

Работы молодых ученых Works of young scientists

DOI: 10.51217/npsyresearch_2022_02_03_09

Антонов Д.Д., Шарковский Д.М., Плотников А.Ю.

Особенности сферы межличностных отношений у игроков,
предпочитающих различные жанры компьютерных игр

Antonov D.D., Sharkovsky D.M., Plotnikov A.Y.

Features of the sphere of interpersonal relations among players
who prefer various genres of computer games

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

Исследование посвящено изучению особенностей сферы межличностных отношений игроков, предпочитающих различные жанры компьютерных игр. Респондентами стали игроки популярных ММО РПГ и MOBA проектов, а также представители других жанров, набранные через социальные сети путем анонимного опроса. Численность совокупной выборки составила 146 человек. До этапа статистической обработки было допущено 142 респондента. Особенности межличностных отношений раскрывались через три блока: эмоциональный, когнитивный и поведенческий. Схема исследования включала тест дифференциальной рефлексии Д.А. Леонтьева, тест на склонность к завистливости Ю.В. Шербатых в модификации Е.И. Ильина, Q-сортировка Стефансона и шкала враждебности Кука-Медлей в адаптации Л.Н. Собчик. Проведен сравнительный анализ психологических аспектов завистливости, склонности к враждебности и особенностей рефлексии на примере игроков MMORPG, MOBA и тех, кто предпочитает другие жанры. Основные результаты получены в подгруппах MMORPG, в то же время имеются и некоторые данные о специфике MOBA-игроков. К наиболее интересным результатам относятся достоверно более высокие значения по шкале «Принятие борьбы» у MOBA-игроков, по сравнению с ММО-игроками, наибольшая склонность к физической агрессии у соло-игроков, отводящих на игру от 4 до 7 часов, большая чувствительность женщин-игроков к справедливости, большая выраженность враждебности и цинизма у респондентов 16–21 года, играющих в гильдии или конст-пати. Для уточнения данных дополнительно был осуществлен корреляционный анализ внутри групп MMORPG и MOBA-игроков, а также для подгрупп ММО – соло-игроков, респондентов, играющих в конст-пати или с гильдией. Выявлена высокая плотность связей аспектов завистливости и враждебности,

представлений о себе и дифференциальной рефлексии в группе ММО-игроков в целом и в подгруппе гильдийных игроков в частности.

Ключевые слова: геймеры, ММОРПГ, МОВА, справедливость, враждебность, принятие борьбы, системная рефлексия, агрессивность

Для цитирования: Антонов, Д.Д., Шарковский, Д.М., Плотников, А.Ю. Особенности сферы межличностных отношений у игроков, предпочитающих различные жанры компьютерных игр // Новые психологические исследования. 2022. № 3. С. 184–222. DOI: 10.51217/npsyresearch_2022_02_03_09

Введение

Перед тем, как погрузиться в научный психологический анализ, необходимо сказать пару слов о той реальности, проявления которой исследователи пытаются уловить доступными психодиагностическими и иными инструментами. Что же такое мир ММОРПГ-игр? Об этом явлении охотно пишут психологи, культурологи, социологи, и каждый видит в нем что-то своё. Авторы пытаются описать, объяснить, оправдать, обвинить или обелить тех, кто из любопытства или иных побуждений нашёл в себе смелость заглянуть в эти миры и задержался в них на какое-то время. Однако мало кто из исследователей предпринимает попытку охарактеризовать то, что ощущает человек, только-только прикоснувшийся к этому запретному плоду. Описание того, как игрок воспринимает этот мир, преподносит себя ему, окажется малопригодно в том случае, если не будет до конца ясно, чего он требует от игрока. Необходимо отметить, что Игра в скором времени перестает доставлять удовольствия сама по себе, а только на первых порах, когда работает эффект новизны и заданный уровень сложности не требует от «туриста» чрезмерных усилий. Однако плато успеха довольно быстро заканчивается, и начинаются первые скалистые склоны. Непривычные до того трудности, неудачи провоцируют возникновение у игрока социального сравнения, наивная радость и ощущение компетентности сменяется разочарованием и бессилием. Игрок оказывается на распутье: прямо – долгое развитие персонажа до уровня средний, нормальный, подогреваемое рассказами о «рае» (предельный уровень развития, топовая экипировка, друзья-согильдийцы, дома, петы, корабли и другие атрибуты успешного игрока); налево – иллюзия легкого пути через покупку успеха – дорога донатера, вызывающая зависть и неодобрение других игроков, но сберегающая нервы самому «само-инвестору» и выжимающая до копейки его кошелек; направо – уход из игры, бегство, нередко сопровождающееся критикой того проекта, который ему пришлось покинуть.

Однако будет неправильно полагать, что игрок выбирает один и только один путь и остается его приверженцем. Три пути – это три состояния одного игрока, жизненный цикл его игровой активности. Для нашего эмпирического исследования, пожалуй, наибольший вес имеет словосочетание – социальное сравнение. И то, что оно может порождать – зависть и агрессию. Представляется целесообразным попытаться оценить данные качества людей, поскольку мир ММОРПГ-игр – это среда, щедро питающая оба этих конструкта. В роли группы сравнения выступила подвыборка, представленная МОВА-игроками, то есть игроками жанра, который позиционируется как командный, нацеленный на общение и компетентное взаимодействие, где все равны на старте и успех зависит только от степени овладения механикой игры. Для того, чтобы иметь возможность сопоставлять два интересующих жанра ММО РПГ и МОВА и в то же время контролировать вклад переменных в изменчивость изучаемых признаков, была набрана дополнительная группа респондентов, вовлеченных в другие жанры, иными словами – из тех, кто не играет ни в ММО, ни в МОВА-подобные проекты. Довольно-таки пестрый вероятный состав последней группы может быть отнесен к одному из ограничений исследования, поскольку потенциально содержит в себе клубок из жанров, форматов взаимодействия, предпочитаемых игровых платформ и других факторов, осложняющих жизнь ученым-классификаторам. А именно:

А) В современном гейминге существует проблема смешанного жанра в рамках одного игрового проекта: и онлайн –, и оффлайн-проекты могут сочетать в себе элементы, относящиеся к различным жанрам (например, экшена, хоррора, выживания и ролевой игры).

Б) Аналогичным образом довольно затруднительно разделение на жанры онлайн-проектов. Во-первых, требуется определить, что понимается под словом «онлайн». Под это определение попадают как ситуации, где взаимодействие между игроками осуществляется через систему серверов, вмещающих сотни, тысячи и миллионы одновременно и совместно играющих пользователей (ММО RPG, МОВА, Shooters как три кита компьютерной онлайн-индустрии, кросс-платформенные мобильные игры различных направленностей), так и группы игр, где устройства игроков объединены по сетевому принципу. Для небольших групп игроков (до 10 человек) создаются свои сервера, в пределах которых они могут взаимодействовать друг с другом и осуществлять совместную игровую активность. Как правило, это не объединение случайных людей, как в многопользовательских онлайн-играх, но конгломерация друзей или знакомых.

