

Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное автономное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
Южно-уральский государственный университет
(национальный исследовательский университет)
Институт социально-гуманитарных наук
Факультет психологии
Кафедра «Общая психология, психодиагностика
и психологическое консультирование»

Рецензент, доцент кафедры ОП,
канд.психол.н.
_____Ю.Л.Деменьшина
«__»_____2018 г.

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Заведующий кафедрой ОП,
канд.психол.н., доцент
_____С.В.Морозова
«__»_____2018 г.

**ПАРАМЕТРЫ МОТИВАЦИИ ИГРОКОВ В РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
К ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ
ЮУРГУ–37.03.01.2018.468.ПЗ ВКР**

Руководитель проекта
доцент кафедры ОП, к.псих.н.
_____Д.В. Иноземцев
_____2018 г.

Автор проекта
студент группы СГ-468
_____Э.Р.Гареев
_____2018 г.

Нормоконтролер
_____Л.А. Донцова
_____2018 г.

Челябинск, 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ИССЛЕДОВАНИЙ ПО ПСИХОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	
1.1. Основные направления в теории личности	7
1.1.1. Гуманистическая теория А.Маслоу.....	9
1.2. Сравнительный анализ психологии игровой деятельности зарубежных и отечественных авторов	13
1.3. История исследования компьютерной игры	14
1.4. Понятие и классификация компьютерных игр	15
1.5. Механизмы «затягивания» человека в игру	18
1.5.1. Психодинамический подход.....	20
1.5.2. Диспозициональный подход	21
1.5.3. Бихевиоральное направление.....	23
ГЛАВА 2. ПРОГРАММА ИССЛЕДОВАНИЯ ПАРАМЕТРОВ МОТИВАЦИИ ИГРОКОВ В РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ	
2.1. Цель, задачи, объект и предмет исследования.....	26
2.2. Методы исследования.....	27
2.3. Методы математической обработки	33
ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ПАРАМЕТРАМ МОТИВАЦИИ В РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ	
3.1. ВЫЯВЛЕНИЕ ГРУПП ИСПЫТУЕМЫХ С ВЫСОКИМИ И НИЗКИМИ УРОВНЯМИ ВНУТРИИГРОВЫХ ДОСТИЖЕНИЙ	34
3.2. Сравнение испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации	37
3.3. Изучение взаимосвязи параметров мотивации игроков в ролевых компьютерных играх	39
3.4. Исследование факторной структуры параметров мотивации в группе с низким и высоким уровнем внутриигровых достижений	42

ВЫВОДЫ	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	55
ПРИЛОЖЕНИЯ	
ПРИЛОЖЕНИЕ А	59
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	60
ПРИЛОЖЕНИЕ В	62
ПРИЛОЖЕНИЕ Г	64

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность изучения психологических механизмов игровой деятельности, опосредствованной информационными технологиями, обусловлена широким внедрением компьютерных технологий, а именно компьютерных игр, в повседневную жизнь человека. Независимо от возраста: дети, подростки или же взрослые, увлеченные компьютерной игрой, будут беспокоить своих родителей, педагогов или же работодателей соответственно. Однако исследований, посвященных взрослой группе игроков на сегодняшний день недостаточно для однозначной формулировки выводов по теме компьютерной игры. В современном мире одним из новых направлений исследований психологов является изучение внутриигрового поведения человека и то, каким образом ролевые игры влияют на личность. Это обусловлено тем, что компьютерная социально–культурная среда во время игры воздействует на социально–психологические особенности каждого человека.

Цель исследования: выявить параметры мотивации в ролевых компьютерных играх у игроков с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений. Под параметрами мотивации понимаются значения по шкалам: «Мотивация успеха и боязнь неудачи», «Тест оценки потребности в достижении», «Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр».

Задачи исследования:

1. Выявить группы испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений.
2. Сравнить испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации.
3. Исследовать факторную структуру параметров мотивации в группе с низким уровнем внутриигровых достижений
4. Исследовать факторную структуру параметров мотивации в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений.

Объект исследования: параметры мотивации игроков в ролевых компьютерных играх.

Предмет исследования: параметры мотивации игроков в ролевых компьютерных играх в зависимости от уровня внутриигровых достижений.

Выборка: 60 игроков ролевой компьютерной игры Dota 2. Мужчины (46 человек) и женщины (14 человек) от 18 до 25 лет. Dota 2 является многопользовательской компьютерной игрой жанра ARTS (Action Real Time Strategy) / МОВА (Multiplayer Online Battle Arena).

Выбор этой игры обусловлен следующим фактором популярностью игры: согласно статистике, размещённой на официальном сайте игры, в Dota 2 каждый месяц играют более 12 миллионов уникальных (то есть не повторяющихся) пользователей из десятков стран.

Гипотеза исследования: игроки в ролевые компьютерные игры с различным уровнем внутриигровых достижений будут обладать различными параметрами мотивации.

Методы исследования: Анкета для изучения внутриигровых достижений, методика «Мотивация успеха и боязнь неудачи» Реана, тест оценки «Потребности в достижении» Орлова, опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр Yee., N. (Русскоязычная версия опросника: А.С. Смирнова, С.В. Вайнштейн).

Методы математической обработки данных: Описательные статистики: расчет среднего арифметического, U–критерий Манна–Уитни, корреляционный анализ, факторный анализ.

Научная новизна работы заключается в установлении определенных параметров мотивации игроков из реальной жизни, которые влияют на внутриигровые достижения, в углублении имеющихся знаний в области психологии компьютерных игр и открытии дальнейших путей исследования в данной области.

Практическая значимость работы может применяться в сфере игровой индустрии, для разработчиков компьютерных игр, которые будут анализировать профили игроков для создания актуальных и востребованных продуктов на рынке видеоигр, т.к. для привлечения и поддержания интереса игровой аудитории нужно понимать психологические потребности, мотивацию игроков. Также, результаты исследования могут использоваться для создания метода диагностики параметров мотивации игрока, на основе имеющихся внутриигровых достижений.

Объем и структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 3 глав, выводов, заключения, списка литературы (всего 40 наименований) и приложение. В тексте работы имеются 4 таблиц и 3 рисунка. Общий объем работы 64 страницы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ИССЛЕДОВАНИЙ ПО ПСИХОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1.1. Основные направления в теории личности

Существует большое количество направлений в теории личности. Основными из них являются:

1. Психодинамическое направление (З. Фрейд, Карл Юнг, Альфред Адлер, Эрих Фромм).
2. Диспозициональное направление (Гордон Олпорт, Рэймонд Кеттел, Ганс Айзенк)
3. Бихевиорально – когнитивное направление (Б.Ф. Скиннер, Альберт Бандура, Джуллиан Роттер)
4. Гуманистическое направление (Карл Роджерс, Абрахам Маслоу) [35].

Прежде, чем рассматривать различные теории личности, которые могут психологическим языком описать рассматриваемый в данной теме феномен, мы должны выделить принципы основных подходов в изучении личности. Основываясь на этих принципах, можно подобрать подходящие для данного контекста теории личности.

К основным принципам психодинамического подхода в изучении личности относят:

1. Определяющее значение бессознательных психических процессов в регуляции человеческого поведения.
2. Рассмотрение инстинктов, а именно сексуальной и агрессивной энергии, как источника жизненной активности личности.
3. Трактовка личностной динамики в психосексуальном контексте и контексте формирования соответствующих личностных качеств.
4. Неотъемлемость внутриличностного конфликта в силу противоречивости личностной структуры.
5. Влияние на личностное развитие социального контекста [21].

Примером подхода Фрейда, под личностью понимается совокупность бессознательных, иррациональных влечений. Содержание личности и соответственно ее динамика представляется как постоянный, непрекращающийся конфликт между бессознательными влечениями и представленными требованиями общества в сознании индивида.

Личность в течение своей жизни пытается разрешить этот конфликт и прийти к балансу. В тоже время при отсутствии конфликта исчезнет сам источник динамики личности, источник энергии человека. По представлениям Фрейда личность стремится к такой цели, как свести к минимуму внутренний конфликт, а не стремление в полноценном развитии.

Основными принципами диспозиционального направления в персонологии являются:

1. Определение структуры личности в контексте черт как устойчивых когнитивных образований разного порядка.

2. Взгляд на личность как на нечто уникальное, акцент на индивидуальности, сформированной как система черт личности.

3. Определяющее значение когнитивных и мотивационных процессов в регуляции человеческого поведения.

4. Определенные черты личности обусловлены физиологическими механизмами, большая же их часть детерминирована опытом социального взаимодействия.

5. Личность способна к саморазвитию и достижению зрелости путем формирования собственной автономии.

6. Подверженность черт личности исследованию и измерению с помощью соответствующего психодиагностического инструментария [21].

В основе диспозиционального подхода лежит идея, что человек имеет широкий диапазон предрасположенностей, чтобы реагировать определенным образом в различных ситуациях, иными словами черты личности. В этом и состоит уникальность личности, в её разнообразии черт личности у каждого

индивида. Все эти черты личности образуют базисную структуру, где они черты являются основой личности, и где другие будут являться ядром человека. Главными детерминантами поведения выделяются психические процессы, которые главным образом влияют на личность.

Основные принципы бихевиорального направления в персонологии это:

1. Изучение личности опирается на изучение наблюдаемого поведения.
2. Акцент делается на эмпирическом исследовании и экспериментальном подтверждении гипотез.
3. Процесс роста и развития отражается в накоплении и изменении моделей поведения, усвоенных в процессе научения.
4. Мотивационными факторами для личности служат факторы внешние, по отношению к самой личности.
5. Поведение – это внешне подкрепляемая реакция на среду.
6. Изменения личности достигаются путем изменения ее поведения [21].

В бихевиоральной теории отсутствует понятие личности как таковое. Больше внимание уделяется наблюдаемому поведению и факторам среды, определяющих его. Конечно, не отрицаются и врожденные факторы. Представителями этого направления изучаются условия формирования, закрепления, устранения поведенческих образцов, привычек и навыков. Личность проявляется в промежуточных переменных, когда взаимодействуют между собой стимул и реакция.

1.1.1. Гуманистическая теория А. Маслоу

Основными принципами гуманистического направления в персонологии можно считать:

1. Тенденция рассматривать человека как самоорганизующуюся, саморазвивающуюся, самостановящуюся систему.
2. Человек является сам творцом своей жизни, делая осознанный выбор и принимая на себя ответственность за него и его последствия.
3. Человек стремится к наиболее полному проживанию собственной жизни.

4. Теоретические построения и внешнее поведение являются вторичными по отношению к непосредственному опыту и его уникальному значению личности.

5. Вся реальность, которая для нас существует – суть субъективна в смысле ее восприятия и понимания человеком.

6. От природы в каждом человеке заложены потенциальные возможности для позитивного роста и совершенствования.

7. Невротические проявления являются следствием неудовлетворенных потребностей и нарушения свободного течения внутренних психических процессов [21].

Гуманистический подход является наиболее гуманным и оптимистичным взглядом на природу человека. Основным тезисом, который предьявляется представителями данного подхода, заключается в том, что человеку присуще изначальная добродетельность или, как минимум, нейтральность. Но позитивную сущность личности искажает в процессе онтогенеза общество. Естественная сущность личности заключена в постоянном саморазвитии. Идеалом становится некий универсальный проект, заданный изначалью (модели самореализации). Личность трактуется как целостное, интегральное. Гуманистическая психология говоря о норме и патологии, выделяет тенденцию к самоактуализации (т.е. удовлетворения присущей индивиду потребности в выявлении и развитии собственно человеческих личностных черт) как условия становления полноценно функционирующей личности.

Большое количество исследований подтверждают, что ведущий компонент и системообразующее свойство личности это ее направленность. Одним из определений направленности личности является совокупность устойчивых мотивов, ориентирующих деятельность личности и относительно независимых от ситуации [38].

