь отвлечься от нее»).

- *Позитивное отношение к смерти:*

- «Нейтральное принятие» (Neutral Acceptance) – человек не воспринимает смерть как негативное явление, а просто как неизбежность («Смерть – естественная часть жизни»).

- «Приближающее принятие» (Approach Acceptance) – смерть рассматривается человеком позитивно, даже приветствуется, он верит в жизнь после смерти, полагает, что загробная жизнь лучше земной («Я предвкушаю жизнь после смерти»).

- «Избавляющее принятие» (Escape Acceptance) – смерть воспринимается, скорее, позитивно, как освобождение от затруднений, возможный выход из неприятных ситуаций («Смерть покончит со всеми моими злоключениями»).

Согласованности шкал высокая ( $\alpha$  Кронбаха = 0,722): 0,846 для шкалы «Принятие-приближение смерти», 0,851 для шкалы «Избегание смерти», 0,683 для шкалы «Страх смерти», 0,808 для шкалы «Принятие смерти как бегства», 0,721 для шкалы «Нейтральное принятие смерти».

Нами была использована шкала «Отношение к смерти» по причине ее краткости и новизны с учетом сохраненных преимуществ оригинальной методики.

## II. Методика «Страх личной смерти»

Разработана В. Флорианом и С. Кравецом в 1983 г. [46]. Адаптирована в 2014 г. и 2017 г. К.А. Чистопольской, С.Н. Ениколоповым, Е.Л. Николаевым и др. на русскоязычной выборке ( $n=1074$ , возраст 18-25 лет) [36]. Нацелена на изучение предмета и уровня страха смерти. Позиционируется как многомерная методика исследования страха смерти: на внутриличностном (личность и тело), межличностном (страх забвения и страх за близких) и надличностном (трансценденции) уровнях.

Методика содержит 21 утверждение, пункты оценивают по 7-балльной шкале Лайкерта, состоит из 5 шкал:

- *Внутриличностный уровень:*
  - «Последствия смерти для личности» – страх того, что смерть уничтожит личность человека, его отдельные способности и его целостность («...это положит конец способности мыслить», «...мое «я» разрушится, исчезнет»).
  - «Последствия для тела» – страх физических последствий смерти («...я потеряю человеческий облик»).
- *Межличностный уровень:*

➤ «Последствия для близких» – страх того, что личная смерть будет болезненно воспринята близкими людьми, а семья все еще будет нуждаться в человеке («...родственники не оправятся от горя»).

➤ «Страх забвения» – страх, что уход человека будет воспринят безразлично, этого никто не заметит («...мой уход не ранит близких»).

▪ *Надличностный уровень:*

➤ «Трансцендентные последствия» – страх неизвестности, которая ждет после смерти («...она непостижима»).

Согласованность шкал ( $\alpha$  Кронбаха) высокая: 0,868 для шкалы «Последствия смерти для личности», 0,841 для шкалы «Последствия для тела», 0,894 для шкалы «Трансцендентные последствия», 0,838 для шкалы «Последствия для близких», 0,754 для шкалы «Страх забвения».

Нами была использована шкала «Страх личной смерти» по причине ее многомерности исследования страхов смерти, а также небольшого количества вопросов, что значительно сокращает время проведения эксперимента.

III. Методика «Шкала тревоги Бека»

Разработана А. Беком в 1961 г. для предварительной оценки степени выраженности тревожных расстройств. Состоит из 21 пункта. Каждый пункт включает один из типичных симптомов тревоги, телесных или психических.

Показатель по каждой категории рассчитывается следующим образом: каждый пункт шкалы оценивается от 0



до 3 в соответствии с нарастанием тяжести симптома. Суммарный балл составляет от 0 до 63. Чем ниже балл, тем лучше состояние испытуемого.

Нами была использована шкала тревоги А. Бека для выявления выраженности уровня тревоги как следствия в компьютерной игре и ее влияния на восприятие смерти.

*Таблица 2 - Назначения используемых методик*

Используемая методика	Назначение
Методика «Отношение к смерти»	Для диагностики негативного и позитивного отношения к смерти и выявления неосознаваемых аспектов страха смерти.
Методика «Страх личной смерти»	Для диагностики предмета и уровня страха смерти.
Методика «Шкала тревоги Бека»	Для диагностики уровня тревоги, которую (исходя из теории) может породить страх смерти.

### **2.3. Математические методы обработки данных**

На этапе обработки полученных данных использовался пакет многофункциональной компьютерной программы «Статистика 6.0». Виды анализа, которые мы использовали, перечислены в таблице 2.

*Таблица 3 - Назначения используемых математических методов*

Метод	Назначение
Критерий Колмогорова - Смирнова	Для оценки полученных данных на соответствие закону нормального распределения. Результат: не соответствует (см. Приложение 1).
U - критерий Манна	Для оценки различий по уровню

- Уитни	выраженности показателей в выборках геймеров и не-геймеров, а также в группах с низким, средним, высоким уровнями опыта игры в компьютерные игры.
Корреляционный анализ (коэффициент корреляции Спирмена)	Для выявления взаимосвязи между показателями страха смерти у геймеров и не-геймеров.

## **Выводы по главе 2**

Для достижения цели исследования была собрана выборка, которую мы разделили на геймеров и не-геймеров, а также по уровню объема и интенсивности опыта игры в компьютерные игры. Подобное деление позволяет рассмотреть взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры с разных сторон. Для изучения страха смерти были выбраны методики «Отношение к смерти», «Отношение к личной смерти» и «Шкала тревоги Бека», которые достаточно широко охватывают аспекты страха смерти. Для сравнения групп и выявления взаимосвязей использовались математические методы обработки данных – U - критерий Манна – Уитни и корреляционный анализ (коэффициент корреляции Спирмена).

## **ГЛАВА 3. Результаты исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры, их обсуждение**

### **3.1. Сравнительный анализ особенностей страха смерти у геймеров и не-геймеров**

Для выявления особенностей взаимосвязи показателей страха смерти у геймеров и не-геймеров был использован коэффициент корреляции Спирмена. Распределение показателей 5 шкал не отличается от нормального, 6 шкал отличны от нормального распределения, поэтому используется непараметрический критерий - коэффициент корреляции Спирмена.

В результате корреляционного анализа между показателями страха смерти в группе геймеров обнаружено 32 значимые взаимосвязи (см. Приложение 2).

Возраст положительно коррелирует с объемом опыта игры в компьютерные игры ( $r=0,56$ ) и отрицательно коррелирует со шкалой «Избавляющее принятие» ( $r=-0,38$ ). Чем старше человек, тем выше опыт игры и тем меньше он принимает смерть как бегство.

Объем опыта игры в компьютерные игры отрицательно коррелирует со шкалами «Приближающее принятие» ( $r=-0,3$ ), «Избавляющее принятие» ( $r=-0,25$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=-0,33$ ). Чем дольше человек играет, тем меньше верит в жизнь после смерти, относится к смерти как к бегству, боится неизвестности после смерти.

Интенсивность опыта игры в компьютерные игры отрицательно коррелирует с тревогой ( $r=-0,26$ ), шкалами «Страх смерти» ( $r=-0,26$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=-0,27$ ). Чем чаще человек играет, тем ниже тревога, страх смерти и страх неизвестности после смерти.

Тревога положительно коррелирует со шкалами «Страх смерти» ( $r=0,33$ ), «Избавляющее принятие» ( $r=0,3$ ), «Последствия для личности» ( $r=0,36$ ), «Страх забвения» ( $r=0,23$ ). Чем выше тревога, тем сильнее страх смерти, принятие смерти как бегства, страх уничтожения своей личности и незаметного ухода из жизни.

Шкала «Приближающее принятие» положительно коррелирует со шкалами «Последствия для тела» ( $r=0,3$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=0,32$ ), «Страх забвения» ( $r=0,21$ ). Чем выше вера в жизнь после смерти, тем больше

страх последствий для тела, неизвестности после смерти, незаметного ухода из жизни.