Отдельного внимания заслуживают сложности дробления на жанры оффлайн-проектов. Игры, рассчитанные на одиночное (соло) прохождение, или, как их называют, синглы (от англ. Single – единственный), также могут содержать в себе элементы различных жанров. Если всё же взять на себя смелость разрубить этот гордиев узел, то можно отметить несколько типологий компьютерных игр. Классификацию, составленную родоначальником исследования интернет-пространства в целом и компьютерных игр в частности в отечественной науке, Войскунским А.Е.; основанную на его выкладках схему Аветисовой А.А.; базирующиеся на качественно иных основаниях, в первую очередь, акцентирующие внимание на мотивации игроков, классификации Hainey, Seller (Богачева, Войскунский, 2018; Аветисова, 2011; Hainey et al., 2011; Seller, 2006).

Позволив себе в начале работы в некотором роде зарисовку «ММО РПГ глазами новичка», обратимся теперь к теоретическим и эмпирическим исследованиям в данной сфере. С играми этого ММОРПГ-жанра часто связывают специфику образа Я и эффекты, касающиеся идентификации с персонажем. Например, исследователи описывают так называемый «эффект протоя», когда пользователь переносит в реальность некоторые особенности поведения персонажа (Белозеров, 2015а; Белозеров, 2015b; Петровская, 2018). Любопытное эмпирическое исследование представлено в статье Маричевой А.В., Паламар Н.О (Маричева, Паламар, 2019). Данные авторов указывают на существование рассогласования самоописаний ролей и паттернов поведения в реальном и виртуальном мире у респондентов, играющих в игры с элементами насилия, среди которых в том числе была и корейская ММОРПГ Blade&Soul. Более тревожные симптомы можно обнаружить и у игроков иных жанров. Речь идет о неадекватных поведенческих реакциях у опытных игроков в шутеры в условиях реальной жизни. Например, они выполняют команду «ложись», когда слышат звуки, похожие на разрыв снарядов (Шаров, 2015). Безусловно, громкие и подробно освещенные СМИ происшествия, фигурантами которых являются геймеры, возникали и возникают в нашей стране и за её пределами. Однако, не попадаем ли мы здесь под эффект ложной экстраполяции, в классическое когнитивное заблуждение, что подобная участь ждет любого игрока? Вопрос этот, крайне болезненный и дискуссионный, требует своего решения. Единичные случаи стигматизируют людей, для кого игра всего лишь один из способов расслабиться и развлечься. На наш взгляд, ключевой проблемой онлайн-игр является не то, что в них играют, а пагубная

страсть их разработчиков вытягивать всеми правдами и неправдами деньги из своих клиентов. И если где-то речь идет об удовлетворении своего тщеславия красивыми нарядами, роскошными транспортными средствами, то в ряде игр от «доната» зависит развитие персонажа и его реализация в игре. Вопрос этот ещё более болезненный, в самом сообществе игроков есть как апологеты донатных схем, так и их ярые противники. Попытки разработки так называемой «психологии доната» представлены в работах Тереховой и коллег и Слободчикова (Терехова и др., 2020; Слободчиков, Гольденберг, 2015).

В то время как тема ММО РПГ может быть интересна их непосредственным разработчикам, рекламистам, когорте апологетов «компьютерной зависимости» и узкому кругу исследователей, которые часто являются «бывшими»/завязавшими или действующими игроками, то проблема, если её таковой можно назвать, «МОВА-игр» на сегодняшний день имеет чрезмерно раздутый статус. То, что начиналось как досуг для узкого круга увлеченных людей и было чистой «казуальщиной», приобрело, спустя череду перерождений, статус официально признанного спортивного направления в уже сформировавшейся сетке киберспортивных дисциплин. Ключевыми признаками МОВА-игр является виртуальное поле с тремя линиями, защищенными различными препятствиями, через которые нужно пробиться или «пропустить» – неологизм, образованный от английского глагола *the push* – толкать; игра за одного персонажа, выбранного игроком перед началом игры; конкурентная борьба между двумя командами – пять на пять игроков, главная цель которой – уничтожение вражеского объекта, располагающегося симметрично по краям поля.

Роль сокрушителя препятствий принимает на себя выбранный игроком единственный персонаж, способности и амуницию которого необходимо развивать каждую игровую сессию. Различные аспекты игр в жанре МОВА и не только их отражены в работах (Сергеев и др., 2020; Богдановская и др., 2018).

И в ММО РПГ, и в МОВА-проектах возможно вести обособленную от других людей игру, предпочитая путь одиночки, однако подобное решение существенно сужает возможности роста и развития игрока. Игры задуманы таким образом, что серьезного успеха в них можно добиться только посредством взаимодействия с другими игроками, причем не имеет значения, идет ли речь о так называемых «рандомах», то есть случайных игроках, с которыми человек по прихоти компьютерного алгоритма оказался в группе; о конст-пати – постоянном

объединении игроков-друзей, совместно реализующих игровые цели, или о функционировании в рамках целой игровой гильдии-клана. Поскольку все описанные взаимодействия носят социальный характер, то существует и социальное сравнение. И далеко не всегда оно бывает в пользу предавшегося анализу. А если под угрозой оказывается самооценка, то субъекту необходимо каким-то образом ликвидировать этот дискомфорт. Одним из решений может стать обращение к таким эмоциональным проявлениям, как зависть и агрессия. Последние могут переживаться по отношению к тем, кто разбередил в личности ощущение собственной некомпетентности, бедности, слабости. В игровых сообществах бытует мнение, что в ММО RPG в основном дружелюбное к новичкам («нубам») и другим игрокам комьюнити, тогда как МОВА является конкурентной конфликтогенной средой с атмосферой взаимной враждебности. В то же время, исследователи кибер-спорта напротив говорят о том, что игры подобного жанра развивают способность к коммуникации, работе в команде, регуляции поведения и эмоций и, в некотором роде, могут быть полезны для своих игроков (Сергеев и др., 2020). На мельницу этой идеи льют воду признание кибер-спорта олимпийским видом спорта и дорожная карта «Новые информационно-коммуникационные технологии», в числе прочего предлагающая ввести кибер-спортивные дисциплины в учебные заведения.

Исходя из вышеперечисленного, у авторов возник интерес оценить такие нестандартные параметры, как склонность к завистливости, враждебность, в их сочетании с представлениями о своем поведении в группе и типом рефлексии, способные потенциально предоставить целостную характеристику игроков различных жанров, и проверить состоятельность некоторых представлений о них, существующих в обыденном сознании.

Цель. Исследование носит пилотажный характер и направлено на изучение особенностей межличностных отношений игроков, предпочитающих различные жанры компьютерных игр.

Задачи

- 1) оценить вклад крупных факторов таких, как пол и возраст, в изменчивость изучаемых переменных;
- 2) оценить вклад специфических для данной темы параметров (частоты и продолжительности игры) в изменчивость изучаемых переменных;

3) провести сравнительный анализ особенностей завистливости, враждебности и дифференциальной рефлексии у игроков различных жанров;

4) провести сравнительный анализ особенностей завистливости, враждебности и дифференциальной рефлексии у групп соло-игроков, игроков в конст-пати и гильдийных игроков;

5) провести корреляционный анализ шкал завистливости, враждебности и дифференциальной рефлексии в группах ММО и МОВА-игроков

Гипотезы

1) ММО-игроки отличаются более высокими значениями по шкалам «Успех других», «Справедливость», «Неудачи» по сравнению с МОВА-игроками;

2) МОВА-игроки имеют значимо более высокие отличия по «Принятию борьбы», «Агрессивности» и «Необщительности» по сравнению с ММО-игроками и игроками других жанров.

