

**Г. В. Пирог**кандидат філософських наук,  
доцент кафедри теоретичної та практичної психології  
Житомирський державний університет імені Івана Франка**К. О. Куранова**магістрант кафедри теоретичної та практичної психології  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

## ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ МОТИВАЦІЙНОЇ СФЕРИ ГЕЙМЕРІВ

*У статті на основі теоретико-психологічного аналізу визначаються особливості мотиваційної сфери особистості геймерів. Розглянуто характеристики віртуальної ігрової діяльності, дані досліджень ігрової мотивації та результати вивчення ігрової адикції. Розкрито взаємозв'язок мотивації особистості геймерів з особливостями віртуальної ігрової діяльності та змінами у структурі особистості. Зазначено потреби й мотиви, які є базовими в структурі мотивації геймерів.*

**Ключові слова:** геймер, комп'ютерна гра, віртуальна ігрова діяльність, мотиваційна сфера, мотивація, структура особистості.

**Постановка проблеми.** В період інформаційно-технологічної революції неможливо усвідомити життя людини без використання цілої низки існуючих гаджетів та комп'ютерних програм. Вдосконалення новітніх комп'ютерних технологій супроводжується розробкою віртуальних ігор, які мають мільйони прихильників, що призвело до виникнення в сучасному світі нового явища – геймерства. Термін «геймер» запозичений з англійської мови й означає людину, що захоплюється іграми, у сучасному розумінні – саме комп'ютерними іграми. Геймери є носіями певної моделі взаємодії з існуючим соціумом, основу якої складають як зовнішні особливості віртуальної гри, так і внутрішні, власне психологічні, характеристики гравців. Для з'ясування психологічних особливостей геймерства взагалі і, зокрема, наслідків захоплення віртуальними іграми для людини важливо розуміти те, чому люди залучаються до них та відчувають стійкий інтерес до процесу гри.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Психологічні дослідження впливу комп'ютерних технологій на психіку людини мають багатоаспектний характер, зокрема, розглядаються особливості мислення, спілкування, емоційної та мотиваційної сфер їхніх користувачів [5]. Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури, проблеми впливу віртуальної реальності на особистість людини розглядали О. Войскунський, О. Вовк, Д. Галкін, В. Дупак, Дж. Сулер та ін. Соціальні та індивідуально-психологічні особливості геймерів вивчали А. Аветісова, Т. Барлас, Н. Богачева, О. Степанцева, Ю. Шведчикова та ін. Процеси ідентифікації у віртуальному просторі досліджували Д. Кінашевський, Н. Стратонова, В. Штанько. Комп'ютерні ігри у контексті адикцій і девіацій досліджували Л. Ахмадуліна, Ч. Бюргер, П. Попов,

С. Стигер, К. Шаров. Мотивацію віртуальних ігор розглядали Р. Бартл, Е. Деси, Н. Іванова, Н. Йи, Р. Райан, Т. Хайни. Однак, залишаються відкритими питання особливостей загальної мотиваційної сфери особистості геймерів, а не тільки мотивації гри, тому що захоплення грою є лише наслідком сформованої у особистості системи потреб і мотивів, тому дана проблема є актуальною для вивчення.

**Мета статті.** Головною метою цієї роботи є визначення особливостей мотиваційної сфери особистості геймерів. Основою дослідження став теоретико-психологічний аналіз характеристик віртуальної ігрової діяльності; даних досліджень ігрової мотивації геймерів та результатів вивчення ігрової адикції.

**Виклад основного матеріалу.** Деякі особливості мотивації, притаманної геймерам, містяться в характеристиках віртуальної ігрової діяльності, яка дозволяє задовольнити потреби та мотиви гравців. Наприклад, Й. Хейзінга характеризує гру як протилежність серйозному, як вільну діяльність, як змагальну активність і як культуротворчий механізм [9]. В. Штанько акцентує увагу на комунікативних характеристиках віртуального простору, у якому люди можуть взаємодіяти між собою і з представленими в ньому об'єктами. Серед характерних ознак віртуального спілкування він виокремлює анонімність; відсутність соціальних обмежень у спілкуванні; слабку регламентованість поведінки; невидимість суб'єктів комунікації; неможливість безпосереднього візуально-аудіального контакту між ними; різноманітність середовищ спілкування, видів діяльності та способів самопрезентації [10].

