

Мотивационные и личностные особенности игроков в компьютерные игры

Научный руководитель – Богачева Наталия Вадимовна

Мильянская Алиса Валерьевна

Студент (специалист)

Первый Московский государственный медицинский университет имени И.М. Сеченова,
Москва, Россия

E-mail: milianskaya.alisa@gmail.com

Компьютерные игры в настоящее время являются одной из наиболее востребованных форм досуга, занимающей всё больше времени в жизни как детей, так и взрослых. Влияние компьютерных игр на психику игроков (также называемых «геймерами»), может быть при этом как положительным, развивающим (например, у обучающих игр), так и отрицательным, например, возникновение игровой зависимости [4].

Как зависимость от игр, так и простое увлечение ими подразумевает наличие то или иной игровой мотивации. Известно, что компьютерные игры помогают абстрагироваться от реальности с ее ответственностью и проблемами, удовлетворяя при этом потребность в субъективной включенности в деятельность [5]. Ряд исследований также связывают увлеченность компьютерными играми с описанным М. Чиксентмихайи переживанием «опыта потока» [3]. Компьютерная игровая деятельность создает условия, сходные с условиями возникновения опыта потока - наличие ясных целей, баланс между навыками игрока и поставленными задачами, потеря чувства времени и самосознания и т.д., что мотивирует игроков на переживание этого опыта в дальнейшем, т.е. на продолжение игры [1,2].

Возрастающий интерес к компьютерным играм, и, в то же время, противоречивое мнение относительно их полезности и способности влиять на все сферы личности обуславливает особую актуальность исследования мотивации игроков.

Цель: изучить мотивационные и личностные особенности игроков в компьютерные игры и факт переживания ими опыта потока и установить связь между этими особенностями у игроков разного пола с разным уровнем игровой активности.

Гипотеза: существуют достоверные различия в игровой мотивации у людей с разными личностными особенностями, переживанием опыта потока и игровой активностью.

Методики: (1) Краткий опросник «Большая пятерка» (5PFQ) в адаптации А.Б. Хромова; (2) Опросник опыта потока А.Е. Войскунского; (3) Опросник игровой мотивации в онлайн играх Н. Йи (перевод с английского выполнен нами для данного исследования).

Помимо опросников, испытуемые также отвечали на вопросы об их игровом стаже, уровне игровой активности, предоставляли демографические данные. Исследование проводилось методом онлайн-опроса при помощи информационного ресурса Google Forms.

Выборка: 111 человек (72 мужчины, 39 женщин) в возрасте от 13 до 37 лет, преимущественно с игровым стажем более 5 лет.

Результаты:

1) По уровню игровой активности испытуемые были разделены на 4 группы по среднему количеству часов игры в неделю: до 5 ч/нед; 5-10 ч/нед; 10-15 ч/нед и более 15 ч/нед.

Сравнение этих групп по уровню переживания Опыта потока с помощью ANOVA показало значимые различия ($p < 0,01$), а именно: переживание Опыта потока возрастает с количеством проведенного в игре времени (см. Рисунок 1).

2) При сравнении игроков с разным уровнем игровой активности по выраженности игровой мотивации и личностным чертам «Большой пятерки» с помощью ANOVA были

получены значимые различия между группами по уровню мотивации Погружения (опросник Н.Йи) ($p < 0,05$) и Эмоциональности (опросник «Большая Пятерка») ($p < 0,05$). При этом самые низкие баллы по шкале мотивации погружения набрали игроки, играющие 5-10 часов в неделю, у остальных групп показатели значимо ($p < 0,05$) выше. Наибольшую эмоциональность продемонстрировали геймеры, проводящие в игре менее 5 или более 15 часов в неделю.

3) Сравнение игроков женского и мужского пола по игровой мотивации не выявило значимых различий по основным шкалам опросника Н. Йи, однако обнаружились значимые различия ($p < 0,01$), по субшкалам Механика, Исследование и Кастомизация. А именно: мужчины имеют более высокую мотивацию исследования, чем женщины, и больше увлечены игровой механикой ($p < 0,01$). Женщины больше мужчин интересуются кастомизацией (внешними визуальными изменениями персонажа, доспехов и снаряжения) ($p < 0,01$). Межполовые различия по уровню переживания опыта потока и временем в игре не были выявлены.