Методы

Для диагностики когнитивного компонента межличностных отношений использовался тест дифференциальной рефлексии Осина-Леонтьева (Леонтьев, Осин, 2014). Эмоциональный компонент межличностных отношений раскрывался через склонности к завистливости. Для этих целей применялся тест корни зла, разработанный Щербатых Ю.В. и модифицированный Ильиным Е.И., а склонность к враждебности определялась с помощью шкалы враждебности Кука-Медлей в адаптации Л.Н. Собчик (Психология зависти..., 2014; Психолого-педагогическая диагностика..., 2010).

Е.И.Ильин вслед за Ю.В. Щербатых выделяет восемь таких «корней»: ревность, негативное отношение к другим людям, равенство, справедливость, заниженная самооценка, обида на судьбу, неумение извлекать выгоду из поражений (неудачи), успех и богатство других. Поскольку концепция имеет узкоспециализированный характер, а её содержание важно для понимания результатов, необходимо дать пояснительную характеристику «корней» зависти.

Под негативным отношением к другим людям понимается предубеждение человека считать окружающих его желающими причинить ему вред, потенциальными соперниками, к которым не нужно питать теплых чувств. Подобная установка провоцирует

ответную неприязнь со стороны других людей. Справедливость – склонность остро переживать ситуации несоответствия приложенных усилий и полученного результата, то есть болезненно реагировать, если кому-то благо достается не мучительным трудом, но падает с неба, как будто бы просто так. Равенство – нетерпимость к успехам людей, занимающих равный или более низкий социальный статус. Обида на судьбу, если воспользоваться терминологией Дж. Роттера, – то в этом «корне» ярко проявляется экстернальный локус контроля, склонность приписывать и объяснять личные неудачи через неблагоприятность судьбы, некоторая склонность к фатализму и неверие в собственные силы. Успех и богатство других – богатство воспринимается как грех или преступление, человек «не готов принять чужое богатство», поэтому вынужден очернять то, что ему не может принадлежать. Заниженная самооценка, если проводить параллели с концепцией А. Адлера, то можно найти пересечения с его комплексом неполноценности. Иными словами, человек не умеет ценить и любить себя, склонен оценивать себя как заведомо более слабого, неуспешного, невзирая на объективные факты. Неудачи – неуспех в какой-либо деятельности деморализуют человека, сам факт поражения демонизируется, люди боятся допускать ошибки, если же допускают, то не используют их как источник опыта. Такие люди чрезмерно серьезно и ответственно относятся к своим занятиям и испытывают неприязнь к счастливым, воспринимающим жизнь как игру. Ревность – склонность единолично обладать значимым объектом (предметом или человеком) (Психология зависти..., 2014).

Для диагностики коннотативного компонента, раскрывающегося через представления человека о своем поведении в группе, применялась Q-сортировка Стефансона (Психолого-педагогическая диагностика..., 2010). Респонденты получали следующую инструкцию: «Вашему вниманию предлагается 60 утверждений, касающихся поведения человека в группе. Прочтите последовательно каждое из них и ответьте «да», если оно соответствует Вашему представлению о том, как Вы ведете себя с со-игроками/сопартийцами, или «нет», если не соответствует ему. В исключительных случаях разрешается ответить «сомневаюсь», если не можете принять положительный или отрицательный ответ».

Выборка

В исследовании приняли участие 146 респондента, 4 из которых были исключены при дальнейшей обработке результатов, поскольку

определяли себя как неиграющих в компьютерные игры, а их количества было недостаточно для достоверного анализа различий. Финальную выборку составили 142 респондента. Из них: игроки жанра MMORPG – Массовая многопользовательская онлайн-игра ролевого действия (с англ. Massively Multiplayer Online Role Play Game) – 98 человек (далее ММО), игроки жанра Многопользовательская онлайн-овая боевая арена – Multiplayer Online Battle Arena – 18 человек (далее МОБА), и игроки других жанров – 26 человек (Другие). Респонденты выбирали тот жанр, который предпочитают в большей степени. Понимая существование более сложных и взаимно пересекающихся способов классификации компьютерных игр, мы остановились на выделении двух крупных жанров и объединили под понятием «Другие» остальные жанры. Распределение по полу следующее. 99 мужчин и 43 женщины. Возраст: 101 человек попадает в диапазон от 22–35 лет, 31 человек – в диапазон от 16–21 г., и 10 человек – 36–45 лет. Исследование проводилось дистанционно и анонимно с помощью ресурса Google Forms. Участники были уведомлены о целях исследования.

Результаты и обсуждение

Статистическая обработка данных. Для обработки данных использовался статистический пакет SPSS 26.0. Оценка нормальности распределения проведена по критерию Колмогорова-Смирнова. Распределение данных по большинству шкал отличалось от нормального, вследствие чего было принято решение в дальнейшем применять для анализа непараметрическую статистику. Для выявления значимых отличий – U-критерий Манна-Уитни и χ^2 Пирсона, для оценки значимых связей – коэффициент ранговых корреляций Спирмена с поправкой Бонферрони.

Поскольку схема исследования включает себя много переменных, то в первую очередь был проверен вклад таких крупных факторов, как пол и возраст.

Результаты

Возрастные различия

Нами было выделены три возрастные группы. 16–21 г., 22–35 л., 36–45 л. Мы опирались на концепцию возрастных переходов Д. Левинсона и продолжательницы его идей – Г. Шихи. Первый выделенный период наиболее соответствует переходу к ранней взрослости, или «исканиям в двадцать лет», второй период близок к переходу к тридцатилетию, наконец, третий период может быть сопоставлен

с переходом к средней взрослости, или «десятилетним периодом подведения итогов» (Шихи, 2005). Выделенные диапазоны были операционализированы для удобства интерпретации следующим образом: период 16–21 г. назван ранней взрослостью, интервал 22–35 л. обозначен как молодость, диапазон 36–45 л. определен как средняя взрослость.

Все выявленные возрастные особенности проявляются лишь в узких подгруппах ММО-игроков. Возрастных различий, характерных для МОВА или ММО в целом обнаружить не удалось.

Статистическая обработка результатов по методике «Тест дифференциальной рефлексии» позволила выявить только возрастные отличия и только в подгруппе ММО-игроков (см. Таб. 1). В частности, у игроков в возрасте от 16 до 21 года более выражена «Системная рефлексия», чем у игроков в возрасте от 22 до 35 лет.

Таблица 1. Значимые возрастные отличия между игроками ММО по методике «Тест дифференциальной рефлексии» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Возраст	N	Среднее значение	p-level
Системная рефлексия	16 – 21 год	15	40,93*	0,015
	22 – 35 лет	74	37,23	

* Отличия от группы 22–35 лет достоверны, $p < 0,05$

Респонденты периода ранней взрослости, играющие с конст-пати или гильдией, демонстрируют достоверно более высокие показатели враждебности и цинизма, чем группа периода молодости. При этом данная закономерность не прослеживается в группе соло-игроков, что позволяет предположить именно связь с форматом активности, а не со спецификой развития в этом возрастном диапазоне.

