

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Южный федеральный университет»

Академия психологии и педагогики
Кафедра общей и педагогической психологии

Силахина Мария Викторовна
ВЗАИМОСВЯЗЬ МЕЖДУ ТРЕВОЖНОСТЬЮ И
ВИДЕОИГРОЙ GENSIN IMPACT
Курсовая работа по направлению 37.03.01- психология

Научный руководитель-
старший преподаватель, кандидат психологических
наук
Проненко Евгений Александрович

Ростов-на-Дону- 2023

СОДЕРЖАНИЕ

У

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1.....	6
1.1 Тревожность как психологическое явление.....	6
1.2 Понятие видеоигр и характеристика видеоигры Genshin impact.....	7
1.3 Взаимосвязь между тревожностью и видеоиграми.....	8
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	13
ГЛАВА 2.....	14
2.1. Организация исследования взаимосвязи между тревожностью и видеоигрой Genshin impact.....	14
2.2. Методы и методики исследования взаимосвязи между тревожностью и видеоигрой Genshin impact.....	15
2.3 Описание и анализ полученных данных.....	15
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	25
Заключение.....	25
Приложение 1.....	28

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность изучения взаимосвязи видеоигры Genshin impact с тревожностью обусловлена рядом причин. Во-первых, взаимосвязь между видеоиграми и тревожностью является активно исследуемой темой в зарубежной научной литературе, однако отечественных исследований на эту тему крайне мало. В России и других странах СНГ изучение взаимосвязи видеоигр с различными психологическими особенностями не получает достаточного внимания. Это может быть связано с отсутствием ресурсов, ограниченной осведомленностью и недостатком специалистов, специализирующихся в этой области.

Во-вторых, стремительно развивается изучение так называемых терапевтических игр и их применения в психотерапии. Терапевтические игры действительно могут быть эффективным дополнительным инструментом в психотерапевтической практике.

В-третьих, видеоигры - это стремительно развивающаяся сфера. Новые игры, технологии и игровые платформы появляются на рынке с завидной скоростью. Из-за этого становится гораздо сложнее проводить исследования, так как они должны быть актуальными и соответствовать последним тенденциям и разработкам в игровой индустрии. В частности, видеоигра Genshin impact вышла относительно недавно - в 2020 году, из-за чего психологических исследований о ней не слишком много.

Степень исследованности изученной темы:

исследованиями тревожности занимался такой зарубежный автор, как Ричард Лазарус - он исследовал тревожность в рамках своей теории стресса и копинга.

Предмет исследования - взаимосвязь уровней тревожности с видеоигрой Genshin Impact .

Эмпирический объект исследования - испытуемые с различным уровнем тревожности.

Цель исследования - изучить взаимосвязь тревожности с видеоигрой Genshin Impact.

Задачи исследования:

1. Теоретические задачи

1. Выявить теоретические особенности понятий «видеоигра» и «тревожность».
2. Проанализировать, как исследовалась проблема взаимосвязи между видеоиграми и тревожностью
3. Сформулировать гипотезу исследования

2. Эмпирические задачи

1. Провести эмпирическое исследование по выявлению уровня тревожности у респондентов
2. Обработать полученную статистическую информацию
3. Отобрать наиболее важные для исследования данные

3. Методологические задачи

1. Разработать программу эмпирического исследования.
2. Подобрать методический инструментарий для проведения эмпирического исследования.

Гипотеза – видеоигра Genshin impact связана с тревожностью

Методический инструментарий:

1. Методика диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина
2. Авторский опросник

Характеристика выборки исследования: В исследовании приняли

участие 142 человека, среди которых 118 женщин и 24 мужчины в возрасте от 18 до 42 лет.

Научная новизна обусловлена тем, что в исследованиях практически не рассматривается влияние видеоигр на тревожность у взрослых. Влияние на детей и подростков с тревожным расстройством достаточно хорошо изучено, но результаты у взрослых людей без расстройства могут значительно отличаться.

Теоретическая значимость заключается в том, что данная работа исследует такую неоднозначную проблему, как связь между видеоиграми и тревожностью. В будущем это может помочь более точно определить: есть ли взаимосвязь между данными явлениями или нет.

Практическая значимость заключается в том, что полученные результаты могут быть использованы психологами для разработки терапевтических видеоигр и использования видеоигр в терапии.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения с

выводами, списка цитируемой литературы и 1 приложения. Список литературы включает 10 источников на русском языке и 11 на английском языке, итого 21 источник. Изложенный материал иллюстрирован 10 рисунками и таблицами. Объем основного текста без списка литературы и приложений составляет 24 страницы.

ГЛАВА 1

1.1 Тревожность как психологическое явление

Проблема тревожности личности остается актуальной в настоящее время. Известно, что она оказывает влияние на здоровье, поведение и продуктивность человека. Повышенный уровень тревожности также негативно сказывается на социальном функционировании, подрывая уверенность в своих способностях и способствуя возникновению проблем в межличностном общении, а также развитию конфликтов. Из-за этого вопросы, связанные с возникновением тревожности, привлекают внимание психологов как в России, так и за рубежом.

Исторически, одно из первых определений тревожности было создано Зигмундом Фрейдом. По его мнению, тревожность — это неприятное эмоциональное переживание, являющееся сигналом антиципируемой опасности. [10]

Тревожность также изучала К. Хорни. Она выделяла такое понятие, как “базальная тревожность” - чувство изолированности или беспомощности, переживаемое ребенком по отношению к потенциально опасному внешнему миру. Хорни К. Невроз и личностный рост. Борьба за самоосуществление. — СПб : Совместное издание Восточного Европейского института и БСК, 1997. — 316 с. По Хорни, «базальная новая тревога» возникает в ответ на угрожающие межличностные отношения, хотя и присуща индивиду потенциально. Способом защиты от тревоги является формирование невротических потребностей. [5]

Салливан описывает тревогу как "напряжение, которое препятствует действиям, направляемым на удовлетворение потребностей". [2]

По Салливану, межличностные отношения в малых группах, а также отношения индивида и властных фигур вызывают у него чувство тревоги и вынуждают его прибегать к защитным механизмам. Защитные механизмы формируются в специальный психический орган системы самости, который, по мнению Салливана, является невротическим, так как, с одной стороны, защищает индивида от неизгладимого влияния тревоги и отвечает за адаптацию к социальной среде, а с другой - оказывает пагубное и деградирующее влияние на развитие личности. [5]

В Соединенных Штатах известным исследователем в области тревожности является К. Спилбергер. Он предлагает разделить тревожность на две формы: тревогу как состояние и тревожность как свойство личности. Это разделение стало широко используемым не только в теоретическом контексте, но также в диагностической и экспериментальной практике. Аналогично, Левитов также предлагает различать тревогу и тревожность, но в его случае последняя рассматривается как черта характера. Состояние тревоги (СТ) соответствует временному эмоциональному состоянию, вызванному факторами, которые представляют

для индивида реальную или воображаемую опасность. Тревожность как свойство (ЛТ) отражает устойчивую индивидуальную особенность, определяющую тенденцию субъекта воспринимать угрозу личности и реагировать на нее повышенным состоянием тревоги даже в условиях небольшой опасности или напряжения. Другими словами, тревожность как свойство описывает относительно стабильные индивидуальные различия в склонности испытывать состояние тревоги. По отношению к двум формам тревожности указывается, что СТ является генетически первичной, в то время как ЛТ вторична. Личный опыт, который фиксирует частоту и интенсивность испытываемых состояний тревоги, непосредственно влияет на формирование тревожности как черты личности. При этом, тревожность как свойство определяет особенности функционирования состояния тревоги при его проявлении и, следовательно, является базовой в данном случае. [9]