Завдяки ігровому та комунікативному потенціалу віртуальні ігри виконують низку важливих

функцій, обслуговуючи реальні потреби людини. Перш за все, віртуальна реальність допомагає у здійсненні нереалізованих бажань людини. За В. Розіним, в результаті цього відбувається поступове згасання мотивів тієї діяльності, яку людина не може реалізувати у реальному житті, і зняття пов'язаної з нею напруги [6]. Друга функція віртуальної реальності – проєктивна, – пов'язана з тим, що у незвичайній реальності актуалізуються наявні в людини, але не усвідомлювані нею нові знання, мотиви та потреби. Рефлексія та аналіз цих компонентів може допомагати людині у розвитку самосвідомості. По-третє, незвичайна реальність несе образно конструктивне навантаження, адже вона містить образи, що не базуються на реальному житті, проте є для людини уособленням певних ідей та цінностей. По-четверте, незвичайна реальність допомагає людині відновитися, оскільки звільняє її від обмежень реального життя [1].

Таким чином, характеристики та функції віртуальної ігрової діяльності співвідносяться з потребою особистості у свободі. Адже у віртуальному просторі людина позбавляється внутрішніх рамок особистості, має можливість програвання та переживання певних подій життя у віртуальному світі. Тому можливо припустити, що базовою основою мотиваційної сфери геймерів є прагнення до свободи.

Емпіричні дослідження показують, що гравці мають широкий спектр мотивації для гри. Віртуальна реальність, яка конструється в рамках сучасних комп'ютерних ігор, виступає простором для реалізації самих різноманітних потреб, а за зверненням до неї схована множина різних мотивів: від розваг і зняття напруги до бажання пожити життям персонажа та самореалізації. В якості основних причин, по яким дорослі грають в комп'ютерні ігри, виділяють потреби в отриманні інформації та тренуванні мислення, вирішенні завдань і спілкуванні в ході ігрового процесу [2]. Згідно з даними дослідження мотивації геймерів різних поколінь, що проводилося Quantic Foundry, одним з мотивів гри є «бажання змагатися з іншими гравцями в дуелях, матчах або в складі однієї команди проти іншої» [7, с. 82]. Змагальність більш характерна для геймерів чоловічої статі, в міру дорослішання вона починає спадати.

Дослідження власне мотивації онлайн-ігор дають цікавий матеріал для розуміння структури мотивації особистості геймерів. Наприклад, Р. Бартл виділив типи гравців за провідної мотивації: «кар'єристи», які прагнуть досягти найбільш високих значень різних ігрових статистик, «дослідники» – намагаються максимально розкрити наповнення ігрового світу, «соціальні гравці» – максимально спрямовані на взаємодію з іншими гравцями, і «вбивці» – просто нехтують, руйнують, вбивають інших персонажів гри [11]. На основі тео-

рії Р. Бартла та емпіричних даних Н. Йи виділив незалежні мотиваційні чинники, які були розподілені за 3 узагальненими категоріями: досягнення, спілкування, занурення [15].

**Результати дослідження** мотивації комп'ютерних ігор, проведеного Т. Хайні на вибірці студентів, дозволили визначити ієрархію мотивів онлайн-ігор: виклик, цікавість, фантазія, контроль, кооперація, змагання, визнання [13]. Дослідник виділяє в структурі мотивації гравців два рівня – індивідуальний і міжособистісний, при цьому на перших місцях у гравців-студентів стоять мотиви індивідуального рівня (виклик, цікавість, фантазія, контроль), а на останніх – міжособистісного рівня (кооперація, змагання, визнання).

Теорія самодетермінації запропонувала вивчати не конкретні ігрові мотиви геймерів, а тип мотивації гри – внутрішній або зовнішній [3]. Е. Деси та Р. Райан стверджують, що саме інтерес має важливу спрямовуючу роль в поведінці, обумовленої внутрішньою мотивацією [12]. Така поведінка здійснюється за принципом самопідкріплення, і вона є для людини одночасно і стимулом, і нагородою, тоді як поведінка, обумовлена зовнішньою мотивацією, здійснюється заради зовнішнього підкріплення – визнання, грошової винагороди тощо. Крім внутрішньої і зовнішньої мотивації в теорії самодетермінації вводиться поняття амотивації, коли людина сама не розуміє, чому вона грає.

Таким чином, дослідження ігрової мотивації геймерів показують, що у комп'ютерній грі реалізуються мотиви досягнень, соціальні мотиви та, у великій мірі, мотиви внутрішнього плану, пов'язані з пізнанням та станом занурення.

Деякі особливості мотиваційної сфери геймерів розглядалися у контексті проблеми психологічного благополуччя гравців у комп'ютерні ігри. Комп'ютерна гра як занурення у віртуальну реальність зазвичай вважається такою, що шкодить якості реального життя людини. Дослідження в цьому напрямку, зазвичай, висловлюються на користь компенсаційної гіпотези, стверджуючи, що мотивацію для ігор посилює незадоволеність особи, соціальна дезінтеграція в реальному житті [2].

