

Три формы идентичности пользователя в ролевых видеоиграх

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Ковбас Всеволод Юрьевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: vs_lensky@mail.ru

С развитием видеоигровой индустрии и ростом ее рынка все больше исследователей стали посвящать свои работы научному анализу видеоигр. Данный вид медиа среди прочих выделяется высокой интерактивностью, благодаря которой разработчики игр смогли достичь высокого уровня иммерсивности в своих произведениях. Качество погружения в видеоиграх существенно отличается от других медиа благодаря сочетанию трех важных элементов: повествования, аудиовизуальных стимулов и сложного интерактивного взаимодействия. Комбинация этих трех элементов формирует виртуальную среду, которая является одновременно подлинной и отзывчивой. Это новая форма взаимодействия, новое измерение, охватывает и вмещает в себя новые формы идентичности игроков [3].

Отдельным уникальным жанром ролевых видеоигр можно считать CRPG (Computer/Console Role-Playing Game). Именно в нем пользователю чаще всего предоставляется возможность создать своего уникального персонажа и с его помощью отыграть выбранную роль. В этом плане CRPG стремится передать опыт настольных ролевых игр - интерактивного повествования в реальном времени. С помощью ролевых игр игроки примеряют на себя разные образы, с которыми у них, возможно, не было возможности познакомиться в реальной жизни. Это помогает им формировать неvirtуальные и значимые отношения и вызывать у игроков ценностную ориентацию [2].

В момент воздействия игры пользователи принимают (частично) личность игрового персонажа. Они воспринимают или воображают себя игровыми персонажами и меняют свою идентичность «в направлении» медийного персонажа. Таким образом у игроков возникает идентификация - временное изменение самовосприятия, сопровождающееся включением в него воспринимаемых свойств игрового персонажа [1]. Таким образом видеоигры позволяют пользователям отразить и развить свою реальную идентичность в виртуальной среде на другом уровне, формируя множество проективных идентичностей. Они включают в себя черты характера, ценности и знания как из идентичности реального мира, так и из виртуального.

В исследованиях часто используются две основные точки зрения на идентичность. Рассматривают эволюционную идентичность (Erikson, 1968) и идентичность символического интеракционизма (Mead, 1934). По мнению Эриксона, идентичность стремится к стабильности и согласованности из-за защитного механизма идентичности, который одновременно мотивирует поведение людей. В то время как теория идентичности Мида делает акцент на позициях, ролях и взглядах других людей. Для Мида идентичность - это социально и культурно сконструированный продукт, который постоянно и активно усваивается как самоценность [2].

Мы же считаем, что у человека есть основное ядро идентичности, которое остается неизменным, при этом многие черты его личности могут трансформироваться под влиянием различных факторов. Именно ролевые видеоигры, на наш взгляд, позволяют пользователю разобраться в собственных убеждениях и ценностных ориентациях. Благодаря возможности создания и отыгрыша любой роли человек способен побывать в различных

уникальных ситуациях и поступать, думать так, как он не смог бы в реальной жизни. Таким образом реальная идентичность пользователя смешивается с новой виртуальной, тем самым создавая новые личностные качества и особенности поведения

В итоге мы пришли к выводу, что игроки по-разному реализуют свою идентичность в виртуальной среде. В нашем исследовании мы рассматриваем три возможные формы идентичности пользователя в видеоиграх:

1. Личностная – основанная на реальной идентичности человека, соответствует и отражает его ценности и мировоззрение (поведение, отвечающее интересам игрока как субъекта)
2. Ролевая – созданная с целью примерить определенный образ/роль, не обязательно совместимую с реальной личностью игрока (поведение, соответствующее игровому персонажу)
3. Проективная (смешанная) – сочетающая опыт, полученный персонажем игрока и выражающая истинные личностные качества (поведение, зависящее от игровой ситуации)

Источники и литература

- 1) Dorothée H., Christoph K., Peter V., Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment, 2007.
- 2) Jingyang A., Betg C., Carole B. The construction of gamer identity in narratives about video game playing and formal education learning experiences, 2023.
- 3) Terzioglu Y. Immersion and identity in video games, 2015.