Таким образом, мы должны подчеркнуть и значимость мотивационной сферы. Большинство научных исследований мотивационной сферы личности были огромным количеством ученых, таких как: А. Маслоу, А.А. Ухтомский,

В.С.Мерлин, Г. Олпорт, З.Фрейд, К. Бюллер, К. Левин, К. Роджерс, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, П.К. Анохин.

Одним из основоположников, кто разработал наиболее известную модель мотивационной составляющей личности, был как раз представитель гуманистического направления – А. Маслоу. Полагая, что человек редко достигает полного состояния удовлетворения, он утверждал, что на смену одной потребности приходит другая, организуя человеческое существование как постоянный переход из состояния недолговечного гомеостаза, через актуализирующуюся потребность, к состоянию гетеростаза и поиску удовлетворения [36].

Автором описана человеческая мотивация через иерархию потребностей. Первоочередным принципом, выделяется тот факт, что должны быть удовлетворены потребности низшего порядка, прежде чем потребности высокого порядка смогу быть доминантой побудительных сил поведения человека. Хотя вышележащие потребности тоже могут быть актуализированы, при отсутствии удовлетворения нижележащего уровня. И чем выше человек поднимается в этой иерархии, тем большую индивидуальность он демонстрирует. При этом человек может выстроить собственную иерархию потребностей, исходя из личного опыта. Однако если потребности более низкого уровня перестанут удовлетворяться, человек вернется на данный уровень и останется там, пока эти потребности не будут в достаточной мере удовлетворены.

Иерархия потребностей выглядит следующим образом:

- 1) физиологические потребности;
- 2) потребность в безопасности и защите;
- 3) потребность в принадлежности и любви;
- 4) потребность в самоуважение;
- 5) потребность в самоактуализации.

Стоит различать понятия мотивация и мотив. Мотивация является совокупностью причин психологического характера, объясняющих поведение

человека, его внутреннюю активность. Мотив же характеризуется внешним стимулом побуждения к действию, определенному поведением.

Различают также две большие категории мотивов человека [36]:

1. Дефицитарные мотивы. Нацелены на снижение напряжения и удовлетворения нижележащих уровней пирамиды.

2. Мотивация роста (метамотивация). Направлена на повышение напряжения через поиск новых волнующих переживаний. Здесь же, наоборот удовлетворяются высшие уровни потребностей.

Маслоу в своих работах об самоактуализации говорит о том, что метапотребности подобно дефицитарным также биологически заложены в людях.

Таким образом, существует множество подходов к изучению такого феномена как личность, основными из них являются: психодинамическое направление, диспозициональное направление, бихевиорально – когнитивное направление, гуманистическое направление. Каждое из этих направлений отличается своими основополагающими принципами. Маслоу же в своей теории определил основополагающим мотивационную составляющую человека. Обозначив понятия мотивации и мотива, Маслоу выстроил собственную иерархию потребностей человека, чтобы объяснить внутреннюю движущую силу человека.

1.2. Сравнительный анализ психологии игровой деятельности зарубежных и отечественных авторов

Значение игры в жизни человека с давних времен являлась актуальной темой исследований и обсуждений. Множество философов и психологов, таких как: Гросс, Шиллер, Спенсер, Бюлер, Фрейд, Хейзинга, Берн, отмечали огромное значение игр, как для ребенка, так и для взрослого. Было предложено множество различных концепций для описания и объяснения психологических механизмов и последствий человеческих игр. В зарубежной психологии, а именно в психоаналитическом подходе, игра стоит в одном ряду с другим формам действия фантазии, такими как грезы и сновидения, представляет собой проявление вытесненных в бессознательное стремлений, тенденций. В отечественной же психологии Выготский [11], Эльконин [38] и Рубинштейн [38] рассматривали игру в рамках деятельностного подхода. С точки зрения онтогенеза, игра впервые формирует потребность человека в воздействии на мир. В этом заключается основное и самое общее значение игры.

В своей статье Спицына [36] отмечает, что ведущей в период раннего детства является предметная деятельность, но уже возникает отражение и задатки самой игры. Позже, в период дошкольного детства, ведущей становится игровая деятельность. В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности человека. С помощью игры возможно сложение других видов деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение.

Божович [7] считала, что детям дошкольного возраста свойственно желание подражать всем сложным формам деятельности взрослого. К таким относятся как поступки, так и взаимоотношениям взрослого с другими людьми. Но в связи со своими способностями, ребенок еще не может осуществить свое желание. Такое объяснение даётся расцвету творческой ролевой игры в период дошкольного возраста. В этот период ребенок воспроизводит множество ситуации, взятых из

жизни взрослого, также берет на себя роль взрослого и на основе воображения осуществляет желаемое поведение и деятельность.

Понятие творческой ролевой игры также отмечал Л.С. Выготский [12]. Он считал такую игру ведущей деятельностью дошкольника. В ней формируются большое количество его психологических особенностей. Одной из важнейших является способность руководствоваться этическими инстанциями. Ролевая игра – это деятельность, в которой ребенок берет на себя роль взрослого человека и в максимально обобщенной форме, в рамках игры воспроизводит деятельность взрослого и его отношение с другими людьми. Разыгрывание роли развивает творчество ребенка, принимая характер воплощения в другого человека. Успешность такого перевоплощения непосредственно связана с личным опытом ребенка, насколько развиты его чувства, фантазия, разносторонность интересов.

1.3. История исследования компьютерной игры

В последние годы рост компьютерной сферы способствовал развитию нового вида компьютерных игр. Получив широкое распространение, большое количество людей по всему миру, разных возрастов стали увлекаться этим видом игровой деятельности, а производство современных игр превратилось в настоящую индустрию [38].

Психологическое исследование компьютерных игр началось еще в 1988 году в работах отечественных авторов Тихомиров, Лысенко [37], Шмелев [36]. В современном общественном понимании актуальна дискуссия, как о положительном, так и отрицательном влиянии компьютерных игр на личность человека. В свою очередь это привлекло внимание психологов, и именно этот аспект изучения компьютерных игр чаще всего оказывается в фокусе изучения.

Говоря о негативном влиянии компьютерной игры, то, первоочередной проблемой, обсуждается такой феномен, как компьютерная игровая зависимость. Исследователи выясняют роль ее индивидуально и социальных психологических предпосылок. Поднимается вопрос о характеристиках эмоционально–волевой, мотивационной сферы, смысловых образований играющих, наличия социального

окружения. Также предлагаются способы избавления от данного вида зависимости. А. В. Войскунский [10], А. Г. Шмелев [36]. Некоторые исследователи поднимают проблему агрессивного характера игр, их влияния на психическое состояние играющего [2].

В своей работе Ю. М. Евстигнеева [14], отметила возможность существования личностной предрасположенности к зависимости от компьютерных игр. Что интересно, с увеличением количества времени проведенного за компьютером, взаимосвязь между личностными особенностями и игровой компьютерной активностью увеличивается.

Хотя большинство исследований направлено на негативные последствия влияния компьютерных игр на личность, есть некоторые авторы, отмечающие и положительные эффекты игры. Существует гипотеза о способствовании компьютерных игр к улучшению моторики и концентрации внимания, развития творческих способностей в процессе решения игровых задач [3].

По мнению В. А. Плешакова любые предпочитаемые человеком игры способны повлиять на его отношение к миру, к себе и к другим людям. Игры способны содействовать изменению интересов, развитию многочисленных способностей человека. Так, важно отметить, что компьютерные игры являются, например, фактором развития стратегического мышления и когнитивных способностей. Большая часть компьютерных игр способна повлиять на изменение самосознания игрока, часть игр влияет на изменения в его поведении в позитивном русле [36].

1.4. Понятие и классификация компьютерных игр

В связи с новизной данного феномена и неоднозначностью существующих исследований нельзя дать точного определения и четко обозначить границы исследуемого понятия. Одной из попыток понять, что включает в себя компьютерная игра, была предложена Войскуновским [38]. Он относил сюда все виды компьютерных игр: однопользовательские и многопользовательские, игры на компьютерах и игровых приставках, а также игры разных жанров. Деление по

жанрам является одной из наиболее популярных классификаций компьютерной игры, используемой в отечественной и зарубежной литературе.

Критериями к данной классификации является отнесения игры к определенному жанру. Критериями отнесения к определенному жанру могут выступать: особенности сюжета и игрового дизайна, характер задач, которые ставятся перед игроком, действия, которые ему необходимо исполнить. Классификация выглядит следующим образом [1]:

1. «Экшн» – игры предполагают активное преодоление неких препятствий (как правило, в трехмерном пространстве) и уничтожение врагов, управляемых компьютером или другими игроками.

2. «Аркада» – игры с примитивным сценарием и управлением, требующие высокой скорости принятия решений и реакции.

3. «Квест» – продвижение по сюжету осуществляется путем решения различных головоломок.

4. «Симулятор» – игры, имитирующие какую-либо область реальности: управление транспортным средством, спортивной командой, жизнью человека;

5. «Ролевая игра» – игры с развернутой сюжетной составляющей, игроку предлагается принять на себя роль того или иного персонажа.

6. «Стратегия» – игры с военным или экономическим сюжетом, требующие выработки определенной стратегии для успешного прохождения.

7. «Традиционные игры» — виртуальное переложение реальных игр, таких как шахматы или шашки.

Основное достоинство данной классификации – универсальность применения. Однако в связи разрастающейся игровой индустрией возникает различное смешение жанров, когда в рамках одной и той же компьютерной игры от пользователя требуется решать задачи разного типа. Например, в «симулятор» могут быть включены мини-игры в жанрах «аркады» или «традиционных игр».

В современной литературе активно обсуждается вопрос о психологической специфике ролевых игр. Здесь внимание уделяется исследованию принципам образования зависимости от ролевых компьютерных игр [37].

В работах М. С. Иванова был выделен критерий принадлежности компьютерной игры к классу ролевых игр [16]. Отправным моментом при создании такой классификации послужила проблема зависимости, критерием – динамика и скорость возникновения зависимости от игр.

1. Ролевая игра должна располагать играющего к погружению в роль виртуального персонажа и «атмосферу» игры посредством своих сюжетных и мультимедийных (графическое и звуковое оформление) особенностей.

2. Ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарте – накопить больше очков, перейти на следующий уровень. Хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре этот фактор не должен иметь первостепенного значения.

Отсюда была выделена следующая классификация компьютерных игр:

I. Ролевые компьютерные игры.

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя.
2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя.
3. Руководительские игры.

II. Неролевые компьютерные игры.

1. Аркады.
2. Головоломки.
3. Игры на быстроту реакции.
4. Традиционно азартные игры.

Исходя из классификации Иванова, можно сделать вывод, что именно ролевые компьютерные игры способствуют наиболее полному и эффективному погружению человека в виртуальный мир, вследствие этого именно такие игры существенно влияют на личность людей.

Также данная классификация поможет сузить понимание изучаемого нами феномена компьютерной игры, отбросив незначительные по силе влияния неролевые игры, остановившись лишь на существенных с точки зрения психологии ролевых компьютерных играх.

1.5. Механизмы «затягивания» человека в игру

Если говорить о негативных последствиях игры, то важно обозначить механизмы формирования игровой зависимости: уход от реальности и принятие роли [36]. Эти механизмы действуют независимо от сознания человека и характера мотивации игровой деятельности. То есть независимо от того, чем руководствуется человек и что им движет, когда впервые начинает играть в компьютерные игры, срабатывает механизм формирования зависимости. Впоследствии потребность, на которой основан значимый механизм, принимает первостепенное значение в мотивации игровой деятельности.

