

Выбор игрового жанра в зависимости от социально-психологических характеристик геймера

Научный руководитель – Хрипунова Светлана Владимировна

Аксенова Елизавета Алексеевна

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской Академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия

E-mail: almagoreinorange@gmail.com

На данный момент видеоигры стали неотъемлемой частью досуга многих людей, например, по результатам исследования Аналитического центра НАФИ за 2022 год, 60% россиян 18 лет и старше играют в видеоигры – регулярно или эпизодически (порядка 88 млн человек) [2], а по данным исследования Entertainment Software Association (ESA) за 2023 год, компьютерными играми увлекаются более 3 млрд человек – около 40% населения Земли [7]. Игровое сообщество представляет из себя актуальную сферу для изучения. В данной статье рассматриваются игровые предпочтения геймеров и социально-психологические характеристики геймеров.

Жанр видеоигры – это термин, который обобщает основные концепции и элементы игрового процесса, присутствующие в игре [3]. В зависимости от интересов и характера игрового опыта, который геймер желает получить, выбирается определенный жанр, это не означает, что игрок придерживается всего одного направления игры, скорее одно из многих направлений (жанров), будет ведущим.

Важность жанра видеоигры выходит за рамки простой категоризации, она сложным образом формирует предпочтения игроков, влияет на траектории разработки игр и в конечном итоге определяет тот игровой опыт, который будет получен игроком [3]. Жанр говорит о предпочтениях игрока, а предпочтения говорят о потребностях и мотивации геймеров.

Выбор жанра, как мы упомянули выше, зависит от предпочтения игрока, а предпочтения формируются на основе социально-психологических характеристик. Социально важные качества личности, такие как коммуникабельность, стрессоустойчивость и набор психологических свойств, обусловленный в том числе темпераментом, формирует личность, а личность, в свою очередь выбирает жанр игры.

Целью исследования является описание и выявление факторов, обуславливающих выбор игрового жанра геймером.

Предметом стала взаимосвязь между выбором видеоигрового жанра и социально-психологическими характеристиками. **Объектом теоретического исследования** явились социально-психологические характеристики.

В качестве **объекта эмпирического исследования** выступала студенческая молодежь в возрасте от 18 до 26 лет (20 человек) обучающиеся в ВУЗ РАНХиГС.

Для достижения поставленной цели использовались следующие методики: 1 - Личностный опросник Айзенка, ЕРІ/А, Адаптация: А. Г. Шмелев [1]; 2 - Оценка уровня общительности, Автор: В. Ф. Ряховский [4]; 3 - Самооценка стрессоустойчивости личности, Авторы: И. В. Киршева, Н. В. Рябчикова [5].

Результаты исследования:

1. По результатам исследования темперамента в совокупности с авторской методикой, было установлено, что 34% (12 человек) респондентов выбирает игровой жанр РПГ, из них 5 холериков, 3 меланхолика, 3 флегматика и 1 сангвиник. Преобладание холериков

может быть обусловлено тем, что «РПГ» может быть весьма динамично и содержать в себе активный игровой процесс, холерики наиболее импульсивны и активны, что позволяет им погружаться в динамичную игру. Разнообразие темпераментов в данном игровом жанре может означать его доступность для игры, сам жанр предполагает отыгрыш различных ролей, поэтому каждый может создать своего персонажа с собственной личности и вести игру от своего лица.

Игровой жанр «Экшен» выбирают 14% (5 человек), из них 3 холерика, 1 сангвиник, 1 меланхолик, отсутствие флегматиков можно объяснить следующим образом: данный жанр требует быстрого принятия решений, активных действий, стремительности и хорошую скорость реакции от игрока, флегматики же обладают спокойствием и размеренностью в поведении, людям с таким темпераментом может быть сложно воспринимать данный игровой жанр.

Такое же количество респондентов выбрали жанр «Стратегия» и «ММОРПГ», примечательно, что в последнем присутствуют только холерики, это можно объяснить особенностями жанра и игрового процесса, «ММОРПГ» предполагает постоянную активную коммуникацию, быстрое принятие решений, непрерывную связь с командой и стремительность в действиях. Холерики обладают необходимой для жанра импульсивностью и быстрой возбудимостью.