У ММО-игроков периода ранней взрослости ярче выражена системная рефлексия, чем у представителей молодости. Они в большей степени склонны дистанцироваться от проблемы и собственных чувств ради объемной и адекватной оценки сложившейся ситуации.

При объединении групп ММО-игроков, предпочитающих КП-формат и игру с согильдийцами, выявляются возрастные отличия: в частности, у игроков в возрасте от 16 до 21 года выше цинизм и враждебность, чем у игроков в возрасте 22–35 лет (см. Таб. 2). У игроков, предпочитающих соло-формат, подобные отличия не выявлены,

что позволяет предположить наличие данной особенности именно у игроков, предпочитающих командный стиль, и именно в ММО-жанре.

Таблица 2. Значимые возрастные отличия между игроками ММО, предпочитающими командный стиль игры по методике «Шкала враждебности» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Возраст	N	Среднее значение	p-level
Циннизм	16 – 21 год	11	58,18*	0,032
	22 – 35 лет	43	52,14	
Враждебность	16 – 21 год	11	22,64*	0,025
	22 – 35 лет	43	19,28	

* Отличия от группы 22–35 лет достоверны, $p < 0,05$

Гендерные различия

На уровне совокупной выборки у респондентов-женщин значимо более выражена шкала «Справедливость» (см. Таблица 3).

Таблица 3. Значимые гендерные отличия по методике «Корни зла» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Пол	N	Среднее значение	p-level
Справедливость	Мужчины	99	12,81	0,029
	Женщины	43	14,09*	

* Отличия от группы «мужчины» лет достоверны, $p < 0,05$.

Однако при сравнении в подгруппах значимые отличия по данной характеристике нивелируются и выявляются иные особенности. В группе «Гильдия» для мужчин значимо более характерно принятие борьбы, в то время как женщинам свойственна противоположная тенденция – избегание борьбы (см. Таблица 4).

Поскольку спецификой методики q-сортировка является возможность определения доминирующих тенденций в дихотомической паре, то полученные результаты были проверены с учетом данной опции. Результат анализа частот встречаемости доминирующих тенденций продемонстрировал отсутствие значимых

различий между мужчинами и женщинами. Гендерных отличий, свойственных определенному возрасту, предпочитаемому жанру, частоте и продолжительности игры, стажу и прочему, данными выявлено не было.

Таблица 4. Значимые гендерные отличия по методике «Q-сортировка» в группе «Гильдия» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Пол		N	Среднее значение	p-level
Принятие борьбы	Мужчины	25	8,92*	0,004
	Женщины	8	5,75	
Избегание борьбы	Мужчины	25	9,28	0,032
	Женщины	8	12,38*	

* Отличия достоверны, $p < 0,05$

Далее были проверены такие специфические для компьютерных игр переменные, как игровой стаж и частота игры в неделю. Анализ проводился для двух групп – ММО и МОБА, поскольку схема исследования не предусматривала сбор данной информации у игроков, выбирающих другие жанры игр.

Продолжительность и частота игры

При сравнении результатов частоты игр в неделю, обнаружены отличия между респондентами, играющими 2–3 раза в неделю, и играющими нерегулярно (см. Таб. 5).

Важно отметить, что в обоих случаях выявляется более выраженная тенденция в сторону фактора «Общительность», однако ее выраженность у людей, которые играют нерегулярно, выше, чем у тех, кто играет 2–3 раза в неделю. Для последних скорее характерна тенденция к замкнутости и ограниченности в контактах. Анализ результатов в зависимости от продолжительности игры в день, показал отличия между респондентами, играющими 1–3 часа и 4–7 часов ежедневно (см. Таб. 6).

Анализ числа набранных баллов по каждой тенденции выявил большую выраженность «Общительности» у людей, играющих 4–7 часов в день, и «Необщительности» у людей, играющих 1–3 часа в день. Обнаруженные тенденции подтверждаются анализом

средних значений. На статистически значимом уровне наибольшая выраженность фактора «Общительность» наблюдается у респондентов, играющих от 4 до 7 часов в день, тогда как у респондентов, тратящих на игру от 1 до 3 часов, более выражен фактор «Необщительность» (см. Таб. 7).

Таблица 5. Значимые отличия в тенденциях в зависимости от частоты игр в неделю по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по χ^2 Пирсона)

Фактор	Частота игры	N	Тенденция	Нет тенденции	p-level
Общительность	2–3 в неделю	16	11 чел. (68,75%)	5 чел. (31,25%)	0,01
	Нерегулярно	18	18 чел. (100%)	–	
Необщительность	2–3 раза в неделю	16	5 чел. (31,25%)	11 чел. (68,75%)	0,01
	Нерегулярно	18	–	18 чел. (100%)	

Таблица 6. Значимые отличия в тенденциях в зависимости от продолжительности игры в день по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по χ^2 Пирсона)

Фактор	Игра в день	N	Тенденция	Нет тенденции	p-level
Общительность	1–3 часа	47	38 чел. (80,85%)	9 чел. (19,15%)	0,023
	4–7 часов	49	48 чел. (97,96%)	1 чел. (2,04%)	
Необщительность	1–3 часа	47	9 чел. (19,15%)	38 чел. (80,85%)	0,023
	4–7 часов	49	1 чел. (2,04%)	48 чел. (97,96%)	

При внутригрупповом анализе были выявлены несколько иные различия. Для соло-игроков в ММО, играющих 4–7 часов, характерна большая агрессивность, чем для игроков, уделяющих игре 1–3 часа в день (см. Таб. 8). Подобных закономерностей у МОВА-игроков, игроков других жанров, игроков, предпочитающих командные форматы взаимодействия, не выявлено.

Таблица 7. Значимые отличия в зависимости от продолжительности игры в день по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Игра в день	N	Среднее значение	p-level
Общительность	1–3 часа	41	10,54	0,044
	4–7 часов	28	11,56*	
Необщительность	1–3 часа	41	6,68*	0,006
	4–7 часов	28	5,37	
Избегание борьбы	1–3 часа	41	10,64*	0,043
	4–7 часов	28	9,10	

* Отличия достоверны, $p < 0,05$

Таблица 8. Значимые отличия между соло-игроками ММО в зависимости от продолжительности игры в день по методике «Шкала враждебности» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Игра в день	N	Среднее значение	p-level
Агрессивность	1–3 часа	17	26,18	0,019
	4–7 часов	16	31,5*	

* Отличия от группы «1–3 часа» достоверны, $p < 0,05$

Жанры. Анализ различий

После описания некоторых особенностей, связанных с продолжительностью игры в неделю и день, был представлен анализ психологической специфики представителей различных жанров, а также игроков-ММО, предпочитающих различные форматы взаимодействия.

Статистическая обработка результатов по методике «Q-Сортировка» показала, что среди игроков в ММО преимущественно встречаются те, у кого преобладает тенденция принятия групповых норм, стандартов и морально-этических ценностей (фактор «Зависимость»). Чуть больше половины МОВА-игроков имеют аналогичную тенденцию. Тенденций к независимости (фактор «Независимость») ни у группы ММО, ни у группы МОВА не выявлено.