В настоящее время “тревожность” понимается следующим образом. Краткий психологический словарь под редакцией А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского дает следующее определение: тревожность — склонность индивида к переживанию тревоги, характеризующаяся низким порогом возникновения реакции тревоги; один из основных параметров индивидуальных различий. [4]

В большом психологическом словаре под редакцией Б.Г. Мещерякова, академика В.П. Зинченко приводится схожее определение: тревожность - индивидуальная психологическая особенность, проявляющаяся в склонности человека к частым и интенсивным переживаниям состояния тревоги, а также в низком пороге его возникновения. Рассматривается как личностное образование и/или как свойство темперамента, обусловленное слабостью нервных процессов. [1]

1.2 Понятие видеоигр и характеристика видеоигры Genshin impact

Согласно научно-техническому словарю, видеоигра - это игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой. [6]

Bergonse, R дает более развернутое и комплексное определение. Видеоигра может быть определена следующим образом: это способ взаимодействия между игроком, устройством с электронным визуальным дисплеем, и, возможно, другими игроками, который опосредуется значимым вымышленным контекстом и поддерживается эмоциональной привязанностью между игроком и результатами его действий в этом вымышленном контексте. [12]

Видеоигры обладают своими уникальными психическими характеристиками, которые отличают их от других форм развлечения. Они предлагают игрокам возможность погрузиться в виртуальную реальность, испытать эмоциональные реакции, развивать навыки стратегического мышления и решать задачи в интерактивной среде. Видеоигры также могут вызывать у игроков различные психологические состояния, включая чувство достижения, азарт, удовлетворение и социальную связь через многопользовательские режимы игры. Благодаря своей уникальной психической характеристике, видеоигры стали популярной и важной формой развлечения, а также объектом исследования в области психологии.

Также стоит охарактеризовать видеоигру, которую мы будем непосредственно изучать - Genshin impact. Разработчики описывают Genshin impact как экшн-РПГ с открытым миром. Один из важных элементов данной игры это гатя-система. Она заключается в том, что игрок покупает "молитву" за внутриигровую валюту или реальные деньги для того, чтобы получить случайного персонажа или оружие. Также еще одна значимая механика - мультиплеер, возможность играть с другими игроками.

1.3 Взаимосвязь между тревожностью и видеоиграми

И, наконец, стоит рассмотреть, как видеоигры могут быть связаны с тревожностью. Вначале стоит проанализировать исследования о взаимосвязи между терапевтическими видеоиграми и тревожным расстройством. Терапевтические

видеоигры - это такие игры, которые разработаны специально для помощи в борьбе с различными психологическими расстройствами.

Steven Barnes и Julie Prescott произвели систематический обзор исследований о видеоиграх, подростках и тревожности. Цель этого обзора состояла в том, чтобы доказать эффективность терапевтических игр в клинически измеримом снижении симптомов тревожности в выборке подростков (с тревожными расстройствами). В итоге, хоть исследования (которые отобрали для обзора) и были довольно ограниченными, было выявлено, что терапевтические игры могут помочь привести к клинически измеримому уменьшению симптомов. [11]

Hanneke Scholten, Monique Malmberg, Adam Lobel, Rutger C. M. E. Engels, Isabela Granic провели исследование, в котором они оценивали влияние видеоигр на подростков с высоким уровнем тревожности. Подростки (11-15 лет) были выбраны случайным образом. Также их случайным образом распределили на 2 группы: те, кто играть в Dojo (в игру, специально разработанную для снижения тревожности) или в контрольную игру (Rayman 2: The Great Escape). Первоначальный скрининг на тревожность был проведен на 1347 подростках в пяти средних школах; только подростки, которые получили баллы выше порогового значения «группы риска» в опросе Spence Children Anxiety Survey принимали участие в эксперименте. Уровни тревожности подростков оценивали до и после теста, а также через три месяца наблюдения. Исследование выявило одинаковое улучшение симптомов тревоги в обоих состояниях при последующем наблюдении и не выявило различий между Dojo и контрольной игрой. [20]

Wilkinson, Nathan & Ang, Rebecca & Goh, Dion провели обзор исследований, которые рассматривали возможность использования терапевтических видеоигр для людей с СДВГ, тревожными расстройствами, аутизмом, личностными и психическими расстройствами. Использование терапевтических игр для борьбы с тревожными расстройствами имеет потенциал, но было не таким эффективным, как традиционные методы. Чой и др. (2005)

сравнили традиционный план борьбы с паникой, состоящую из 12 сессий, с краткосрочным экспериментальным лечением с использованием виртуального воздействия, и обнаружил, что результаты экспериментального лечения значительно отставали (на 6 месяцев). [21]

Potard, Catherine & Henry, Audrey & Boudoukha, Abdel & Courtois, Robert & Laurent, Alexandre & Lignier, Baptiste провели обзор исследований о применении видеоигр в терапии. Их целью было выяснить, как теперь можно использовать видеоигры и интернет в процессе терапии. В рассматриваемых ими исследованиях видеоигры использовали для борьбы с фобиями пауков, замкнутых пространств и т.д. Однако, в исследования Чоя и др. (2005) сравнили традиционную программу борьбы с паникой, состоящую из 12 сеансов, с ускоренным экспериментальное лечение с использованием виртуального воздействия и обнаружил, что результаты экспериментального лечения отставали на шесть месяцев. [19]

Подводя итог по использованию терапевтических игр, можно сказать, что результаты исследований достаточно неоднозначны: терапевтические игры могут как помочь снизить симптомы тревожности, так и не внести статистически значимых различий. Стоит оговориться, что в нашем исследовании принимали участие респонденты старше 18 лет - изначально не отбирались подростки или люди с психическими расстройствами, как в описанных выше исследованиях. Из этого можно сделать предположение, что результаты нашего исследования могут отличаться от описанных в литературе.

Также стоит отметить исследования людей с различной степенью игровой зависимости.

Рыбалтович исследовала людей с компьютерной зависимостью. В частности, одной из задач исследования была сравнительная оценка типов акцентуаций личности и уровня тревожности у онлайн-игроков и в контрольной группе. По результатам корреляционного анализа взаимосвязи выраженности игровой аддикции у пользователей онлайн-игр и их индивидуально-психологическими особенностями выявлена положительная

статистически достоверная ($p < 0,01$) взаимосвязь выраженности зависимости от онлайн-игр с уровнями реактивной и личностной тревожности по Спилбергу-Ханину. Личностная тревожность связана (с разной степенью силы и достоверности) со всеми шкалами акцентуаций кроме шкалы застревания, а реактивная тревожность связана со всеми шкалами акцентуаций кроме шкал эмотивности, экзальтированности и застревания, но присутствует связь этих шкал между собой. Таким образом, корреляционная плеяда взаимосвязей уровня зависимости пользователей онлайн-игр с уровнем акцентуации характера по Леонгарду-Шмишеку и уровнями личностной и реактивной тревожности по Спилбергу-Ханину позволяет сделать предположение о разрушении личности с ростом уровня выраженности игровой аддикции. [8]

В исследовании Mehroof и Griffiths (2010) было обнаружено, что состояние тревоги (state anxiety) и тревожность личности (trait anxiety) положительно связаны с онлайн-зависимостью от игр. Это означает, что люди с более высокими уровнями тревожности, как в момент игры (состояние тревоги), так и в общей жизни (тревожность личности), имеют большую склонность к развитию зависимости от онлайн-игр. Эти результаты указывают на то, что тревожность может играть важную роль в формировании онлайн-зависимости и нуждается в учете при разработке методов лечения игровой зависимости.