У гравців з більшим ступенем вираженості ігрової залежної поведінки спостерігається зниження значимості різних форм діяльності у реальному світі з акцентуванням уваги на власних проблемах. Подібний результат дослідники пов'язують з тим, що комп'ютерна гра дозволяє в достатній мірі компенсувати недолік реалізації потреби суспільного визнання у реальному світі. Такі цінності, як свобода, пізнання, впевненість у собі, незалежність у вчинках і діях, переходять у якість нереалізованих, що призводить до акцентуації на власних проблемах і втікання від «Я – реального». За твердженням Н. Йи, основною причиною виник-

нення ігрової адикції є мотивація занурення, яка містить в собі пошук невідомих раніше аспектів гри; програвання вибраної ролі героя – «автара»; зовнішній вигляд; ескапізм – віртуальна реальність сприймається як можливість або засіб вирішення реальних життєвих проблем [14].

Мотивація занурення у віртуальний простір гри пояснюється механізмом «імерсії», що полягає у втраті відчуття зовнішньої реальності. Власне, через імерсію користувач сприймає віртуальне оточення як «справжнє». За Н. Стратоновою, «комп'ютерний світ, завдяки імерсії, стає світом візіонерського переживання з власною казуальністю й темпоральністю. У результаті віртуальна реальність стає культурно-детермінованою формою сприйняття та конструювання, сповненою відомими користувачу образами тієї чи іншої культурної традиції» [8, с. 151]. Завдяки чуттєвій достовірності, сучасні комп'ютерні ігри пропонують гравцям незвичайний та яскравий досвід переживань і дають змогу «перенестися» від буденних турбот у «казковий світ», віртуальну реальність. У такому випадку засобом реалізації потреб, мотивів і цінностей геймера стає персонаж гри, роль якого приймає гравець. Через створення персонажу реалізується альтер-его геймера, а саме вибір зовнішності, наділення його надприродними силами та здібностями. Гра створює всі умови для того, щоб гравець повністю ідентифікував себе зі своїм героєм.

В умовах рольової комп'ютерної гри у геймера є можливість приймати нову роль та задовольняти пов'язані з нею бажання та потреби. Гравець може здійснювати вчинки, які в реальному світі мають низку соціальних табу і обмежень, і це дозволяє відчувати «віртуальну свободу». Віртуальна свобода починається вже на першому етапі занурення в гру, коли геймер може самотійно обрати собі нове ім'я («нікнейм») та обрати власну етнічну, статеву та професійну ідентичність в різноманітних образах. Крім того, один гравець має можливість створити кілька персонажів і таким чином приміряти на собі декілька різних ідентичностей. В. Штанько вважає, що структура особистості геймера трансформується за рахунок того, що комп'ютерна гра забезпечує інтенсивний досвід аналізу власних успіхів та невдач, саме це призводить до зміни «Я – образу» і локусу контролю [10]. В грі можливо бути більш компетентним, автономним та керуватися лише власною волею. В певній мірі, гра задовольняє базові потреби гравця, а також допомагає йому відчути власну значимість і можливість бути успішним, використати свої здібності та вміння.

Для аналізу комплексу змін, що є вагомими для задоволення потреб людини й впливають на самоідентифікацію особистості у віртуальному просторі, використовують поняття «Я – вірту-

альне». «Я – віртуальне» – це придумана гравцем особистість ігрового персонажа, яка має фізичні й психологічні властивості та діє в умовах віртуального світу комп'ютерної гри [8, с. 151]. Посиленню ідентифікації з персонажем сприяє процес «прокачування», тобто можливість покращення його якостей, наприклад, «магічних» здібностей або фізичних властивостей. Характеристики героя гри моделюються гравцем у створеному комп'ютерному світі, тому «Я – віртуальне» може розглядатися як проекція власної особистості геймера на віртуальну реальність. У світі комп'ютерної гри створюється альтернативне середовище для геймера, у якому починає домінувати «Я – віртуальне». У такому випадку можна говорити про кризу самоідентифікації людини в реальному житті. Результат вище згаданої кризи – ескапізм, який полягає в заміні реальної життєвої активності її симуляцією і призводить до того, що гравець надає перевагу віртуальній реальності, занурюючись у неї.

Віртуальний простір виступає засобом трансформації образу «Я» і стає середовищем формування нових психологічних особливостей геймера, а саме формування «ігрової ідентичності» особистості [4]. Під час гри людина занурюється у власні переживання, при цьому вона здатна аналізувати власні успіхи та невдачі. «Ігрова ідентичність» передбачає входження в мережу в «масці» для створення відповідного образу або навіть міфу про самого себе:

- як реалізацію ідеального я;
- для прояву наявних в особистості агресивних тенденцій поведінки, які не мають можливості прояву в реальності;
- як відображення бажання контролю над собою (у користувачів з яскраво вираженими деструктивними проявами).