4) Корреляционный анализ (коэффициент корреляции Пирсона) показал небольшую, но значимую положительную связь между переживанием опыта потока и такими личностными чертами «Большой пятерки», как Эмоциональность ($r = 0,199$; $p < 0,05$) и Экспрессивность ($r = 0,263$; $p < 0,01$). Возможно, это связано с тем, что игра сама по себе выступает фактором, создающими эмоциогенные ситуации. Также более эмоциональные люди могут быть более восприимчивы к возникновению опыта потока.

Переживание опыта потока значимо положительно коррелирует с высокой игровой мотивацией по шкалам Достижение ($r = 0,539$; $p < 0,000$) и Общение ($r = 0,415$; $p < 0,000$), корреляция со шкалой Погружение выражена на уровне тенденции ($r = 0,173$; $p = 0,072$). Это может означать, что переживание опыта потока в играх приводит к мотивации переживать его повторно, а также что различные виды игровой мотивации связаны с состоянием потока.

Кроме того, была обнаружена положительная корреляция между мотивацией Погружения и Эмоциональностью ($p < 0,001$) и Экспрессивностью ($p < 0,000$). Возможно, заинтересованность в новом опыте толкает игроков на исследование уже знакомых и поиск новых игр, что в свою очередь продуцирует большее эмоциональное погружение.

Выводы

Проведенное исследование подтвердило выдвинутую гипотезу о существовании различий в игровой мотивации у людей с разными личностными чертами «Большой пятерки», уровнем переживанием опыта потока и игровой активностью. Были также выявлены межполовые различия в мотивации компьютерных игроков.

В дальнейшем представляется важным провести стандартизацию русскоязычной версии опросника Ника Йи, а также установить связи игровой мотивации с другими личностными особенностями, а также различными жанрами компьютерных игр.

Источники и литература

- 1) Войскунский А.Е., Митина О.В., Аветисова А.А. Общение и опыт потока в групповых ролевых играх, опосредствованных интернетом // Психологический журнал, 2005, Т. 26, No. 5. С. 47-63.
- 2) Макалатия А.Г. Мотивация в компьютерных играх // Сборник: 3-я Российская конференция по экологической психологии. М., 2003. С. 358-361.
- 3) Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания. М.: Смысл: АНФ, 2011. С. 38-40.
- 4) Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, Т. 20, No. 1. С. 86-102.

- 5) Yee N. The psychology of MMORPGS: emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. Springer-Verlag, 2006, P. 187-207.

Иллюстрации

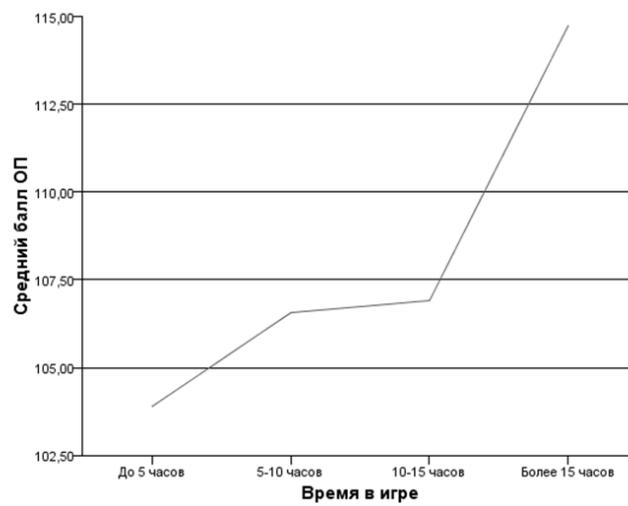


Рис. 1. Рисунок 1. Уровень переживания Опыта потока (ОП) в зависимости от игровой активности