Некоторые исследователи отмечают, что видеоигры в целом (не только терапевтические) могут иметь определенное положительное влияние. Например, Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E исследовали преимущества игры в видеоигры. Игровая среда может на самом деле культивировать целеустремленный, оптимистичный мотивационный стиль. Этот мотивационный стиль, в свою очередь, может распространяться на сферы учебы и работы. Возможно также, что определенные типы игр, скорее всего, будут способствовать развитию этого стиля, в то время как другие не могут. Игры также могут помочь развить социальные навыки и улучшить навыки решения проблем. [14]

В общей сложности 28 исследований соответствовали критериям включения за период публикации 2006–2021 гг. Полученные данные демонстрируют преимущества видеоигр для снижения стресса у детей, взрослых и пожилых людей. В большинстве найденных исследований принимали участие молодые люди, и в меньшем количестве исследований участвовали дети, взрослые среднего возраста и пожилые люди. Помимо фитнес-игр и казуальных видеоигр, другие жанры коммерческих игр помогли уменьшить стресс и тревогу. [18]

Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O'Brien, K изучали группу, которой назначили казуальные видеоигры (CVG), добавленные к приему СИОЗС для снижения симптомов тревоги. Также эту группу сравнили с группой, которой двукратно назначили СИОЗС. Результаты показали, что казуальные видеоигры и лекарства значительно уменьшили тяжесть симптомов S-тревоги и имели средний эффект на T-тревожность по сравнению с вмешательством только с лекарствами. [13]

Хотя в данной статье и рассматривается более частная ситуация (дети, готовящиеся к операции), она все равно может быть полезной для изучения тревожности.

Nisha K., Umarani J. с помощью своего исследования показывают, что игровая интервенция является эффективным способом снижения уровня тревоги у детей перед операцией. В ходе исследования было обнаружено, что дети, которым предлагали играть или заниматься игровыми активностями перед операцией, испытывали меньшую тревогу по сравнению с теми, кто не участвовал в игровой интервенции. Это свидетельствует о положительном влиянии игровых методик на эмоциональное состояние детей в подобных ситуациях.

Результаты исследования Malbos E., Rapae R. M., Kavakli M. показывают, что использование редакторов уровней игр для создания виртуальных окружений имеет положительный эффект на ощущение присутствия и уровень тревоги у пациентов. В ходе исследования было выявлено, что использование виртуальных окружений, созданных с помощью редакторов уровней игр, способствует более

сильному ощущению присутствия и снижению уровня тревоги у пациентов. Это указывает на потенциал использования таких виртуальных окружений в качестве эффективного инструмента в лечении тревожных состояний. [15]

И, наконец, по результатам других исследований не выявляется значимой связи.

В ходе следующего этапа исследования Ельниковой О.Е., Комлик Л.Ю., Фаустовой И.В. была проведена диагностика с использованием теста исследования тревожности (Опросник Спилбергера) и методики измерения уровня тревожности (Шкала Дж. Тейлора). Полученные результаты позволяют утверждать, что степень увлеченности цифровыми развлечениями не оказывает влияния на тревожность респондентов, принявших участие в исследовании. [3]

В результате исследования Осина достоверных различий не выявлено по следующим показателям: высокий уровень тревожности, высокий уровень фрустрации, высокий уровень агрессии (гнева), высокий уровень ригидности, низкий уровень радости, высокий уровень радости, низкий уровень печали, высокий уровень печали, преобладание позитивного аффекта, преобладание негативного аффекта.

Распространенный стереотип об агрессивности любителей компьютерных игр также не подтвердился - игры являются хорошим инструментом для выплескивания негативных эмоций (мы говорим здесь о здоровом увлечении, а не о зависимости). Эмпирическое исследование помогло сделать вывод о том, что эмоциональные состояния увлекающихся компьютерными играми людей не угнетаются под влиянием постоянного использования видеоигр. [7]

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В параграфе 1.1 были даны определения тревожности от разных авторов. Также был проведен исторический и современный обзор изучения данной проблемы. Были отмечены различия между состоянием тревоги и тревожностью как чертой личности.

В параграфе 1.2 было дано определение видеоигре, а также дана характеристика изучаемой в исследовании игре – Genshin impact.

В параграфе 1.3 был дан обзор исследований о взаимосвязи между тревожностью и видеоиграми. Результаты, полученные в данных исследованиях, можно разделить на 3 группы:

1. Использование терапевтических видеоигр для борьбы с тревожным расстройством
 - a. Терапевтические видеоигры помогли снизить симптомы расстройства
 - b. Терапевтические видеоигры показали меньшую эффективность, чем традиционные методы лечения
2. Видеоигры в целом помогают снизить тревожность
3. Между видеоиграми и тревожностью нет значимой связи

Подводя итог, можно сказать, что с помощью анализа научной литературы не удалось точно установить наличие или отсутствие взаимосвязи между видеоиграми и тревожностью, т.к. результаты исследований неоднозначны.

ГЛАВА 2

2.1. Организация исследования взаимосвязи между тревожностью и видеоигрой Genshin impact

Теоретический анализ литературы по проблеме исследования взаимосвязи между видеоиграми и тревожностью позволил нам выдвинуть следующие цели, задачи и гипотезу:

Цель: изучить взаимосвязь тревожности с видеоигрой Genshin Impact.

Объект исследования: испытуемые с различным уровнем тревожности.

Предмет исследования: уровни тревожности у испытуемых, играющих в Genshin impact

Гипотеза:

1. Видеоигра Genshin impact связана с тревожностью

Эмпирические задачи исследования:

1. Исследовать и определить уровень личностной и ситуативной

тревожности испытуемых;

2. Исследовать особенности игрового опыта испытуемых в Genshin impact

2. Выявить взаимосвязь между тревожностью и видеоигрой Genshin impact

Выборка: в исследовании участвовало 142 испытуемых, среди которых 118 испытуемых женского пола, и 24 - мужского.

Возраст испытуемых - от 18 до 42 лет.

Сроки проведения исследования: декабрь 2022 - февраль 2023 года.

Эмпирическое исследование было проведено в несколько этапов.

Подготовительный этап был посвящен анализу научно-методической и специальной литературы по проблеме исследования. На данном этапе была определена область исследования, сформулирована предварительная гипотеза, цель и задачи исследования. Разработана структура исследования, подобран методический инструментарий, сформирована выборка испытуемых.

На втором этапе был осуществлен сбор эмпирических данных для изучения тревожности и игрового опыта испытуемых. Все участники исследования проходили тестирование по методике диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина, а также по авторскому опроснику.

На третьем этапе исследования для выявления взаимосвязи между уровнями тревожности и видеоигрой был проведен количественный и качественный анализ полученных результатов, а также их статистическая обработка. Взаимосвязь выявлялась при помощи коэффициента корреляции Спирмена.

2.2. Методы и методики исследования взаимосвязи между тревожностью и видеоигрой Genshin impact

Методы исследования: теоретический анализ психологической литературы, психодиагностический метод (опрос, тестирование).

Согласно обозначенным задачам, нами был подобран ряд следующих диагностических методик, куда вошли:

1. Методика диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина
2. Авторский опросник

Для изучения уровня тревожности испытуемых использовалась методика Шкала тревоги Ч. Спилбергера в адаптации Ю.Л. Ханина. Данная

методика является надежным способом определения самооценки тревожности как личностного свойства и как текущего состояния. Адаптация Ханина является наиболее распространенной и широко используется в исследованиях тревожности. Тест содержит 2 части, в каждой части по 20 утверждений.

