

УДК 159.615.851

ФРУСТРАЦИЯ ИГРОВОГО ЖЕЛАНИЯ И МОТИВАЦИЯ УЧАСТНИКОВ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР: ЭМПИРИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ДЛЯ СТРАТЕГИЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО КОНСУЛЬТИРОВАНИЯ

С.В. Вайнштейн, А.С. Смирнова

Массовые многопользовательские ролевые игры рассмотрены как феномен рекреационной культуры XXI в. Предложен концепт фрустрации игрового желания, понимаемый как функция от игровой мотивации при невозможности удовлетворить потребность в игре. На выборке русскоязычных игроков Line Age II (N=120) изучены взаимосвязи между мотивационными и самоотчетными поведенческими переменными (стаж и периодичность игры, частота возникновения фрустрации игрового желания). Представлены корреляционные и множественные регрессионные модели изучаемых показателей. Результаты интерпретируются в направлении практики психологического консультирования. Приведены примеры экспертных суждений в доступной для клиентов форме.

Ключевые слова: многопользовательская ролевая игра; мотивация; интернет-поведение; интернет-аддикция; психологическое консультирование

С развитием компьютерных развлечений и повсеместной доступностью Интернета в практике психологического консультирования и психотерапии появляются новые клиентские запросы. Например, «Мой муж только пришел с работы и тут же садится за компьютер играть... мне хочется его внимания... а у него “рейд”... мне нужен мужчина рядом... мужчина в семье... а не “Рыцарь ада” 25-го уровня, захватывающий замки со своим кланом...». Если, в этом случае, требовать и добиваться от игрока прекращения игры, то вероятно возникновение неудовлетворенности, проявляющейся в поведении: «Он становится недовольным... раздражительным...». Иными словами, игрок фрустрирован в своем желании играть. Компетентное обращение с подобной тематикой требует изучения причин, побуждающих людей играть в многопользовательские компьютерные ролевые игры.

По приблизительным подсчетам на начало 2012 г. количество вовлеченных в данный вид

отдыха людей в мире составляет порядка 22 млн. человек [29]. Согласно современным исследованиям, 50% участников многопользовательских компьютерных ролевых игр полный рабочий день занимаются трудовой деятельностью, 22% являются студентами дневных отделений, 36% состоят в браке, 22% имеют детей (N=2834) [36]. Таким образом, разработка проблемы мотивации рассматриваемого поведения в связи с фрустрацией желания играть является актуальной в контексте психологического благополучия трудоспособного и социально зрелого населения.

Культурный, исторический и потребительский контексты

Массовая многопользовательская он-лайн ролевая игра (MMORPG) — это развлекательный программный продукт, дающий возможность большому количеству игроков взаимодействовать друг с другом и элементами виртуального мира игры. Каждый игрок может управлять од-

Вайнштейн Сергей Викторович — старший преподаватель кафедры общей и клинической психологии; Пермский государственный национальный исследовательский университет; 614990, Пермь, ул. Букирева, 15; psytab@psu.ru

Смирнова Анастасия Сергеевна — студентка философско-социологического факультета Пермского государственного национального исследовательского университета; 614990, Пермь, ул. Букирева, 15; 2410142@rambler.ru

ним или несколькими персонажами. Персонажей можно описывать набором численных характеристик (способности, умения, навыки, улучшения — «perks» и т.п.). Игровой процесс состоит в исследовании игрового мира (городов, подземелий и иных территорий — «локаций»), сражениях (в т.ч. с другими игроками — «PvP»), мирном взаимодействии с другими персонажами (торговля, общение, совместное прохождение) и выполнении заданий («квестов»), за которые вручаются разнообразные награды. В течение игры персонаж развивается — становится сильнее и обретает новые возможности («повышает уровень»). Подавляющее число таких игр сюжетно и стилистически представляют собой фантастические и мифологические рыцарские эпосы (фэнтези).

Первая настольная ролевая игра в жанре фэнтези «Dungeons & Dragons» была издана в 1974 г. [33]. В это же время начались разработки компьютерных вариантов ролевых игр (напр. Dungeon), хотя широкая известность к таким способам развлечения пришла только в 1980 г. с выходом игры «Rogue» [13]. Возникновение MMORPG тесно связано и переплетается с историей возникновения «многопользовательских миров» (MUD — Multi-User Domain) — развлекательных приложений, создающих виртуальную социально-психологическую реальность и функционирующих на основе компьютерной сети [10]. Эти приложения были и остаются текстовыми — игрок взаимодействует с игровой вселенной, в т.ч. с другими игроками, посредством чтения сообщений игры и ввода своих реакций в командой строке. «Ultima Online» (1997) стала первой многопользовательской *графической* компьютерной ролевой игрой [15], т.е. первым рекреационным программным продуктом, аналогичным популярным сегодня MMORPG. Визуализация игрового мира снизила требования к воображению игроков, что способствовало популяризации этого досуга. Развитие как коммерческого, так и некоммерческого сегментов рынка таких игр за последние 15 лет привело к появлению сотен интернет-приложений, в которых «используются самые передовые графиче-

ческие 3D эффекты», а игроку предлагаются «жестокие сражения, беспощадные турниры, войны гильдий, свадьбы, создание семей и многое другое». Финансовые аналитики прогнозируют, что к 2013 г. кумулятивные потребительские затраты участников он-лайн игр в Европе и Северной Америке составят порядка \$2 млрд. [19]. Многопользовательским играм посвящены как обобщающие маркетинговые обзоры [26], так и частная культурологическая кампаративистика [22].