Шкала «Избегание темы смерти» положительно коррелирует со шкалами «Страх смерти» ( $r=0,47$ ), «Избавляющее принятие» ( $r=0,32$ ), «Последствия для личности» ( $r=0,31$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=0,28$ ) и отрицательно коррелирует с шкалой «Нейтральное принятие» ( $r=-0,29$ ). Чем выше избегание темы смерти, тем сильнее страх смерти, принятие смерти как бегства, страх уничтожения своей личности, неизвестности после смерти и тем ниже принятие смерти как неизбежности.

Шкала «Страх смерти» положительно коррелирует со шкалами «Последствия для личности» ( $r=0,68$ ), «Последствия для тела» ( $r=0,34$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=0,59$ ), «Последствия для близких» ( $r=0,27$ ), «Страх забвения» ( $r=0,34$ ) и отрицательно коррелирует со шкалой «Нейтральное принятие» ( $r=-0,53$ ). Чем сильнее страх смерти, тем выше страх уничтожения своей личности и тела, страх неизвестности после смерти, последствий для близких, незаметного для других ухода из жизни и тем ниже принятие смерти как неизбежности.

Шкала «Нейтральное принятие» отрицательно коррелирует со шкалами «Последствия для личности» ( $r=-0,3$ ), «Последствия для тела» ( $r=-0,35$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=-0,32$ ), «Страх забвения» ( $r=-0,33$ ). Чем выше принятие смерти как неизбежности, тем ниже страх уничтожения личности и тела, неизвестности после смерти, незаметного ухода из жизни.

Шкала «Последствия для личности» положительно коррелирует со шкалами «Трансцендентные последствия» ( $r=0,39$ ), «Последствия для близких» ( $r=0,31$ ), «Страх забвения» ( $r=0,29$ ). Чем выше страх уничтожения личности, тем сильнее страх неизвестности после смерти, последствий для близких, незаметного ухода из жизни.

Шкала «Последствия для тела» положительно коррелирует со шкалами «Трансцендентные последствия» ( $r=0,4$ ), «Страх забвения» ( $r=0,51$ ). Чем выше страх утраты тела, тем сильнее страх неизвестности после смерти, незаметного ухода из жизни.

Шкала «Трансцендентные последствия» положительно коррелирует со шкалой «Страх забвения» ( $r=0,45$ ). Чем выше страх неизвестности после смерти, тем сильнее страх незаметного ухода из жизни.

В результате корреляционного анализа между показателями страха смерти в группе не-геймеров обнаружено 9 значимых взаимосвязи (см. Приложение 3).

Тревога отрицательно коррелирует со шкалой «Избегание темы смерти» ( $r=-0,5$ ). Чем выше тревога, тем меньше избегаешь темы смерти.

Шкала «Приближающее принятие» положительно коррелирует со шкалами «Страх смерти» ( $r=0,44$ ), «Избавляющее принятие» ( $r=0,47$ ), «Последствия для личности» ( $r=0,43$ ), «Последствия для тела» ( $r=0,6$ ). Чем сильнее вера в жизни после смерти, тем выше страх смерти, принятие смерти как бегства, страх уничтожения личности и тела.

Шкала «Страх смерти» положительно коррелирует со шкалами «Последствия для тела» ( $r=0,55$ ), «Трансцендентные последствия» ( $r=0,47$ ), «Последствия для близких» ( $r=0,41$ ). Чем сильнее страх смерти, тем выше страх уничтожения тела, неизвестности после смерти, последствий для близких.

Шкала «Последствия для тела» положительно коррелирует со шкалой «Трансцендентные последствия» ( $r=0,48$ ). Чем сильнее страх уничтожения тела, тем выше страх неизвестности после смерти.

Сравнительный анализ показателей страха смерти между экспериментальной (геймеры) и контрольной группами (не-геймеры) мы проводили с помощью U - критерия Манна - Уитни (см. Приложение 4).

По результатам расчета U - критерия Манна - Уитни (см. Таблица 4) видно, что есть значимые различия по шкале «Последствия для тела».

*Таблица 4 - Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у геймеров и не-геймеров*

	Сумма рангов (Геймеры)	Сумма рангов (Не-геймеры)	U	Z	p-level
Последствия для тела	487,00	689,00	187,00	-2,08	0,05

Из таблицы 4 мы видим, что у геймеров значения ниже, чем у не-геймеров, т.е. в смерти геймеров в меньшей степени пугают последствий для тела, чем не-геймеров.

В результате сравнительного анализа особенностей страха смерти у геймеров и не-геймеров гипотеза подтвердилась частично: у геймеров ниже уровень страха последствий для тела, чем у лиц, без опыта игры в

компьютерные игры. Страх последствий для тела не отражает полностью страх смерти, поэтому ошибочно утверждать о снижении всего уровня страха смерти.

### **3.2. Сравнительный анализ взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры в зависимости от объема и интенсивности опыта**

Сравнительный анализ показателей страха смерти между группами с низким, средним, высоким уровнями объема опыта игры в компьютерные игры мы проводили с помощью попарного сравнения групп, используя U -критерий Манна - Уитни (см. Приложение 5).

В результате сравнения групп с низким и средним уровнями объема опыта игры (см. Таблица 4) выявлено, что есть значимые различия по шкалам «Приближающее принятие», «Трансцендентные последствия».

Таблица 5 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и средним уровнями объема опыта игры в компьютерные игры

	<i>Сумма рангов (Низкий)</i>	<i>Сумма рангов (Средний)</i>	<i>U</i>	<i>Z</i>	<i>p-level</i>
Приближающее принятие	2193,50	2271,50	786,500	-2,309	0,01
Трансцендентные последствия	2250,00	2215,00	730,000	-2,683	0,01

Из таблицы 5 мы видим, что у лиц с низким уровнем объема опыта игры вера в жизнь после смерти ниже, а страх неизвестности после смерти выше, чем у лиц со средним уровнем опыта игры.



В результате сравнения групп с низким и высоким уровнями объема опыта игры (см. Таблица 6) выявлены значимые различия по шкалам «Приближающее принятие», «Трансцендентные последствия».

Таблица 6 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и высоким уровнями объема опыта игры в компьютерные игры

	<i>Сумма рангов (Низкий)</i>	<i>Сумма рангов (Высокий)</i>	<i>U</i>	<i>Z</i>	<i>p-level</i>
Приближающее принятие	412,00	291,00	101,000	-2,396	0,01
Трансцендентные последствия	409,50	293,50	103,500	-2,074	0,05

Из таблицы 6 мы видим, что у лиц с низким уровнем объема опыта игры вера в жизнь после смерти и страх неизвестности после смерти выше, чем у лиц с высоким уровнем опыта игры.

В результате сравнения групп со средним и высоким уровнями объема опыта игры значимые различия не выявлены (см. Приложение 5).

Сравнительный анализ показателей страха смерти между группами с низким, средним, высоким уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры мы проводили с помощью попарного сравнения групп, используя U-критерий Манна-Уитни (см. Приложение 6).

При сравнении групп с низким и средним уровнями интенсивности опыта игры (см. Таблица 7) выявлено, что есть значимые различия по шкале «Трансцендентные последствия».

Таблица 7 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и средним уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры

	<i>Сумма рангов (Низкий)</i>	<i>Сумма рангов (Средний)</i>	<i>U</i>	<i>Z</i>	<i>p-level</i>
Трансцендентные последствия	2509,50	2341,50	856,500	-0,527	0,01

Из таблицы 7 мы видим, что у лиц с низким уровнем интенсивности опыта игры страх неизвестности после смерти выше, чем у лиц со средним уровнем опыта игры.

При сравнении групп с низким и высоким уровнями интенсивности опыта игры (см. Таблица 8) выявлены значимые различия по шкалам «Тревога», «Страх смерти», «Трансцендентные последствия», «Страх забвения».