В процессе проведения исследования испытуемым предлагалось заполнить опросник на Google forms согласно предоставленной инструкции. На каждое из 40 утверждений требовалось выбрать один из вариантов ответов: "никогда", "почти никогда", "часто" и "почти всегда". Обработка и анализ результатов включала расчет показателей ситуативной и личностной тревожности в соответствии с ключом. При анализе результатов следует учитывать, что общее значение для каждой шкалы может находиться в диапазоне от 20 до 80 баллов. Более высокое значение указывает на более высокий уровень тревожности (ситуативной или личностной).

Для определения особенностей игрового опыта испытуемых использовался авторский опросник. Он состоял из 49 утверждений о видеоигре Genshin impact, и испытуемым предлагалось оценить степень своего согласия с утверждениями по 10-бальной шкале, где 1 - утверждение совершенно нехарактерно для испытуемого, 10 - утверждение полностью соответствует. В [Приложении 1](#) представлен полный текст опросника.

2.3 Описание и анализ полученных данных

Во-первых, стоит провести проверку выборки на нормальность. Проверка на рисунках 1, 2, 3 (стр. 16, 17)., показала следующие результаты: асимптоматическая 2-х сторонняя значимость для всех переменных равна 0. То есть, распределение во всех случаях ненормальное. Т.к. анализируется одна группа, невозможно применить критерий Мана-Уитни. Следовательно, для анализа нужно использовать коэффициент Спирмена.

Одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова

	пол	колвоаккаунтов	возраст	vr5	vr4	ранприключений	урситуативной	vr3	vr2	vr1	времяигры	урличностной	vr6	vr7	vr8	vr9	vr10	vr12	
N	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
Параметры нормального распределения ^{a,b}	Среднее	1,17	1,57	23,29	4,93	7,59	53,39	1,54	1,67	5,27	7,63	3,65	2,55	2,61	5,84	4,20	5,19	3,25	7,04
	Среднекв. отклонения	,376	,910	4,580	2,929	2,821	4,317	,711	1,765	3,587	3,093	,654	,590	2,449	3,368	3,212	3,375	3,075	2,726
Наибольшие экстремальные расхождения	Абсолютная	,504	,375	,142	,125	,233	,448	,366	,450	,160	,257	,451	,376	,300	,148	,176	,134	,296	,173
	Положительные	,504	,375	,142	,125	,197	,354	,366	,450	,151	,221	,295	,225	,300	,131	,176	,125	,296	,139
	Отрицательные	-,327	-,265	-,124	-,093	-,233	-,448	-,226	-,352	-,160	-,257	-,451	-,376	-,256	-,148	-,160	-,134	-,232	-,173
Статистика критерия	,504	,375	,142	,125	,233	,448	,366	,450	,160	,257	,451	,376	,300	,148	,176	,134	,296	,173	
Асимп. знач. (двухсторонняя)	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c

a. Проверяемое распределение является нормальным.

b. Вычислено из данных.

c. Коррекция значимости Лилiefорса.

Рисунок 1, проверка выборка на нормальность с помощью критерия Колмогорова-Смирнова (часть 1)

vr11	vr13	vr15	vr14	vr17	vr19	vr18	vr16	vr20	vr22	vr21	vr23	vr24	vr26	vr29	vr31	vr32	vr33	vr34	vr35	vr30	vr28	vr27	vr25	vr36
142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
4,32	4,65	4,19	2,25	6,54	5,51	3,94	3,83	7,49	3,14	1,86	1,92	1,99	5,65	4,51	2,23	4,51	4,75	4,05	3,38	5,58	2,06	3,79	1,78	4,59
3,100	3,088	3,149	2,168	3,206	3,110	2,936	3,069	2,638	2,425	1,836	2,060	2,003	3,108	3,091	2,277	3,235	3,601	3,308	2,941	2,980	2,324	3,003	1,950	3,292
,172	,147	,197	,366	,155	,121	,189	,203	,182	,262	,405	,419	,400	,105	,160	,340	,178	,221	,223	,237	,104	,408	,225	,444	,172
,172	,147	,197	,366	,140	,121	,189	,203	,170	,262	,405	,419	,400	,105	,160	,340	,178	,221	,223	,237	,104	,408	,225	,444	,172
-,142	-,119	-,155	-,282	-,155	-,107	-,158	-,178	-,182	-,189	-,320	-,327	-,311	-,102	-,128	-,294	-,139	-,149	-,178	-,209	-,100	-,325	-,177	-,344	-,138
,172	,147	,197	,366	,155	,121	,189	,203	,182	,262	,405	,419	,400	,105	,160	,340	,178	,221	,223	,237	,104	,408	,225	,444	,172
,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,001 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,001 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c

Рисунок 2, проверка выборка на нормальность с помощью критерия Колмогорова-Смирнова (часть 2)

vr37	vr38	vr39	vr40	vr42	vr41	vr43	vr45	vr46	vr47	vr44	vr49	vr48
142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142	142
2,13	7,33	4,11	3,84	3,54	3,46	1,18	2,43	4,16	5,68	3,03	2,71	2,98
2,200	3,186	3,248	3,150	3,123	3,024	,711	2,839	3,177	3,735	2,968	2,578	2,872
,387	,250	,218	,211	,256	,271	,510	,404	,181	,179	,330	,345	,276
,387	,201	,218	,211	,256	,271	,510	,404	,181	,168	,330	,345	,276
-,303	-,250	-,169	-,184	-,208	-,208	-,398	-,307	-,160	-,179	-,247	-,253	-,245
,387	,250	,218	,211	,256	,271	,510	,404	,181	,179	,330	,345	,276
,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с	,000 ^с

Рисунок 3, проверка выборка на нормальность с помощью критерия Колмогорова-Смирнова (часть 3)

Во-вторых, проведем анализ эмпирических данных, полученных по результатам опросника диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина.

Данные опросника представлены на рисунках 4, 5 (стр. 18, 19).

Ситуативная тревожность (уровень)

