

ВЗАМОСВЯЗЬ МЕЖДУ ПСИХОТИПАМИ ИГРОКОВ И ИХ РЕАКЦИЕЙ НА РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ

В работе рассматриваются модели психотипов Бартла, классические психотипы и соответствующие им характеристики, а также влияние игр на состояние человека. Для более углублённого изучения было проведено социологическое исследование в форме онлайн-опроса.

ВВЕДЕНИЕ

В контексте игр психотипы могут играть важную роль в формировании предпочтений, стилей игры, а также восприятия игрового контента. Пользователи с различными психотипами могут проявлять отличные друг от друга стратегии, подходы и реакции на определенные игровые ситуации. Некоторые игроки могут быть более склонны к агрессивности и соревновательности, в то время как другие предпочитают более спокойный и коллективный подход к игре. Исследование влияния психотипов на реакцию игрока может пролить свет на важные аспекты игрового опыта и помочь в создании более удовлетворительных и персонализированных игровых продуктов.

I. ПСИХОТИПЫ ИГРОКОВ ПО БАРТЛУ

Модель Р. Бартла состоит из двух пересекающихся отрезков, образующих поле игроков, названное им плоскостью интересов: «действие – взаимодействие» и «игрок – система». На основании предпочтений, игроки разделяются на четыре основных типа персонажей: карьеристы, киллеры, исследователи и социальщики.

В расширенной версии системы психотипов Бартла к вышеуказанным отрезкам плоскости интересов «действие – взаимодействие» и «игрок – система» добавляется еще один: «осознанный – неосознанный», разделяющий психотипы на два — в зависимости от того, являются ли действия игроков осознанными или нет. Однако при создании реальных проектов все разработчики обычно пользуются методологией из четырёх психотипов, не деля их по шкале «осознанно – неосознанно». В условиях реальной игры практически невозможно выяснить степень осознанности действий игрока, поэтому расширенная модель пользуется популярностью лишь в лабораторных условиях.

II. ХАРАКТЕРИСТИКИ ПСИХОТИПОВ

Для исследования была выбрана модель Бартла в силу своей популярности и простоты. В её классическом представлении можно выделить характерные черты для каждого психотипа.

Так, карьеристам больше всего нравятся различные вариации на тему «потратить время — получи награду», они готовы платить за то, что-

бы ускорять своё развитие, иметь время и дополнительные возможности. Но ради того, чтобы быть просто лучше других, они не будут финансово вкладываться. Карьеристы получают наибольшее удовлетворение от различных наград, медалей, ачивок за всевозможные достижения.

Киллерам важны внутриигровые события, на которые они готовы тратить много времени: соревнования, турниры и рейтинги. Это позволяет им доказывать, что они кого-то превосходят. Так же киллеры — самая монетизируемая аудитория, они готовы платить за то, чтобы убивать, побеждать и доминировать. Однако, по сравнению с карьеристами, они проводят меньше времени в играх.

Для исследователей важно развивать уникальные наборы талантов, чтобы иметь возможность изучать все допустимые сочетания, скрытые аспекты, нюансы и т.д. Они также любят квесты, диалоги, сюжет, который подогревает их интерес. Исследователей трудно спровоцировать на спонтанный платёж, однако они положительно относятся к подпискам. Исследователи готовы уделять игре много времени, пока проект подбрасывает им различные события и вызовы.

Социальщикам обязательно нужны конкурсы, чаты, сходки, ивенты, форумы. Данный психотип предпочитает финансово вкладываться в игровую «картинку», например, скины персонажей. Одному проекту социальщики не готовы уделять много времени, их удержанию способствуют различные акции и игровые события.

Обобщая информацию, киллеры гордятся доминированием над другими, карьеристы — тем, что у них больше всех ресурсов и благ, исследователи — тем, что они умнее других, а социальщики — тем, что они популярнее.

III. ВЛИЯНИЕ ИГР НА СОСТОЯНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Важнейшим фактором в исследовании психотипов игроков является влияние игр на внутренний мир человека. Вначале преобладали исследования влияния жестоких видеоигр на агрессивное поведение игроков, так как бытовало мнение об их зависимости. Но за последние годы в научном сообществе активно обсуждается вопрос использования игр для улучшения здоровья и благополучия. Ряд исследований отражает этот сдвиг и демонстрирует явные преимущества для людей, которые проводят время за игрой.