Таблица 8 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и высоким уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры

	<i>Сумма рангов (Низкий)</i>	<i>Сумма рангов (Высокий)</i>	<i>U</i>	<i>Z</i>	<i>p-level</i>
Тревога	289,50	175,50	55,500	-2,378	0,01
Страх смерти	296,00	169,00	49,000	-2,647	0,01
Трансцендентные последствия	292,00	173,00	53,000	-2,503	0,01
Страх забвения	282,00	183,00	63,000	-2,115	0,05

Из таблицы 8 мы видим, что у лиц с низким уровнем интенсивности опыта игры тревога, страх смерти, страх неизвестности после смерти, страх незаметного ухода из жизни выше, чем у лиц с высоким уровнем опыта игры.

При сравнении групп со средним и высоким уровнями интенсивности опыта игры (см. Таблица 9) выявлены значимые различия по шкалам «Страх смерти»,

«Нейтральное принятие», «Трансцендентные последствия», «Страх забвения».

Таблица 9 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп со средним и высоким уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры

	<i>Сумма рангов (Средний)</i>	<i>Сумма рангов (Высокий)</i>	U	Z	p-level
Страх смерти	295,00	170,00	50,000	-2,603	0,01
Нейтральное принятие	171,50	293,50	51,500	-2,679	0,01
Трансцендентные последствия	292,00	173,00	53,000	-2,482	0,01
Страх забвения	279,50	185,50	65,500	-2,028	0,05

Из таблицы 9 мы видим, что у лиц со средним уровнем интенсивности опыта игры страх смерти, страх неизвестности после смерти, страх незаметного ухода из жизни выше, а восприятие смерти как неизбежность (не негативная) ниже, чем у лиц с высоким уровнем интенсивности опыта игры.

Общий результат сравнительного анализа взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры (в зависимости от объема и интенсивности опыта) представлен в таблице 10.

Таблица 10. Результаты сравнительного анализа взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры в зависимости от объема и интенсивности опыта

	<b>Объем опыта</b>	<b>Интенсивность опыта</b>
<b>Низкий и средний уровни</b>	У группы с низким уровнем «Приближающее принятие», выше «Трансцендентные последствия», чем у	У группы с низким уровнем «Трансцендентные последствия», чем у группы со средним уровнем.

		группы со средним уровнем.	
<b>Низкий и высокий уровни</b>	<b>и</b>	У группы с низким уровнем «Приближающее принятие» и «Трансцендентные последствия», чем у группы с высоким уровнем.	У группы с низким уровнем выше «Тревога», «Страх смерти», «Трансцендентные последствия», «Страх забвения», чем у группы с высоким уровнем.
<b>Средний и высокий уровни</b>	<b>и</b>	Значимых различий не выявлено	У группы со средним уровнем выше «Страх смерти», «Трансцендентные последствия», «Страх забвения» и ниже «Нейтральное принятие», чем у группы с высоким уровнем.

В результате сравнительного анализа показателей страха смерти между группами с низким, средним, высоким уровнями объема и интенсивности опыта игры в компьютерные игры гипотеза подтвердилась частично: у лиц с высоким уровнем интенсивности опыта игры в компьютерные игры наиболее слабо выражены страх неизвестности после смерти, тревога, страх смерти, страх незаметного ухода из жизни. Стоит отметить, что чем чаще геймер играет в компьютерные игры, тем сильнее его вера в то, что смерть не негативное, но неизбежное явление. У лиц с высоким и средним уровнями объема опыта игры ниже страх неизвестности после смерти, чем у лиц с низким уровнем объема опыта.

Таким образом, первая и вторая гипотезы подтвердились с оговорками: геймеры имеют ниже уровень страха последствий для тела, чем не-геймеры. Страх последствий для тела является лишь аспектом страха смерти и не отражает его полностью. Выявлено, что лица с высоким уровнем интенсивности (но не объема) опыта игры имеют наименьшую выраженность страха смерти как экзистенциальной данности в следующих аспектах: страх неизвестности после смерти, тревога, страх смерти, страх незаметного ухода из жизни.

### **3.3. Обсуждение и интерпретация результатов исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры**

Полученные нами результаты исследования взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры позволяют выделить ряд особенностей.

Геймеры в меньшей степени боятся физических последствий смерти, чем не-геймеры. Можно предположить, что это связано с наличием виртуального тела в компьютерной игре, с которым идентифицирует себя геймер и чью смерть он наблюдает достаточно часто. Полученные данные могут подтверждать результаты исследований о наличие у геймеров образа «Виртуальное Я», который связан с виртуальным персонажем (Демильханова, 2009; Трафимчик, 2009). У геймеров шкала «страх смерти» имеет больше взаимосвязей, чем у не-геймеров. Можно предположить, что страх смерти у геймеров вызывает большее количество беспокойств, чем у не-геймеров.

Анализ объема и интенсивности опыта игры в компьютерные игры показал, что с увеличением опыта (объема и интенсивности) игры у геймеров уменьшается страх неизвестности, которая ждет после смерти. Возможно, многократное проживание смерти в компьютерных играх позволяет геймеру «привыкнуть» к смерти и не бояться неопределенности. Важно отметить, что при анализе объема опыта (т.е. количество лет) наблюдается меньшее количество выраженных признаков, чем при анализе интенсивности (т.е. количества часов игры в неделю) опыта. Мы предполагаем, что для возникновения взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры гораздо важнее интенсивность опыта, а не объем. Геймеры, которые играют более 30 часов в неделю, меньше боятся смерти и незаметного для окружающих ухода из жизни, чем другие геймеры. Также у таких геймеров меньше уровень тревоги, чем у тех, кто играет реже 6 часов в неделю. Интересным фактом является то, что геймеры с опытом игры более 30 часов в неделю начинают больше относиться к смерти как к данности, неизбежности (не как к негативному явлению), чем геймеры, играющие от 7 до 29 часов в неделю. Можно предположить, что чем чаще геймер играет в компьютерные игры, тем меньше боится смерти, и, тем ближе к постепенному принятию смерти как данности. Геймер осознает смерть посредством компьютерных игр и тем самым снижается его страх смерти, страх неизвестности после смерти и тревога, которая порождается бессознательным страхом смерти.

В целом можно сказать, что от опыта игры в компьютерные игры страх смерти у геймеров снижается

благодаря ее постепенному осознанию. Однако при сравнении геймеров с не-геймерами наблюдается различия только в страхе перед последствиями для тела, который у геймеров ниже. Полученные данные уточняют результаты исследований особенностей страха смерти у геймеров (Нестик, 2018).

Ограничениями исследования является неравномерная выборка, а именно – малое количество юношей, не играющих в компьютерные игры. Также следует учитывать переменные, влияющие на страх смерти («пол», «возраст», «расстояние» и т. д.), и механики смерти в различных играх.

### **Выводы по главе 3**

Результаты эмпирической части исследования показали взаимосвязь страха смерти с опытом игры в компьютерные игры. Изучены особенности страха смерти у геймеров и не-геймеров и особенности страха смерти у лиц с низким, средним и высоким уровнями опыта игры в компьютерные игры (на основании объема и интенсивности опыта). В ходе исследования гипотеза первая подтвердилась частично: 1) у геймеров ниже уровень страха последствий для тела, чем у лиц, без опыта игры в компьютерные игры. Гипотеза вторая подтвердилась с оговорками: 2) у лиц с высоким уровнем опыта игры в компьютерные игры наиболее слабо выражен страх смерти по сравнению с лицами с низким и средним уровнями опыта игры. При этом большее значение имеет интенсивность, а не объем опыта.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе теоретического анализа литературы по проблеме взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры мы пришли к выводу, что страх смерти многогранен и имеет взаимосвязь с опытом игры в компьютерные игры благодаря механикам смерти в играх. Одна из особенностей страха смерти геймеров заключается в возникновении образа «Виртуальное Я». Существует предположение о том, что виртуальная реальность способна оказывать терапевтический эффект и компьютерные игры снижают страх смерти.