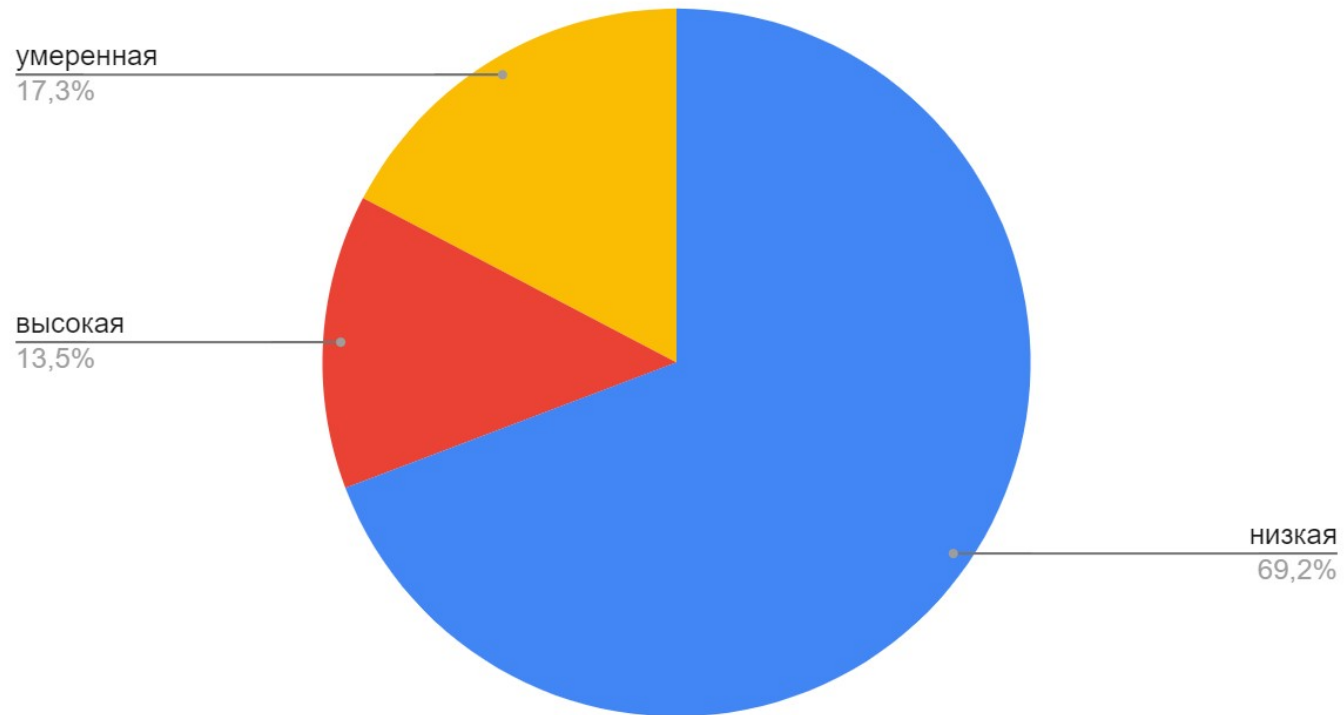


Рисунок 4 , уровни ситуативной тревожности испытуемых

Личностная тревожность (уровень)

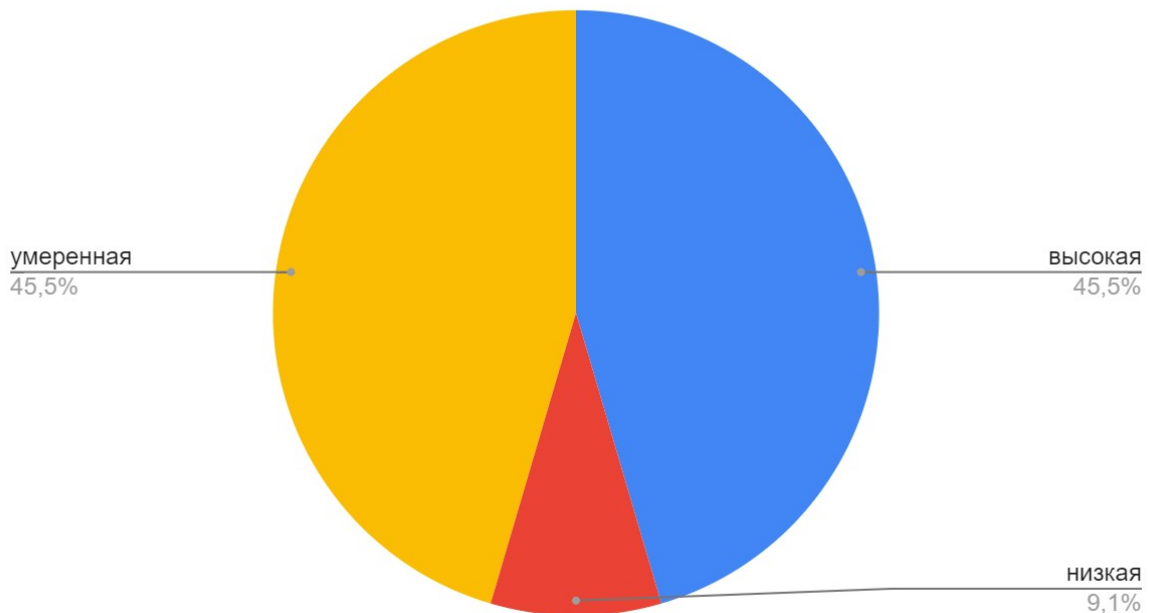


Рисунок 5, уровни личностной тревожности испытуемых

Что касается ситуативной тревожности, мы можем наблюдать, что для большинства испытуемых характерен низкий ее уровень. Это значит, что при попадании в стрессовую ситуацию испытуемые достаточно спокойно реагируют на нее и способны выдержать данное воздействие. По личностной тревожности мы можем наблюдать совсем другие результаты: почти для половины испытуемых характерна умеренная тревожность, и для другой

половины - повышенная. То есть, для одной значительной части испытуемых тревожность не является устойчивой личностной чертой. Они не всегда воспринимают происходящие события как угрозу, стрессовые ситуации не вызывают у них каждый раз сильную, выраженную тревогу. Для другой же части испытуемых личностная тревожность - это устойчивая черта личности. Многие ситуации обладают стрессовым воздействием, воспринимаются испытуемыми как угроза и вызывают сильную тревогу.

Эти данные могут говорить о том, что на какие-либо отдельные ситуации испытуемые реагируют достаточно спокойно, но в целом большинство ситуаций склонны воспринимать как враждебные.

Во-вторых, проведем анализ эмпирических данных, полученных по результатам авторского опросника.

Большинство респондентов играют в Genshin impact более года (рисунок 6, стр. 20) Важно отметить, что испытуемые, играющие менее 3 месяцев, не участвовали в опросе.

Как долго вы играете в Genshin impact?
142 ответа

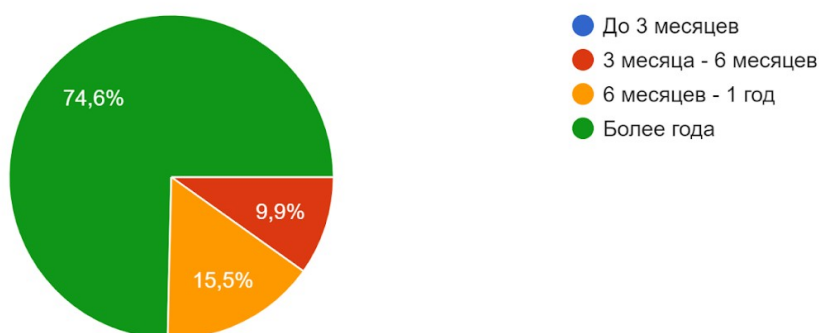


Рисунок 6, распределение испытуемых по времени игры в Genshin impact

Большая часть респондентов играет, используя один аккаунт (рисунок 7, стр. 21) их ранг приключений (уровень) - 55 и более (рисунок 8, стр 21.)

Сколько у вас аккаунтов? (включите в подсчет те, которые зарегистрированы на одну почту/логин, но находятся на разных серверах)

