

Особенности субъективной картины действий игроков в видеоигры

Научный руководитель – Осипов Максим Евгеньевич

Новикова Александра Валерьевна

Студент (специалист)

Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И.

Евдокимова, Москва, Россия

E-mail: alx.val.nov@gmail.com

Видеоигры - это максимально антропоцентричная форма искусства. Потому что в играх человек постоянно принимает решения и проявляет себя, как мыслящее, решающее, разумное, оценивающее существо. Поэтому наибольший интерес представляет смысловая картина деятельности человека в игре.

Целью нашего исследования было сравнить субъективную картину деятельности геймеров в видеоиграх разных жанров (на примере жанров многовариативного интерактивного кино (МИК), симуляторов жизни и ролевых видеоигр (РПГ)).

В исследовании приняли участие 319 человек, разделённые на экспериментальные группы. Группу игроков многовариативного интерактивного кино (МИК) составили 60 человек женского (n=46) и мужского (n=14) пола в возрасте от 13 до 49 лет; группу игроков симуляторов жизни (СИМ) составили 57 человек женского (n=48) и мужского (n=9) пола в возрасте от 13 до 39 лет; группу игроков ролевых видеоигр (РПГ) составили 58 человек женского (n=26) и мужского (n=32) пола в возрасте от 13 до 38 лет.

В качестве исследовательской методики был использован авторский опросник «Субъективная игровая структура», состоящий из 30 вопросов, опирающийся на типологию действий игрока [1, 2] и предлагающий оценить, как часто игроки выполняли те или иные действия и дать эмоциональную и когнитивную оценку того, насколько значимы для игроков данные действия в этой деятельности.

Качественный анализ результатов позволил выделить существенные различия субъективной картины игровой деятельности у игроков разных групп (см. график 1).

Во всех группах игроки одинаково высоко оценивали роль действий типа «Обучение» в игровом процессе и отмечали, что часто его используют в игровом опыте. При этом на одинаково низком уровне в группах был выражено действие «Планирование». Структура игровых действий групп МИК и РПГ схожа в плане использования действий типа «Загадки», «Общение», «Роль», но значительно отличается по тем же параметрам от игрового опыта группы СИМ. Это свидетельствует о том, что геймеры групп МИК и РПГ погружены в сюжеты игр, разговаривая с персонажами и отыгрывая предлагаемые им роли, когда в то же время в игровом опыте группы СИМ сюжетно-ролевая составляющая значительно ниже. Анализ места в структуре игровой деятельности важного для игрового процесса действия типа «Изучение мира» позволил увидеть, что на уровне субъективного переживания игры наиболее часто к нему обращались игроки группы РПГ, затем МИК и СИМ (все группы значимо различаются между собой). Это позволило предположить, что геймеры РПГ получают больше игрового опыта исследователей, чем игроки МИК, а они в своё время больше, чем игроки СИМ. При этом все игроки оценивали действие «Изучение мира», как часто выполняемое. Действия типа «Манипулирование предметами» были больше представлены в группе РПГ, в то время как значимых различий между МИК и СИМ не обнаружено. Можно предположить, что игровой опыт РПГ позволяет игроку активнее взаимодействовать с окружающей средой.

Интерес представляла группа действий «Уклонение» и «Уничтожение», связанная с активной агрессией (преобразованием) в видеоиграх. Здесь мы увидели, что игровой опыт СИМ носит менее агрессивный характер по сравнению с другими двумя группами. Однако, этот комплекс действий для игроков в МИК выглядит иначе, чем в понимании игроков в РПГ: «Уничтожение» оценивается игроками, как действие, происходящее лишь иногда. Действие «Соревнование» всеми тремя группами оценивается, как редкое событие, как и действие «Вождение».

Принципиальные значимые отличия игрового опыта СИМ от МИК и РПГ наблюдались в связи с группой действий «Забота», «Создание персонажа» и «Микроконтроль». Это на наш взгляд свидетельствует о выраженной контролирующей составляющей игрового процесса в СИМ, в отличие от двух других групп.

Проведённое исследование позволяет говорить о том, что субъективная внутренняя картина игрового опыта значительно отличается в исследуемых группах. Главные отличительные особенности игрового опыта группы МИК - сюжетно-ролевая составляющая, изучение мира и уклонение, как часть боевой системы. Схожими чертами обладает игровой опыт группы РПГ, однако там боевая система представлена и уклонением, и уничтожением, а также присутствуют элементы тактики. В корне отличается игровой опыт группы СИМ - сюжетно-ролевая составляющая отмечается редко, зато развита контролирующая составляющая игрового процесса.

Источники и литература

- 1) Кирилзеев А.Ю., «Классификация жанров компьютерных игр», 2014 г [Электронный ресурс] // URL: <http://gamesisart.ru/janr.html#index>. (дата обращения: 13.02.2021)
- 2) Кирилзеев А.Ю., «Жанры компьютерных игр (общая схема)», 2016 г [Электронный ресурс] // URL: <http://gamesisart.ru/TableJanr.html> (дата обращения: 15.02.2021)

Иллюстрации

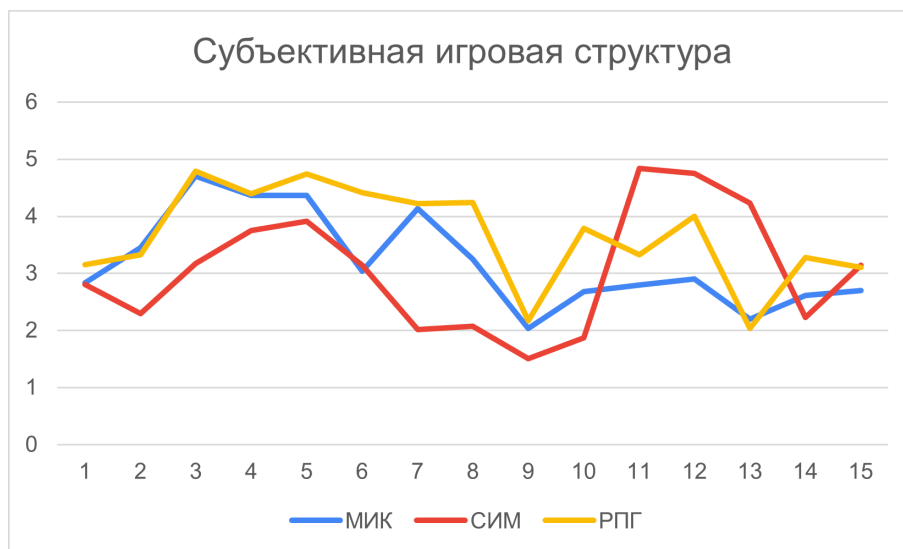


Рис. 1. График субъективной игровой структуры в видеоиграх