Для игроков МОВА-игр, в свою очередь, более характерна тенденция к достижению более высокого статуса в межличностных отношениях (фактор «Принятие борьбы»), тогда как ММО-игрокам более свойственна тенденция к уходу от конфликтного

взаимодействия, сохранению нейтралитета в групповых спорах и конфликтах, предпочтения компромиссного решения (фактор «Избегание борьбы»).

Таблица 9. Значимые отличия в тенденциях между игроками ММО и МОВА жанров по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по χ^2 Пирсона).

Фактор	Жанр	N	Тенденция	Нет тенденции	p-level
Зависимость	ММО	95	86 чел. (90,5%)	9 чел. (9,5%)	0,015
	МОВА	17	11 чел. (64,7%)	6 чел. (35,3%)	
Независимость	ММО	95	9 чел. (9,5%)	86 чел. (90,5%)	0,015
	МОВА	17	6 чел. (35,3%)	11 чел. (64,7%)	
Принятие борьбы	ММО	90	29 чел. (32,2%)	61 чел. (67,8%)	0,021
	МОВА	16	11 чел. (68,75%)	5 чел. (31,25%)	
Избегание борьбы	ММО	90	61 чел. (67,8%)	29 чел. (32,2%)	0,021
	МОВА	16	5 чел. (31,25%)	11 чел. (68,75%)	

Обнаруженные тенденции частично подтверждаются анализом средних значений. На статистически значимом уровне МОВА-игроки ориентированы на преодоление проблем, активное отстаивание своей позиции, тогда как игроки в ММО в большей степени склонны избегать конфронтации и активной борьбы (см. Таб.10).

Таблица 10. Значимые отличия между игроками МОВА и ММО жанров по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни)

Фактор	Жанр	N	Среднее значение	p-level
Принятие борьбы	ММО	98	7,42	0,01
	МОВА	18	9,50*	
Избегание борьбы	ММО	98	10,26*	0,003
	МОВА	18	7,33	

* Отличия достоверны, $p < 0,05$

Кроме того, игроки МОВА и ММО игр демонстрируют более выраженную неконтактность, нежелание образовывать эмоциональные связи как в своей группе, так и за ее пределами по сравнению с группой «Другие» (фактор «Необщительность») (см. Таб. 11 и 12).

Таблица 11. Значимые отличия между игроками МОВА и других жанров по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Жанр	N	Среднее значение	p-level
Необщительность	ДРУГИЕ	26	4,81	0,018
	МОВА	18	6,5*	

* Отличия от группы «ДРУГИЕ» достоверны, $p < 0,05$

Таблица 12. Значимые отличия между игроками ММО и других жанров по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Жанр	N	Среднее значение	p-level
Необщительность	ДРУГИЕ	26	4,81	0,018
	ММО	98	6,04*	

* Отличия от группы «ДРУГИЕ» достоверны, $p < 0,05$

Соло, КП, гильдия. Анализ различий

Как было сказано ранее, играть в ММО-игры можно не только в одиночку (соло), но и вместе с другими людьми, КП или гильдией. В связи с этой особенностью была поставлена задача оценить специфику различных аспектов коммуникативной системы игроков внутри подгрупп игроков ММО. При сопоставлении соло-игроков и КП были обнаружены следующие тенденции. Фактор «Общительность» выражен у 100% КП и 76,3% соло-игроков (см. Таб. 13 и Таб. 14). Тенденцию к необщительности можно наблюдать у соло-игроков, правда, всего у 23,7%.

Таблица 13. Значимые отличия в тенденциях между игроками, предпочитающими «Соло» и «КП-формат» игры по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по χ^2 Пирсона).

Фактор	Коллективность	N	Тенденция	Нет тенденции	p-level
Общительность	Соло	38	29 чел. (76,3%)	9 чел. (23,7%)	0,011
	КП	27	27 чел. (100%)	–	
Необщительность	Соло	38	9 чел. (23,7%)	29 чел. (76,3%)	0,011
	КП	27	–	27 чел. (100%)	

В результате сравнения гильдийных игроков и КП проявились схожие тенденции.

Таблица 14. Значимые отличия в тенденциях между игроками, предпочитающими «Гильдию» и «КП-формат» по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по χ^2 Пирсона).

Фактор	Коллективность	N	Тенденция	Нет тенденции	p-level
Общительность	Гильдия	28	24 чел. (85,7%)	4 чел. (14,3%)	0,028
	КП	27	27 чел. (100%)	–	
Необщительность	Гильдия	28	4 чел. (14,3%)	24 чел. (85,7%)	0,028
	КП	27	–	27 чел. (100%)	

Анализ средних значений несколько прояснил ситуацию. КП являются более общительными, чем соло-игроки. Соло, в свою очередь, характеризуются большей замкнутостью при общении, ориентацией на избегание конфликтных ситуаций (см. Таб. 15). Гильдийные игроки в большей степени, чем соло-игроки, нацелены на активное преодоление проблем и на фоне КП являются более необщительными (см. Таблицы 15, 16, 17).

Таблица 15. Значимые отличия между игроками, предпочитающими Соло и КП-формат игры по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Коллективность	N	Среднее значение	p-level
Общительность	Соло	41	10,1	0,003
	КП	28	12,18*	
Необщительность	Соло	41	6,37*	0,019
	КП	28	4,82	
Избегание борьбы	Соло	41	11,1*	0,037
	КП	28	9,14	

* Отличия от группы «соло» достоверны, $p < 0,05$

Таблица 16. Значимые отличия между игроками, предпочитающими Соло и Соло и гильдийный формат игры по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Коллективность	N	Среднее значение	p-level
Принятие борьбы	Соло	41	6,41	0,003
	Гильдия	31	8,42*	

* Отличия от группы «соло» достоверны, $p < 0,05$

Таблица 17. Значимые отличия между игроками, предпочитающими Гильдию и КП-формат игры по методике «Q-Сортировка» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Коллективность	N	Среднее значение	p-level
Необщительность	КП	28	4,82	0,011
	Гильдия	31	6,61*	

* Отличия от группы «КП» достоверны, $p < 0,05$

Также у респондентов, предпочитающих играть с гильдией, более выражена агрессивность (шкала Враждебности) как готовность к физической агрессии, чем у игроков-одиночек. Причем, важно подчеркнуть, что отличия являются не только количественными (по числу баллов), но и качественными, поскольку, согласно методике, средний результат соло-игроков (29,88 баллов) еще относится к среднему показателю с тенденцией к низкому, а средний результат участников гильдий (33,29) – к среднему показателю с тенденцией к высокому (см. Таблица 18).

Таблица 18. Значимые отличия между соло-игроками и участниками гильдий в ММО-играх по методике «Шкала враждебности» (Стат. анализ проведен по непараметрическому критерию Манна-Уитни).

Фактор	Коллективность	N	Среднее значение	p-level
Агрессивность	Соло	41	29,88	0,031
	Гильдия	31	33,29*	

* Отличия от группы «Соло» достоверны, $p < 0,05$

Жанры. Анализ связей

Далее представлен корреляционный анализ внутри группы игроков разного жанра. Корреляционный анализ выполнен с использованием коэффициента ранговой корреляции Спирмена. Для уточнения множественных гипотез применялась поправка Бонферрони, где $p < 0,00238$.