Таким чином, «ігрова ідентичність» стає прототипом «ідеального Я» особистості, в якому акумулюються індивідуальні цінності особистості.

**Висновки і пропозиції.** Проведений аналіз показав, що структуру мотивації особистості геймерів складають потреби у свободі; в самореалізації та досягненні успіху; у спілкуванні; отриманні нових вражень через рутинність реального життя; в уникненні проблем особистого чи зовнішнього походження. Вплив комп'ютерних ігор на людину та наслідки захоплення ними залежать не стільки від самої гри, скільки від гравця, від того, яка мотивація призводить до включення в гру. Основними психологічними чинниками формування мотивації геймерів стають потреби саморозвитку і самореалізації, мотиви досягнення успіху та недостатній рівень реалізації особистості в реальному житті, що проявляється в низькому або недостатньому рівні соціальних контактів та монотонності реального життя гравця. Гра дає

можливість геймерам проживати паралельно до реальності «ідеальне» віртуальне життя, в якому можливо проявити вміння та здібності людини, які вона з тих чи інших причин не може проявити в реальності.

Подальший етап дослідження спрямований на отримання емпіричних даних стосовно реальної структури мотиваційної сфери особистості геймерів та порівняння її з ігровою мотивацією у гравців з різним стажем гри.

#### Література:

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // Журнал высшей школы экономики. – 2011. – №4. – С. 35-58.
2. Барлас Т. В. Влияние видеоигр на индивидуально-психологические особенности геймеров / Т.В. Барлас, А.П. Головина // Вестник МГЛУ. – 2011. – Выпуск 16 (622). – С. 99-109.
3. Иванова Н. А. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT) / Н.А. Иванова, А.В. Артемов, В.Л. Волохонский, С.В. Дубик // Вестник СПбГУ. Серия 16. – 2016. Вып. 2. – С. 47-56.
4. Кинашевский Д. О. Геймерские идентичности в виртуальном пространстве / Д.О. Кинашевский // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2013. – № 23 (282). Ч. III. – С. 168-184.
5. Пирог Г. В. Психологічний аналіз форм відображення процесу мислення в соціальних мережах / Г.В. Пирог, О.В. Пірог // Наука і освіта. – 2017. – № 7. – С. 50-57.
6. Розин В. М. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда / В. М. Розин // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – М. : ИФ РАН, 2004. – С. 3-23.
7. Степанцева О. А. «Социальный портрет» геймера / О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2007. – Том 6. № 24. – С. 80-83.
8. Стратонова Н. О. Антропология відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності / Н. О. Стратонова // Актуальні проблеми філософії та соціології. – 2016. – Вип. 10. – С. 150-152.
9. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
10. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості / В.І. Штанько // Вісник ХНУ ім. В.Н. Каразіна. – 2012. – №1029. – С. 5-12.
11. Bartle R. A. Designing Virtual Worlds. Indianapolis, IN: New Riders Publishing, 2003. 768 p.
12. Deci E. L., Ryan R. M. A motivational approach to self: integration in personality // Perspectives on motivation. Nebraska symposium on motivation / ed. by R. Dienstbier. Lincoln, NE.: University of Nebraska Press. 1991. Vol. 38. P. 237-288.
13. Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. // The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level // Computers & Education. 2011. Vol. 57. Issue 4. P. 2197-2211.
14. Yee N. Motivation for play in online games // CyberPsychology & Behavior. 2013. Vol. 9. P. 772-775.
15. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments // Presence-Teleoperators and Virtual Environments. 2006. Vol. 15. P. 309-329.

#### Пирог Г. В., Куранова К. О. Психологический анализ мотивационной сферы геймеров

*В статье на основе теоретико-психологического анализа определяются особенности мотивационной сферы личности геймеров. Рассматриваются характеристики виртуальной игровой деятельности, данные исследований игровой мотивации и результаты изучения игровой аддикции. Раскрывается взаимосвязь мотивации личности геймеров с особенностями виртуальной игровой деятельности и изменениями в структуре личности. Определяются потребности и мотивы, которые являются базовыми в структуре мотивации геймеров.*

**Ключевые слова:** геймер, компьютерная игра, виртуальная игровая деятельность, мотивационная сфера, мотивация, структура личности.

#### Pyroh H. V., Kuranova K. O. Psychological analysis of the motivational sphere of gamers

*In the article on the basis of theoretical and psychological analysis determines the peculiarities of the motivational sphere of the personality of gamers. The characteristics of virtual gaming activity, the data of research of game motivation and the results of studying the game addiction are considered. The relationship between the personality motivation of gamers with the peculiarities of virtual gaming activity and changes in the structure of the personality are revealed. It is noted the needs and motives that are basic in the structure of the motivation of gamers.*

**Key words:** gamer, computer game, virtual game activity, motivational sphere, motivation, personality structure.