

Секция «Психология»

Общение в многопользовательских ролевых онлайн играх как аналог
реального взаимодействия

Шишова Екатерина Александровна

Студент

Южный федеральный университет, Факультет психологии, Ростов-на-Дону, Россия

E-mail: katerinashishova2012@yandex.ru

Ролевые игры возникли еще в древности, но никогда прежде не пользовались такой популярностью как сейчас. Согласно Войскунскому А. Е., игра является одним из основных видов деятельности через Интернет. Важной стороной игровой ролевой интернет-деятельности является общение. Зачастую это обсуждение игрового процесса среди пользователей, которое происходит как в самой игре (при помощи игровых чатов), так и на форумах посвященных этим темам.

Соответственно игровая деятельность, как и другие виды Интернет-общения, в связи опосредованностью компьютером обладает некоторыми особенностями:

- 1) очень быстрое расширение круга общения
- 2) добровольность и желательность контактов
- 3) анонимность
- 4) стремление к эмоциональному наполнению текста

Зачастую, психологи упоминают об отсутствии эмоциональной составляющей в общении на форумах. Нами было проведено исследование с целью рассмотреть особенности взаимодействия в онлайн играх и изучить особенности удовлетворения потребности в общении у игроков. Респонденты: 67 активных пользователей (более двух часов в день) многопользовательских онлайн игр, возрастом от 19 до 32 лет. Для получения необходимых данных были использованы тест Кетелла, опросник межличностных отношений, метод наблюдения за игровыми чатами. Согласно нашему исследованию игровых форм общения, нельзя отрицать полное отсутствие эмоциональной составляющей. Так, многие игровые чаты имеют до сотни анимированных смайлов – движущихся изображений, выражающих эмоции, а сами игровые персонажи имеют ряд действий, передающих мимикой и проксемикой наиболее часто проявляемые эмоциональные действия: согласие, отрицание, благодарность, гнев, радость, печаль, удивление, восторг и другие.

Исследовав общение в различных чатах многопользовательской ролевой игры, мы выявили, что в игровом чате, как и в другом виде чатового общения, существуют пользователи, занимающие лидирующие позиции. Сравнив общение нескольких из них, мы узнали о различиях в их взаимодействии. Так же была выделена отличительная черта игрового чатового взаимодействия – возможность присутствия двух лидеров: формального и неформального. Данная особенность связана со спецификой рассмотренной игры, существования в ней системы игровых военных званий и обязанностей, прилежащих к ним.

Было выявлено, что более 69% исследуемых игроков имеют ярко выраженные свойства личности: нонконформизм, смелость, общительность, эмоциональная стабильность, рассудительность, тревожность. В результате двукратного заполнения опросника ОМО игроками, было выявлено, что удовлетворение межличностных потребностей у них

сходно в виртуальном и в реальном пространстве. Так же более чем у 80% выделены следующие тенденции в общении: общаться с малым количеством людей, брать на себя ответственность, соединенную с ведущей ролью, чувствуют себя хорошо среди людей и имеют тенденцию их искать, имеют сильную потребность в принадлежности к другим, быть принятыми остальными, осторожны при установлении близких интимных отношений.

Хотя и существуют гипотезы исследователей, что ролевая онлайн игра может полностью захватить человека, заменяя реальный мир виртуальным, согласно данному исследованию, взаимодействие с другими людьми будет придерживается сходного удовлетворения межличностных потребностей в общении в виртуальном мире и в реальном.

Литература

1. Войскунский А.Е.. «Групповая игровая деятельность в Интернете» - Статьи по киберпсихологии (МГУ им. М.В. Ломоносова)
2. Жичкина А. Е. «Социально-психологические аспекты общения в Интернете». - М.: Дашков и Ко, 2004