Таблица 19. Корреляционные связи теста «Корни зла», шкалы враждебности, теста дифференциальной рефлексии и шкала Q-сортировки у игроков в МОВА-игры (По Спирмену, только достоверные связи, $p \leq 0,001$).

		Цинизм
Ревность	Коэффициент корреляции	0,70
	Знач. (двухсторонняя)	0,001

У игроков, предпочитающих МОВА-игры, выявлена единственная сильная положительная корреляция – связь между уровнем цинизма и ревностью как основой зависти («Цинизм» x «Ревность», $r = 0,70$, при $p \leq 0,001$). Данные представлены в Таблице 19.

Таблица 20. Корреляционные связи теста «Корни зла», шкалы враждебности, теста дифференциальной рефлексии и шкала Q-сортировки у игроков в ММО-игры (По Спирмену, только достоверные связи, $p \leq 0,05$).

		ПБ	Нез.	ИБ	Ц	Агр-ть	Вр-ть	Интр-я
Цинизм	Коэф. корреляции		0,33					
	Знач. (2-сторонн)		0,001					

Агрессивность	Коэф. корреляции	0,33		-0,39				
	Знач. (2-сторонн)	0,001		0,000				
Интроспекция	Коэф. корреляции						0,42	
	Знач. (2-сторонн)						0,000	
Равенство	Коэф. корреляции				0,27		0,37	0,34
	Знач. (2-сторонн)				0,006		0,000	0,001
Справедливость	Коэф. корреляции						0,38	0,43
	Знач. (2-сторонн)						0,000	0,000
Успех других	Коэф. корреляции				0,39		0,50	0,40
	Знач. (2-сторонн)				0,000		0,000	0,000
Обида на судьбу	Коэф. корреляции				0,39	0,37	0,43	0,42
	Знач. (2-сторонн)				0,000	0,000	0,000	0,000
Негатив к другим людям	Коэф. корреляции						0,42	0,35
	Знач. (2-сторонн)						0,000	0,000
Ревность	Коэф. корреляции				0,32		0,47	0,50
	Знач. (2-сторонн)				0,001		0,000	0,000
Заниженная самооценка	Коэф. корреляции				0,41		0,41	0,43
	Знач. (2-сторонн)				0,000		0,000	0,000
Неудачи	Коэф. корреляции					0,37	0,52	0,39
	Знач. (2-сторонн)					0,000	0,000	0,000

В то же время у игроков, ориентированных на ММО-игры, обнаруживаются множественные корреляции между факторами,

которые являются основой зависти – факторами враждебности, дифференцированной рефлексии и представлениями о своем поведении в группе – по методике «Q-Сортировка». В частности, все 8 факторов, являющихся основаниями зависти по методике «Корни зла», имеют значимую корреляцию с фактором «Враждебность» и «Интроекция» («Интроекция» x «Враждебность», «Равенство», «Справедливость», «Успех других», «Обида на судьбу», «Негативное отношение к другим», «Ревность», «Заниженная самооценка», «Неудачи», $r = 0,42; 0,34; 0,43; 0,40; 0,42; 0,35; 0,50; 0,43; 0,39$ при $p \leq 0,000$; «Враждебность» x «Равенство», «Справедливость», «Успех других», «Обида на судьбу», «Негативное отношение к другим», «Ревность», «Заниженная самооценка», «Неудачи», $r = 0,37; 0,38; 0,50; 0,43; 0,42; 0,47; 0,41; 0,52$ при $p \leq 0,000$). «Агрессивность» связана с «Обидой на судьбу» и неспособность извлекать пользу из поражений («Агрессивность» x «Обида на судьбу», «Неудачи», $r = 0,37$, при $p \leq 0,000$). «Цинизм» положительно коррелирует с «Равенством», «Успехом других», «Обидой на судьбу», «Ревностью» и «Заниженной самооценкой» («Цинизм» x «Равенство», «Успех других», «Обида на судьбу», «Ревность» и «Заниженная самооценка», $r = 0,27; 0,39; 0,39; 0,32; 0,41$ при $p \leq 0,000$). Указанные связи представлены в Таблице 20.

Поскольку наибольшую плотность корреляций продемонстрировала группа ММО-игроков, то далее показан анализ уже внутри данной группы.

Таблица 21. Корреляционные связи теста «Корни зла», шкалы враждебности, теста дифференциальной рефлексии и шкала Q-сортировки у соло-игроков в ММО-жанре (По Спирмену, только достоверные связи, $p \leq 0,05$).

		Необщительность	Враждебность	Системная рефлексия
Интроекция	Коэфф. корреляции		0,50	
	Знач. (2-сторонняя)		0,001	
Квизирефлексия	Коэфф. корреляции	-0,49		
	Знач. (2-сторонняя)	0,001		
Успех других	Коэфф. корреляции			-0,47
	Знач. (2-сторонняя)			0,002

У группы соло-игроков квазирефлексия отрицательно коррелирует с «необщительностью», «интроспекция» положительно связана с «враждебностью», а «успех других» обратнопропорционально соотносится с «системной рефлексией» («Интроспекция» х «Враждебность», $r = 0,50$ при $p \leq 0,000$; «Квазирефлексия» х «Необщительность», $r = -0,49$; «Успех других» х «Системная рефлексия», $r = -0,47$, при $p \leq 0,002$). Корреляционные связи помещены в Таблицу 21.

Таблица 22. Корреляционные связи теста «Корни зла», шкалы враждебности, теста дифференциальной рефлексии и шкал Q-сортировки у Конст-пати игроков в ММО-жанре (По Спирмену, только достоверные связи, $p \leq 0,05$).

		Квазирефлексия
Справедливость	Коэффициент корреляции	0,58
	Знач. (двухсторонняя)	0,002

У КП чувство справедливости положительно связано с квазирефлексией («Справедливость» х «Квазирефлексия», $r = 0,58$ при $p \leq 0,002$). Данные представлены в Таблице 22.

Таблица 23. Корреляционные связи теста «Корни зла», шкалы враждебности, теста дифференциальной рефлексии и шкал Q-сортировки у пильдийских игроков в ММО-жанре (По Спирмену, только достоверные связи, $p \leq 0,05$).