Оценка результатов эмпирического исследования подводит к выводу о том, что сложно утверждать о снижении страха смерти у геймеров в целом. Наблюдается некоторое снижение страха смерти у геймеров в зависимости от количества лет и часов в неделю игры в компьютерные игры. Однако при сравнении группы геймеров с лицами без опыта игры в компьютерные игры существует значимое различие только по одному аспекту страха смерти – страх перед последствиями для тела. Геймеры в меньшей степени подвержены этому страху, чем не-геймеры, что может быть обусловлено наличием переживания геймерами опыта смерти персонажа, с которым он себя идентифицирует («Виртуальное-Я»). Также стоит отметить, что при сравнении групп с разным объемом и интенсивностью опыта игры, возникают изменения в уровнях тревоги, страха неизвестности после смерти, страха смерти, страха незаметного для окружающих ухода из жизни и в отношении к смерти как к данности. Предположительно, с увеличением опыта игры в компьютерные игры геймеры начинают



осознавать смерть, что способствует постепенному принятию.

Цель исследования была достигнута. Проведен теоретический обзор проблемы взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры, изучены особенности страха смерти у геймеров и не-геймеров и у лиц с низким, средним и высоким уровнями опыта игры в компьютерные игры (на основании объема и интенсивности опыта).

Для более детального и глубокого анализа взаимосвязи страха смерти с опытом игры в компьютерные игры необходимо концентрироваться на отдельных аспектах страха смерти, а также учитывать степень значения смерти, которую предоставляет механика смерти в компьютерных играх.

Результаты проведенного исследования дополняют ряд исследований в области танатопсихологии и виртуальной психологии. Полученные данные являются обобщенным материалом и могут служить опорой для детального изучения проблемы. В практическом применении полученные результаты могут выступать в качестве вспомогательного материала для разработки современных упражнений по преодолению страха смерти на основе компьютерных игр.

### Список литературы

1. Абдулгалимова С.А. Отношение к собственной смерти и переживание страха смерти: [Электронный ресурс] // Вестник СПИ. 2012. №2. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otnoshenie-k-sobstvennoy-smerti-i-perezhivanie-straha-smerti> (дата обращения: 09.05.2019).
2. Анищенко Ю.Н. Образ Я-виртуальное в структуре когнитивного компонента Я-концепции: [Электронный ресурс] // Ананьевские чтения 2010. Современные прикладные направления и проблемы психологии, 2010. — URL: [https://psihologia.biz/psihologiya-psihologiya-obschaya\\_693/yun-anischenkova-obraz-virtualnoe-strukture-16271.html](https://psihologia.biz/psihologiya-psihologiya-obschaya_693/yun-anischenkova-obraz-virtualnoe-strukture-16271.html) (дата обращения: 02.07.2018).
3. Арефулин Р.М. Отношение к смерти и защитные механизмы личности: [Электронный ресурс] // Известия Самарского научного центра РАН. 2008. №6-1. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otnoshenie-k-smerti-i-zaschitnye-mehanizmu-lichnosti> (дата обращения: 02.07.2018).

4. Баканова А.А. Системное описание страха смерти // Культурноисторическая психология. 2015. Т. 11. № 1. С. 13—23.
5. Барлас Т.В., Головина А.П. Влияние видеоигр на индивидуально психологические-особенности геймеров // Вестник МГЛУ, 2014. №16. (622).
6. Быльева Д.С. Аватар как индивидуальный выбор средства самоидентификации: [Электронный ресурс] // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки. 2014. №1 (191). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/avatar-kak-individualnyy-vybor-sredstva-samoidentifikatsii> (дата обращения: 11.05.2019).
7. Вишневский А.В. Философское осмысление понятия компьютерной игры: [Электронный ресурс] // Вестник ОмГУ. 2014. №3 (73). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskoe-osmyslenie-ponyatiya-kompyuternooy-igry> (дата обращения: 02.07.2018).
8. Гаврилов А.А. Осмысление феномена виртуальной реальности в философском дискурсе: [Электронный ресурс] // ОНВ. 2014. №2 (126). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osmyslenie-fenomena-virtualnoy-realnosti-v-filosofskom-diskurse> (дата обращения: 24.05.2019).
9. Гаврилова Т.А. Об адаптации опросника «Профиль аттитюдов по отношению к Смерти - переработанный» (DAR-R), разработанного П.Т.П. Вонгом, Г.Т. Рикером и Дж. Гессер // Теоретическая и экспериментальная психология. 2011. Т. 4. №1 С. 46–57.

10. Гринева М.В. Media man: виртуальная интермедия вечной жизни / М. В. Гринева // Ученые записки крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. -2015. -№1. - С.38-45.
11. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я (на примере ролевых компьютерных игр): дис. канд. психол. наук. Бишкек, 2009.
12. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. - 2013. - № 2(11), - С. 90-96.
13. Елхова О.И. Иллюзия присутствия в виртуальном мире: [Электронный ресурс] // Вестник Башкирск. ун-та. 2015. №4. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/illyuziya-prisutstviya-v-virtualnom-mire> (дата обращения: 02.07.2018).
14. Звонарева Ю.И., Проблема исследования страха смерти в философии и психологии // Психологический вестник Уральского государственного университета. Вып. 7. — Екатеринбург: [Изд-во Урал. ун-та], 2009. — С. 358-369.
15. Коловоротный С.В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством // Журнал практической психологии и психоанализа, 2003. №1. С. 12-20.
16. Кузьмина Г.П., Сидоров И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека: [Электронный ресурс] // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2012. №2-2. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-ih-vliyanie-na-vnutrenniy-mir-cheloveka> (дата обращения: 11.05.2019).

17. Кулагина И.Ю., Сенкевич Л.В. Отношение к смерти: возрастные, региональные и гендерные различия // Культурно-историческая психология. 2013. № 4. С. 58–65.

18. Луцай А. Конфликт цели и игрока: [Электронный ресурс] // DTF. —URL: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=627&v=QndzZxUXSWE](https://www.youtube.com/watch?time_continue=627&v=QndzZxUXSWE) (дата обращения: 26.05.2019).

19. Луцай А. Механики смерти в играх: [Электронный ресурс] // DTF. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8mR14gH05to> (дата обращения: 26.05.2019).

20. Макаренков А. Невероятные цифры игровой индустрии: [Электронный ресурс] // ИгроСториз. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VlrK05GcAF8&feature=youtu.be> (дата обращения: 18.05.2019).

21. Минеев В.В. Социальные аспекты смерти [Текст]: (философско-антропологический анализ) : монография / В. В. Минеев. - Москва : Директ-Медиа, 2014. - 472 с.

22. Нестик Т.А. Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр: [Электронный ресурс] // Психологические исследования. 2018. Т. 11(62). №62. — URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2018v11n62/1649-nestik62.html> (дата обращения: 14.05.2019).

23. Носов Н.А. Виртуальная психология. - М.: «Аграф», 2000. - 432 с.

24. Райгородский Д.Я. Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. —Самара: Издательский Дом «БАХРАХ-М», 2001. — 672 с.

25. Рейнгольд Дж. С., «Мать, тревога и смерть. Комплекс трагической смерти»: ПЕР СЭ; М.; 2004. – 380 с.

26. Сабиров В.Ш. Жизнь. Смерть. Бессмертие (Обзор основных религиозно-философских парадигм): [Электронный ресурс] // «Человек». — 2000. №5-6. — URL: [http://www.sibstrin.ru/files/zhizn\\_smert\\_bessmertie.pdf](http://www.sibstrin.ru/files/zhizn_smert_bessmertie.pdf) (дата обращения: 09.05.2019).

27. Тиллих П. Бытие, небытие и тревога. Онтология тревоги // Тревога и тревожность. – СПб.: Питер, 2001. – С.63.

28. Трафимчик Ж.И. «Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью» // «Психология телесности: теоретические и практические исследования». — Пенза, 2009. — С. 52-58.

29. Трофимова А.А. К вопросу о понимании термина «Виртуальная реальность»: [Электронный ресурс] // ОНВ. 2010. №6 (92). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-ponimanii-termina-virtualnaya-realnost> (дата обращения: 30.06.2018).

30. Ушаков Д.Н. Толковый словарь современного русского языка. — М. : Аделант, 2014. — 800 с.