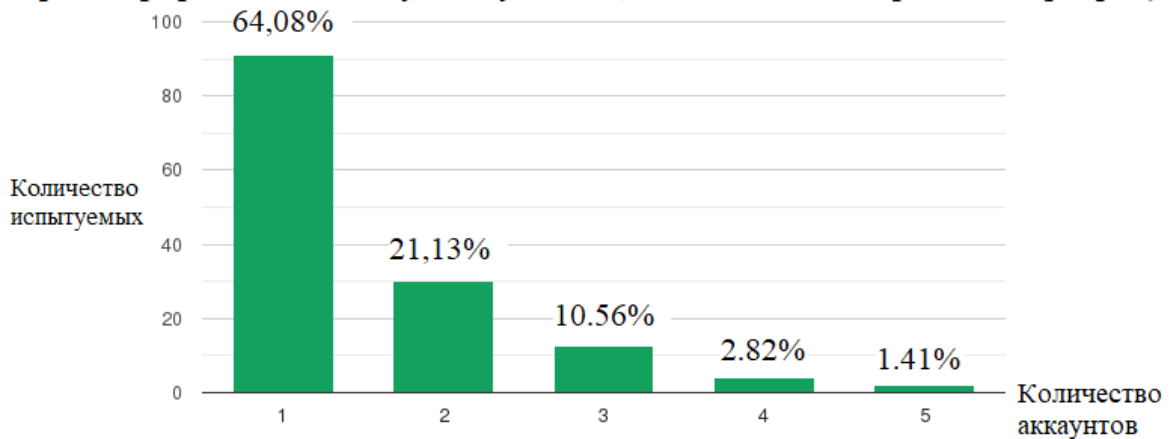


Рисунок 7, количество аккаунтов испытуемых

Ваш ранг приключений в Genshin impact

142 ответа

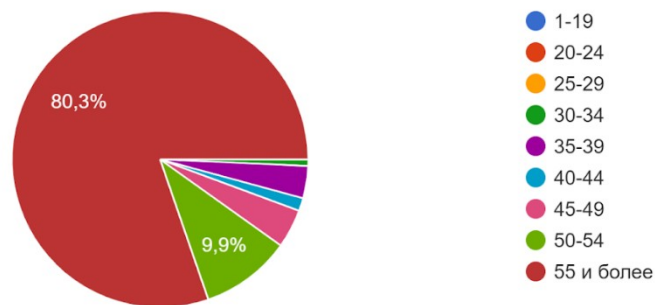


Рисунок 8, ранг приключений испытуемых

В-третьих, стоит проанализировать полученные корреляции (рис. 9, стр. 21) Мы будем анализировать только наиболее сильные корреляции, где $r \geq 0,5$.

vr39*vr40	39. Я стесняюсь/чувствую себя неловко в моменты, когда не очень хорошо сражаюсь/прохожу подземелья в совместном режиме
	40. После общения с "токсичными" игроками мне нужно много времени, чтобы успокоиться
vr41*vr31	41. В процессе игры в мультиплеере я постоянно переживаю о том, что я могу подвести команду
	31. Когда я проваливаю квест, то считаю это абсолютным поражением
vr30*vr29	30. Выполнение заданий мира часто вызывают у меня скуку
	29. Выполнение ежедневных поручений сильно изматывает меня
vr40*vr41	40. После общения с "токсичными" игроками мне нужно много времени, чтобы успокоиться
	41. В процессе игры в мультиплеере я постоянно переживаю о том, что я могу подвести команду
vr27*vr28	27. Я боюсь, что не успею выполнить временный ивент в срок
	28. Я боюсь смотреть, сколько дней осталось до окончания временного события
vr48*vr49	48. Я не пропускаю трансляции предстоящих обновлений
	49. Просмотр трансляции предстоящего обновления заряжает меня энергией. Я буквально не нахожу себе места
vr39*vr41	39. Я стесняюсь/чувствую себя неловко в моменты, когда не очень хорошо сражаюсь/прохожу подземелья в совместном режиме
	41. В процессе игры в мультиплеере я постоянно переживаю о том, что я могу подвести команду

Рисунок 9, корреляции между вопросами авторского теста

1. Вопрос 39 и 40, $r=0,503$

Испытуемые, которые долго успокаиваются после общения с “токсичными” игроками, также сильно стесняются, когда не очень хорошо проходят подземелья в совместном режиме. Можно предположить, что эти респонденты в целом могут бояться возможной критики от других игроков. Может быть, страх критики характерен для испытуемых и в реальном мире, но это невозможно определить точно.

2. Вопрос 41 и 31, $r=0,516$

Те участники исследования, которые считают проваленный квест абсолютным поражением, часто переживают о том, что могут подвести команду. Возможно, для них проваленный квест и поражение в игре в команде - это примерно равнозначные события, и респонденты одинаково сильно переживают из-за них. Также можно предположить следующее: раз испытуемые склонны считать проваленный квест поражением, возможно, у них может быть склонность к катастрофизации в других ситуациях.

3. Вопрос 30 и 29, $r=0,522$

Если респондента сильно изматывает выполнение ежедневных поручений, задания мира будут вызывать у него скуку. Вероятно, таких испытуемых изматывают в целом задания в игре, вне зависимости от их типа.

4. Вопрос 40 и 41, $r=0,528$

Испытуемые, которые долго успокаиваются после общения с “токсичными” игроками, также часто переживают, что могут подвести команду при игре в совместном режиме. Это соотносится со связью между 39 и 40 вопросами - вероятно, в данном случае для испытуемых тоже может быть характерен страх критики со стороны других игроков. Можно предположить, что для респондентов, выбравшим высокие значения по обоим вопросам (40 и 41), присущ некоторый уровень социальной тревожности.

5. Вопрос 27 и 28, $r=0,587$

Респонденты, которые боятся не успеть выполнить временный ивент в срок, также боятся смотреть, сколько времени осталось до его конца. Вероятно, для этих респондентов может быть характерен сильный страх упустить интересное (FOMO), и этот страх настолько силен, что даже просмотр оставшегося до окончания времени вызывает сильную тревогу.

6. Вопрос 48 и 49, $r=0,687$

Испытуемые, которые заряжаются энергией во время просмотра трансляций обновлений, стараются не пропускать трансляции. Предположительно, трансляции являются крайне важным и эмоционально заряженным событием для них.

7. Вопрос 39 и 40, $r=0,751$

Респонденты, которые стесняются, что не очень хорошо проходят подземелья в совместном режиме, чаще переживают из-за того, что могут подвести команду. Вероятно, одобрение команды является важным для данной категории испытуемых, и когда они его не получают, это действительно вызывает у них тревогу.

В-четвертых, рассмотрим корреляции между методикой диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина и авторским опросником (рис. 10, стр. 23). Хотя между уровнями тревожности и вопросами есть корреляции, они достаточно слабые.

v32*уровень ситуативной тревожности	32. Я прохожу подземелья по мере накопления первородной смолы, чтобы не упустить возможность получить ресурсы	-0,174	Значимая обратная корреляция (0,05)
v33*уровень личностной тревожности	33. Я всегда запасаю достаточно еды, чтобы не проиграть бой	-0,201	Значимая обратная корреляция (0,05)
v33*уровень ситуативной тревожности	33. Я всегда запасаю достаточно еды, чтобы не проиграть бой	-0,166	Значимая обратная корреляция (0,05)
v37*уровень личностной тревожности	37. Я чувствую себя хуже других игроков, когда играю стартовыми персонажами	-0,192	Значимая обратная корреляция (0,05)
v39*уровень личностной тревожности	39. Я стесняюсь/чувствую себя неловко в моменты, когда не очень хорошо сражаюсь/прохожу подземелья в совместном режиме	-0,171	Значимая обратная корреляция (0,05)
v42*уровень личностной тревожности	42. Я провожу много времени, обустривая свой чайник безмятежности. Я стараюсь сделать "все красиво"	-0,197	Значимая обратная корреляция (0,05)

Рисунок 10, корреляции между вопросами авторского теста и опросником Спилберга-Ханина

1. Вопрос 32 и уровень ситуативной тревожности, $r=-0,274$

Испытуемые, которые не проходят подземелья по мере накопления смолы, обладают более высоким уровнем ситуативной тревожности. Возможно, ситуации, в которых

они пытаются максимизировать возможность получить ресурсы, вызывают у них тревогу и из-за этого они не проходят подземелья по мере накопления смолы.

2. Вопрос 33 и уровень личностной тревожности, $r=-0,201$

Респонденты, которые запасают достаточно еды, обладают низкой личностной тревожностью.

3. Вопрос 33 и уровень ситуативной тревожности, $r=-0,166$

Респонденты, которые запасают достаточно еды, обладают низкой ситуативной тревожностью. Вероятно, в ситуации, когда респондентам нужно вступить в бой, они не так сильно переживают из-за этого, т.к. у них есть достаточно еды.