		Цинизм	Агрессивность	Враждебность	Интроспекция
Равенство	Коэффициент корреляции	0,54	0,56		0,57
	Знач. (двухсторонняя)	0,002	0,001		0,001
Справедливость	Коэффициент корреляции			0,55	0,53
	Знач. (двухсторонняя)			0,001	0,002
Успех других	Коэффициент корреляции	0,58	0,54	0,57	
	Знач. (двухсторонняя)	0,001	0,002	0,001	

Обида на судьбу	Коэффициент корреляции	0,63	0,64	0,59	0,59
	Знач. (двухсторонняя)	0,000	0,000	0,001	0,000
Негатив к другим людям	Коэффициент корреляции				0,57
	Знач. (двухсторонняя)				0,001
Ревность	Коэффициент корреляции	0,62	0,58	0,61	0,56
	Знач. (двухсторонняя)	0,000	0,001	0,000	0,001
Заниженная самооценка	Коэффициент корреляции				0,63
	Знач. (двухсторонняя)				0,000
Неудачи	Коэффициент корреляции			0,72	
	Знач. (двухсторонняя)			0,000	

Наиболее многочисленные связи наблюдаются в подвыборке гильдийных игроков. Все шкалы методики на зависть положительно связаны с параметрами шкалы «Агрессивность» и рефлексивностью. «Цинизм» и «Агрессивность» положительно сопряжены с равенством, успехом других, обидой на судьбу и ревностью («Цинизм» x «Равенство», «Успех других», «Обида на судьбу», «Негатив к другим людям», «Ревность», «Заниженная самооценка», «Неудачи», $r = 0,54; 0,58; 0,63; 0,62$ при $p \leq 0,002; p \leq 0,001; p \leq 0,000; p \leq 0,000$; «Агрессивность» x Равенство», «Успех других», «Обида на судьбу», «Негатив к другим людям», «Ревность», «Заниженная самооценка», «Неудачи», $r = 0,56; 0,54; 0,64; 0,58$ при $p \leq 0,001; p \leq 0,002; p \leq 0,000; p \leq 0,001$). «Враждебность» прямо-пропорционально связана со «справедливостью», «успехом других», «обидой на судьбу», «ревностью» и «неудачами» («Враждебность» x «Справедливость», «Успех других», «Обида на судьбу», «Ревность», «Неудачи», $r = 0,55; 0,57; 0,59; 0,61; 0,72$ при $p \leq 0,001; p \leq 0,001; p \leq 0,001; p \leq 0,000, p \leq 0,000$). «Интрорспекция» положительно соотносится с «равенством», «справедливостью», «обидой на судьбу», «негативом к другим людям» и «заниженной самооценкой» («Интрорспекция» x «Равенство», «Справедливость», «Обида на судьбу», «Негатив к другим людям»,

«Заниженная самооценка», $r = 0,57; 0,53; 0,59; 0,57; 0,56; 0,53$ при $p \leq 0,001; p \leq 0,002; p \leq 0,000; p \leq 0,001, p \leq 0,001, p \leq 0,000$). Представленные связи помещены в Таблицу 23.

Обсуждение результатов

Возрастные различия

Особенностей, характерных для конкретного жанра ММО РПГ или МОВА, не обнаружено. Можно лишь говорить о специфической выраженности психологических характеристик в узких подгруппах ММО РПГ.

Респонденты периода ранней взрослости, предпочитающие командную игру, обладают значимо более высокими показателями враждебности и цинизма, по сравнению с группой периода молодости. Данный результат характерен только для этой группы и не обнаруживается у соло-игроков. Можно предположить, что реальная или мнимая поддержка, которую оказывают или могут оказать сопартнеры или соигильдийцы, в некотором роде вселяет в игроков уверенность в собственной защищенности, что растормаживает их негативные проявления по отношению к другим. Возможна и обратная ситуация, в которой люди с определенными сложностями в общении выбирают группы, где их эмоциональные реакции не будут стигматизированными. Вполне вероятно также, что специфика общения не была присуща респондентам, но является продуктом социализации. Проверить данное предположение в рамках нашего исследования не представляется возможным, поскольку для этого требуется лонгитюдная схема или эксперимент.

Представители ранней взрослости имеют достоверно более высокие баллы по шкале «Системная рефлексия». Что выражается в большей склонности абстрагироваться от проблемы и собственных чувств, в умении рассматривать множество вариантов решения задачи, в рациональном, а не эмоциональном подходе к проблеме. Можно предположить, что такие особенности когнитивной сферы являются наиболее адаптивными в современном транзитивном и высокодинамичном мире, требующем сопоставлять потоки информации из различных источников для принятия профессиональных решений.

Гендерные отличия

На уровне совокупной выборки у женщин преобладает чувство справедливости. Исходя из полученных результатов, можно

предположить, что женщины-игроки крайне чувствительны к достижениям других и болезненно переживают ситуации, когда кому-то что-то достается меньшими затратами, чем им самим. Мужчинам же такая закономерность свойственна в меньшей степени. В данном случае можно сослаться на исследования Т.В. Бесковой, обнаружившую статистически более значимую склонность к зависти именно у женщин (Бескова, 2010; Психология зависти..., 2014). Однако стоит отметить, что речь идет о склонности к зависти в целом, а не об обостренном чувстве справедливости. В тоже время есть результаты, которые отчасти согласуются с нашими данными. Для женщин-юристов наиболее значимым является распределение по усилиям, т.е. большая награда должна следовать за большим вкладом (Орлова и др., 2017). Проверить вклад профессии в изучаемое свойство в рамках нашего исследования не представляется возможным, однако было бы интересно в дальнейшем проконтролировать этот параметр.

Преобладание принятия борьбы у мужчин и избегания борьбы у женщин наиболее характерно не для всей выборки в целом, а лишь для тех, кто предпочитает гильдийный формат взаимодействия. Возможно, что в ситуациях, требующих разделения функционала, мужчины будут стремиться занимать руководящие позиции, а женщины оставаться в «тени» и брать на себя роль исполнителей. Крайне любопытный результат для понимания динамики внутри геймерских сообществ, который требует специального изучения. Можно предположить следующее: несмотря на то, что командный результат во многом лежит на лидере группы, команды, рейда, немаловажную роль играет так называемый *surport*, т.е. персонажи-поддержки, осуществляющие лечение членов группы, снятие дебаффов, накладывающие баффы и благословения. Формально они – исполнители и второстепенные персонажи, но реально они – кровеносная система всей группы. Без них «мозг»-лидер задохнется без притока кислорода. Таким образом, возможно, что среди женщин-респондентов могут быть как те, кто действительно выбирает покровительство мужчин, так и те, кто делает свои важную работу из тени. Если лидером гильдии является женщина, то, вероятно, она демонстрирует маскулинные черты, в частности активное совладание с проблемами.

Продолжительность и частота игры

Достоверно более высокие значения по шкале «Общительность» получили те респонденты, что отдают игре от 4 до 7 часов, чем

игроки, проводящие всего 1-3 часа. Важно обратить внимание на тот факт, что тенденция к «Общительности», как и количественная выраженность данного фактора, выше именно у людей, играющих 4–7 часов в день. То есть, у людей, играющих больше. Вероятно, в данном случае речь идет о большем стремлении к контактности и к установлению эмоциональных связей с группой, которые проще реализуются в формате игры, чем в неигровом пространстве.

В тоже время «Общительность» выше у респондентов, играющих нерегулярно, по сравнению с теми, кто играет стабильно 2–3 раза в неделю. Анализируя совместно отличия по частоте и продолжительности игры, можно обнаружить интересное сочетание: в то время как «Общительность» более выражена у людей, играющих реже (по числу раз в неделю), она же более выражена у людей, играющих дольше (по числу часов в день).

В данном случае можно предположить принципиальные отличия по коммуникативной реализации в рамках игрового и неигрового пространства. В частности, что косвенным вкладом в продолжительность игры в день могут быть контактные возможности, предоставляемые игровым пространством. И если респондент находит время зайти в игру, то он или она старается потратить его с максимальной пользой, обсудить последние новости, пожаловаться на жизнь, на баланс и другие животрепещущие темы.