31. Филиппова М.Г., Чернов Р.В., Мирошников С.А. Вытеснение угрожающей информации: изучение возможности измерения неосознаваемого страха // Вестник СПбГУ. 2010. № 12 (2). С. 143–158.

32. Франкл В. Человек в поисках смысла / Пер. с англ. и нем. М.: Прогресс, 1990. – 366 с.

33. Цариценцева О.П., Бутрова Н.Н. Содержание образа «Я-виртуальное» пользователей интернет (на примере

юношеского возраста) // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № 12. С. 76–80.

34. Черенева Е.А. Защитные механизмы поведения как фактор адаптивного поведения личности: [Электронный ресурс] // Вестник ТГПУ. 2013. №6 (134). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zaschitnye-mehanizmy-povedeniya-kak-faktor-adaptivnogo-povedeniya-lichnosti> (дата обращения: 02.07.2018).

35. Чистопольская К.А., Ениколопов С.Н., Игнатенко С.А., Озоль С.Н., Семикин Г.И. Отношение к жизни и смерти у студентов медицинских, социальных и инженерных дисциплин // Современные представления о психической норме и патологии: Психологический, клинический и социальный аспекты: учебное издание / Под ред. Н.Л. Белопольской. Москва: КогитоЦентр, 2015. С. 139–152.

36. Чистопольская К.А., Ениколопов С.Н., Николаев Е.Л., Семикин Г.И., Храмелашвили В.В., Казанцева В.Н., Журавлева Т.В. Адаптация опросников «Отношение к смерти» и «Страх личной смерти» на русскоязычной выборке: [Электронный ресурс] // Суицидология. 2014. №2 (15). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/adaptatsiya-oprosnikov-otnoshenie-k-smerti-i-strah-lichnoy-smerti-na-russkojazychnoy-vyborke> (дата обращения: 27.03.2019).

37. Чистопольская К.А., Митина О.В., Ениколопов С.Н., Николаев Е.Л., Семикин Г.И., Озоль С.Н., Чубина С.А. Создание кратких русскоязычных версий опросников "Отношение к смерти" и "Страх личной смерти": [Электронный ресурс] // Суицидология. 2017. №4 (29). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sozdanie-kratkih->

russkoyazychnyh-versiy-oprosnikov-otnoshenie-k-smerti-i-strahlichnoy-smerti (дата обращения: 27.03.2019).

38. Шутова Л.В. Отношение к смерти лиц юношеского возраста // Известия Южного федерального университета. Технические науки. 2005. № 7. Т. 51. С. 199–201.

39. Щербатых Ю.В. Избавься от страха. М.: ЭКСМО, 2010. — 304 с.

40. Ялом И. Экзистенциальная психотерапия. - М.: Класс, 1999. Тиллих П. Бытие, небытие и тревога. Онтология тревоги // Тревога и тревожность. - СПб.: Питер, 2001. - 221 с.

41. Anthony S. The discovery of death in childhood and after. New York: Basic Books, 1972. — 308 с.

42. Bourdin P, Barberia I, Oliva R, Slater M (2017) A Virtual Out-of-Body Experience Reduces Fear of Death. PLoS ONE 12(1), 2017. — URL: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0169343> (дата обращения: 14.05.2019).

43. Brathwaite B., Schreiber I. Challenges for Game Designers. — Boston : Cengage Learning, 2008. — 358 с.

44. Ebert R. Games vs. Art: Ebert vs. Barker. 21. 07. 2007. — URL: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker> (дата обращения: 14.05.2019).

45. Elkind D. Egocentrism in adolescence // Child Development. 1967. Vol. 38. № 4. P. 1025–1034.

46. Florian V., Kravetz S. Fear of Personal Death: Attribution, Structure, and Relation to Religious Belief // Journal of personality and social psychology. - 1983. - Vol. 44. - P. 600–607.



47. Klein M. A contribution to the theory of anxiety and guilt // The international journal of psycho-analysis. 1948. Vol. 29. P. 113-123.

48. Santiago K. Stop the Debate: Video Games are Art, So What's Next? 2009. — URL: <http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww>

## Приложение

### Приложение 1

Таблица 1 - Значение критерия Колмогорова-Смирнова по методикам «Отношение к смерти», «Отношение к личной смерти», «Шкала тревоги Бека»

Показатели методик	Kolmogoro v-Smirnov Z	Уровень значимости экспериментального значения критерия (Asymp.Sig. (2-tailed))
<b>Тревога</b>	0,15	0,1
<b>Приближающее принятие</b>	<b>0,24</b>	<b>0,01</b>
<b>Избегание темы смерти</b>	<b>0,19</b>	<b>0,01</b>
<b>Страх смерти</b>	0,11	0,1
<b>Избавляющее принятие</b>	<b>0,15</b>	<b>0,01</b>
<b>Нейтральное принятие</b>	<b>0,22</b>	<b>0,01</b>
<b>Последствия для личности</b>	0,07	0,2
<b>Последствия для тела</b>	<b>0,3</b>	<b>0,01</b>
<b>Трансцендентные последствия</b>	0,1	0,2
<b>Последствия для близких</b>	0,1	0,2
<b>Страх забвения</b>	<b>0,24</b>	<b>0,01</b>

Таблица 2.1 – Результаты корреляционного анализа для группы геймеров

	<b>В</b>	<b>ОО</b>	<b>ИО</b>	<b>Т</b>	<b>ПП</b>	<b>ИТС</b>	<b>СС</b>
<b>В</b>	1,00	<b>0,56</b>	-0,18	- 0,13	- 0,09	0,01	0,12
<b>ОО</b>	<b>0,56</b>	1,00	-0,05	0,00	- <b>0,30</b>	-0,09	- 0,01
<b>ИО</b>	- 0,18	- 0,05	1,00	- <b>0,26</b>	0,06	0,11	- <b>0,26</b>
<b>Т</b>	- 0,13	0,00	<b>-0,26</b>	1,00	0,00	0,13	<b>0,33</b>
<b>ПП</b>	- 0,09	- <b>0,30</b>	0,06	0,00	1,00	0,11	0,10
<b>ИТС</b>	0,01	- 0,09	0,11	0,13	0,11	1,00	<b>0,47</b>
<b>СС</b>	0,12	- 0,01	<b>-0,26</b>	<b>0,33</b>	0,10	<b>0,47</b>	1,00
<b>ИП</b>	- <b>0,38</b>	- <b>0,25</b>	0,13	<b>0,30</b>	0,20	<b>0,32</b>	0,08
<b>НП</b>	- 0,09	- 0,04	0,08	- 0,12	- 0,09	<b>-0,29</b>	- <b>0,53</b>
<b>ПДЛ</b>	0,00	- 0,06	-0,19	<b>0,36</b>	- 0,04	<b>0,31</b>	<b>0,68</b>
<b>ПДТ</b>	0,10	- 0,08	-0,15	0,15	<b>0,30</b>	0,08	<b>0,34</b>
<b>ТП</b>	- 0,02	- <b>0,33</b>	<b>-0,27</b>	0,12	<b>0,32</b>	<b>0,28</b>	<b>0,59</b>
<b>ПДБ</b>	0,16	- 0,02	-0,08	0,19	- 0,01	0,11	<b>0,27</b>
<b>СЗ</b>	- 0,02	- 0,18	-0,16	<b>0,23</b>	<b>0,21</b>	0,11	<b>0,34</b>

Таблица 2.2 – Результаты корреляционного анализа для группы геймеров

	<b>ИП</b>	<b>НП</b>	<b>ПДЛ</b>	<b>ПДТ</b>	<b>ТП</b>	<b>ПДБ</b>	<b>СЗ</b>
<b>В</b>	- <b>0,38</b>	-0,09	0,00	0,10	- 0,02	0,16	- 0,02
<b>ОО</b>	- <b>0,25</b>	-0,04	- 0,06	- 0,08	- <b>0,33</b>	-0,02	- 0,18
<b>ИО</b>	0,13	0,08	-	-	-	-0,08	-