Основой ухода от реальности является потребность человека в уходе повседневных проблем, своеобразная потребность в отдыхе. Важно понимать, что используя термин уход от реальности, а не уход от социума, имеется в виду не просто общественная среда человека, а объективную реальность в целом. Уйти от общества можно посредством различных способов, в том числе неролевые компьютерные игры. Но уход от реальности возможен, только лишь, уйдя в виртуальную реальность.

Основные аспекты данного механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от повседневных проблем и неприятностей, связанных с бытовой жизнью. Как было сказано ранее, ролевая компьютерная игра довольно простой и быстрый способ моделирования другой реальности или таких жизненных ситуаций, в которых игрок никогда не был в реальности. Злоупотребление таким способом ухода от реальности ведет к потере чувства меры, играя длительный период. Как результат, возникает потребность в полном уходе от реальности, образования устойчивой психологической зависимости.

Однако возможно представить и обратный процесс. Ролевые игры могут влиять положительным образом на человека. Если он временно уйдет в виртуальность для снятия стресса и отвлечения от проблем. Патологические же случаи заставляют личность на время «выходить» из виртуальности в реальный мир, для удовлетворения физиологические потребности. Верхняя часть пирамиды потребностей Маслоу элементарно спроецирована в виртуальную реальность и там же удовлетворяется. Реальность же может казаться полной опасностей, в результате чего человек не может в полной мере реализовать свои потребности, которые возможны в виртуальном мире.

В основе механизма принятия роли лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку с детства. Помимо этого имеется и стремление к принятию роли игрового персонажа, которая позволяет игроку удовлетворять потребности, который человек не способен удовлетворить в реальности.

Ролевые игры, особенно в детском возрасте, являются частью познавательной деятельности человека. Тем самым, сознательно принимая на себя роль взрослого, удовлетворяется изначальная бессознательная потребность в познании окружающего мира. С возрастом ролевые игры замещаются интеллектуальными, и человек почти не имеет возможности принятия роли другого человека. Потребность в этом всё же сохраняется. Иными словами, потребностью в познании можно считать видоизмененный исследовательский инстинкт. Предположительно, эта потребность бессознательна, так как в большинстве случаев частично или полностью не осознается человеком.

Тем самым, механизм образования зависимости основан на вытекающей из этого потребности в принятии роли. После того как человек попробовал поиграть в компьютерную игру, он осознает, что его персонаж и сам виртуальный мир может позволить удовлетворить те потребности человека, которые не удовлетворены в реальной жизни. Этому компьютерного героя уважают (потребность в принятии), он силен, что позволит ему победить множество соперников (потребность в безопасности, выживании). Таким образом, для

человека приятно входить в роль этого персонажа, ведь в реальной жизни испытать такие ощущения не удастся возможным.

Контраст между Я–реальным и я–виртуальным ощущается во времени, чем больше игрок посвящает себя виртуальности, тем он больше начинает чувствовать притяжение к ролевой компьютерной игре и отстраняться от реальной жизни. Виртуальность превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает самоактуализовываться в игровом мире. Что влечет за собой ряд серьезных проблем в развитии личности. Особенно в таких вопросах о формировании самосознания и самооценки, а также высших сфер структуры личности.

1.5.1. Психодинамический подход

Одним из первых, кто использовал психодинамический подход в компьютерной игре, был Бурлаков. В своей книге [8] он сделал вывод, что у человека имеется свободная воля. Опирался же автор на архетипы Юнга в коллективном бессознательном. Под архетипами понимаются те «энергетические центры», заложенные в психике людей и способные проявлять себя в поведении, образах сновидений, традициях, мифах и сказках.

В теории Юнга, в процессе индивидуации человеку необходимо взаимодействие с архетипическими образами бессознательного [37]. Без этих образов психический мир человека лишается энергии и цельности. На уровне наших чувств это выражается в депрессиях, фобиях и чувстве бессмысленности собственной жизни. В современных реалиях, у людей потребительской культуры навык индивидуации практически отсутствует. Хотя потребность во взаимодействии с архетипическими образами бессознательного сохраняется.

По мнению Бурлакова, современный человек, человек массовой культуры поступает в соответствии со своей «культурной традицией», подменяя неосознанные образы и смыслы собственной психики виртуальной реальностью, интернетом или компьютерными играми [8]. Такую подмену Бодрийяр называет «симулякрами» [6]. Компьютерные игры заменяют нашу потребность в

самопознании, самореализации и творчестве. Таким образом, виртуальная игра удовлетворяет потребность игрока во взаимодействии с архетипами своего бессознательного. В соответствии с этим можно сделать вывод, что чем больше определенный образ компьютерной игры будет соответствовать бессознательному образу игрока, тем больше пользователь будет зависим от неё. Тем же будет определяться популярность игры.

Бурлаков писал, что большинство компьютерных игр построены на принципе лабиринта. Пользователь движется по коридору, переходит каждый раз на новый уровень, попутно преодолевая препятствия. Таким образом, был выделен и описан важнейший архетип лабиринта. Игрок проходит своеобразную инициацию в образе подконтрольного персонажа. Двигаясь от уровня к уровню, он обретает новые способности и получает различную награду. Тем самым создатели, разрабатывая игры, основываются на принципе лабиринта, уводят человека из реального мира в виртуальный.

Основным мотивом погружения в виртуальный мир определяется тот факт, человек не всемогущ. В любой момент есть возможность перевоплотиться в образ виртуального героя и победить. Происходит подмена собственных ценностей, желаний и, следовательно, подмена самого стремления к воплощению их в реальности. Виртуально человек создает свой собственный мир, в котором можно воплотить свои желания, живя жизнью виртуального персонажа, при этом не испытывая внутренних комплексов, конфликтов [8].

1.5.2. Диспозициональный подход

Попытки использовать диспозициональный подход, были продемонстрированы только в рамках применяемых методик соответствующих теорий личности.

Так, например, Мясников доказывает возможность применения компьютерной игры в качестве проективного метода диагностики личности [37]. Автором был использован шестнадцати факторный тест исследования личности Кеттела, проведен анализ продукта деятельности (игры), использован метод наблюдения

с независимыми экспертами. Основными выводами здесь является тот факт, что компьютерная игра, выступая, как активная модель объективной реальности, способна создавать психогенные ситуации при взаимодействии, с которыми моделируется поведение испытуемого. По мнению автора это достигается «погружением» игрока в конкретную ситуацию с помощью компьютерного моделирования и ориентировкой в независимом, экспертном анализе на поведение игрока, а не на его субъективную самооценку.

Как итог исследования, гипотеза о том, что компьютерная игра может быть использована в качестве проективного психодиагностического метода исследования личности и её характеристик подтверждается. Автор считает, что использование компьютерных игр наиболее гибким и валидным психодиагностическим инструментом исследования личности. При этом у нас появляется возможность, как качественного, так и количественного анализа.

Такого же мнения придерживается Богачева, проведя анализ исследований, она пришла к выводу, что некоторые категории компьютерных игр, могут быть использованы в качестве эффективного инструмента для диагностики и тренировки когнитивных функций игроков [5].

В связи с этим, можно сделать вывод, что если с помощью данных игр имеется возможность исследования отдельных характеристик личности, то вероятнее всего и сам человек проецирует своё собственно Я на виртуальную игру.

В своей работе, Богачева использовала стандартизированный опросник «Импульсивность 7» Г. Айзенка и С. Айзенк [37]. Он предназначен для измерения личностных особенностей регуляции принятия решений. Исходная гипотеза о том, что взрослое поколение, играющее в компьютерные игры, характеризуется высокой импульсивностью, склонностью к риску и интуитивным стилем не подтвердилась [5]. Данные параметры характерны, как для постоянных игроков, так и для испытуемых, которые не играют в игры. Также гипотеза о высокой толерантности игроков к неопределенности не была подтверждена. В то же время низкая интолерантность к неопределенности была зафиксирована. Однако

выявлен тот факт, что низкие показатели по уровню эмпатии (в данном ключе, это понимается как способность понимать и заражаться эмоциональным состоянием других людей) характерны для постоянных игроков, тратящих на игры более 12 часов в неделю.

1.5.3. Бихевиоральное направление

Наиболее классическим объяснением механизмов компьютерной игровой деятельности является «теория оперантного научения» Скиннера. В основном данная теория рассматривается в рамках как игровой компьютерной, так и интернет зависимости и заключается в том, что продвигаясь от уровня к уровню компьютерной игры, человек постоянно и без особых препятствий получает «подкрепление». Это небольшая награда, возникающая в результате выигрыша или победы [40]. В реальной жизни можно считать, что таких подкреплений гораздо меньше. Но ту же самую награду человек может получать, занимаясь спортом, или решая настольную игру. Все это мы можем считать более доступным способом, чем компьютерная игра, однако в современных реалиях, человек делает выбор в пользу виртуальности и её виртуальных «подкреплений» [38]. Отсюда вытекает вполне логичный вопрос, по каким причинам и механизмам человек делает выбор в пользу компьютерной реальности?

Исследователь сетевых игр и научный сотрудник компании Ubisoft, Ник Йи, занимается изучением поведения игроков. Им было проведено сравнение компьютерной игры с «ящиком Скиннера» [40].

Одним из основных способов вовлечения в игровой процесс являются 4 основных режима подкрепления, которые выделил Скиннер:

1.Режим подкрепления с постоянным соотношением – организм подкрепляется по наличию заранее определенного числа соответствующих реакций.

2.Режим подкрепления с постоянным интервалом – организм подкрепляется после того, как установленный временной интервал проходит с момента предыдущего подкрепления.

3.Режим подкрепления с вариативным соотношением – организм подкрепляется на основе какого-то в среднем предопределенного числа реакций.

4.Режим подкрепления с вариативным интервалом (ВИ) – организм получает подкрепление после того, как проходит неопределенный временной интервал [35].

В работе Денисова [13] было выделено, что создатели игр целенаправленно применяют методы формирования зависимости, используя систему контроля и управления поведением за счет предъявления стимулов и системы подкреплений, разработанную Б. Скиннером.

Для того чтобы игрок продолжал игру, используется принцип подкрепления с вариативным соотношением Скиннера [13]. В данном случае игрок получает возможность получить вознаграждение случайным образом, а именно за определенное количество действий, но это количество каждый раз меняется. Ожидание богатых трофеев является для игрока сильным стимулом для продолжения игры. Как правило, шанс выпадения ценных вещей довольно невелик и игрок может находиться в состоянии постоянной фрустрации. Чтобы разрешить такое состояние, необходимо продолжать соответствующие действия.

Иными словами можно говорить, что зависимость в данной теории формируется искусственно на основе последовательно подкрепляемых реакций игрока.

ВЫВОДЫ 1 ГЛАВЫ

В данной работе были рассмотрены наиболее известные исследования в рамках выдвигаемой проблемы. Таким образом, можно сделать следующие выводы:

1. Существует множество различных подходов к изучению личности, каждое из которых отличается своими основополагающими принципами. В частности, в теории Маслоу был определен основополагающий тезис: мотивационная составляющая человека. Обозначив понятия мотивации и мотива, Маслоу выстроил собственную иерархию потребностей человека, чтобы объяснить внутреннюю движущую силу человека.

2. Исследования в области психологии компьютерной игры, активно проводятся с конца 20 века и до сих пор являются одним из актуальных направлений в психологии. Нельзя однозначно обозначить четкое определение и классификацию изучаемого феномена. Существуют лишь попытки объяснить, как компьютерная ролевая игра влияет на личность с точки зрения разных теорий личности. Также рассмотрены механизмы, затягивающие личность в виртуальный мир, в результате чего появляется игровая зависимость.

ГЛАВА 2. ПРОГРАММА ИССЛЕДОВАНИЯ ПАРАМЕТРОВ МОТИВАЦИИ ИГРОКОВ В РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

2.1. Цель, задачи, объект и предмет исследования

Целью проведенного исследования ставилось выявление параметров мотивации в ролевых компьютерных играх у игроков с высокими и низкими уровнями достижений в игре.