Социологические и маркетинговые исследования популярности MMORPG на российских выборках отсутствуют. Современные машины интернет-поиска (www.google.ru) выдают примерно 381 тыс. результатов на запрос «многопользовательская ролевая игра» и более 20 млн. результатов на аналогичный англоязычный запрос. Точная количественная оценка популярности того или иного игрового продукта на основании данных Интернета является затруднительной в силу коммерческих, социально-психологических и технических факторов. Так, разработчики игр редко публикуют статистику использования своих продуктов; статистики могут быть фальсифицированы в рекламных целях; количество игровых серверов постоянно меняется; один и тот же человек может играть на разных серверах, используя разные учетные записи и т.п. Тем не менее просмотр сайтов игровых сообществ позволяет выделить наиболее популярные MMORPG. Ресурс Game-Rate.com, специализирующийся на каталогизации и рейтинге он-лайн игр (1320 игр, 11 922 игроков-подписчиков), на данный момент является наиболее приемлемым источником информации, несмотря на неясность процедуры подсчета рейтинга популярности той или иной игры и отсутствие контроля переменных, характеризующих оценщиков. Наиболее популярной из 128 оцененных многопользовательских компьютерных ролевых игр у русскоязычных пользователей сегодня является «World of Warcraft» (2004) с рейтингом 5.5 (8583 случаев оценивания). Далее следует «Line Age II» (2003) — 5.4 (8356). Третья по популярности (5.3) —, вышедшая в 2008 игра «Aion», хотя свое отноше-

ние к этому продукту выразило в два раза меньше респондентов (4049), вероятно в связи с тем, что ее срок присутствия на рынке в два раза короче [17].

Формализация и формулировка проблемы

Фрустрация игрового желания — рабочий термин для обозначения частоты возникновения желания играть в неадекватной игровому поведению ситуации. Этот концепт можно определить с опорой на теорию психологического поля [2] как рефлекслируемые в данный момент времени желания (w), мечтания (f), эмоции (e) или мысли (c) относительно игрового поведения (B) при недоступности ($/0$) игровой среды (E). Формально это функция рефлексии (R) относительно невозможности для личности (P) осуществить игровое поведение: $R(w, f, e, c) = F(P, B, E/0)$. Игровое желание связано с характеристиками личности игроков (P), которую экологически валидно представить в виде функции от конкретных игровых мотивов (m_1, m_2, \dots, m_i). Данная личностная переменная является более конкретной и относящейся непосредственно к игровой ситуации, в отличие от общих характеристик личности, относящихся к широкому спектру ситуаций (напр., характеристики личностных особенностей и особенностей образа Я участников ролевых игр [1], черты Большой Пятерки и показатели игрового поведения [34]). Таким образом, описание личности через ее мотивы является частным случаем личностной характеристики игрока. Понимая мотивацию как «взаимоотношения, связывающие действующего индивида с миром» [4, с. 98], корректно рассматривать наличие игровой мотивации как специфицирующую игроков личностную характеристику. Формально это выражается так: игровые мотивы есть характеристики личности игрока — $(m_1, m_2, \dots, m_i) \subset P$.

Таким образом, фрустрация игрового желания операционализируется как функция игровой мотивации и игрового поведения. Возникает задача разработки эмпирической модели, описывающей приведенные формальные определения.

С другой стороны, фрустрация игрового желания может быть понята как неудовлетворенность потребности в ролевой игре. Мы исходим из существования потребности в игре, удовлетворяемой в конкретных формах (собственно, играх), различных по видам и сложности. У людей, как и у других млекопитающих (напр., хищников [11], приматов [24]), игра выполняет развивающую функцию в процессе онтогенеза. При этом ролевая игра является наиболее поздней формой подобной активности в развитии ребенка, позволяющей интериоризировать социальные роли и схемы взаимодействия, поддерживающей воображение и понятийное мышление, интегрирующей детский коллектив и т.д. [8]. Позитивная интерпретация значения многопользовательских ролевых игр для взрослых находит свои подтверждения в современных исследованиях гражданской вовлеченности [38], развития навыков интернет-коммуникации [16], изучения иностранных языков [23]. В педагогических диссертациях получены экспертные оценки образовательных возможностей MMORPG [30], которые позволяют говорить о пользе рассматриваемых программных продуктов для развития критического мышления, креативности, навыков использования компьютера и свободного обращения с мультимедиа-информацией, экономической грамотности и общей осведомленности, а также межкультурной толерантности. В качестве потенциальных проблем были выделены: формирование нереалистичных взглядов на риски, ошибки и ответственность в реальной жизни; опасность возникновения антисоциального поведения и «нездоровых отношений с игрой» [Там же, с. 108], т.е. MMORPG-зависимости.

Третьей теоретической рамкой рассмотрения концепта фрустрации игрового желания являются разработки таких взаимосвязанных и взаимно определяемых по отношению к онлайн играм понятий, как чрезмерное игровое поведение, психологическая и поведенческая зависимость, аддикция [9; 18; 20; 21; 31]. Разные авторы, используя различные способы диагностики, приводят следующие данные: MMORPG-аддикты составляют от 3.6% (одно

значный набор критериев) до 44.5% (многозначный набор критериев) изученной выборки (N=1420) [21]; MMORPG-аддикты — 28%, при 39% интернет-зависимых в выборке (N=448) [9]. В североамериканской традиции, начиная с DSM-III (1980), различаются монотетический и политетический подходы к диагностике психических расстройств. В монотетической классификации таксоны отличаются как минимум одним свойством, которое одинаково представлено у всех элементов класса. Политетическая классификация объединяет в таксоны элементы, разделяющие большую часть своих свойств, но не обязательно совпадающие по какому-либо одному свойству [27, с. 65]. В связи с таким разбросом оценок, связанных с неоднозначностью критериев диагностики нового типа зависимого поведения, критикуется правомерность использования понятия клинической зависимости применительно к MMORPG. Так, реферативный анализ 16 эмпирических исследований на выборках участников он-лайн игр показывает, что для большинства игроков последствиями участия являются: удовольствие от игры, радость достижения, дружба и чувство общности [28]. Тем не менее практическому психологу необходимо учитывать потенциальные риски и принимать во внимание описываемый феномен. Зависимость от MMORPG, как и интернет-зависимость, диагностируется по комплексу критериев: изменение цикла сна-бодрствования, изменение настроения, изменение психологического и физического здоровья, спутанность реальной и виртуальной жизни [9]. Частое возникновение желания играть в неадекватной ситуации может быть рассмотрено как один из показателей, необходимых, но не достаточных для выявления болезненного пристрастия к игровому поведению, т.к. этот концепт ничего не сообщает о последствиях переживания фрустрации. Наиболее близким по содержанию диагностическим критерием МКБ-10 можно считать мысленную озабоченность актом игры и обстоятельствами, с ней связанными, дифференцирующим патологическую склонность к азартным играм (F63.0). Тем не менее, азартные он-лайн игры (internet gambling) в

gambling) в силу своей специфики представляют самостоятельный предмет исследований (напр., [25]), результаты которых не следует отождествлять ни с особенностями личности, ни с игровым поведением участников MMORPG.