			0,19	0,15	<b>0,27</b>		0,16
<b>Т</b>	<b>0,30</b>	-0,12	<b>0,36</b>	0,15	0,12	0,19	<b>0,23</b>
<b>ПП</b>	0,20	-0,09	- 0,04	<b>0,30</b>	<b>0,32</b>	-0,01	<b>0,21</b>
<b>ИТС</b>	<b>0,32</b>	- <b>0,29</b>	<b>0,31</b>	0,08	<b>0,28</b>	0,11	0,11
<b>СС</b>	0,08	- <b>0,53</b>	<b>0,68</b>	<b>0,34</b>	<b>0,59</b>	<b>0,27</b>	<b>0,34</b>
<b>ИП</b>	1,00	0,02	0,06	0,14	0,11	0,08	0,19
<b>НП</b>	0,02	1,00	- <b>0,30</b>	- <b>0,35</b>	- <b>0,32</b>	-0,09	- <b>0,33</b>
<b>ПДЛ</b>	0,06	- <b>0,30</b>	1,00	0,16	<b>0,39</b>	<b>0,31</b>	<b>0,29</b>
<b>ПДТ</b>	0,14	- <b>0,35</b>	0,16	1,00	<b>0,40</b>	0,08	<b>0,51</b>
<b>ТП</b>	0,11	- <b>0,32</b>	<b>0,39</b>	<b>0,40</b>	1,00	0,09	<b>0,45</b>
<b>ПДБ</b>	0,08	-0,09	<b>0,31</b>	0,08	0,09	1,00	0,06
<b>СЗ</b>	0,19	- <b>0,33</b>	<b>0,29</b>	<b>0,51</b>	<b>0,45</b>	0,06	1,00

Обозначения: ОО (Объем опыта) – количество лет игры, ИО (интенсивность опыта) – количество часов в неделю, Т – тревога, ПП – приближающее принятие, ИТС – избегание темы смерти, СС – страх смерти, ИП – избавляющее принятие, НП – нейтральное принятие, ПДЛ – последствия для личности, ПДТ – последствия для тела, ТП – трансцендентные последствия, ПДБ – последствия для близких, СЗ – страх забвения.

### Приложение 3

Таблица 3.1 – Результаты корреляционного анализа для группы не-геймеров

	<b>В</b>	<b>Т</b>	<b>ПП</b>	<b>ИТС</b>	<b>СС</b>	<b>ИП</b>
<b>В</b>	1	0,14	0,03	0,16	-0,08	0,11
<b>Т</b>	0,15	1	0,2	<b>-0,5</b>	0,08	-0,19
<b>ПП</b>	0,03	0,2	1	0,06	<b>0,44</b>	<b>0,47</b>
<b>ИТС</b>	0,16	<b>-0,5</b>	0,06	1	0,35	0,31
<b>СС</b>	-0,08	0,08	<b>0,44</b>	0,35	1	-0,13
<b>ИП</b>	0,11	-0,19	<b>0,47</b>	0,31	-0,13	1
<b>НП</b>	-0,05	-0,14	0,05	0,03	-0,12	0,29
<b>ПДЛ</b>	-0,35	0,14	<b>0,43</b>	0,1	0,39	0,02
<b>ПДТ</b>	0,098	0,05	<b>0,6</b>	0,16	<b>0,55</b>	0,18
<b>ТП</b>	-0,06	-0,07	0,18	0,25	<b>0,47</b>	-0,01
<b>ПДБ</b>	-0,25	-0,18	-0,08	0,17	<b>0,41</b>	-0,22

<b>СЗ</b>	0,1	0,34	0,35	0,25	0,34	0,04
-----------	-----	------	------	------	------	------

Таблица 3.2 – Результаты корреляционного анализа для группы не-геймеров

	<b>НП</b>	<b>ПДЛ</b>	<b>ПДТ</b>	<b>ТП</b>	<b>ПДБ</b>	<b>СЗ</b>
<b>В</b>	-0,05	-0,35	0,1	-0,06	-0,25	0,1
<b>Т</b>	-0,14	0,14	0,04	-0,07	-0,17	0,34
<b>ПП</b>	0,05	<b>0,43</b>	<b>0,6</b>	0,18	-0,08	0,35
<b>ИТС</b>	0,03	0,1	0,16	0,25	0,17	0,25
<b>СС</b>	-0,12	0,39	<b>0,55</b>	<b>0,47</b>	<b>0,41</b>	0,34
<b>ИП</b>	0,29	0,02	0,18	-0,01	-0,22	0,04
<b>НП</b>	1	-0,09	0,02	0,004	-0,32	-0,19
<b>ПДЛ</b>	-0,09	1	0,28	0,11	0,29	-0,02
<b>ПДТ</b>	0,02	0,28	1	<b>0,48</b>	0,23	0,28
<b>ТП</b>	0,01	0,11	<b>0,48</b>	1	0,38	0,34
<b>ПДБ</b>	-0,32	0,29	0,23	0,38	1	-0,17
<b>СЗ</b>	-0,19	-0,02	0,28	0,34	-0,17	1

Обозначения: ОО (Объем опыта) – количество лет игры, ИО (интенсивность опыта) – количество часов в неделю, Т – тревога, ПП – приближающее принятие, ИТС – избегание темы смерти, СС – страх смерти, ИП – избавляющее принятие, НП – нейтральное принятие, ПДЛ – последствия для личности, ПДТ – последствия для тела, ТП – трансцендентные последствия, ПДБ – последствия для близких, СЗ – страх забвения.

#### Приложение 4

Таблица 4 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у геймеров и не-геймеров (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	<b>Сумма рангов (Геймеры)</b>	<b>Сумма рангов (Не-геймеры)</b>	<b>U</b>	<b>Z</b>	<b>p-level</b>
<b>Тревога</b>	558,50	617,50	258,50	-0,61	0,54
<b>Приближающее принятие</b>	495,00	681,00	195,00	-1,92	0,06
<b>Избегание темы</b>	516,50	659,50	216,50	-1,47	0,14

<b>смерти</b>					
<b>Страх смерти</b>	527,00	649,00	227,00	-1,26	0,21
<b>Избавляющее принятие</b>	524,50	651,50	224,50	-1,31	0,19
<b>Нейтральное принятие</b>	624,50	551,50	251,50	0,75	0,45
<b>Последствия для личности</b>	555,00	621,00	255,00	-0,68	0,50
<b>Последствия для тела</b>	<b>487,00</b>	<b>689,00</b>	<b>187,00</b>	<b>-2,08</b>	<b>0,04</b>
<b>Трансцендентные последствия</b>	547,00	629,00	247,00	-0,85	0,40
<b>Последствия для близких</b>	566,00	610,00	266,00	-0,45	0,65
<b>Страх забвения</b>	622,50	553,50	253,50	0,71	0,48

## Приложение 5

Таблица 5.1 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и средним уровнями объема опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	<b>Сумма рангов (Низкий)</b>	<b>Сумма рангов (Средний)</b>	<b>U</b>	<b>Z</b>	<b>p-level</b>
<b>Тревога</b>	1859,50	2605,50	1039,50 0	-0,311	0,756
<b>Приближающее принятие</b>	<b>2193,50</b>	<b>2271,50</b>	<b>786,500</b>	<b>-2,309</b>	<b>0,021</b>
<b>Избегание темы смерти</b>	2018,50	2446,50	961,500	-0,910	0,363
<b>Страх смерти</b>	2118,50	2346,50	861,500	-1,674	0,094
<b>Избавляющее принятие</b>	1908,50	2556,50	1071,50 0	-0,065	0,948
<b>Нейтральное принятие</b>	1886,00	2579,00	1066,00 0	-0,111	0,911
<b>Последствия для личности</b>	2127,50	2337,50	852,500	-1,741	0,082
<b>Последствия для тела</b>	2104,00	2361,00	876,000	-1,680	0,093
<b>Трансцендентные последствия</b>	<b>2250,00</b>	<b>2215,00</b>	<b>730,000</b>	<b>-2,683</b>	<b>0,007</b>
<b>Последствия для близких</b>	1953,50	2511,50	1026,50 0	-0,410	0,682
<b>Страх забвения</b>	1899,00	2566,00	1079,00 0	0,008	0,994