Для реализации данной цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Выявить группы испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений.
2. Сравнить испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации.
3. Исследовать факторную структуру параметров мотивации в группе с низким уровнем внутриигровых достижений
4. Исследовать факторную структуру параметров мотивации в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений.

Объектом данного исследования являются параметры мотивации игроков в ролевых компьютерных играх.

Предметом данного исследования является параметры мотивации игроков в ролевых компьютерных играх в зависимости от уровня достижений в игре.

Выборку составили 60 игроков ролевой компьютерной игры Dota 2. Мужчины (46 человек) и женщины (14 человек) от 18 до 25 лет. Dota 2 является многопользовательской компьютерной игрой жанра ARTS (Action Real Time Strategy) / МОБА (Multiplayer Online Battle Arena).

Гипотеза исследования: игроки в ролевые компьютерные игры с различным уровнем внутриигровых достижений будут обладать различными параметрами мотивации.

Этапы исследования:

1. Отбор испытуемых и дифференцировка их в одну из двух групп на основе результатов «анкеты для изучения внутриигровых достижений»: высокий

уровень внутриигровых достижений или низкий уровень внутриигровых достижений.

2. Сбор результатов по параметрам мотивации с использованием методик: «Мотивация успех и боязнь неудач» и «Шкала оценки потребности в достижении».
3. Сравнение групп испытуемых с низким и высоким уровнем внутриигровых достижений между собой с использованием критерия Манна–Уитни.
4. Исследование факторной структуры параметров мотивации в группе с низким уровнем внутриигровых достижений.
5. Исследование факторной структуры параметров мотивации в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений.

2.2. Методы исследования

В данном исследовании были использованы следующие методики:

- Анкета для изучения внутриигровых достижений;
- Методика Мотивация успеха и боязнь неудачи (А.А. Реан);
- Тест оценки потребности в достижении (Орлов Ю.М.);
- Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр (Yee, N.) Русскоязычная версия опросника: А.С. Смирнова, С.В. Вайнштейн;

1. **Анкета для изучения внутриигровых достижений** была разработана в рамках данного исследования группой специалистов–психологов под руководством доцента кафедры ОППДиК ЮУрГУ, кандидата психологических наук Иноземцева Д.В. с целью отбора и дифференцировки испытуемых по двум группам: высокий уровень внутриигровых достижений или низкий уровень внутриигровых достижений.

В силу большого количества и разнообразных особенностей каждого из типов компьютерных игр, невозможно определить универсальные и в тоже время, объективные показатели уровня достижений в компьютерной игре. Не исключением являются и ролевые компьютерные игры, которые в своей классификации тоже имеют собственные особенности. В связи с этим авторы

методики, выбрав популярную ролевою онлайн игру Dota 2, выделили в ней индивидуальные объективные показатели, по которым возможно выявление групп испытуемых с различным реальным уровнем внутриигровых достижений.

Внутренняя структура

Анкета для изучения внутриигровых достижений включает в себя 7 вопросов, 2 из которых: вопросы пола и возраста, были добавлены в целях соответствия испытуемых выборке данного исследования.

- 1) Укажите ваш уровень ранга (1–Рекрут, 2–Страж, 3–Рыцарь, 4–Герой, 5–Легенда, 6–Властелин, 7–Божество);
- 2) укажите ваш уровень профиля в игре;
- 3) укажите ваше количество похвал в игре;
- 4) укажите ваше количество сыгранных матчей;
- 5) укажите ваше количество сыгранных часов.

Перечисленные выше показатели находятся в открытом доступе к его просмотру. Исключено вмешательство в поправки этих данных со стороны самого испытуемого, либо третьих лиц. Единственным способом для изменения этих показателей будет являться достижение того или иного уровня внутриигровых показателей. Поэтому данная информация может являться объективным показателем для определения уровня достижений в ролевой игре Dota 2.

На рис. 1 представлена статистика игрока, с указанным рейтингом, количеством матчей и количеством похвал.

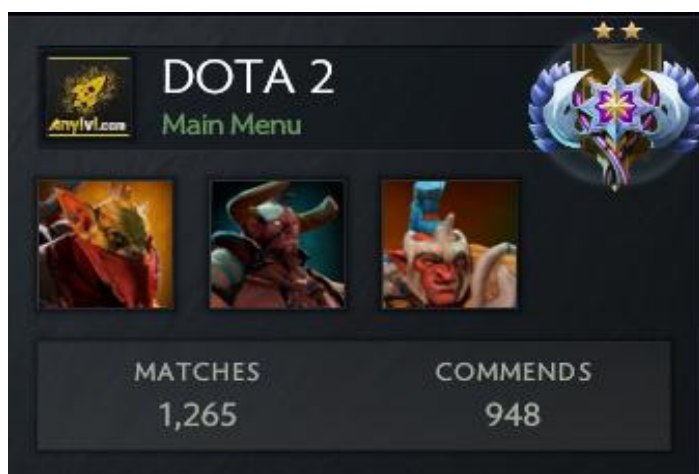


Рис. 1 Пример профиля игрока в Dota 2

2. **Методика «Мотивация успеха и боязнь неудачи»** предложенная А.А.Реаном предназначена для диагностики преобладающего типа мотивации личности: позитивной (надежда на успех) и негативной (боязнь неудачи) мотивации человека в его деятельности.

Методика содержит 20 вопросов. Отвечая на вопросы, нужно выбрать ответ «да» или «нет». При затруднении необходимо вспомнить, что «да» объединяет как явное «да», так и «скорее да, чем нет». То же относится и к ответу «нет»: он объединяет явное «нет» и «скорее нет, чем да».

Мотивация на успех относится к позитивной мотивации. В этом случае человек, начиная дело, имеет в виду достижение чего-то конструктивного, положительного. В основе активности человека лежит надежда на успех и потребность в достижении успеха. Человек в данном случае уверен в себе, в своих силах, ответственен, инициативен и активен. Его отличает настойчивость в достижении задач, устремленность к цели.

Мотивации на неудачу относится к негативной мотивации. При данном типе мотивации активность человека связана с потребностью избежать наказания или неудачи. В основе этой мотивации лежит идея избегания и идея негативных ожиданий. То есть, начиная дело, человек заранее начинает бояться возможной неудачи, думает о путях избегания этой гипотетической неудачи, а не о способах достижения успеха. Такие люди отличаются повышенной тревожностью, низкой уверенностью в своих силах. Стараются избегать ответственных заданий, а при необходимости решения сверх ответственных задач могут впадать в состояние близкое к паническому. То есть, ситуативная тревожность у них в этих случаях становится чрезвычайно высокой. Однако данная ситуация может сочетаться с ответственным отношением к делу [18].

Психометрические данные

Для данной методики проверка надежности проводилась в исследовании Виндекер. В её исследовании создавалась собственная методика путем сведения в общий перечень вопросов–утверждений ряда сходных по своей структуре

методике А.А. Реана. Окончательный вариант методики, получившейся в результате статистической обработки и коррекции ключа для подсчета итогового балла, содержит нормальное распределение ($A_s = -0,03$; $SE = 0,16$; $E_x = 0,65$; $SE = 0,32$), что свидетельствует о высокой дифференцирующей способности опросника. Корреляции пунктов с итоговой шкалой ($p \leq 0,05$), показатели одномоментной надежности Альфа Кронбаха (0,59), ретестовой надежности (0,57) и конвергентной валидности (итоговый балл коррелировал с методикой А.А. Реана ($p < 0,001$)) [9].

3. Тест оценки потребности в достижении Орлова Ю.М.

Тест оценки потребности в достижении цели по методике Орлова Ю.М. используют для измерения потребности в достижении итоговой цели. Чем выше у человека самооценка, тем более он активен и нацелен на достижения. Потребность в достижении превращается в таком случае в личностное свойство, установку.

Мотивация достижения будет выражаться в стремлении к улучшению результатов, настойчивом достижении своих итоговых целей, и как итог это может оказывать влияние почти на всю человеческую жизнь.

Данный тест включает в себя 23 вопроса. Лица с высоким уровнем потребности в достижениях отличаются следующими чертами:

- настойчивость в достижении своих целей;
- неудовлетворенность достигнутым;
- постоянное стремлением сделать дело лучше, чем раньше;
- склонность к увлечению работой;
- стремление в любом случае пережить удовольствие успеха;
- неспособность плохо работать;
- потребность в изобретении новых приемов работы в её исполнении;
- отсутствие духа соперничества, желание, чтобы и другие вместе с ними пережили успех и достижение результата;
- неудовлетворенность легким успехом и неожиданной легкостью задачи;

- готовность принять помощь и помогать другим при решении трудных задач, чтобы совместно испытать радость успеха [15].

Психометрические данные

Проверка надежности для данной методики также проводилась в исследовании Виндекер. В её исследовании создавалась собственная методика путем сведения в общий перечень вопросов–утверждений ряда сходных по своей структуре методике Ю.М. Орлова. Окончательный вариант методики, получившейся в результате статистической обработки и коррекции ключа для подсчета итогового балла, содержит нормальное распределение ($A_s = -0,03$; $SE = 0,16$; $E_x = 0,65$; $SE = 0,32$), что свидетельствует о высокой дифференцирующей способности опросника. Корреляции пунктов с итоговой шкалой ($p \leq 0,05$), показатели одномоментной надежности Альфа Кронбаха (0,59), ретестовой надежности (0,57) и конвергентной валидности (итоговый балл коррелировал с методикой Ю.М. Орлова ($p < 0,05$)) [9].

4. Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр (Yee, N.) Русскоязычная версия опросника: А.С. Смирнова, С.В. Вайнштейн

Русскоязычная версия опросника А.С. Смирновой и С.В. Вайнштейн была использована в их исследовании [30]. Основой же их опросника является англоязычный опросник Yee N. [39].

Методика состоит из 3 шкал, включающих 10 субшкал для оценки различных компонентов игровой мотивации (таблица 1).

Содержание русскоязычной версии опросника мотивации
многочеловеческих ролевых игр

Субшкалы	Субкомпоненты
Шкала Достижение	
Улучшение персонажа	прогресс, сила, накопление, статус
Механика игры	цифры, оптимизация, шаблон, анализ
Соревнование	бросать вызов, провоцировать, доминировать
Шкала Социализация	
Общение	болтать, помогать другим, заводить друзей
Отношения	личное, самораскрытие, поиск и оказание поддержки
Работа в команде	взаимодействие, группы, групповые достижения
Шкала Погружение	
Исследование мира	исследование, история игрового мира, поиск секретов
Ролевая игра	сюжет, история персонажа, роли, воображение
Настройка персонажа	внешний вид, аксессуары, стиль, цветовые схем
Эскапизм	расслабление, уход от реальной жизни, избегание реальных проблем

Психометрические данные.

Для данного опросника проверка надежности проводилась в исследовании Смирновой и Вайнштейн [30].

Коэффициент Альфа Кронбаха по трем основным шкалам русскоязычной версии опросника показал следующие результаты: мотивация погружения – 0,78; мотивация достижения – 0,79; мотивация социализации: 0,81. Надежность субшкал варьируется от 0,51 до 0,78.

2.3. Методы математической обработки

В качестве методов математической обработки данных в исследовании использовались: описательные статистики: расчет среднего арифметического, U–критерий Манна–Уитни, факторный анализ.

Описательные статистики: расчет среднего арифметического. Среднее значение характеризует группу целиком. Зная среднее можно оценить показатели каждого испытуемого относительно остальных. Среднее значение относится к показателям центральной тенденции и отражает степень выраженности показателя в группе.

U–критерий Манна–Уитни является непараметрическим критерием, предназначенным для оценки различий между двумя выборками по количественно измеренному уровню какого–либо признака. Иными словами, этот метод определяет, достаточно ли мала зона перекрещивающихся значений между двумя рядами.