Стремление к участию в ролевых играх не тождественно стремлению к азартным играм. Первое стремление является выражением филогенетически укорененной и онтогенетически естественной потребности, второе — выражает потребности, связанные с обращением с капиталом, т.е. более сложные потребности, обусловленные материальными выгодами и рисками и характерные для социально-экономического способа бытия человека. В этом смысле потребность в ролевой игре более примитивная и простая, чем потребность в азартных играх. Таким образом, фрустрация игрового желания — частное понятие, которое необходимо отличать как от более общего понятия MMORPG-аддикции, так и от клинического понятия игромании (gambling). Использование термина «фрустрация игрового желания» в сеттинге психологического консультирования, на наш взгляд, позволяет избежать стигматизации клиентов и значимых для них людей как патологически зависимых и снизить риск ятрогении.

В фокусе данного исследования — взаимосвязь мотивов участников MMORPG с фрустрацией желания играть, стажем игровой деятельности и её периодичностью. Последние три переменные не требуют специальных инструментов измерения, их значения могут быть получены в результате ответа клиента на прямые вопросы. Это делает их использование удобным в рамках процесса психологического консультирования.

Методика и процедуры

Участниками исследования выступили 120 игроков «Line Age II» в возрасте от 15 до 29 лет (Mn = 19.95; SD = 2.53; Md = 18), проводящих в игре от 2 до 80 часов в неделю (Mn = 26.57; SD = 18.12; Md = 30), имеющих опыт игры от 1 до 8 лет (Mn = 3.85; SD = 1.85; Md = 4), из них 108

мужчин и 12 женщин. Деньги на игру тратят 28 (23%) игроков в исследуемой выборке. Индивидуальные затраты составляют от 150 руб. (\$5) до 1200 руб. (\$40) в месяц. Из них 20 человек тратят на игру от 300 до 500 руб. (\$10-17) в месяц, трое респондентов — не более 270 руб. (\$9), и 5 игроков вкладывают в данное развлечение в течение месяца от 550 руб. (\$18), т.е. эти игроки потратили к моменту участия в исследовании от 5.4 тыс. (\$180) — до 42 тыс. руб. (\$1400) (рассчитано как произведение стажа игры в годах и количества затрат в месяц). Участие в игре является бесплатным: *реальные деньги* используются, в основном, для приобретения *виртуальных предметов* (недоступной в соответствии с игровым уровнем персонажа амуниции и т.п.). Самоотчетный стаж игры в часах (произведение количества часов игры в неделю, среднего количества недель в году (57.18) и количества лет игры) варьируется от 171 до 24 015 ч. Последняя переменная является исключительно психологической — она не тождественна реальному количеству проведенных в игре часов, т.к. основывается на актуальном представлении респондентов о психологическом прошлом и настоящем.

Каждый участник индивидуально заполнял Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых игр [37], адаптированный нами для русскоязычной выборки. Психометрические показатели свидетельствуют о надежности данной методики. Факторизация субшкал опросника показывает высокую конструктивную валидность методики (табл. 1). Несмотря на низкое значение факторной нагрузки одной из десяти субшкал, полученная факторная структура соответствует лежащей в основании методики теоретической модели. Дивергентная валидность установлена относительно мотивации одобрения, измеренной по шкале Марлоу-Кроуна [6]: корреляции основных шкал опросника мотивации MMORPG низкие ($N = 60$, все Пирсона $r < .079$, все $p > .547$). В пользу конвергентной валидности свидетельствуют результаты сегментарной контент-аналитической экспертизы рассказов на тему «Один день из жизни Вашего персонажа», написанных участ-

никами исследования в рамках процедуры сбора данных. Ранговая корреляция Ч. Спирмена ($N = 120$) выявляет сильные взаимосвязи между значениями трех шкал опросника и количеством соответствующих категорий в рассказах: Достижение ($r_S = .401$, при $p < .001$); Социализация ($r_S = .251$, при $p = .006$); Погружение ($r_S = .360$, при $p < .001$). Критериальную валидность методики аргументирует сильная взаимосвязь общей игровой мотивации и самоотчетной частоты желания играть при отсутствии возможности ($r = .315$, при $p < .001$). В связи с малым количеством случаев и спецификой выборки (только игроки «Line Age II») мы не рекомендуем использовать данную методику в целях практической психодиагностики. По этим причинам мы пока не публикуем русскоязычный вариант опросника. Если читатель намерен внести вклад в психометрическое тестирование этого инструмента или иным способом использовать методику в научных целях, следует связаться с авторами статьи.

Эту методику необходимо отличать от более компактной и менее дифференцированной «Шкалы мотивации он-лайн игр (Online Gaming Motivations Scale)», недавно представленной тем же автором [35].

Опросник состоит из 39 пунктов, входящих в 10 субшкал; значения по трем основным шкалам являются результатом суммирования соответствующих субшкал (табл. 2).

Шкалы опросника являются униполярными, что позволяет ввести дополнительную переменную «Общая игровая мотивация», являющуюся результатом сложения значений всех шкал опросника и понимаемую как количественное выражение психического процесса побуждающего, контролирующего и поддерживающего MMORPG-поведение.

