

Проект Ю.Л., Ильяшевич М.А. Стратегии ролевого поведения участников многопользовательских онлайн игр [текст]/ Ю.Л. Проект //Научные материалы V съезда Российского психологического общества. Том III. М., 2012. С. 432-433.

Стратегии ролевого поведения участников многопользовательских онлайн игр

Ю.Л.Проект, М.А. Ильяшевич (Санкт-Петербург)

Strategy of role behavior participants of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

J.L. Proekt, M.A. Ilyashevich (Saint-Petersburg)

Стремительное развитие информационных технологий существенным образом изменило жизненное пространство современного человека. Телевидение, интернет, другие средства масс-медиа не только занимают лидирующее положение в формах организации досуга, но и оказывают существенное влияние на мировоззрение людей, их ожидания и притязания, отношение к себе, другим людям и ситуациям. Вместе с тем расширение границ виртуального мира часто приводит к сужению границ мира реального. Новые социальные общности киберпространства частично или полностью замещают для современного человека привычные ранее социальные сети (родственные, дружеские и т.д.). Особенно ярко указанные тенденции проявляются у участников разнообразных многопользовательских онлайн игр. Сами условия и правила подобных игр требуют от пользователя ежедневного посещения игрового портала, поддержания и расширения социальных контактов с другими игроками, планирования и реализации индивидуальной стратегии игры, направленной на повышение своего игрового статуса. Как отмечает А.Е. Войскунский, в ходе такой игры пользователь эволюционирует вместе со своим персонажем; накапливает в рамках игровой деятельности практический опыт, который затруднительно перенести в реальную деятельность. При этом высокая степень раскрепощения фантазии, яркость игровых впечатлений и интенсивность социальных контактов в ходе игры способствует повышению значимости такого способа времяпровождения.

Интерес к многопользовательским онлайн играм широко проявился в работах западных психологов (K.Bessiere, A.F. Seay, S.Kiesler, D. Williams, N.Yee, T.L.Taylor, J.W. Rettberg, H.G. Corneliussen и др.). Многопользовательская онлайн игра рассматривается как площадка для экспериментирования с новыми формами социальных интеракций, построения игровой идентичности ее участников, формирования новой киберкультуры. Поскольку виртуальный мир подобных игр наполнен самыми разнообразными возможностями по конструированию образа своего персонажа, его социальных взаимодействий и форм поведения, участники имеют широкий выбор примеряемых в ходе игры социальных ролей.

Проведенное нами исследование было посвящено изучению стратегий ролевого поведения участников двух наиболее распространенных в сети многопользовательских онлайн игр LineAge2 и World of Warcraft. Эти игры имеют одно принципиальное отличие: LineAge2 (LA2) позиционируется как бесплатная, в то время как участие в World of Warcraft (WoW) требует приобретения платной абонентской подписки. В исследовании приняли участие 60 мужчин в возрасте от 25 до 40 лет. Выборки игроков LA2 и WoW были выравнены по количеству, возрасту, образованию и социальному положению.

Результаты показали, что игроки WoW характеризуются большим стремлением к развитию своих игровых возможностей, выраженной приверженностью своему клану, стремлением к усилению личностного влияния в своей группе. Они чаще, чем игроки LA2, ставят перед собой благородные цели, посвящают игре больше времени. Для игроков LA2 более значимым является приобретение дружеских связей в игре, любовь и принятие окружающих, но в то же время и развитие своих боевых навыков, достижения цели любой ценой. В целом, игроки WoW в большей степени стремятся проявить в игре свою уникальность, ощутить ценность своей личности, в то время как для игроков LA2 более значима коммуникативная и релаксационная стороны игры.