

**Взаимосвязь темперамента и особенностей мотивации игроков в компьютерные игры.**

**Научный руководитель – Купряшина Надежда Анатольевна**

*Афанасьева Анна Сергеевна*

*Студент (бакалавр)*

Российский университет дружбы народов, Институт иностранных языков, Москва,  
Россия

*E-mail: oafanasyeva.anna0@gmail.com*

Игра - непродуктивная осмысленная деятельность в условных ситуациях, направленная не на достижение результата, а на сам процесс игры, в ходе которого происходит воссоздание и усвоение закрепленных в предметах науки и культуры способах осуществления предметных действий [4]. На протяжении всей истории человечества она являлась неотъемлемой составляющей процессов формирования и развития навыков, усвоения норм и правил, принятых в обществе. С развитием цивилизации, игры становились сложнее и разнообразнее: первые ритуальные игры со временем трансформировались в сюжетно-ролевые. На современном этапе возникла новая форма игровой деятельности - виртуальные игры. Поэтому сегодня под термином «игра» подразумевается так же и набор предметов или программ, предназначенных для игровой деятельности [5].

Современная психология активно изучает психологические характеристики игрового процесса, направления его воздействия на психику человека, эмоциональная составляющая игровой деятельности и другие различные аспекты компьютерных игр и их функции в психическом развитии человека, ведь они не только способствуют развитию когнитивных процессов, но и так же предполагают конструирование миров [1, 2, 3, 5, 7].

В силу научно-технического прогресса виртуальные игры способны работать на разные мотивы и удовлетворять разные потребности, потому в настоящее время игры представляют значительный интерес не только как познавательная и развивающая деятельность ребенка, но и в качестве формы удовлетворения тех или иных потребностей [6, 10].

Большинство игр так же могут предложить человеку общение и работу, как с неигровыми персонажами, так и с другими игроками, ознакомление с историей игрового мира, самим игровым миром, а также выступать в качестве способа самореализации и самовыражения благодаря разработанным системам достижений и кастомизации.

Однако, что именно стоит за выбором той или иной игры до конца не известно. В связи с этим наше исследование посвящено игре не как форме деятельности, а как средству удовлетворения мотивов групп достижения, социализации и погружения личности [9].

Изучение психологических механизмов игровой деятельности обусловлено широким распространением и внедрением компьютерных технологий, в частности, компьютерных игр в повседневную жизнь человека. Потому проблема выявления и объяснения механизмов игровой деятельности в рамках исследования темы «Взаимосвязь темперамента и особенностей мотивации игроков в компьютерные игры» столь актуальна.

В качестве гипотезы исследования мы выдвигаем предположение о том, что существует прямая связь между типом мотивации к игре и темпераментом человека.

Наша работа опирается на исследование мотивации игроков в компьютерные игры жанра MMORPG Ника Йии [9]. Он опроверг теорию Бартла о типах игроков, поскольку четкое разделение игроков на типы предполагает, что сами типы не могут пересекаться между собой: к примеру, чем больше игрок «деятель», тем меньше он «социофил», и расширил список мотивов, разделив их на три основные группы (рис. 1) [9, 10].

Факторно-аналитический опросник, который Йии разработал специально для данного исследования, позволяет определить уровень мотивации игрока по каждому из компонентов списка. Свою методику он представляет в форме шкалирование, что допускает смешивание мотивов в отличие от методики Бартла.

На основании проведённого нами исследования, экспериментальная группа составила 30 человек в возрасте 18-25 лет, играющих в компьютерные игры жанра МОВА и MMORPG (Dota 2, WoW, League of Legends), большая часть из которых являются студентами бакалавриата или магистратуры.

В результате эмпирического исследования были получены следующие результаты: для каждого типа темперамента характерны разные мотивы; мотивы «развитие», «соревновательный элемент», «погружение в роль», «исследование» и «эскапизм» (стремление уйти от реального мира в виртуальный) наиболее характерны для меланхоликов; «механика» является основным мотивом для холериков; в то время как «командная работа», «отношения» и «общение» наиболее популярны у сангвиников; а «кастомизация» (или «персонализация») больше всего интересует флегматиков. Таким образом, мы видим, что уровень мотивации по каждому из мотивов зависит от темперамента испытуемых (рис. 2).