Фрустрация игрового желания замерялась одним пунктом: «Как часто у вас возникает желание играть, когда вы не можете себе этого позволить (во время работы, учебы, при отсутствии доступа и т.д.)?» Для ответа предлагалась типовая шкала Р. Лайкерта (от 1 — «никогда» до 5 — «очень часто»). Большинство участников исследования переживают игровую фруст-

рацию «редко» ($n = 45, 38\%$) и «иногда» ($n = 38, 32\%$). Часто фрустрацию игрового желания отмечают 38 (32%) респондентов. Никогда не испытывали желания играть при отсутствии возможности 14 респондентов (12%), и 7 человек (6%) отмечают у себя игровую фрустрацию очень часто (рис. 1). Эта статистика указывает, что приведенные ниже данные в большей мере характеризуют «статистически нормальных, обычных игроков», время от времени чувствующих желание поиграть, хотя ситуация не позволяет осуществить это.

Полученное эмпирическое распределение фрустрации игрового желания характеризуется положительной асимметрией ($A = .45$) и незначительным отрицательным эксцессом ($E = -.24$). Согласно [32] многомерное нормальное распределение предполагается, если эмпирическое распределение абсолютного большинства обобщенных переменных имеет асимметрию меньше 2 и эксцесс меньше 7. Сложно усомниться в том, что самооценка частоты игровой фрустрации подвержена влиянию значительного числа независимых факторов, способных вносить с равной погрешностью положительные и отрицательные отклонения, вне зависимости от природы этих случайных факторов. Таким образом, корректно использовать параметрические статистические критерии в качестве инструмента исследовательского поиска по интересующей нас проблеме.

Результаты и обсуждение

Фрустрация игрового желания не связана ни со стажем игры ($r = -.069$, при $p = .448$), ни с количеством игровых часов в неделю ($r = .115$ при $p = .211$). Среди игроков, тратящих на игру деньги ($n = 28$), не обнаружено значимых корреляций между мотивами и размером затрачиваемой суммы (все $rS < .25$, все $p > .19$). Респонденты, которые не тратят деньги на игру, демонстрируют более низкую игровую мотивацию (Стьюдента $t = 4.4$ при $p < .001$). Наиболее высоки различия в мотивах «Эскапизм» ($t = 5$, $p < .001$) и «Механика игры» ($t = 3.4$ $p < .001$), а также по показателю игровой фрустрации ($t = 3.95$, $p < .001$). Кроме этого различия касаются

мотивов «Отношения», «Игра в команде» и «Настройка персонажа» (все $t > 2$, все $p < .05$).

Наблюдается сильная положительная связь между желанием играть при отсутствии возможности и общей игровой мотивацией (см. табл. 3). Совпадение игровой мотивации и желания играть корректно назвать потребностью в игре. Стаж игровой деятельности связан с мотивом соревнования с другими игроками. При учете только игроков, проводящих не менее 30% игрового времени в PvP сражениях ($n = 37$), связь с соревнованием продолжает оставаться самой высокой и увеличивается отрицательная корреляция стажа игры с механикой игры. Другими словами, по мере того как игрок становится все более опытным, на первый план выходит стремление к виртуальным сражениям с другими игроками и снижается интерес к игровой механике. Для опытных игроков игра становится местом удовлетворения потребности во власти (ср. с [2]) путем соперничества с другими игроками.

Количество проводимых в игре часов положительно связано с мотивом исследования игрового мира, что позволяет трактовать эту связь как выражение потребности в познании игрового мира (ср. с [14]), понимаемой как увлеченность изучением виртуального пространства (игровых территорий) и наполняющих его смыслов (истории игрового мира — «lore»).

Как мы видим (табл. 3), фрустрация игрового желания не связана с мотивацией социализации, т.е. мотивами общения, установления отношений и совместного решения игровых задач с другими игроками. При этом мотивация социализации имеет более высокие значения, чем другие виды игровой мотивации (табл. 2): игровое общение с другими участниками MMORPG важно, но оно не связано с длительностью, частотой и фрустрацией игрового поведения. Это позволяет сделать вывод, что фрустрация аффилятивной потребности не является основанием для неуместного желания играть. Иными словами, суждение «люди хотят играть в многопользовательские компьютерные ролевые игры в связи с тем, что у них пробле-

мы в отношениях с другими людьми» не находит своего эмпирического подтверждения.

Наиболее значимы связи фрустрации игрового желания с мотивацией погружения в игровой мир. Мотивы настройки персонажа (внешний вид, одежда, оружие и пр.) и эскапизма (ухода от реальности) высоко коррелируют с желанием играть при отсутствии возможности. Несколько менее значимы корреляции желания играть с мотивами исследования игрового мира и ролевой игры. Эти результаты дают основание предполагать, что фрустрация потребности в самореализации связана с переживанием неуместного желания играть. Игровое поведение здесь является вариантом компенсации невозможности быть такой личностью, какой индивид хочет быть в реальном мире. Можно сказать, что люди хотят играть в связи с потребностью в виртуальной персонализации, т.е. воплощением себя как личности в игровом мире (ср. с [5]). Соответственно, уместно следующее суждение: люди играют роли в виртуальном мире в связи с тем, что у них возникают трудности в реализации себя в действительности.

Корреляционная зависимость фрустрации игрового желания и мотивации достижения позволяет заключить, что чем больше игрок стремится к высокому статусу в виртуальном мире, тем больше он испытывает желание играть в отсутствие возможности осуществить игровое поведение. При этом единственным из сферы игровых достижений статистически значимо связанным мотивом является интерес к развитию силы и возможностей персонажа, обладанию символами богатства и власти. Данный факт можно интерпретировать как стремление к удовлетворению потребности во власти [3], в данном случае — обретению влияния в игровом мире. Мы видим, что, чем больше игрок думает о развитии своего персонажа, тем чаще он хочет играть, когда это невозможно. И наоборот, чем чаще игрок испытывает игровую фрустрацию, тем больше он озабочен улучшением персонажа. Таким образом, правомерно заключить, что *люди желают участвовать в многопользовательских ролевых играх в связи*

со стремлением удовлетворить потребность во власти.