Факторный анализ используется при обработке больших массивов экспериментальных данных. Комплекс аналитических методов, позволяющих выявить скрытые латентные признаки, а также причины их возникновения и внутренние закономерности их взаимосвязи [29].

ГЛАВА 3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ПАРАМЕТРАМ МОТИВАЦИИ В РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

3.1. ВЫЯВЛЕНИЕ ГРУПП ИСПЫТУЕМЫХ С ВЫСОКИМИ И НИЗКИМИ УРОВНЯМИ ВНУТРИИГРОВЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

Первостепенной задачей данного исследования было разделение испытуемых на две группы:

1. Игроки с высоким уровнем внутриигровых достижений
2. Игроки с низким уровнем внутриигровых достижений

Для реализации этой задачи испытуемым была предложена анкета для изучения внутриигровых достижений.

С помощью анкеты определялся уровень внутриигровых достижений. За каждый из 5 вопросов, возможно, было получено 1 или 2 балла (низкий показатель или высокий показатель соответственно). Определение высокого и низкого показателя, по каждому из вопросов происходило следующим образом:

1. «Укажите ваш уровень ранга».

Каждому внутриигровому рангу было приписано количественное значение в цифре: 1–Рекрут, 2–Страж, 3–Рыцарь, 4–Герой, 5–Легенда, 6–Властелин, 7–Божество. Все значения меньше 3 получают 1 балл, больше 3 – 2 балла. В силу того, что нельзя поделить группы на равные части, было принято решение отнести 4 ранг (Герой) к высоким значениям. Это решение обосновано тем, что игроки, имеющие этот ранг, уже имеют базовое представление об игре, её механике и могут составлять конкуренцию другим игрокам.

2. «Укажите ваш уровень профиля в игре».

По всем значениям в списке уровней профиля в игре находится среднее арифметическое. Например, в данной работе средним арифметическим стало число 60, соответственно средний уровень профиля в игре 60 по данной выборке. Все значения меньше 60 принимались за низкий показатель (1 балл), а все значения равные или больше 60 за высокий показатель (2 балла).

3. «Укажите ваше количество похвал в игре».

По всем значениям в списке количества похвал в игре находится среднее арифметическое. Например, в данной работе средним арифметическим стало число 354, соответственно среднее количество похвал в игре 354 по данной выборке. Все значения меньше 354 принимались за низкий показатель (1 балл), а все значения равные или больше 354 за высокий показатель (2 балла).

4. «Укажите ваше количество сыгранных матчей».

По всем значениям в списке сыгранных матчей в игре находится среднее арифметическое. Например, в данной работе средним арифметическим стало число 2300, соответственно среднее количество сыгранных матчей в игре 2300 по данной выборке. Все значения меньше 2300 принимались за низкий показатель (1 балл), а все значения равные или больше 2300 за высокий показатель (2 балла).

5. «Укажите ваше количество сыгранных часов».

По всем значениям в списке сыгранных часов в игре находится среднее арифметическое. Например, в данной работе средним арифметическим стало число 2600, соответственно среднее количество сыгранных часов в игре 2600 по данной выборке. Все значения меньше 2600 принимались за низкий показатель (1 балл), а все значения равные или больше 2600 за высокий показатель (2 балла).

Как итог, ведется подсчет баллов по каждому из вышеперечисленных вопросов. Минимально возможное количество полученных баллов будет составлять – 5, а максимально возможное – 10. Если количество баллов будет меньше или равно 8, то игроку присваивается низкий уровень внутриигровых достижений. В обратном случае, если игрок набирает больше 8 баллов, то он относится к группе с высоким уровнем внутриигровых достижений.

В результате разделения нами были получены следующие данные, представленные на рис. 2.

Низкие и высокие внутриигровые достижения

1 - Низкие внутриигровые достижения; 2 - Высокие внутриигровые достижения

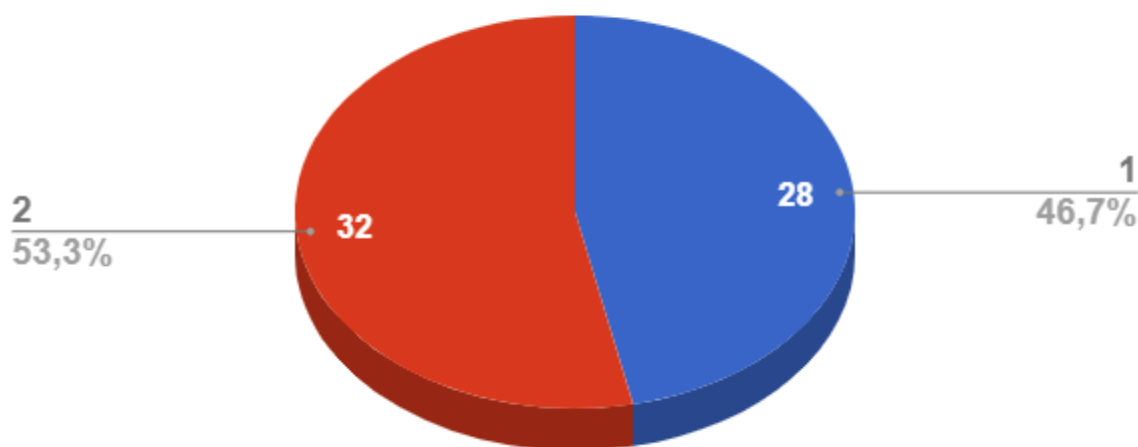


Рис. 2 Низкие и высокие внутриигровые достижения

28 человек (46,7%) получили низкие значения по уровню внутриигровых достижений (1). Низкие внутриигровые достижения означают, что человек имеет один следующих рангов: «рекрут», «страж» или «рыцарь». Его уровень профиля не должен превышать 60 уровень, количество похвал не превышает число 354, число сыгранных матчей находится до 2300, а число сыгранных часов должно быть не больше 2600 часов. При совпадении трёх из пяти перечисленных выше условий мы можем считать, что у игрока имеются низкие внутриигровые достижения.

32 человека (53,3%) получили высокие значения по уровню внутриигровых достижений (2). Высокие внутриигровые достижения означают, что человек имеет один следующих рангов: «герой», «легенда», «властелин» или «божество». Его уровень профиля превышает 60 уровень, количество похвал превышает число 354, число сыгранных матчей находится после 2300, а число сыгранных часов должно быть больше 2600 часов. При совпадении трёх из пяти перечисленных выше условий мы можем считать, что у игрока имеются высокие внутриигровые достижения.

3.2. Сравнение испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации

Одной из задач исследования было сравнение испытуемых с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации.

Для осуществления этой задачи использовался U–критерий Манна–Уитни.

Таблица 2

Значение критерия Манна–Уитни по различиям в группах с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по параметрам мотивации

Название шкалы	Средний ранг в группе с низкими достижениями	Средний ранг в группе с высокими достижениями	Значение критерия	Уровень значимости
Орлов Ю.М. Тест оценки потребности в достижении	23,70	36,45	257,5	0,004**

Условные обозначения: ** – $p < 0,01$;

Критерий Манна–Уитни выявил значимое различие между группами с низкими и высокими внутриигровыми достижениями по шкале «Потребности в достижении» ($U=257,5$; $p < 0,05$). Значение по этому показателю выше в группе с высокими достижениями, чем с низкими достижениями. Это значит, что у игроков с высокими внутриигровыми достижениями ярче выражена потребность в достижении целей в реальной жизни.

В результате сравнения двух групп нами были получены следующие данные, представленные в виде диаграммы размаха на рис. 3.

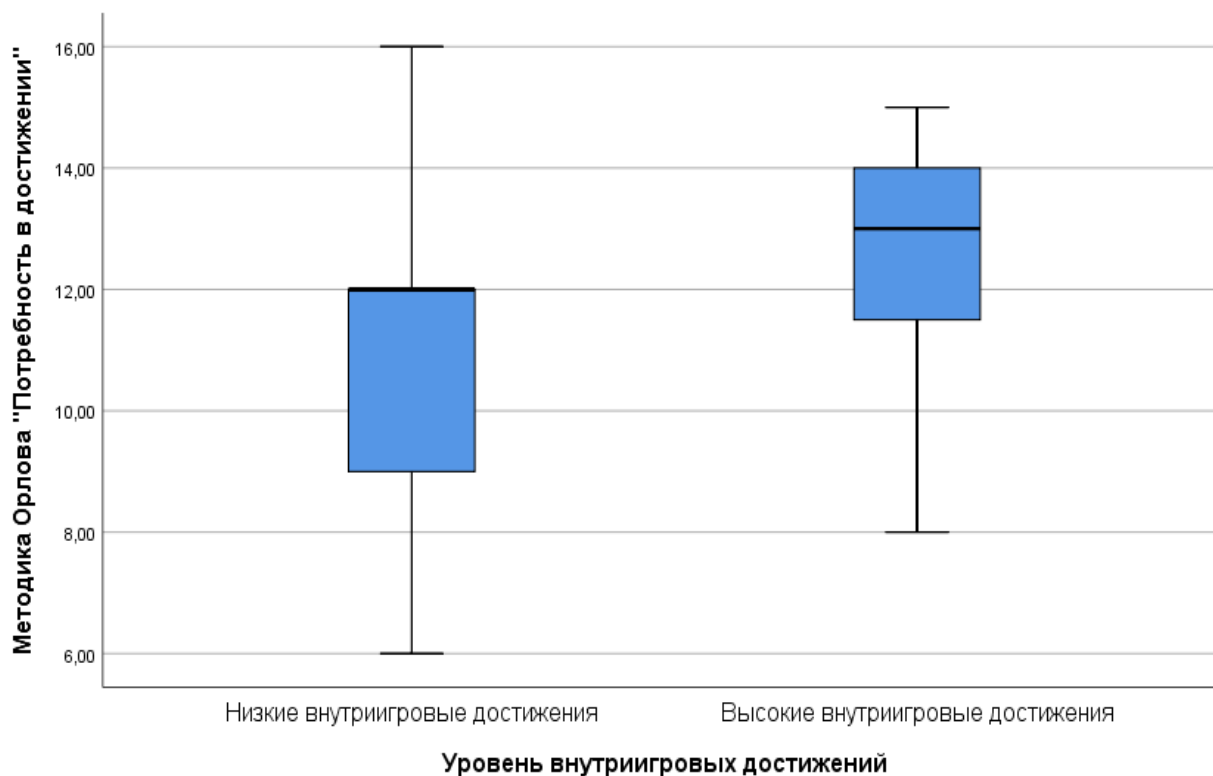


Рис. 3 Низкие и высокие внутриигровые достижения по критерию Манна-Уитни

В исследовании московских психологов [1] было показано, что у игроков в компьютерные игры имеет высокие значения такая личностная диспозиция как мотивация достижения (потребность в признании личных достижений, склонность к активным действиям, направленным на достижение цели). Отсюда можно объяснить большую популярность игр тем, что они удовлетворяют потребности игроков, причем не только ситуативные, но и универсальные, базовые потребности. Поэтому многие люди становятся игроками, то есть тратят много времени на компьютерные игры, делают их своим хобби. Определенные мотивы игровой мотивации – мотивы преодоления, соревнования – а также высокая мотивация достижения обуславливают интерес игроков к такому новому явлению, как киберспорт – сфере, где можно показать свои возможности, стать первым, добиться признания и ценных наград [17].

3.3. Исследование факторной структуры параметров мотивации в группе с низким уровнем внутриигровых достижений

Для исследования параметров мотивации игроков в ролевых компьютерных играх был проведен факторный анализ данных по методикам: мотивация успеха и боязнь неудач (А.А. Реан), шкала оценки потребности в достижении (Орлов Ю.М.), опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр (Yee, N.): Русскоязычная версия опросника: А.С. Смирнова, С.В. Вайнштейн.