Для оценки влияния игр на пользователей с разными психотипами, важными критериями являются изменение таких факторов, как агрессивность, интуиция, логика, координация, реакция и уровень стресса. Отслеживание данных показателей положительно скажется на детальном изучении психотипов игроков.

IV. РЕЗУЛЬТАТЫ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Для исследования в опрос было добавлено тестирование на психотип по Бартлу, а также вопросы о реакции игроков на различные игровые события. Был рассмотрен аспект влияния игр на состояние пользователей. По результатам теста, первый и второй психотипы респондентов могут не сильно различаться в процентном соотношении, но значительно отличаться своими характеристиками. Анализ результатов проводился на основе первого психотипа.

По полученным данным, у исследователей нет определённого значения по временным рамкам, в силу личной заинтересованности каждого пользователя. Большинство положительно реагируют на введение новых локаций, однако на другие игровые события они реагируют нейтрально, исключением является необходимый платёж для дальнейшего продвижения. Большинство исследователей заметили улучшение логики, реакции и интуиции и не заметили существенных изменений уровней стресса и агрессии.

Киллеры предпочитают проводить от 16 до 20 часов в неделю в играх, тем самым занимая лидирующую позицию по проведённому времени. Они положительно относятся к многопользовательским играм, внутриигровым ивентам и ощущению долгожданной победы. В то же время киллеры негативно реагируют на обязательное взаимодействие с другими игроками и необходимые платежи. Данные респонденты отметили улучшение логики, реакции и интуиции, а также снижение уровня агрессии.

Социальщики занимают нижнюю позицию по проведённому времени: всего от 4 до 8 часов в неделю. Они положительно реагируют на многопользовательские игры и на нововведения в целом. Необычно, что большинство нейтрально относится ко внутриигровому взаимодействию с другими пользователями. Как и предыду-

щие психотипы, социальщики негативно реагируют на обязательный платёж для продвижения. Участники с данным психотипом отметили улучшение социальных навыков, развитие логики и реакции, остальные показатели остались без изменений.

Карьеристы тратят порядка 10-14 часов в неделю на игры. В основном они положительно реагируют на различные игровые аспекты, за исключением необходимостей взаимодействия с другими пользователями и наличия улучшенной экипировки. К платежам карьеристы также относятся негативно. Данная группа людей в основном не заметила каких-либо изменений, за исключением понижения уровня стресса и развития реакции.

V. ВЫВОДЫ

Одним из основных выводов исследования является то, что результаты опроса частично не соответствуют классическим психотипам Бартла. В каждом человеке присутствуют черты, присущие всем четырем психотипам, но в каждый конкретный момент времени превалирует какой-то один. Психотипы — это не характеристика игрока, а некий шаблон поведения. В людях проявляются разные качества в зависимости от конкретной игры и меняющихся обстоятельств. Различные психотипы оказывают влияние на уровень эмоционального вовлеченности, стратегическое мышление и решение проблем во время игры.

1. Психологические факторы предпочтения типов компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://pureportal.spbu.ru/ru/projects/\(c23ccea9deb3-48b9-8335-fc97b4f7833f\).html](https://pureportal.spbu.ru/ru/projects/(c23ccea9deb3-48b9-8335-fc97b4f7833f).html).
2. Психотипы игроков [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/1071495-psihotipy-igrokov-model-richarda-bartla-vs-modeli-andzheyamarchevski-hexad>
3. Психотипы Бартла и балансировка аудитории [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/263839/>.
4. Влияние компьютерных игр на психическое и интеллектуальное развитие [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/specials/589149/>.
5. Психология игры: как игры меняют наше мышление, эмоции и сны [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cism-ms.ru/poleznye-materialy/vliyanie-kompyuternykh-igr-na-psikhicheskoe-i-intellektualnoe-razvitie-podrostkov/>.

Бурцева Ксения Игоревна, студент 3 курса факультета ИТиУ БГУИРа, burtsevakseniya03@mail.ru.

Лютаревич Софья Витальевна, студент 3 курса факультета ИТиУ БГУИРа, sonuminsk@gmail.com.

Степанчикова Анна Игоревна, студент 3 курса факультета ИТиУ БГУИРа, ann.brown.from.the.nightmare@gmail.com.

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by.