В целом, корреляционная модель игровых мотивов и самоотчетных поведенческих показателей игрового поведения (рис. 2) показывает, что фрустрация желания играть в большей мере связана с мотивацией погружения в игру, чем с мотивацией игровых достижений. Общая длительность игрового поведения (стаж) и его частота (час/неделя) значимо связаны только с переменными, выражающими две указанные мотивационные сферы. Позволим себе следующее обобщающее суждение: *Люди больше, чаще и дольше играют в ролевые игры в связи с тем, что игра дает возможность альтернативной жизни, в которой возможно быть тем, кем хочешь; свободно выбирать направления развития; совершать открытия; конкурировать без угрозы для себя.*

Регрессионный анализ показывает, что чаще всего желание играть при отсутствии возможности испытывают игроки, для которых важна настройка внешнего вида персонажа и игровая механика. Мотивы эскапизма, соревнования и общения имеют значение, но вносят несущественный вклад в частоту переживания фрустрации желания играть (табл. 4). Исходя из полученных значений, фрустрацию игрового желания можно предсказать у игроков с высоким интересом к стилистическим проявлениям своего виртуального воплощения в игровом мире и стремлением к оптимизации персонажа относительно правил игровой вселенной, на фоне желания уйти от повседневных проблем и тенденции к соперничеству при низком интересе к сотрудничеству с другими игроками.

Следует ожидать большего количества часов игры в неделю у игроков, стремящихся к исследованию игрового мира на фоне мотивов избегания повседневных проблем и поиска общения, при низком интересе к ролевому компоненту. Давно играющего игрока можно определить по высокому стремлению к соревнованию, на фоне важности общения, при низких мотивах ролевой игры, участия в игровых командах и низкого интереса к внешнему виду персонажа.

На наш взгляд, внимание к внутренней логике развития и внешним проявлениям персонажа выступает способом контроля над виртуальной личностью. Глубокое знание правил развития персонажа позволяет игроку эффективно управлять повышением уровня (силы и возможностей) своего аватара. Это предполагает доступность игровых предметов (оружия, брони, одежды и т.д.), транслирующих самим своим внешним видом статус игрока (уровень персонажа). Согласно теории процесса идентичности (Identity Process Theory), личностные особенности (здесь — игровая конституция персонажа) предполагают соответствующие проявления, обусловленные и направленные социальными представлениями (здесь — выражение статуса в символическом владении игровыми предметами) [12].

Отношения между реальной личностью игрока и ее виртуальной репрезентацией (игровым персонажем, аватаром) возможно понять по аналогии с отношениями между Я (реальной личностью) и Другим Я, выступающим в данном контексте как вымышленный, в некотором смысле сказочный, персонаж. Эти отношения могут быть описаны в терминах обособления — слияния (ср. с [7]). Игрок может идентифицироваться со своим воплощением в игровом мире (процесс слияния личности и воображенного ей персонажа), но также игрок контролирует поведение своего персонажа и, как правило, отличает свое повседневное поведение от поведения в игре (процесс обособления личности от своего игрового персонажа). Иные варианты (например: «Я — святой паладин... враждебный клан наслал порчу на мою клавиатуру... Из-за этого я не могу созвать соратников для войны с врагом... Вы — психолог... помогите создать заклинание для снятия порчи...») мы считаем проявлениями бреда. Если подобные высказывания и запросы клиента не являются метафорой, или манипулятивным приемом, или выражением характерологической демонстративности (театральности, истериоморфности), или компенсацией деперсонализации-дереализации (F48.1), психологу следует направить клиента к психиатру. Таким образом,

синонимичные полярности *слияние* — *обособление*, *приближение* — *отдаление*, *идентификация* — *сепарация* правомерно рассматривать в качестве основных личностных процессов, регулирующих игровое поведение. Причину фрустрации игрового желания при этом можно определить как преобладание процессов идентификации (игрока со своим персонажем) над процессами сепарации (игрока от своего персонажа).

В этом контексте результаты регрессионного анализа следует интерпретировать следующим образом: идентификация с виртуальной личностью, единой во внешних и внутренних проявлениях, позволяет уйти от повседневных забот и обычного социально-желательного общения (болтать, помогать другим, заводить друзей) и заняться конкуренцией с другими игроками (бросать вызов, провоцировать, доминировать). Такая идентификация предполагает частое переживание игровой фрустрации. Иными словами, чем больше человека интересуют внутренние и внешние характеристики игрового персонажа, и чем больше сама игра позволяет уйти от реальности и проявить агрессивность, тем чаще человек испытывает неадекватное ситуации желание играть.

Выводы в направлении психологического консультирования

Основные результаты исследования обобщены в следующих тезисах:

1. Исторический, культурный и потребительский контексты использования MMORPG в развлекательных целях, равно как и онтогенетический смысл ролевых игр, предполагают, что подобное поведение является здоровой, общественно приемлемой формой досуга.
2. Существуют положительные социально-психологические последствия участия в MMORPG; существует риск психологического неблагополучия, связанный с чрезмерным использованием MMORPG.
3. Желание участвовать в MMORPG связано с потребностями во власти и персонализации; при этом, частота ситуаций, при которых возникает желание играть, не связана с потребностью в общении.

4. Частоту возникновения желания играть предсказывает глубина идентификации с аватаром (совпадение интереса к внутренней логике и внешним проявлениям развития персонажа), при стремлении к уходу от реальности и конкуренции с другими игроками.

Опираясь на эти положения, сформулируем рекомендации для психологов-консультантов и психотерапевтов, встречающихся в практике с темой MMORPG:

а) важно избегать стигматизации клиентов и их близких как интернет-зависимых или игроков; для этого мы предлагаем понятия «потребность в игре» и «фрустрация игрового желания»;

б) необходимо обсуждать как отрицательные, так и положительные последствия игрового поведения клиента или его близких;

в) перспективным видится исследование в диалоге с клиентом его индивидуальных способов удовлетворения потребностей во власти и самореализации;

г) восстановление и поиск социально приемлемых форм воплощения реальной идентичности клиента может способствовать снижению фрустрации игрового желания.