Также стоит обозначить, что в жанре «Стратегия» преобладают меланхолики и флегматики, с точки зрения самого жанра игровой процесс представляет из себя размеренные пошаговые действия, один ход в игре может длиться до получаса, что позволяет обдумать все свои действия и составить дальнейший план, предполагается, что для полноценного погружения без дискомфорта требуется усидчивость, которой могут обладать флегматики и меланхолики.

Жанр «Симулятор» выбрали 11% респондентов (4 человека), среди них 2 холерика, 1 флегматик, 1 сангвиник, примечательно отсутствие меланхоликов, мы можем предположить, что «Симулятор», как жанр способен создавать неблагоприятные условия, игровой опыт будет строиться на преодолении препятствий, для меланхолика такая среда может быть дискомфортной.

Жанры «Квест» и «Аркады» выбрали наименьшее количество респондентов 9% и 3% соответственно, это позволяет нам сделать вывод о меньшей популярности жанра и заинтересованности в нем.

2. Также стоит отметить, что благодаря Личностному опроснику Айзенка удалось выяснить, что в жанрах «Стратегия» преобладают интроверты, а в жанре «Экшен» преобладают экстраверты (4 из 5 респондентов в обоих случаях).

3. Для большей части выборки (74%) характерен высокий уровень нейротизма вне зависимости от предпочтения в жанре. Это может быть обусловлено как возрастом респондентов (18-26 лет), который включает в себя ряд личностных кризисов, так и внешними обстоятельствами, не зависящими от хода исследования.

4. Также для большей части выборки (83%) характерен средний уровень стрессоустойчивости, исходя из этого, можно сделать вывод, что данное психологическое свойство не зависит от выбранного геймером жанра.

5. По результатам методики «Оценка уровня общительности», отличительными стали результаты респондентов, предпочитающих «ММОРПГ», их показатели соотносятся с высоким уровнем коммуникативных навыков, данные результаты также можно обосновать особенностями игрового жанра, где предполагается постоянное участие в диалоге с командой.

6. В дополнение, нами также было отмечено, что среди геймеров преобладает мужской пол, но незначительно (57%), из этого следует, что в сфере гейминга соотношение полов

почти достигло равного распределения. Но примечательно, что жанр «ММОРПГ» выбирают чаще мужчины (5 респондентов из 5). Игровое сообщество данного жанра принято считать весьма токсичным и агрессивным, женщины в большей степени подвергаются буллингу в голосовых чатах во время игрового процесса [6].

По итогам проведенной работы выявлены: характерность некоторых темпераментов для того или иного жанра, зависимость между коммуникативными навыками и игровым жанром. Определены наиболее предпочитаемые жанры, отмечено распределение полов в игровой сфере.

Источники и литература

- 1) Бурлачук Л. Ф. Психодиагностика: Учебник для вузов. — СПб.: Питер, 2006. — 351 с
- 2) ГЕЙМИНГ В РОССИИ – 2022. Социальные и экономические эффекты // Аналитический центр НАФИ : сайт. – URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 12.02.2024)
- 3) Крутов Никита Юрьевич, Федоровская Наталья Александровна СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ ЖАНРА ЭКШЕН В ВИДЕОИГРАХ КОНЦА XX - НАЧАЛА XXI ВЕКА // Культура и искусство. 2022. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsificheskie-priznaki-zhanra-ekshen-v-videoigrah-kontsa-xx-nachala-xxi-veka> (дата обращения: 12.02.2024).
- 4) Психологические тесты. В 2 т. Под ред. : Карелина А.А. М. : Владос, 2005, Т. 2.
- 5) Тест на определение стрессоустойчивости личности / Н.В. Киршева, Н.В. Рябчикова / Психология личности. - М.: Геликон, 1995.
- 6) Токсичность в видеоиграх // SHAZOO : сайт. – URL: <https://shazoo.ru/2022/12/28/135575/toxic-community-and-how-to-deal-with-it> (дата обращения: 12.02.2024) [priznaki-zhanra-ekshen-v-videoigrah-kontsa-xx-nachala-xxi-veka](https://shazoo.ru/2022/12/28/135575/toxic-community-and-how-to-deal-with-it) (дата обращения: 12.02.2024)
- 7) Number of Gamers Worldwide 2024: Demographics, Statistics, and Predictions // FinancesOnline : сайт. – URL: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (дата обращения: 12.02.2024)