4. Вопрос 37 и уровень личностной тревожности, $r=-0,192$

Для респондентов, которые чувствуют себя хуже других при игре стартовыми персонажами, характерна низкая личностная тревожность. Возможно, испытуемые действительно трезво оценивают, что их навыки в игре пока что хуже, чем у других, и мотивированы работать над этим.

5. Вопрос 39 и уровень личностной тревожности, $r=-0,171$

Испытуемые, которые сильно стесняются того, что не очень хорошо проходят подземелья в совместном режиме, имеют низкий уровень личностной тревожности. Вероятно, их смущает не очень хороший результат, но они не берут это на свой счет и не переживают из-за этого.

6. Вопрос 42 и уровень личностной тревожности, $r=-0,197$

Респонденты, которые тратят много времени на обустройство чайника безмятежности, отличаются низким уровнем личностной тревожности. Можно предположить, что украшение дома в игре может успокаивать их.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Таким образом, с помощью проведения эмпирического исследования и последующей его обработки мы пришли к следующим выводам:

1. Гипотеза подтвердилась: взаимосвязь между видеоигрой Genshin impact и тревожностью действительно есть, но слабая.
2. Для достаточно большого количества испытуемых (почти для половины) характерен высокий уровень личностной тревожности. Можно предположить, что:
 - a. Испытуемые выбирают именно Genshin impact из-за своего высокого уровня личностной тревожности
 - b. В процессе игры у испытуемых усиливается уровень личностной тревожности

Однако, однозначно определить, с чем связано такое распределение по уровням тревожности также затруднительно, т.к. это не было целью исследования.

3. Во многих аспектах игрового опыта испытуемые могут испытывать тревогу из-за возможности что-то упустить или получить неодобрение со стороны других игроков.

Заключение

Таким образом, нами была проделана большая работа, результатом которой стало получение интересных данных с помощью методики диагностики тревожности Ч.Д.Спилберга, Ю.Л.Ханина и авторского опросника.

Результатом литературного обзора была получена информация, которая заставляет нас понять, что исследования взаимосвязи между видеоиграми и различными психологическими качествами/явлениями (в частности, тревожностью) – это сложная и неоднозначная тема, которая нуждается в дальнейших исследованиях.

В результате проведения эмпирического исследования, нам удалось провести корреляционный анализ с использованием критерия Спирмена и описать полученные результаты.

На основании всех приведенных выше методов, мы получили данные, которые оказались способны опровергнуть или подтвердить выдвинутые гипотезы. Таким образом, гипотеза подтвердилась: взаимосвязь между видеоигрой Genshin impact действительно есть.

В заключении данной работы, хотелось бы сказать о том, что были выполнены все задачи, проверена гипотеза, а также выполнена главная цель- осуществление проверки того, что

между видеоигрой Genshin Impact и тревожностью действительно существует связь.

Список литературы

1. Большой психологический словарь. — М.: Прайм-ЕВРОЗНАК. Под ред. Б.Г. Мещерякова, акад. В.П. Зинченко. 2003.
2. Гарри Стэк Салливан; [Пер. с англ. О. Исаковой]. Интерперсональная теория в психиатрии / - Москва : КСП+ ; СПб. : Ювента, 1999. - 345, [1] с.; 25 см. - (Теории личности).; ISBN 5-88596-011-9
3. Ельникова О.Е., Комлик Л.Ю., Фаустова И.В. Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации // Мир науки. Педагогика и психология, 2021 №3,
4. Краткий психологический словарь / Ред. А.В. Петровский, М.Г. Ярошевский ; ред.-сост. Л.А. Карпенко. - Издание 2-е, расширенное, исправленное и дополненное. - Ростов-на-Дону : Феникс, 1998. - 512 с. - 26,88 усл. печ. л.

5. Левченко Елена Васильевна, Кравцов Иван Сергеевич Анализ понятия «Тревога» в истории психологии // Специальное образование. 2011. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-ponyatiya-trevoga-v-istorii-psihologii>)
6. Научно-Технический Энциклопедический Словарь
7. Осин, Р. В. Эмоциональная сфера людей, увлекающихся компьютерными играми / Р. В. Осин // Учебный эксперимент в образовании. – 2019. – № 1(89). – С. 7-12. – EDN YKGNNGG.
8. Рыбалтович Д. Г. Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции. дис. канд. психол. наук. – СПб., 2012. –23 с.
9. Сидоров Константин Рудольфович Тревожность как психологический феномен // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». 2013. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trevozhnost-kak-psihologicheskiiy-fenomen> (дата обращения: 14.06.2023).
10. Фрейд З. Психология бессознательного. М., 1989. – С. 47
11. Barnes S, Prescott J “Empirical Evidence for the Outcomes of Therapeutic Video Games for Adolescents With Anxiety Disorders: Systematic Review”
12. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255.
13. Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O’Brien, K. (2018). *Zombies vs. Anxiety: An Augmentation Study of Prescribed Video Game Play Compared to Medication in Reducing Anxiety Symptoms. Simulation & Gaming*, 104687811877312. doi:10.1177/1046878118773126
14. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857
15. Malbos E., Rapee R. M., Kavakli M. The use of game level editors to create virtual environments for the treatment of anxiety: effects on presence and anxiety levels //Virtual Reality International Conference. – Laval Virtual, 2011.

16. Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). *Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3), 313-316.* doi:10.1089/cyber.2009.0229
17. Nisha K., Umarani J. Effect of play intervention in the reduction of anxiety among preoperative children //International Journal of Current Research and Review. – 2013. – Т. 5. – №. 11. – С. 104-8.
18. Pallavicini F, Pepe A, Mantovani F. Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review // JMIR Ment Health 2021;8(8):e28150 doi: 10.2196/28150
19. Potard, Catherine & Henry, Audrey & Boudoukha, Abdel & Courtois, Robert & Laurent, Alexandre & Lignier, Baptiste. (2019). Video Game Players' Personality Traits: An Exploratory Cluster Approach to Identifying Gaming Preferences. *Psychology of Popular Media Culture. 9.* 10.1037/ppm0000245.
20. Scholten H, Malmberg M, Lobel A, Engels RCME, Granic I (2016) A Randomized Controlled Trial to Test the Effectiveness of an Immersive 3D Video Game for Anxiety Prevention among Adolescents. *PLoS ONE 11(1): e0147763.* doi:10.1371/journal.pone.0147763
21. Wilkinson, Nathan & Ang, Rebecca & Goh, Dion. (2008). Online Video Game Therapy for Mental Health Concerns: A Review. *The International journal of social psychiatry. 54.* 370-82. 10.1177/0020764008091659.

Приложение 1.

Анкета-опросник «Исследование взаимосвязи видеоигры Genshin Impact с уровнем тревожности»

Приветствую! Спасибо, что решили поучаствовать в моем исследовании :)

Вас ждет два небольших теста, перед каждым будет инструкция. Важно: опрос полностью анонимный, я не передаю никому ваши данные - это просто мой проект по учебе. Поэтому, пожалуйста, отвечайте честно.

Общая информация

Как долго вы играете в Genshin impact?

1. До 3 месяцев
2. 3 месяца - 6 месяцев
3. 6 месяцев - 1 год
4. Более года

Возраст

Ваш ранг приключений в Genshin impact

1. 1-19
2. 20-24
3. 25-29
4. 30-34
5. 35-39
6. 40-44
7. 45-49
8. 50-54
9. 55 и более

Сколько у вас аккаунтов? (включите в подсчет те, которые зарегистрированы на одну почту/логин, но находятся на разных серверах)

Пол

1. Женский
2. Мужской

Шкала тревоги Спилбергера-Ханина, STAI

В первом блоке (20 вопросов):

Прочитайте внимательно каждое из приведенных предложений.