Приведенные рекомендации являются спекулятивными выводами из проведенного обзора литературы и осмысления полученных эмпирических данных. Они не являются экспериментально подтвержденными положениями. Специалисту в сфере психологического здоровья и благополучия, желающему интегрировать данные рекомендации в собственную практику, следует ориентироваться, прежде всего, на свою критичность, «профессиональную интуицию» и «здравый смысл» в использовании результатов нашего исследования.

Благодарности

Авторы благодарят С.А. Щебетенко, доцента кафедры общей и клинической психологии ПГНИУ, за рекомендации, высказанные на этапе статистической обработки данных.

Список литературы

1. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я (на примере ролевых компьютерных игр): автореф. дис. ... канд. психол.

- наук. Ярославль, 2009. 24 с.
2. Левин К. Теория поля в социальных науках. — СПб.: Речь, 2000, 368 с.
 3. Макклелланд Д. Мотивация человека. СПб.: Питер, 2007, 672 с.
 4. Нюттен Ж. Мотивация, действие и перспектива будущего / под ред. Д.А.Леонтьева. М.: Смысл, 2004, 608 с.
 5. Петровский А.В., Петровский В.А. Индивид и его потребность быть личностью // Вопросы философии. 1982. № 3. С. 44 — 53.
 6. Ханин Ю.Л. Шкала Марлоу-Кроуна для исследования мотивации одобрения. Л.: НИИ Физической культуры, 1976. 10 с.
 7. Щебетенко С.А. Психометрика русской версии Шкалы потребности в познании // Вестн. Перм. ун-та «Философия. Психология. Социология» 2011. № 6. С. 88 — 100.
 8. Щебетенко С.А. Читательницы и сказочные персонажи: эмпатия и близость // Интегральная индивидуальность, Я-концепция, личность / под ред. Л. Я. Дорфмана. М.: Смысл, 2004. С. 234 — 260.
 9. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
 10. Achab S., Nicolier M., Mauny F., Monnin J., Trojak B., Vandel P., Sechter D., Gorwood P., Haffen E. Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population // BMC Psychiatry 2011, 11:144 [электронный ресурс]. 2011. URL:<http://www.biomedcentral.com/1471-244X/11/144> (Доступ 6.04.12)
 11. Bartle R. A. Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders, 2003. 740 p.
 12. Bekoff M. The Development of Social Interaction, Play, and Metacommunication in Mammals: An Ethological Perspective // The Quarterly Review of Biology. 1972. Vol. 47. № 4. P. 412 — 434/
 13. Breakwell G. Resisting Representations and Identity Processes // Papers on Social Representations. 2010. Vol. 19. P. 6.1-6.11
 14. Burton M. The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983) // Gamasutra [электронный ресурс]. 2007. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/132024/the_history_of_computer_.php?page=2 (Доступ 6.04.2012).
 15. Edwards B. 10 Years of Ultima Online: Ultima Online Through the Ages // 1up.com [электронный ресурс]. 2007. URL: <http://www.1up.com/features/ultima-online-turns-10?pager.offset=0> (Доступ 6.04.2012).
 16. Frank I., Sanbou N., Terashima K. Some positive effects of online gaming // Proceedings of the 2006

- ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology (ACE '06). NY: ACM, Article 73 [электронный ресурс]. 2006.
URL:<http://doi.acm.org/10.1145/1178823.1178909> (Доступ 12.02.12)
17. *Game-Rate.com* [электронный ресурс]. 2012.
URL: <http://www.game-rate.com/ru/index.html> (Доступ 5.04.2012)
 18. *Grüsser S.M., Thalemann R., Griffiths M.D.* Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10. №2. P. 290 — 292.
 19. *Harding-Rolls P.* Subscription MMOGs: Life beyond World of Warcraft // *Screen Digest* [электронный ресурс]. 2009.
URL:<http://www.screendigest.com/reports/09subscriptionmmogs/SD-09-03-SubscriptionMMOGs/view.html> (Доступ 5.04.2012).
 20. *Hussain Z., Griffiths M. D.* Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study // *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2009. Vol. 7. № 4. P. 563 — 571.
 21. *Hussain Z.* Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors // *Addiction Research & Theory*: 1-13, Posted online on 21 Dec 2011. [электронный ресурс].
2011URL:<http://informahealthcare.com/doi/full/10.3109/16066359.2011.640442>. (Доступ 12.02.12).
 22. *Karlsen F.* Emergent Perspectives on Multiplayer Online Games: A Study of Discworld and World of Warcraft: Doctoral thesis submitted for the degree of Ph.D. Oslo. 2009, 225 p.
 23. *Kongmee I., Strachan B., Pickard A., Montgomery C.* Moving between virtual and real worlds: second language learning through massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) // 3rd Computer Science and Electronic Engineering Conference (CEEC), 13-14 July 2011, Colchester, UK. [электронный ресурс]. 2011.
URL:<http://nrl.northumbria.ac.uk/3130/1/kongmee%20ceec.pdf> (Доступ 12.02.12)
 24. *Lewis K.P., Barton R.A.* Playing for keeps: Evolutionary relationships between social play and the cerebellum in nonhuman primates // *Human Nature*. 2004. Vol. 15. №. 1. P 5 — 21.
 25. *Matthews N., Farnsworth B., Griffiths M.D.* A Pilot Study of Problem Gambling among Student Online Gamblers: Mood States as Predictors of Problematic Behavior // *CyberPsychology & Behavior*. 2009. Vol. 12. №6. P. 741 — 745.
 26. *Meredith A., Hussain Z., Griffiths M.D.* Online gaming: a scoping study of massively multi-player online role playing games // *Electronic Commerce Research*. 2009. Vol. 9. № 1-2. P. 3 — 26.
 27. *Sadler J. Z.* Values and Psychiatric Diagnosis. — NY: Oxford University Press, 2005. 540 p.
 28. *Sublette V. A., Mullan B.* Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming // *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2012. Vol. 10. № 1. P. 3 — 23.
 29. *Total Active Subscriptions* // MMO Data Charts v3.8 [электронный ресурс]. 2012. URL: <http://www.mmodata.net/> (Доступ 5.04.2012).
 30. *Wagner M.D.* Massively Multiplayer Online Role-Playing Games As Constructivist Learning Environments in K-12 Education: A Delphi Study: Diss. ... for the Degree of PhD in Educational Technology. Minneapolis: Walden University, 2008. 317 p.
 31. *Wan C.-S. Chiou W.-B.* Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan // *CyberPsychology & Behavior*. 2006. Vol. 9. № 6. P. 762 — 766.
 32. *West S. G., Finch J. F. & Curran P. J.* Structural equation models with nonnormal variables: Problems and remedies // *Structural equation modeling: Concepts, issues, and applications* / ed. by R. H. Hoyle Newbury Park, CA: Sage. 1995. P. 56 — 75.
 33. *Wizards of the Coast, Inc.* The History of TSR [электронный ресурс]. 2003. URL: http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp (Доступ 5.04.2012).
 34. *Yee N., Ducheneaut N., Nelson L., Likarish P.* Introverted Elves & Conscientious Gnomes: The Expression of Personality in World of Warcraft // *Proceedings of CHI*. 2011. P. 753 — 762.
 35. *Yee N., Ducheneaut N., Nelson L.* Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation // *Proceedings of CHI*, 2012, (in press) [электронный ресурс]. 2012.
URL:<http://www.nickyee.com/pubs/2012%20CHI%20-%20Motivations%20Scale.pdf> (Доступ 15.04.2012).
 36. *Yee N.* Player demographics // The Daedalus gateway: the psychology of MMORPGs [электронный ресурс]. 2006. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000550.php> (Доступ 6.04.2012).
 37. *Yee N.* Motivations for Play in Online Games // *CyberPsychology & Behavior*. 2006. Vol. 9. № 6. P. 772 — 775.
 38. *Zhong Z.-J.* The effects of collective MMORPG play on gamers online and offline social capital // *Computers in Human Behavior*. 2011. Vol. 27. № 6. P. 2352 — 2363.