Таблица 5.2 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и высоким уровнями объема опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	Сумма рангов (Низкий)	Сумма рангов (Высокий)	U	Z	p-level
Тревога	337,00	366,00	166,000	-0,153	0,879
<b>Приближающее принятие</b>	<b>412,00</b>	<b>291,00</b>	<b>101,000</b>	<b>-2,396</b>	<b>0,017</b>
Избегание темы смерти	367,00	336,00	146,000	-0,763	0,445
Страх смерти	328,50	374,50	157,500	-0,411	0,681
Избавляющее принятие	356,00	347,00	157,000	-0,428	0,669
Нейтральное принятие	332,50	370,50	161,500	-1,767	0,764
Последствия для личности	400,00	303,00	113,000	-1,767	0,077
Последствия для тела	372,50	330,50	140,500	-0,979	0,327
<b>Трансцендентные последствия</b>	<b>409,50</b>	<b>293,50</b>	<b>103,500</b>	<b>-2,074</b>	<b>0,038</b>
Последствия для близких	323,50	342,50	152,500	-0,301	0,763
Страх забвения	315,50	387,50	144,500	-0,829	0,407

Таблица 5.3 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп со средним и высоким уровнями объема опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	Сумма рангов (Средний)	Сумма рангов (Высокий)	U	Z	p-level
Тревога	328,50	374,50	157,500	-0,412	0,681
Приближающее принятие	397,00	306,00	116,000	-1,918	0,055
Избегание темы смерти	361,50	341,50	151,500	-0,596	0,551
Страх смерти	304,50	398,50	133,500	-1,144	0,253

Избавляющее принятие	343,00	360,00	170,000	-0,031	0,975
Нейтральное принятие	345,00	358,00	168,000	-0,095	0,924
Последствия для личности	322,50	380,50	151,500	-0,594	0,553
Последствия для тела	321,00	382,00	150,000	-0,719	0,472
Трансцендентные последствия	383,50	319,50	129,500	-1,284	0,199
Последствия для близких	320,00	383,00	149,000	-0,670	0,503
Страх забвения	314,50	388,50	143,500	-0,854	0,393

## Приложение 6

Таблица 6.1 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и средним уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	Сумма рангов (Низкий)	Сумма рангов (Средний)	U	Z	p-level
Тревога	2269,50	2581,50	1096,500	-0,055	0,512
Приближающее принятие	2430,50	2420,50	935,500	-0,301	0,06
Избегание темы смерти	2104,50	2746,50	1114,500	-2,374	0,598
Страх смерти	2182,00	2669,00	1184,000	-1,805	0,977
Избавляющее принятие	2248,50	2602,50	1117,500	-0,15	0,612
Нейтральное принятие	2229,00	2622,00	1137,000	-0,375	0,707
Последствия для личности	2199,00	2652,00	1167,000	-0,507	0,881
Последствия для тела	2415,00	2436,00	951,000	-0,029	0,071
Трансцендентные последствия	<b>2509,50</b>	<b>2341,50</b>	<b>856,500</b>	<b>-0,527</b>	<b>0,018</b>
Последствия для близких	2136,00	2715,00	1146,000	-1,881	0,764
Страх забвения	2170,50	2680,50	1180,500	0,655	0,956

Таблица 6.2 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп с низким и высоким уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	Сумма рангов (Низкий)	Сумма рангов (Высокий)	U	Z	p-level
<b>Тревога</b>	<b>289,50</b>	<b>175,50</b>	<b>55,500</b>	<b>-2,378</b>	<b>0,017</b>
Приближающее принятие	223,50	241,50	103,500	-0,413	0,679
Избегание темы смерти	215,50	249,50	95,500	-0,711	0,477
<b>Страх смерти</b>	<b>296,00</b>	<b>169,00</b>	<b>49,000</b>	<b>-2,647</b>	<b>0,008</b>
Избавляющее принятие	215,50	249,50	95,500	-0,712	0,476
Нейтральное принятие	204,50	260,50	84,500	-1,294	0,196
Последствия для личности	261,00	204,00	84,000	-1,294	0,196
Последствия для тела	261,00	204,00	84,000	-1,270	0,204
<b>Трансцендентные последствия</b>	<b>292,00</b>	<b>173,00</b>	<b>53,000</b>	<b>-2,503</b>	<b>0,012</b>
Последствия для близких	243,50	221,50	101,500	-0,457	0,647
<b>Страх забвения</b>	<b>282,00</b>	<b>183,00</b>	<b>63,000</b>	<b>-2,115</b>	<b>0,034</b>

Таблица 6.3 – Результаты сравнительного анализа показателей страха смерти у групп со средним и высоким уровнями интенсивности опыта игры в компьютерные игры (с помощью U-критерия Манна-Уитни)

	Сумма рангов (Средний)	Сумма рангов (Высокий)	U	Z	p-level
<b>Тревога</b>	252,00	213,00	93,000	-0,827	0,408
Приближающее принятие	241,00	224,00	104,000	-0,374	0,709
Избегание темы смерти	258,50	206,50	86,500	-1,084	0,279
<b>Страх смерти</b>	<b>295,00</b>	<b>170,00</b>	<b>50,000</b>	<b>-2,603</b>	<b>0,009</b>
Избавляющее принятие	235,00	230,00	110,000	-0,104	0,917
<b>Нейтральное принятие</b>	<b>171,50</b>	<b>293,50</b>	<b>51,500</b>	<b>-2,679</b>	<b>0,007</b>
Последствия для	273,00	192,00	72,000	-1,681	0,093



<b>личности</b>					
<b>Последствия для тела</b>	271,00	194,00	74,000	-1,747	0,081
<b>Трансцендентные последствия</b>	<b>292,00</b>	<b>173,00</b>	<b>53,000</b>	<b>-2,482</b>	<b>0,013</b>
<b>Последствия для близких</b>	255,00	210,00	90,000	-0,936	0,349
<b>Страх забвения</b>	<b>279,50</b>	<b>185,50</b>	<b>65,500</b>	<b>-2,028</b>	<b>0,043</b>

## Приложение 7

Таблица 7 - Сырые данные результатов испытуемых

Г	П	В	О	И	Т	П	И	С	И	Н	П	П	Т	П	С
						П	И	С	П	П	Л	Т	П	Б	З
1	1	25	2	2	5	5	8	27	6	6	40	17	26	18	6
1	1	25	2	2	8	4	8	8	6	21	16	3	4	15	3
1	1	27	2	2	0	4	8	7	4	21	22	3	7	7	3
1	1	24	2	3	4	4	19	4	6	21	10	3	4	4	3
1	1	22	1	1	11	11	16	19	6	21	36	3	20	4	3
1	1	29	2	1	5	8	8	16	6	18	38	6	24	11	6
1	1	26	2	2	1	10	16	17	6	21	37	3	18	11	3
1	1	26	2	2	7	8	6	10	4	20	18	3	16	8	8
1	1	29	1	1	10	11	5	9	12	19	18	5	18	10	6
1	1	21	1	2	7	18	8	20	12	16	33	6	17	24	6
1	1	21	1	2	6	5	12	8	11	21	26	3	20	16	11
1	1	27	2	1	8	4	16	26	6	3	49	10	21	23	16
1	1	27	3	1	11	6	7	20	7	21	37	5	18	22	12
1	1	28	3	3	5	4	8	17	6	17	41	3	4	24	4
1	1	30	3	1	3	11	9	18	5	18	29	4	25	20	7
1	1	30	2	2	4	4	10	10	5	5	32	3	13	6	16
1	1	28	3	1	7	4	7	5	12	21	12	3	4	15	7
1	1	29	2	2	3	12	8	8	6	18	20	6	10	11	6
1	1	23	2	3	7	4	16	6	18	21	7	3	4	14	3