Результаты исследования могут быть использованы для лучшего понимания специфики мотивации человека и более глубокой диагностики личности.

### Источники и литература

- 1) Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 35–58.
- 2) Бабанин Л.Н., Войсунский А.Е., Смыслова О.В. Психологические исследования, опосредствованные применением Интернета // Эксперимент и квазиэксперимент в психологии: Учебное пособие. СПб.: Питер, 2004.
- 3) Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) // Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. 2015. №1 с. 94-103
- 4) Большая советская энциклопедия : [в 30 т.] / гл. ред. А. М. Прохоров. — 3-е изд. — М. : Советская энциклопедия, 1969—1978
- 5) Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. — М.: Независимая фирма «Класс», 2000.
- 6) Edward L. Deci, «Effects of Externally Mediated Rewards on Intrinsic Motivation,» Journal of Personality and Social Psychology (1971). Vol. 18, p. 114.
- 7) Edward L. Deci, «Intrinsic Motivation, Extrinsic Reinforcement, and Inequity,» Journal of Personality and Social Psychology (1972). Vol. 22, p. 119–120
- 8) Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers // Journal of Adolescence. 2004b. February. 1. 27. 87–96
- 9) Nick Yee, «Motivations for Play in MMORPGs», 2005.
- 10) Richard Bartle «Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs», 1996.

### Иллюстрации

Достижения	Социализация	Погружение
<b>Развитие</b> Сила, прогресс, статус, накопление	<b>Общение</b> Повседневное общение, помощь другим игрокам, новые знакомства	<b>Исследование</b> Исследование игрового мира, поиск скрытых вещей
<b>Механика</b> Расчет, оптимизация, анализ, <u>шаблонирование</u>	<b>Отношения</b> Взаимоотношения, самораскрытие, поддержка	<b>Погружение в роль</b> Историческая линия, история персонажа, роли, фантазии
<b>Соревновательный элемент</b> Вызов другим игрока, провокация, доминирование, лидерство	<b>Командная работа</b> Сотрудничество, объединение в группы, командные достижения	<b>Кастомизация</b> Внешний вид, аксессуары, стиль, цветовые решения
		<b>Эскапизм</b> Отдых, побег от реального мира, избежание проблем реального мира

Рис. 1. Таблица распределения мотивов по трём основным группам.

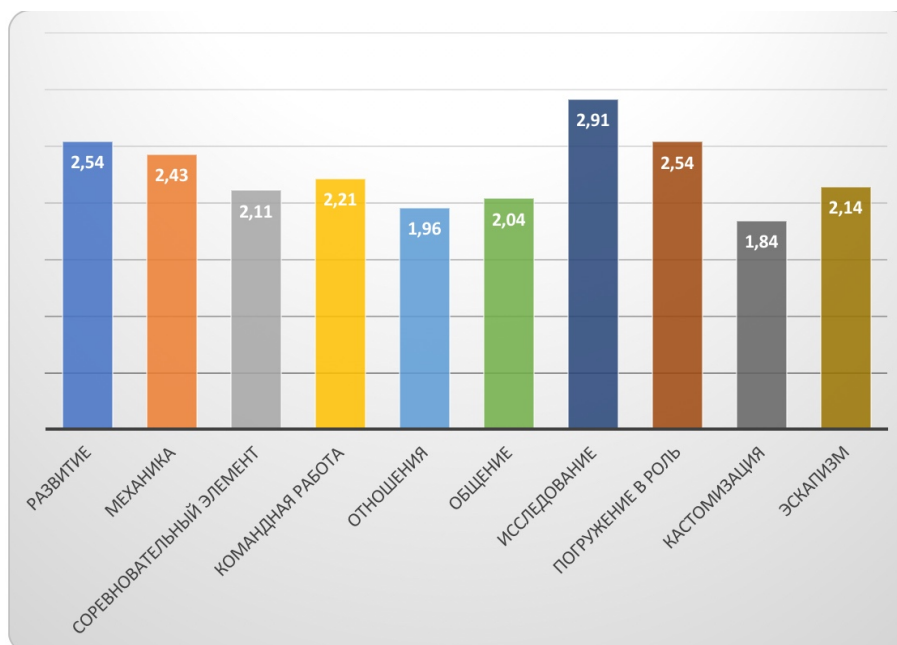


Рис. 2. Результат распределения уровня мотивации испытуемого-меланхолика.