Полученные данные приведены в таблицах 3 и 4.

Факторный анализ параметров мотивации игроков в ролевых компьютерных играх при низких достижениях

Таблица 3

Параметры мотивации	Погружение в внутриигровой мир	Общение и принятие в группе	Конкуренция с другими игроками	Мотивация успеха и боязнь неудач	Потребность в достижении
Погружение	0,928				
Ощущение погружения в внутриигровой мир	0,871				
Изучение внутриигрового мира только ради его исследования	0,804				
Изучение истории и «лора» внутриигрового мира	0,775				
Приобретение редких предметов	0,728				
Общение с другими игроками	-0,685				
Создание предыстории/истории вашего персонажа	0,673				
Достижение	0,635				
Стать наиболее сильным	0,622				

Продолжение таблицы 3

Группироваться с другими игроками		0,826			
Социализация		0,736			
Быть частью гильдии/команды		0,725			
«Прокачать» вашего персонажа как можно лучше		0,705			
Поддерживать связь с друзьями		0,700			
Конкурировать с другими игроками			0,738		
А.А. Реан «Мотивация успеха и боязнь неудачи»				0,789	
Орлов «Шкала оценки потребности в достижении»					0,853

В результате факторного анализа в группе с низкими достижениями в игре было выявлено 5 факторов, которые объясняют 85,9% дисперсии.

Фактор 1 можно обозначить как фактор, отвечающий за погружение в внутриигровой мир. В него входят такие параметры как: «Погружение», «Ощущение погружения в внутриигровой мир», «Изучение внутриигрового мира только ради его исследования», «Изучение истории и «лора» внутриигрового мира», «Приобретение редких предметов», «Общение с другими игроками», «Создание предыстории/истории вашего персонажа», «Достижение», «Стать наиболее сильным». Переменная «Общение с другими игроками» носит отрицательную взаимосвязь показателей. Доля объясняемой дисперсии – 27,6%.

Второй фактор включает «Группировку с другими игроками», «Социализация», «Быть частью гильдии/команды», ««Прокачать» вашего персонажа как можно лучше», «Поддерживать связь с друзьями». Данный фактор можно назвать «Общение и принятие в группе». Доля объясняемой дисперсии – 23,8%

Третий фактор включает в себя единственный параметр «Конкурировать с другими игроками» (положительная взаимосвязь показателей). Доля объясняемой дисперсии – 15,3%. Данный фактор можно обозначить как «Конкуренция с другими игроками».

Четвертый фактор включает такой параметр как «Мотивация успеха и боязнь неудачи». Доля объясняемой дисперсии – 9,6%. Данный фактор можно обозначить как «Мотивация успеха и боязнь неудач».

Пятый фактор включает параметр «Шкала оценки потребности в достижении». Доля объясняемой дисперсии – 9,4%. Данный фактор можно обозначить как «Потребность в достижении».

Как итог, по результатам данного факторного анализа мы можем сделать вывод о параметрах мотивации игроков в ролевых компьютерных играх с низкими уровнями достижений в игре. У данной опрашиваемой группы большинство показателей выступают в положительной взаимосвязи и выделяются в свой первый фактор – «Погружение во внутриигровой мир». Основная факторная нагрузка приходится на шкалу «Погружение» из опросника мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр Yee. N., а в частности следующие первичные параметры мотивации: «Ощущение погружения в внутриигровой мир», «Изучение внутриигрового мира только ради его исследования», «Изучение истории и «лора» внутриигрового мира». Второй фактор «Общение и принятие в группе», основная факторная нагрузка которого основывается на шкале «Социализация», включает в себя следующие первичные параметры мотивации как: «Группироваться с другими игроками», «Социализация», «Быть частью гильдии/команды», «Поддерживать связь с друзьями». Стоит отметить, что данные параметры мотивации также входят в опросник мотивации Yee. N.. Аналогично будет высказывание касательно третьего фактора «Конкуренция с другими игроками», в состав которого также входит параметр «Конкурировать с другими игроками» из данного опросника.

Однако 4 фактор «Мотивация успеха и боязнь неудач» составляет единственный и основной параметр мотивации – это шкала методики А.А. Реан «Мотивация успеха и боязнь неудачи». Такая же ситуация и с 5 фактором «Потребность в достижении», его составляет основной параметр мотивации – шкала методики Орлова «Шкала оценки потребности в достижении».

3.4. Исследование факторной структуры параметров мотивации в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений

Факторный анализ параметров мотивации игроков в ролевых компьютерных играх при высоких достижениях

Таблица 4

Параметры мотивации	Погружение в внутриигровой мир	Общение и принятие в группе	Конкуренция с другими игроками	Поддержка связи с друзьями
Погружение	0,897			
Ощущение погружения в внутриигровой мир	0,809			
Изучение истории и «лора» внутриигрового мира	0,772			
Изучение внутриигрового мира только ради его исследования	0,731			
«Прокачать» вашего персонажа как можно лучше	0,718			
Создание предыстории/истории вашего персонажа	0,698			
Приобретение редких предметов	0,645			
Социализация		0,677		
Быть частью гильдии/команды		0,628		
Общение с другими игроками		0,594		
Группироваться с другими игроками		0,569		
А.А. Реан «Мотивация успеха и боязнь неудачи»		-0,474		

Достижение			0,733	
Конкурировать с другими игроками			0,693	
Стать наиболее сильным			0,692	
Орлов «Шкала оценки потребности в достижении»			-0,611	
Поддерживать связь с друзьями				-0,624

В результате факторного анализа в группе с высокими достижениями в игре было выявлено 4 фактора, которые объясняют 87,6% дисперсии.

Фактор 1 был также обозначен как фактор, отвечающий за погружение в внутриигровой мир. Однако в него вошли такие параметры как: «Погружение, «Ощущение погружения в внутриигровой мир», «Изучение истории и «лора» внутриигрового мира», «Изучение внутриигрового мира только ради его исследования», ««Прокачать» вашего персонажа как можно лучше», «Создание предыстории/истории вашего персонажа», «Приобретение редких предметов». Переменная «Общение с другими игроками» носит отрицательную взаимосвязь показателей. Доля объясняемой дисперсии – 23,5%.

Второй фактор включает «Социализация», «Быть частью гильдии/команды», «Общение с другими игроками», «Группироваться с другими игроками», «Мотивация успеха и боязнь неудачи» (отрицательная взаимосвязь). Данный фактор назван, как «Общение и принятие в группе». Доля объясняемой дисперсии – 20,2%.

Третий фактор объединяет следующие параметры: «Достижение», «Конкурировать с другими игроками», «Стать наиболее сильным» (положительная взаимосвязь показателей) и «Шкала оценки потребности в достижении» (отрицательная взаимосвязь). Доля объясняемой дисперсии – 18,8%. Данный фактор также обозначен как «Конкуренция с другими игроками».

Четвертый фактор включает единственный параметр, называемый «Поддерживать связь с друзьями» (отрицательная взаимосвязь). Доля

объясняемой дисперсии – 12,8%. Данный фактор можно обозначить как «Поддержка связи с друзьями».

Подытоживая результаты данного факторного анализа, мы можем сделать вывод о параметрах мотивации игроков в ролевых компьютерных играх с высокими уровнями достижений в игре. У данной опрашиваемой группы большинство показателей выделяются в свой первый фактор – «Погружение во внутриигровой мир». Основная факторная нагрузка приходится на шкалу «Погружение» из опросника мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр Yee. N., а в частности на следующие первичные параметры мотивации: «Ощущение погружения в внутриигровой мир», «Изучение истории и «лора» внутриигрового мира», «Изучение внутриигрового мира только ради его исследования». Вторым фактор «Общение и принятие в группе», основная факторная нагрузка которого основывается на шкале «Социализация», включает в себя следующие первичные параметры мотивации как: «Быть частью гильдии/команды», «Группироваться с другими игроками» и «Общение с другими игроками». Стоит отметить, что данные параметры мотивации также входят в опросник мотивации Yee. N., кроме параметра «Мотивация успеха и боязнь неудачи» – шкалы из методики А.А. Реана.. Данный параметр имеет отрицательную связь и минимальную факторную нагрузку во втором факторе. Третий фактор «Конкуренция с другими игроками», включает в свой состав шкалу «Достижение» и включенные в него параметры: «Конкурировать с другими игроками» и «Стать наиболее сильным» из вышеупомянутого опросника Yee N.. Здесь же стоит отметить «Шкалу оценки потребности в достижении» Орлова, как отдельный параметр из за низкого уровня факторной нагрузки и отрицательной связи.

Однако 4 фактор «Поддержка связи с друзьями» составляет единственный и основной параметр мотивации – «Поддерживать связь с друзьями». Параметр имеет отрицательную связь.

В группе низких достижений выявлено по 5 факторных параметров мотивации, в то время как высокие достижения составили 4 факторных параметров мотивации. Вследствие количественного и качественного различия параметров в этих группах, структура факторов также будет отличаться.

Обобщая результаты факторного анализа, теперь можно сделать выводы о параметрах мотивации игроков в ролевых компьютерных играх как с высокими, так и низкими уровнями достижений в игре. У опрашиваемых в исследовании по всей выборке большинство параметров выступают в единой положительной взаимосвязи и выделяются в свой значительный фактор. В частности, параметры: «Погружение», «Ощущение погружения в внутриигровой мир», «Изучение внутриигрового мира только ради его исследования», «Изучение истории и «лора» внутриигрового мира», «Приобретение редких предметов» и «Создание предыстории/истории вашего персонажа» являются общими как для игроков с высокими достижениями в игре, так и для игроков с низкими достижениями в игре. Тем самым параметры образуют первый общий фактор – «Погружение во внутриигровой мир». Показатели «Группироваться с другими игроками», «Социализация», «Быть частью гильдии/команды» являются общими как для игроков с высокими достижениями в игре, так и для игроков с низкими достижениями в игре. Тем самым показатели образуют второй общий фактор – «Общение и принятие в группе». Показатель «Конкурировать с другими игроками» является общим как для игроков с высокими достижениями в игре, так и для игроков с низкими достижениями в игре. Тем самым показатель будет образовывать третий общий фактор – «Конкуренция с другими игроками».

То есть первостепенными параметрами мотивации игроков, независимо от уровня достижений, в ролевых компьютерных играх будут выступать, такие факторы, как: «Погружение во внутриигровой мир», «Общение и принятие в группе», «Конкуренция с другими игроками».

Возможное объяснение данному явлению, было предложено в работе Клепиковой [19]. Вследствие уникальности и сложности подхода к оценке такого

явления как компьютерные игры, было бы справедливым оценивать только функциональность и технические характеристики компьютерной игры. Однако нельзя исключать соревновательную и повествовательную составляющую игры. С одной стороны, человек соревнуется, борется, конкурирует с другими игроками, что является обязательным элементом такого жанра, как ролевая игра. А с другой стороны, он погружен в игру: «игры несут «значение», как изобразительное и пластическое искусство». Уже в другом исследовании, Аветисовой [1] был выделен ряд основных причин, по которым взрослые игроки играют в компьютерные игры. Причинами выступили удовлетворение четырех потребностей, а именно: получение информации, тренировка мышления, решение задач и как раз упомянутое выше в нашем исследовании общение в ходе игрового процесса. Что может также выступать, как обязательная составляющая ролевой компьютерной игры.

В свою очередь, параметры мотиваций игроков с высокими и низкими достижениями в компьютерной ролевой игре, также различаются. В группе с низким уровнем достижений в игре у игроков отмечены следующие факторы: «Мотивация успеха и боязнь неудач», и «Шкала оценки потребности в достижении». Такие результаты могут объясняться тем, что игрокам более свойственна потребность в достижении, в отличие от других описанных в литературе представителей выборок. Это в свою очередь взаимосвязано с тем, что игра побуждает к стремлению достичь успеха (повысить уровень, уничтожить врага, решить загадки), к соревновательности (с другими игроками или с разработчиками игры). Но с другой стороны, игроки в меньшей степени, по сравнению с другими представителями выборок, склонны к порядку и меньше ориентированы на достижение целей. Последнее может быть объяснено высокой спонтанностью многих игр, ситуативностью целей и их зависимостью от быстро меняющихся игровых ситуаций [1].