1	1	30	2	2	3	10	17	22	8	18	25	3	24	25	5
1	1	24	1	2	0	8	9	22	6	18	36	6	15	18	9
1	1	23	1	1	4	4	9	11	7	21	32	3	21	16	6
1	1	23	1	2	9	13	6	7	3	21	16	3	6	6	3
1	1	21	2	1	5	4	5	11	14	21	38	3	4	9	3
1	1	21	2	2	7	9	7	12	7	21	12	3	10	5	6
1	1	22	2	2	8	4	8	12	9	18	26	3	8	20	6
1	1	25	2	2	0	6	19	17	9	20	33	3	10	28	3
1	1	23	2	2	7	5	7	17	6	15	26	3	9	21	6
1	1	28	2	2	16	9	13	18	8	19	36	15	19	19	13
1	1	21	2	2	6	5	8	4	11	21	15	4	6	5	6
1	1	28	2	3	0	7	6	4	4	18	28	3	4	20	4
1	1	28	2	3	4	9	8	7	4	21	21	3	5	28	3
1	1	23	2	2	10	4	5	16	5	15	24	3	12	19	6
1	1	21	2	3	0	8	8	11	14	18	14	6	8	8	6
1	1	25	2	2	4	9	17	20	9	21	35	3	12	28	3
1	1	29	3	2	0	4	4	9	3	21	19	20	15	13	8
1	1	22	2	2	8	4	10	10	11	21	30	3	11	22	8
1	1	23	2	2	4	8	14	14	10	12	29	10	9	8	19
1	1	23	2	2	5	7	14	17	7	13	31	12	13	4	21
1	1	28	3	2	10	4	17	22	9	16	40	3	4	12	8
1	1	25	2	2	10	4	8	8	6	21	28	3	4	18	3
1	1	22	2	2	2	4	15	15	7	17	17	3	17	19	3
1	1	29	1	2	0	4	4	10	4	21	30	3	12	4	6
1	1	28	2	1	9	4	4	8	3	21	15	15	11	8	7
1	1	27	3	2	17	4	20	20	10	16	30	3	4	13	6
1	1	21	2	3	2	11	6	4	7	21	11	3	4	6	6
1	1	28	3	2	1	4	9	19	5	21	32	4	11	5	3
1	1	30	3	2	0	8	16	8	6	18	14	6	8	8	6
1	1	28	3	2	12	4	14	17	7	19	28	3	4	24	3
1	1	28	3	2	15	4	13	17	8	19	34	3	4	21	3
1	1	21	2	2	14	4	5	12	13	21	33	3	12	12	3
1	1	25	2	3	0	4	17	9	18	21	13	3	12	4	3

1	1	27	3	1	22	4	7	20	6	18	35	3	17	15	9
1	1	30	3	1	6	4	8	13	6	18	22	4	13	17	8
1	1	25	2	1	9	5	11	18	7	6	17	4	17	4	4
1	1	28	3	1	7	4	4	9	5	21	7	9	4	28	6
1	1	34	2	1	12	4	9	23	5	15	40	6	16	19	6
1	1	28	3	2	4	4	4	13	13	21	31	18	8	20	6
1	1	28	3	2	2	4	13	22	6	21	25	3	6	8	5
1	1	22	2	1	3	4	7	13	10	20	28	3	14	20	10
1	1	21	2	2	4	7	11	12	8	20	20	3	17	8	3
1	1	24	2	2	18	7	12	14	20	21	37	3	5	15	18
1	1	30	3	2	4	16	4	6	11	21	28	3	5	14	6
1	1	21	2	3	0	8	8	9	12	18	15	6	9	8	6
1	1	30	3	2	1	4	7	15	3	14	25	3	4	13	3
1	1	21	1	3	3	4	4	4	15	21	23	3	15	14	3
1	1	25	1	3	0	4	4	4	3	21	14	6	8	22	6
1	1	24	1	3	0	4	9	14	4	21	38	3	11	21	6
1	1	23	2	3	12	4	6	6	3	21	42	3	4	9	3
1	1	22	2	2	4	4	13	5	6	17	19	3	4	10	3
1	1	26	2	3	23	18	16	27	17	19	35	21	28	11	8
1	1	26	2	1	0	14	19	12	9	17	21	12	16	18	6
1	1	21	2	2	4	4	7	5	5	19	31	3	8	11	3
1	2	21	2	3	22	7	20	11	14	21	32	6	13	15	10
1	2	21	2	1	31	5	6	4	12	20	26	3	4	20	3
1	2	22	2	2	7	12	7	11	10	17	30	6	18	15	9
1	2	22	1	2	17	10	21	22	12	13	36	6	19	20	10
1	2	21	1	1	12	4	8	25	6	15	40	5	17	8	11
1	2	22	2	2	8	17	9	19	10	16	38	17	17	25	13
1	2	26	2	2	12	4	9	4	8	21	27	3	4	24	3
1	2	30	1	2	13	8	24	23	10	14	34	21	16	27	6
1	2	24	2	2	8	4	10	24	6	17	40	3	26	20	6
1	2	17	1	2	9	7	23	27	10	13	42	12	20	14	21
1	2	23	2	2	13	7	26	23	9	21	44	3	22	28	9
1	2	29	3	2	22	4	22	25	14	17	36	21	27	27	6

1	2	24	1	2	4	4	15	16	7	19	43	6	8	23	6
1	2	22	2	1	17	12	8	9	15	21	23	20	9	19	9
1	2	22	2	2	22	4	19	23	16	16	43	17	19	9	10
1	2	23	2	2	21	7	4	23	5	19	30	17	11	19	5
2	1	21	1	1	0	12	23	16	14	21	23	3	20	6	10
2	1	22	1	1	5	4	8	7	11	21	29	3	21	8	3
2	1	26	1	1	26	13	8	22	4	17	34	4	13	12	13
2	1	24	1	1	13	6	8	13	8	17	29	4	20	20	6
2	1	22	1	1	0	4	19	14	3	19	38	3	5	15	3
2	1	25	1	1	4	4	7	8	3	12	26	3	11	12	3
2	1	23	1	1	1	4	16	12	7	21	22	3	19	21	3
2	1	23	1	1	11	8	12	8	8	18	29	4	9	8	7
2	2	23	1	1	4	7	13	12	12	15	31	3	4	17	3
2	2	21	1	1	7	13	4	8	13	21	39	3	4	15	3
2	2	22	1	1	5	10	22	10	11	21	36	10	15	16	6
2	2	21	1	1	0	8	10	17	8	14	28	17	28	23	6
2	2	22	1	1	3	17	25	24	11	17	41	16	18	15	5
2	2	21	1	1	18	11	10	20	7	15	36	6	18	18	8
2	2	21	1	1	8	4	6	19	4	21	25	6	8	17	3
2	2	22	1	1	13	11	5	17	4	21	36	9	22	9	5
2	2	30	1	1	6	14	4	11	12	21	12	13	5	4	3
2	2	23	1	1	2	8	20	12	6	17	27	4	20	23	4
2	2	25	1	1	10	10	22	21	10	19	34	6	23	20	4
2	2	26	1	1	12	7	22	13	10	18	17	3	9	9	6
2	2	30	1	1	10	13	11	12	14	18	27	14	19	8	9
2	2	27	1	1	3	11	28	28	9	21	30	21	28	16	9
2	2	23	1	1	3	18	23	27	14	20	43	21	21	23	3
2	2	21	1	1	22	14	5	23	6	17	38	8	23	21	6

Обозначения: Г - геймерство (код: 1 - геймер, 2 - не-геймер), П - пол (код: 1 - мужчина, 2 - женщина), В - возраст, О (Объем опыта) - количество лет игры (код: 1 - низкий уровень, 2 - средний уровень, 3 - высокий уровень), И (интенсивность опыта) - количество часов в неделю (код: 1 - низкий уровень, 2 - средний уровень, 3 - высокий)

уровень), Т - тревога, ПП - приближающее принятие, ИС - избегание темы смерти, СС - страх смерти, ИП - избавляющее принятие, НП - нейтральное принятие, ПЛ - последствия для личности, ПТ - последствия для тела, ТП - трансцендентные последствия, ПБ - последствия для близких, СЗ - страх забвения.