Приложения

Таблица 1. Надежность и конструктивная валидность русскоязычной версии опросника мотивации многопользовательских ролевых игр

Шкалы/Субшкалы (количество пунктов)	Коэффициент альфа (Кронбах)	Коэффициент расщепления (Гуттман)	Факторный вес (объясненная дисперсия)
Достижение (16п)	.79	.83	(18%)
Улучшение персонажа (6п)	.74	.79	.86
Механика игры (4п)	.51	.55	.34
Соревнование (4п)	.71	.75	.87
Социализация (11п)	.81	.84	(20%)
Общение (4п)	.74	.82	.84
Отношения (3п)	.78	нет	.76
Работа в команде (4п)	.70	.61	.76
Погружение (14п)	.78	.82	(21%)
Исследование мира (4п)	.63	.69	.72
Ролевая игра (4п)	.59	.57	.68
Настройка персонажа (3п)	.78	нет	.71
Эскапизм (3п)	.58	нет	.66
Общая игровая мотивация	.79	.87	(45%)

Примечание. Значение *нет* соответствует нечетным субшкалам, по которым невозможно использование коэффициента Гуттмана. Значения в % означают долю объясненной дисперсии основными шкалами. Для переменной «Общая игровая мотивация» указан процент объясненной дисперсии, полученный в результате факторизации трех основных шкал (Достижение, Социализация, Погружение).

Таблица 2. Содержание и описательная статистика русскоязычной версии опросника мотивации многопользовательских ролевых игр

Субшкалы	Субкомпоненты	min	max	M	SD
Шкала Достижение		21	64	43.69	9.30
Улучшение персонажа	прогресс, сила, накопление, статус	8	29	19.53	5.08
Механика игры	цифры, оптимизация, шаблон, анализ	4	19	12.50	2.99
Соревнование	бросать вызов, провоцировать, доминировать	4	20	11.66	4.04
Шкала Социализация		55	79	66.24	5.26
Общение	болтать, помогать другим, заводить друзей	6	20	13.41	3.30
Отношения	личное, самораскрытие, поиск и оказание поддержки	3	15	7.83	2.77
Работа в команде	взаимодействие, группы, групповые достижения	8	19	13.00	2.45
Шкала Погружение		20	66	37.38	8.81
Исследование мира	исследование, история игрового мира («lore»), поиск секретов	4	20	11.82	3.52
Ролевая игра	сюжет, история персонажа, роли, воображение	4	20	9.58	3.23
Настройка персонажа	внешний вид, аксессуары, стиль, цветовые схемы	3	15	8.04	3.11
Эскапизм	расслабление, уход от реальной жизни, избегание реальных проблем	3	15	7.93	2.67
Общая игровая мотивация		106	205	147.31	15.98

Примечание. M — среднее значение; SD — стандартное отклонение; субкомпоненты описаны по [Yee, 2006b].

Таблица 3. Корреляции желания играть при отсутствии возможности, стаж игры и количества часов игры в неделю с игровыми мотивами

	Стаж игры	Час / неделя	Желание играть
Достижение	.122	.005	.224**
Улучшение персонажа	.071	.025	.184*
Механика игры	-.040	.059	.166
Соревнование	.222*	-.063	.161
Социализация	.081	.139	-.006
Общение	.095	.136	-.062
Отношения	.040	.102	.064
Игра в команде	-.023	.040	-.039
Погружение	-.061	.171	.337***
Исследование мира	-.025	.245**	.176
Ролевая игра	-.084	.021	.194*
Настройка персонажа	-.063	.056	.315***
Эскапизм	.006	.149	.277**
Общая игровая мотивация	.064	.143	.315***

Примечание. Жирным шрифтом выделены суммарные шкалы. Уровни значимости: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Таблица 4. Игровые мотивы, предсказывающие желание играть при отсутствии возможности; количество игровых часов в неделю; стаж игры