В группе с высоким уровнем достижения в игре у игроков выделился только 1 фактор: «Поддержка связи с друзьями». Однако включенный показатель

«Поддерживать связь с друзьями» в данный фактор имеет отрицательную связь, что говорит нам об этом факторе, как о возможном, но не определяющем элементе ролевой игры. Первостепенная потребность, которая будет удовлетворяться – это общение в процессе игры [1] (Фактор: общение и принятие в группе). Поддержка, уже имеющихся связей, имеет место быть, если оно не противоречит другим общим факторам: «Погружению во внутриигровой мир» или «Конкуренции с другими игроками».

Похожая модель уже была продемонстрирована Клепиковой, однако она включала в себя четыре фактора мотивации: социализацию (стремление к диалогам, взаимодействию), жажду исследования (интерес к миру игры, его исследование), достижения (стремление к виртуальным победам) и диссоциацию (избегание реальной жизни, побег в другую реальность). Все авторы исследований, так или иначе, подчеркивали важность социального фактора.

Отдельное внимание стоит обратить на расположение параметров методик Орлова и Реана в двух группах игроков. В группе с низким уровнем внутриигровых достижений параметр «Мотивация успеха и боязнь неудачи» Реана находится в четвертом факторе, в то время как в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений этот параметр мотивации расположен во втором факторе. Такая же ситуация наблюдается со «Шкалой оценки потребности в достижении» Орлова, где мы наблюдаем изменение с пятого фактора на четвертый. Данную ситуацию можно объяснить как, повышение значимости этих параметров мотивации, а именно: «Мотивация успеха и боязнь неудачи» и «Шкала оценки потребности в достижении» в группе с высокими внутриигровыми достижениями.

В свою очередь расположение отдельных параметров методики Yee N. также имеет свои отличия. «Достижение» и «Стать наиболее сильным» в группе с низкими внутриигровыми достижениями наблюдаются в первом факторе, когда при высоких внутриигровых достижениях они составляют третий фактор. Данная

ситуация объясняется понижением значимости упомянутых выше параметров при переходе их в группу с высокими внутриигровыми достижениями.

Таким образом, основываясь на исследованиях других ученых, мы не можем говорить о строгой иерархии факторов, определяющих параметры мотивации игроков в ролевых компьютерных играх. Однако необходимо отметить взаимосвязь этих факторов. Так или иначе, полученные в нашем исследовании факторы взаимодополняют друг друга, в целом представляя неотъемлемую составляющую ролевой компьютерной игры.

В группе с низким уровнем внутриигровых достижений у игроков отмечены факторы: «Мотивация успеха и боязнь неудач», и «Потребность в достижении». Таким игрокам более свойственна потребность в достижении, ведь игра побуждает к стремлению достичь успеха, к соревновательности. Однако обратной стороной такого явления выступает тот факт, что игроки в меньшей степени, по сравнению с другими представителями выборок, склонны к порядку и меньше ориентированы на конечное достижение целей. Это может быть объяснено высокой спонтанностью ролевой игры, особенностями механики игры, ситуативностью целей и их зависимостью от быстро меняющихся игровых ситуаций.

В группе с высоким уровнем внутриигровых достижений у игроков выделен 1 фактор: «Поддержка связи с друзьями». Включенный показатель «Поддерживать связь с друзьями» в данный фактор имеет отрицательную связь, что говорит нам об этом факторе, как о возможном, но не определяющем элементе ролевой игры. Это означает, что первостепенная потребность, которая будет удовлетворяться – это общение в процессе игры (Фактор «общение и принятие в группе» является общим как для высоких, так и низких внутриигровых достижений). Поддержка, уже имеющихся связей, имеет место быть, если оно не противоречит другим основополагающим факторам: «Погружению во внутриигровой мир» или «Конкуренции с другими игроками».

С повышением внутриигровых достижений у игроков также наблюдается повышение значимости параметров «Мотивация успеха и боязнь неудачи» и «Шкала оценки потребности в достижении» в реальной жизни. Однако обратной стороной является понижение значимости параметров «Достижение» и «Стать наиболее сильным» в ролевой компьютерной игре в группе с высокими внутриигровыми достижениями.

ВЫВОДЫ

Анализ и интерпретация результатов исследования о параметрах мотивации игроков в ролевых компьютерных играх с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений позволяет сформулировать следующие выводы:

1. Анкета для изучения внутриигровых достижений поможет в определении высокого или низкого уровня достижений в игре. Используя объективные показатели уровня игры можно выделить группы с высоким и низким уровнем внутриигровых достижений.

2. Объяснение того, что у игроков с высокими внутриигровыми достижениями ярче выражена потребность в достижении целей в реальной жизни, можно интерпретировать следующим образом: у игроков в компьютерные игры имеются высокие значения такой личностной диспозиции, как мотивация достижения. В силу того, что компьютерные игры удовлетворяют некоторые универсальные, базовые потребности игроков, последние делают это своим хобби, что в результате обуславливают интерес уже к такому новому явлению, как киберспорт.

3. В группе с низким уровнем внутриигровых достижений у игроков отмечены факторы: «Погружение в внутриигровой мир», «Общение и принятие в группе», «Конкуренция с другими игроками», «Мотивация успеха и боязнь неудач», и «Потребность в достижении». Первые три фактора являются общими, как для групп с высокими, так и для групп с низкими внутриигровыми достижениями. Такая ситуация может объясняться тем, что данные факторы являются обязательными составляющими ролевой компьютерной игры. Однако ситуацию с факторами четыре и пять мы не можем объяснить по такому же принципу. Игрокам с низкими внутриигровыми достижениями более свойственна потребность в достижении, ведь игра побуждает к стремлению достичь успеха (повысить уровень, уничтожить врага, решить загадки), к соревновательности (с другими игроками или с разработчиками игры). Однако обратной стороной такого явления выступает тот факт, что игроки в меньшей степени, по сравнению с

другими представителями выборок, склонны к порядку и меньше ориентированы на конечное достижение целей. Это может быть объяснено высокой спонтанностью многих игр, особенностями механики игры, ситуативностью целей и их зависимостью от быстро меняющихся игровых ситуаций.

4. В группе с высоким уровнем внутриигровых достижений у игроков выделены факторы: «Погружение в внутриигровой мир», «Общение и принятие в группе», «Конкуренция с другими игроками» и «Поддержка связи с друзьями». Первые три фактора являются общими, как для групп с низкими, так и для групп с высокими внутриигровыми достижениями. Такая ситуация может объясняться тем, что данные факторы являются обязательными составляющими ролевой компьютерной игры. Включенный параметр «Поддерживать связь с друзьями» в четвертый фактор имеет отрицательную связь, что говорит нам об этом факторе, как о возможном, но не обязательном элементе ролевой игры. Это означает, что первостепенная потребность, которая будет удовлетворяться – это общение в процессе игры (Фактор «общение и принятие в группе» является общим как для высоких, так и низких внутриигровых достижений). Поддержка, уже имеющихся связей, имеет место быть, если оно не противоречит другим основополагающим факторам: «Погружению во внутриигровой мир» или «Конкуренции с другими игроками».

Также с повышением внутриигровых достижений игроки придают значение таким параметрам мотивации, как: «Мотивация успеха и боязнь неудачи» и «Шкала оценки потребности в достижении» в реальной жизни. И в тоже время, параметры «Достижение» и «Стать наиболее сильным» имеют уже меньшее значение в группе с высокими внутриигровыми достижениями в компьютерной ролевой игре по сравнению с низкими. То есть, игроки становятся менее заинтересованными в достижении результата в компьютерной ролевой игре, в отличие от реальной жизни, где мотивация в достижении успеха возрастает.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компьютерные игры, а в частности ролевые игры, являются на сегодняшний день малоизученным феноменом. На данный момент исследователи рассматривают компьютерную игру, как отдельную социокультурную среду; как средство коммуникации, самопрезентации человека, удовлетворение ее потребностей.

В теоретической части работы рассматривалась теоретическая база изучаемого явления: мотивационная составляющая человека являющаяся одним из центральных понятий гуманистической теории Маслоу; подходы к компьютерной игре с точки зрения различных теорий личности, а именно какие механизмы «затягивания» в игру были выделены (т.е. почему человек, как личность, тратит на компьютерные игры большую часть своего времени), компьютерная игра как способ удовлетворение потребностей игрока.

Целью работы являлось выявление параметров мотивации в ролевых компьютерных играх у игроков с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений.

В результате данного исследования были обнаружены различия между группами с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений по шкале потребности в достижении результатов. Средний ранг выше в группе с высокими внутриигровыми достижениями, чем с низкими. У игроков с высокими внутриигровыми достижениями ярче выражена потребность в достижении целей в реальной жизни. Были выявлены 3 общих первостепенных параметра мотивации игроков, независимо от уровня достижений: «Погружение во внутриигровой мир», «Общение и принятие в группе», «Конкуренция с другими игроками». Различие между группами заключалось в том, что у группы с низкими внутриигровыми достижениями имеется параметр «Мотивация успеха и боязнь неудач» и «Потребность в достижении». В свою очередь группа с высокими внутриигровыми достижениями имеет параметр «Поддержка связи с друзьями».

Из этих результатов были сделаны выводы, что у игроков с высокими внутриигровыми достижениями ярче выражена потребность в достижении целей в реальной жизни. Игрокам с низкими внутриигровыми достижениями свойственна потребность в достижении и стремлении к успеху, однако отсутствует склонность к порядку и ориентированность на цель. В то время как, в группе с высоким уровнем внутриигровых достижений для игроков выделяется мотивация в поддержке связи с друзьями, хотя при этом поддержка не является обязательным элементом ролевой игры, в отличие от общения в группе. Также с повышением внутриигровых достижений игроки придают значение таким параметрам мотивации, как: «Мотивация успеха и боязнь неудачи» и «Потребность в достижении» в реальной жизни в отличие от игроков с низкими внутриигровыми достижениями. Однако при таком случае понижается значимость параметров мотивации «Достижение» и «Стать наиболее сильным» в компьютерной ролевой игре. Это объясняется тем, что игроки становятся менее заинтересованными в достижении результата в компьютерной ролевой игре, в отличие от реальной жизни, где мотивация в достижении успеха возрастает.

Полученные результаты данного исследования на практике могут применяться в сфере игровой индустрии, для разработчиков компьютерных игр, которые будут анализировать профили игроков для создания актуальных и востребованных продуктов на рынке видеоигр, т.к. для привлечения и поддержания интереса игровой аудитории нужно понимать психологические потребности, мотивацию игроков. Также, результаты исследования могут использоваться для создания метода диагностики параметров мотивации игрока на основе имеющихся внутриигровых достижений.

Дальнейшие исследования в данном направлении могли бы быть улучшены за счет расширения сферы исследуемых параметров мотивации, отдельно для каждой группы достижений, что в дальнейшем позволило бы составить иерархию параметров, влияющих на мотивацию игрока в компьютерной ролевой игре.

Также, перспективным будет лонгитюдное исследование, позволяющее наблюдать динамику изменения внутриигровых достижений и исследовать ее взаимосвязь с развитием личностных характеристик человека.

Однако, учитывая тот факт, что психология компьютерных игр является малоизученной сферой, имеется большой потенциал для исследовательской деятельности, при этом нужно понимать, что компьютерные игры на данный момент составляют большую роль на рынке развлекательной индустрии, результаты исследований будут иметь большую практическую значимость.