Выбирайте ответ в зависимости от того, как вы себя чувствуете **в данный момент**.

Во втором блоке (20 вопросов):

Прочитайте внимательно каждое из приведенных предложений.

Выбирайте ответ в зависимости от того, как вы себя чувствуете **обычно**.

Над вопросами долго не задумывайтесь, правильных и неправильных ответов здесь нет.

1. В данный момент я спокоен.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

2. В данный момент мне ничто не угрожает.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

3. В данный момент я нахожусь в напряжении.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

4. В данный момент я внутренне скован.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

5. В данный момент я чувствую себя свободно.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

6. В данный момент я расстроен.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так

- Верно
 - Совершенно верно
7. В данный момент меня волнуют возможные неудачи.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
8. В данный момент я ощущаю душевный покой.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
9. В данный момент я встревожен.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
10. В данный момент я испытываю чувство внутреннего удовлетворения.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
11. В данный момент я уверен в себе.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
12. В данный момент я нервничаю.
- Нет, это не так
 - Пожалуй, так
 - Верно
 - Совершенно верно
13. В данный момент я не нахожу себе места.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

14. В данный момент я взвинчен.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

15. В данный момент я не чувствую скованности, напряжения.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

16. В данный момент я доволен.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

17. В данный момент я озабочен.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

18. В данный момент я слишком возбужден и мне не по себе.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

19. В данный момент мне радостно.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

20. В данный момент мне приятно.

- Нет, это не так
- Пожалуй, так
- Верно
- Совершенно верно

21. У меня бывает приподнятое настроение.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

22. Я бываю раздражительным.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

23. Я легко расстраиваюсь.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

24. Я хотел бы быть таким же удачливым, как и другие.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

25. Я сильно переживаю неприятности и долго не могу о них забыть.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

26. Я чувствую прилив сил и желание работать.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто

- Почти всегда
27. Я спокоен, хладнокровен и собран.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
28. Меня тревожат возможные трудности.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
29. Я слишком переживаю из-за пустяков.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
30. Я бываю вполне счастлив.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
31. Я все принимаю близко к сердцу.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
32. Мне не хватает уверенности в себе.
- Почти никогда
 - Иногда
 - Часто
 - Почти всегда
33. Я чувствую себя беззащитным.
- Почти никогда
 - Иногда

- Часто
- Почти всегда

34. Я стараюсь избегать критических ситуаций и трудностей.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

35. У меня бывает хандра.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

36. Я бываю доволен.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

37. Всякие пустяки отвлекают и волнуют меня.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

38. Бывает, что я чувствую себя неудачником.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

39. Я уравновешенный человек.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

40. Меня охватывает беспокойство, когда я думаю о своих делах и заботах.

- Почти никогда
- Иногда
- Часто
- Почти всегда

Опросник об игровом опыте в Genshin Impact

Пожалуйста, прочитайте предложенные утверждения и отметьте степень согласия с ними. Выберите цифру от 1 до 10, где 1 - утверждение совершенно нехарактерно для вас, 10 - утверждение полностью вам соответствует.

1. Я играю с включенной музыкой

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Иногда я нахожусь в какой-либо локации без действия, наслаждаясь ее саундтреком

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Когда мне надо сосредоточиться на битве с боссом, я отключаю музыку

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. Я часто испытываю недостаток примогемов/переплетающихся судеб

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. Я чувствую себя раздраженным, если мне не хватает ресурсов

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6. Я чувствую, что выполнение микротранзакций (донат) необходимо для достижения прогресса в игре

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7. Я всегда коплю на баннер с нужным мне персонажем, чтобы точно его получить

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8. Я не испытываю азарта от совершения молитв в баннер, если я уверен, что мне хватит на легендарного персонажа

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9. Я трачу все молитвы сразу, не могу остановиться и поддаюсь азарту

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. Я советуясь с друзьями или читаю гайды перед тем, как совершаю молитву в баннере

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. Меня часто посещает мысль о том, что награды, полученные за исследование мира, не стоили потраченных усилий

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. Я стараюсь исследовать карту мира на 100%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

13. В подземельях (задания легенд, ивентовые подземелья), я не могу успокоиться, пока не найду все сундуки

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14. Я точно рассчитываю, когда обновится запас первородной смолы, ставлю себе напоминание/будильник

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

15. Чтобы разобраться в сюжете игры, я дополнительно читаю мангу/внутриигровые книги/описания артефактов и оружия

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

16. Мне тяжело следить за сюжетом, я часто забываю, что было раньше

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

17. Мне нравится смотреть видеоролики и/или читать статьи с разбором сюжета

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

18. Я стараюсь найти все возможные пасхалки/подсказки о том, как будет развиваться общий сюжет

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

19. Я боюсь пропустить ивент из-за того, что потеряю возможность узнать важные/дополнительные детали сюжета

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

20. Наблюдение за пейзажами в игре успокаивает меня

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

21. Мне страшно идти в неисследованную локацию, потому что там может быть что-то опасное

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

22. Я комфортнее чувствую себя в городах, чем в других местах в открытом мире

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

23. Когда я вижу что-то новое на карте, то меня это скорее пугает/тревожит

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

24. Я раздражаюсь, когда у меня не получается приготовить блюдо высокого качества

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

25. Я раздражаюсь, когда достигаю дневного лимита на ковку руды усиления

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

26. Фарм ресурсов с обычных и элитных монстров и сражения с боссами ради добычи камней возвышения слишком изматывают меня, вместо этого я предпочитаю использовать алхимический верстак

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

27. Я боюсь, что не успею выполнить временный ивент в срок

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

28. Я боюсь смотреть, сколько дней осталось до окончания временного события

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

29. Выполнение ежедневных поручений сильно изматывает меня

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

30. Выполнение заданий мира часто вызывают у меня скуку

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

31. Когда я проваливаю квест, то считаю это абсолютным поражением

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

32. Я прохожу подземелья по мере накопления первородной смолы, чтобы не упустить возможность получить ресурсы

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

33. Я всегда запасая достаточно еды, чтобы не проиграть бой

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

34. Я не использую ценные артефакты/еду/оружие, сохраняю их до более важного момента

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

35. Меня вгоняет в тревогу лишь одна лишь мысль о предстоящем объеме ресурсов, необходимых для раскачивания персонажа

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

36. Я готовлюсь (собираю необходимые ресурсы, артефакты) к выходу персонажа заранее

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

37. Я чувствую себя хуже других игроков, когда играю стартовыми персонажами

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

38. В совместном режиме, я бы скорее предпочел друзей, чем незнакомых людей из подбора

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

39. Я стесняюсь/чувствую себя неловко в моменты, когда не очень хорошо сражаюсь/прохожу подземелья в совместном режиме

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

40. После общения с “токсичными” игроками мне нужно много времени, чтобы успокоиться

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

41. В процессе игры в мультиплеере я постоянно переживаю о том, что я могу подвести команду

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

42. Я провожу много времени, обустривая свой чайник безмятежности. Я стараюсь сделать “все красиво”

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

43. Когда я вижу голубое свечение около водоема, я сразу же иду ловить декоративных рыб, потому что боюсь, что они скоро исчезнут

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

44. Я сильно раздражаюсь, если не могу получить 36 звезд в текущий период Витой бездны

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

45. Я часто прошу друзей проходить мне Витую бездну

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

46. В процессе прохождения витой бездны меня постоянно посещает мысль, что выбор оружия/персонажей был неверным

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

47. Я регулярно читаю слитый контент предстоящих обновлений

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

48. Я не пропускаю трансляции предстоящих обновлений

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

49. Просмотр трансляции предстоящего обновления заряжает меня энергией. Я буквально не нахожу себе места

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