Предикторы	Желание играть при отсутствии возможности			
	$R^2 = .19, F(5, 114) = 5.25, p < .001$			
	в	SE	t	p
<i>Свободный член</i>			.18	.242
Настройка персонажа	.29	.09	3.16	.002
Механика игры	.19	.09	2.15	.033
Эскапизм	.16	.09	1.80	.074
Общение	-.10	.09	-1.20	.234
Соревнование	.09	.09	1.06	.290
Предикторы	Количество игровых часов в неделю			
	$R^2 = .09, F(4, 115) = 2.71, p < .05$			
<i>Свободный член</i>			2.65	.009
Исследование мира	.23	.10	2.33	.021
Эскапизм	.13	.10	1.32	.189
Общение	.10	.09	1.10	.274
Ролевая игра	-.10	.10	-1.03	.305
Предикторы	Стаж игры			
	$R^2 = .12, F(5, 114) = 3.11, p < .01$			
<i>Свободный член</i>			6.22	.000
Соревнование	.41	.12	3.33	.001
Общение	.20	.10	1.93	.056
Ролевая игра	-.19	.09	-2.02	.046
Игра в команде	-.18	.10	-1.73	.087
Улучшение персонажа	-.14	.12	-1.19	.236

Примечание. в — стандартный коэффициент регрессии; SE — стандартная ошибка; R^2 — коэффициент множественной детерминации; F — критерий Фишера; t — распределение Стьюдента; p — уровень значимости.

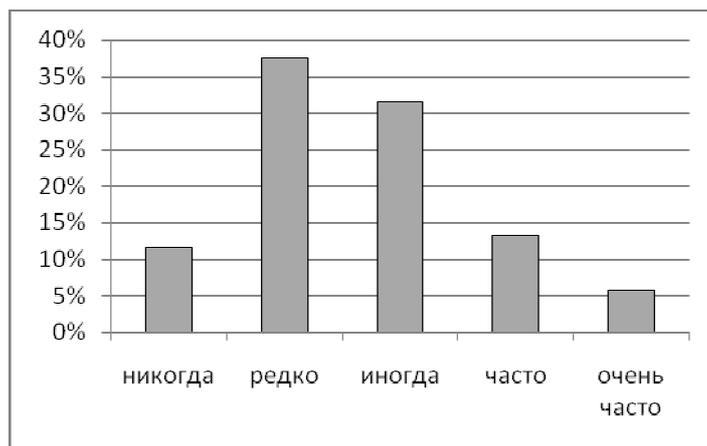


Рис. 1. Распределение самооценки частоты возникновения желания играть при отсутствии возможности (N=120)

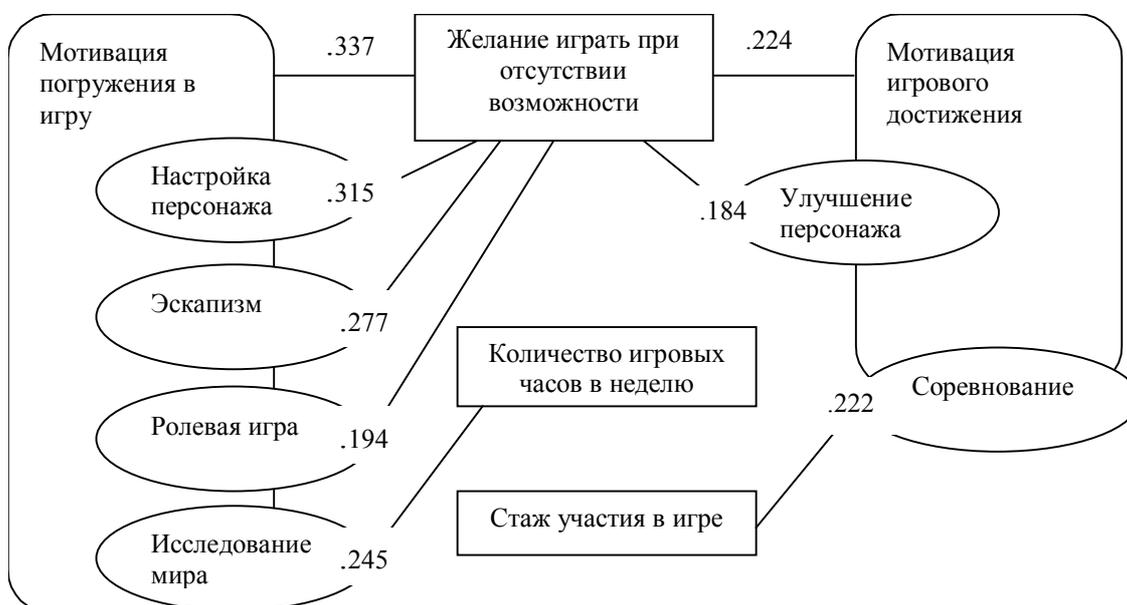


Рис. 2. Значимые корреляции игровых мотивов с желанием играть при отсутствии возможности, частотой игры и стажем игрового поведения

GAME WILLS FRUSTRATION AND MOTIVATION FOR MMORPG: EMPIRICAL BASIS FOR DEVELOPMENT OF COUNSELLING STRATEGIES

Sergey V. Weinstein, Anastasiya S. Smirnova

Perm State National Research University, 15, Bukirev str., Perm, Russia, 614990

Massively multiplayer online role-playing games examined due to recreational culture in XXI century. Concept of game wills frustration is introduced. It is grounded as function of game playing motivation while satisfaction of need for playing is impossible. Interrelations of motivational and self-reported behavioral variables (game experience, frequency of gaming, rate of game wills frustration) are investigated on the sample (N=120) of Russian-Language Line Age II players. Correlations and multiply regressive models for studied indices are presented. Interpretation of results dedicated to psychological counseling.

Key words: multiplayer online role-playing game; motivation; internet-behavior; internet-addiction; psychological counseling