Таким образом, задачи данного исследования выполнены, цель, заключающаяся в исследовании параметров мотивации в ролевых компьютерных играх у игроков с высокими и низкими уровнями внутриигровых достижений, достигнута.

Игроки в ролевые компьютерные игры с различным уровнем внутриигровых достижений будут обладать как общими, так и собственными параметрами мотивации.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аветисова, А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А.А. Аветисова, А.Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – № 4. – С. 35–58.
2. Бабаева, Ю.Д. Взаимодействие человека с компьютером. / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – 1998. – № 1. – С. 89–100.
3. Белавина, И.Г. Психологический аспект компьютерных форм детского творчества / И. Г. Белавина // Пользоват. интерфейс: исслед., проектирование, реализация. – 1993. – № 2. С. 19–23.
4. Богачева, Н.В. Индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков: дис. ... канд. психол. наук / Н.В. Богачева. – Москва, 2015. – 36 с.
5. Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. – 2014. – № 4. – С. 120–130.
6. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр; пер. О.А. Печенкина. – Тула: Тульский полиграфист, 2013. – 204 с.
7. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – Питер, 2009. – 56 с.
8. Бурлаков, И.В. Номо Gamer: Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. – Москва: Класс, 2000. – 144с.
9. Виндекер, О.С Структура и психологические корреляты мотивации достижения : диссертация кандидата психологических наук : 19.00.01 / Виндекер Ольга Сергеевна; [Место защиты: Ур. гос. ун-т им. А.М. Горького].- Екатеринбург, 2010.- 203 с.: ил. РГБ ОД, 61 10-19/312
10. Войскунский, А.Е. Психология и Интернет / А.Е. Войскунский. – М.: Акрополь, 2010. – 439 с.
11. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. М.: Московский психолого-социальный институт. – 2005. – 656 с.

12. Выготский, Л. С. Мышление и речь. – М., 1999. – 75 с.
13. Денисов А. Психология интернет-зависимости // Развитие личности. – 2014. – №1. – С. 190–202.
14. Евстигнеева, Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте / Ю.М. Евстигнеева. М., – 2003. – 16 с.
15. Елисеев, О.П. Потребность в достижении / Практикум по психологии личности – СПб., 2003. С.427-428.
16. Иванов, М.С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр / М.С. Иванов // Психология зависимости. –2002. – С.127–142
17. Иванова, Н.А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт // Ученые записки университета Лесгафта. 2017. №11 (153).
18. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы / Е. П. Ильин. – СПб. : Питер, 2003. – 512 с.
19. Клепикова, Е.В. Компьютерные игры как новый тип медиа: развитие сообщества, особенности коммуникации / Е.В. Клепикова, А.А. Ганюшин. – Москва, 2016. - 102 с.
20. Корнилова, Т.В. Диагностика импульсивности и склонности к риску // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 1995. – № 3. – С. 46–56.
21. Лавринович, Т. М. Теории личности учебное пособие / Т. М. Лавринович // Чел.: ЮУрГУ. 2014. – 109 с.
22. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / М.: Смысл, Академия, 2005. – 352 с.
23. Маслоу, А. Мотивация и личность / А. Маслоу. – СПб.: Питер, 2012. – 352 с.
24. Мясников, И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности / И.Н. Мясников. – 2006.
25. Омельченко, Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры / Н. В. Омельченко. – Краснодар. – 2011. – С. 184-186.

26. Пережогин, Л.О. Интернет – аддикция в подростковой среде // Сборник тезисов международной конференции «Подростки и молодежь в меняющемся обществе - проблемы девиантного поведения». – М., 2006. – С.57–81.
27. Плешаков, В.А. Компьютерные игры как фактор киберсоциализации человека в 21 веке / В.А.Плешаков, В.В.Наместников // Среднее профессиональное образование. М., – 2013. –№8. –С. 156–161.
28. Рябикина, З.И. Личность и ее бытие в быстро меняющемся мире // Личность и бытие: Теория и методология. Матер. Всерос. науч.-практ. конф. / Под ред. З.И. Рябикиной, В.В. Знакова. Краснодар: КубГУ, – 2003.
29. Сидоренко, Е.В. Методы математической обработки в психологии / Е.В. Сидоренко. – СПб.: ООО «Речь», 2000. – 350 с.
30. Смирнова, А.С. Структура мотивации участников многопользовательских онлайн ролевых игр / С.В. Вайнштейн // Будущее психологии. Выпуск 5. – 2012. – С. 72–83.
31. Спицына, В.В. Психологические предпосылки развития игровой деятельности в раннем детстве // Концепт. – 2013.
32. Тихомиров, О.К. Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. – Вып. 1. – М.: Знание. – 1988. – С. 30-66.
33. Устинова, А.Я. Геймерство – болезнь XXI века? // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2014. – № 2 (39). – С. 308–313.
34. Фрейджер, Р. Радикальный бехевиоризм. Б.Скиннер / Р. Фрейджер, Д.Фейдимен. – Москва: Издательство м-Еврознак, 2007. – 131 с.
35. Хьелл, Л. Теории личности: Основные положения, исследования и применение / Л.Хьелл, Д. Зиглер. – СПб.: Питер Пресс, 2007. – 608 с.
36. Шмелев, А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. – № 3. – С. 16-84.
37. Юнг, К.Г. Архетип и символ / К.Г. Юнг. – Москва: Ренессанс, 1991. – 213 с.
38. Brian, D.N., Addiction to the Internet and online gaming // CyberPsychology & Behavior, 2005. V. 8. – № 2. – P. 110 – 113.

39. Yee N. Motivations for Play in Online Games // CyberPsychology & Behavior. 2006. Vol. 9. №6. P. 772-775.
40. Yee, N. The Virtual Skinner box. – URL: [http:// www.nickyee.com/eqt/skinner.html](http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Методики сбора данных

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета для изучения внутриигровых достижений

Инструкция:

Уважаемый респондент! Приглашаем Вас принять участие в исследовании, которое проводит кафедра Общей психологии, психодиагностики и консультирования Южно–Уральского Государственного Университета. Исследование направлено на изучение мотивации личности в ролевых компьютерных играх, на примере командной онлайн стратегии Dota 2.

Вам будет предложено несколько тестов. Время ответов на вопросы не ограничено.

Успешность исследования во многом зависит от того, насколько внимательно и искренне выполняется задание.

Помните, что ни один ответ не оценивается как хороший или плохой.

Полученные данные будут использоваться в обобщенном виде. Мы гарантируем конфиденциальность информации.

1) Укажите ваш уровень ранга:

- Рекрут;
- Страж;
- Рыцарь;
- Герой;
- Легенда;
- Властелин;
- Божество.

2) Укажите ваш уровень профиля в игре;

3) Укажите ваше количество похвал в игре;

4) Укажите ваше количество сыгранных матчей;

5) Укажите ваше количество сыгранных часов.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Методика: «Мотивация успеха и боязнь неудачи» А.А. Реан

Инструкция. Отвечая на нижеприведенные вопросы, необходимо выбрать ответ «да» или «нет». Если Вы затрудняетесь с ответом, то вспомните, что «да» объединяет как явное «да», так и «скорее да, чем нет». То же относится и к ответу «нет»: он объединяет явное «нет» и «скорее нет, чем да».

Отвечать на вопросы следует быстро, не задумываясь надолго. Ответ, который первый приходит в голову, как правило, является и наиболее точным.

Стимульный материал:

1. Включаясь в работу, как правило, оптимистично надеюсь на успех.
2. В деятельности активен.
3. Склонен к проявлению инициативности.
4. При выполнении ответственных заданий стараюсь по возможности найти причины отказа от них.
5. Часто выбираю крайности: либо занижено легкие задания, либо не реалистически высокие по трудности.
6. При встрече с препятствиями, как правило, не отступаю, а ищу способы их преодоления.
7. При чередовании успехов и неудач склонен к переоценке своих успехов.
8. Продуктивность деятельности в основном зависит от моей собственной целеустремленности, а не от внешнего контроля.
9. При выполнении достаточно трудных заданий, в условиях ограничения времени, результативность деятельности ухудшается.
10. Склонен проявлять настойчивость в достижении цели.
11. Склонен планировать свое будущее на достаточно отдаленную перспективу.
12. Если рискую, то, скорее с умом, а не бесшабашно.
13. Не очень настойчив в достижении цели, особенно если отсутствует внешний контроль.

14. Предпочитаю ставить перед собой средние по трудности или слегка завышенные, но достижимые цели, чем не реалистически высокие.

15. В случае неудачи при выполнении какого–либо задания, его притягательность, как правило, снижается.

16. При чередовании успехов и неудач склонен к переоценке своих неудач.

17. Предпочитаю планировать свое будущее лишь на ближайшее время.

18. При работе в условиях ограничения времени результативность деятельности улучшается, даже если задание достаточно трудное.

19. В случае неудачи при выполнении чего–либо, от поставленной цели, как правило, не отказываюсь.

20. Если задание выбрал себе сам, то в случае неудачи его притягательность еще более возрастает.

Тест оценки «потребности в достижении» Ю.М. Орлова

Инструкция. Вам предлагается ряд утверждений. Если Вы согласны с высказыванием, то рядом с его номером напишите «да» или поставьте знак «+», если не согласны – «нет» («-»).

Стимульный материал:

1. Думаю, что успех в жизни, скорее, зависит от случая, чем от расчета.
2. Если я лишусь любимого занятия, жизнь для меня потеряет всякий смысл.
3. Для меня в любом деле важнее не его исполнение, а конечный результат.
4. Считаю, что люди больше страдают от неудач на работе, чем от плохих взаимоотношений с близкими.
5. По моему мнению, большинство людей живут далекими целями, а не близкими.
6. В жизни у меня было больше успехов, чем неудач.
7. Эмоциональные люди мне нравятся больше, чем деятельные.
8. Даже в обычной работе я стараюсь усовершенствовать некоторые ее элементы.
9. Поглощенный мыслями об успехе, я могу забыть о мерах предосторожности.
10. Мои близкие считают меня ленивым.
11. Думаю, что в моих неудачах повинны, скорее, обстоятельства, чем я сам.
12. Терпения во мне больше, чем способностей.
13. Мои родители слишком строго контролировали меня.
14. Лень, а не сомнение в успехе вынуждает меня часто отказываться от своих намерений.
15. Думаю, что я уверенный в себе человек.
16. Ради успеха я могу рискнуть, даже если шансы невелики.
17. Я усердный человек.
18. Когда все идет гладко, моя энергия усиливается.

19. Если бы я был журналистом, я писал бы, скорее, об оригинальных изобретениях людей, чем о происшествиях.

20. Мои близкие обычно не разделяют моих планов.

21. Уровень моих требований к жизни ниже, чем у моих товарищей.

22. Мне кажется, что настойчивости во мне больше, чем способностей.

23. Я мог бы достичь большего, освободившись от текущих дел.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр

Инструкция. Оцените, насколько важны для вас каждый из следующих игровых элементов, когда вы играете в онлайн-игры (например: Dota 2, World of Warcraft и т.д.):

- -2 – совсем не важно
- -1 – скорее не важно, чем важно
- 0 – не определился
- +1 – скорее важно, чем не важно
- +2 – крайне важно

Утверждения.

1. Стать наиболее сильным.
2. Приобретение редких предметов.
3. «Прокачать» вашего персонажа как можно лучше.
4. Конкурировать с другими игроками.
5. Общение с другими игроками.
6. Быть частью гильдии/команды.
7. Группироваться с другими игроками.
8. Поддерживать связь с друзьями.
9. Изучение истории и «лора» внутриигрового мира.
10. Ощущение погружения в внутриигровой мир.
11. Изучение внутриигрового мира только ради его исследования.
12. Создание предыстории/истории вашего персонажа.