Соло-игроки, тратящие на игру от 4 до 7 часов, имеют достоверно более высокие значения по шкале «Агрессивность», чем аналогичные игроки, проводящие в игре от 1 до 3 часов. Примечательно, что у МОВА-игроков, игроков в другие жанры, а также у игроков ММО, предпочитающих КП-формат или гильдию, отличия с привязкой к продолжительности игры в день не выявлены. Возможно, это связано с таким явлением, как измененные состояния сознания. Продолжительная и интенсивная игра, сопряженная с виртуальным риском и реальными переживаниями, стирает грань между реальностями и делает игрока более сенситивным к фрустрирующим воздействиям. Или, напротив, респонденты, застревающие в игре на продолжительное время, стремятся максимально выплеснуть накопившиеся за день эмоции и пользуются игровым пространством как средством канализации негативных импульсов.

Отличия по стажу игры не выявлены ни в количественных значениях, ни на уровне тенденций. Косвенно это позволяет предположить, что личностные характеристики являются первичными для выбора игры, а продолжительность игрового поведения имеет

малый вклад в изменение самооценки факторов, включенных в методику «Q-сортировка». Однако данное предположение нуждается в дальнейшей проверке.

Жанры. Анализ различий

Получен результат, согласно которому 90,5% ММОРПГ-игроков и 64,7% МОВА-игроков имеют тенденцию принимать внутригрупповые нормы поведения, избегать проявления инициативы, ориентироваться на большинство. Тенденции к независимости в определении стандартов поведения, активности в формировании и принятии решения не обнаружено ни в одной группе. Такое соотношение можно объяснить тем, что онлайн-игры предполагают классическую вертикаль власти, сосредоточенную в руках лидера и его офицеров и расходящуюся веером по должностям вниз. Чтобы добиться успеха, нужно следовать алгоритму «делай как я», учиться подчиняться опытным игрокам, чтобы выжить в битве со сложными противниками и не подвести к гибели весь рейд. Иными словами – инициатива наказуема. Те же, кто думает иначе, или уходит, или становится новым лидером (если сможет).

68,75% МОВА-игроков ориентированы на совладание с трудностями, готовы отстаивать свою позицию в спорах и даже идти ради этого на конфронтацию. 67,8% ММОРПГ-игроков предпочитают избегать потенциальных конфликтов и принимать компромиссные решения. Данные тенденции подтверждаются анализом средних значений. Предположительно, подобные отличия могут быть связаны с тем, что в ММО-играх больший упор делается на сюжетное продвижение и большее противостояние между игроками и NPC (компьютерными персонажами игры), в рамках которого важны компромиссные решения и способность избегать конфликтного взаимодействия в группе. В то время как в МОВА-играх больший упор делается на систему рейтингов и противостояние команд игроков, что может делать их более привлекательными для людей, стремящихся к достижению более высокого статуса в межличностных отношениях.

Межгрупповые сравнения показали, что в парах «МОВА – Другие» и «ММО-Другие» наибольшие баллы по «Необщительности» получили именно представители МОВА и ММОРПГ. Поскольку методика «Q-Сортировка» не позволяет разделить игровое и неигровое общение, можно предположить два варианта интерпретации полученных результатов. С одной стороны, видится возможным сценарий, при

котором игроки ММО и МОВА игр более неконтактны в неигровых ситуациях, поскольку получают достаточное насыщение потребности в контакте в рамках игрового командного процесса. С другой, что игроки в ММО и МОВА игры действительно могут изначально быть более неконтактными, чем игроки других поджанров, и именно поэтому выбирать командные онлайн-игры, в которых заранее задана определенная цель взаимодействия, что может облегчать вход в ситуацию контакта и дальнейшее существование в ней, создавая мотивацию для начала и продолжения коммуникативного взаимодействия.

Соло, КП, гильдии. Анализ различий

Одной из особенностей игржанра ММО РПГ является возможность создания объединений игроков. Это могут быть команды или отряды от 2–6 человек и солидные формирования, включающие до нескольких сотен и тысяч пользователей. Однако это только формальный аспект. С точки зрения содержания всё устроено несколько сложнее. Если группа от 2 до 6–8 человек совместно и на постоянной основе выполняет игровые задания, вместе развивается, охотится на монстров, боссов, её члены объединены, как минимум, общей целью, а порой и дружескими отношениями, то такое объединение можно назвать КП или конст-пати (от англ. Const party, т.е. постоянная группа). Эта КП может входить в состав более крупного сообщества игроков (до нескольких тысяч), сплоченных общей целью, имеющих лидера или структуру лидеров и получающих от членства в данном объединении определенные привилегии, облегчающие процесс развития игровых персонажей. Такие формирования принято именовать «гильдия», «клан» (Брагина, 2015).

Гильдийные игроки в большей степени, чем игроки-одиночки ориентированы на активное совладание с проблемными ситуациями, утверждение и отстаивание собственной позиции. Возможно, подобной уверенностью в себе и своих силах их наделяет принадлежность к многочисленной и компетентной группе, или же изначально в гильдию вступают люди со сформированной позицией на мир и отношения в нем, благодаря чему готовы идти на конфронтацию ради сохранения устоявшейся картины мира.

Анализ выраженности тенденций и отличий по сумме баллов по различным факторам показывает, что и у людей, предпочитающих играть в постоянных группах (конст-пати), и у сольных игроков, и участников гильдий разной степени, но всё же преобладает тенденция открытости к общению, готовности устанавливать контакты.

Однако, если обратиться к анализу средних значений, то становится более понятным градиция. «Общительность» выше у конст-пати по сравнению с соло-игроками, и ниже «Необщительность» по сравнению с гильдийными игроками. Соло игроки от гильдии по этим параметрам не отличаются.

Предположительно, это может быть связано с качеством общения. Большая выраженность «Общительности» видится закономерной по сравнению с соло-игроками. Однако и при рассмотрении качества общения в Гильдии меньшая «Необщительность», то есть меньшая закрытость в общении игроков конст-пати, не выглядит парадоксальной. Людей в Гильдии нередко объединяют общие цели, необходимость совместными усилиями выполнить квест или убить моба, которого сложно или невозможно убить одним персонажем. Таким образом, пребывание в Гильдии изначально предполагает более целевое взаимодействие, что, с одной стороны, может привлекать людей, менее контактных (есть заданная цель, и проще установить общение), с другой, не способствовать дальнейшему развитию контактных, эмоционально близких взаимодействий.

В свою очередь, постоянная группа игроков (конст-пати) чаще всего заведомо состоит из людей уже общающихся или, как минимум, предполагает хотя бы какой-то уровень коммуникативного взаимодействия (если нет знакомых, нужно найти игроков, готовых постоянно с тобой ходить на выполнение заданий, то есть, установить некий коммуникативный контакт). Соответственно, люди, предпочитающие подобный формат игры, будут обладать менее выраженным фактором «Необщительность» как проявление контактности и стремления к налаживанию эмоциональных связей в группе.

Соло-игроки по сравнению с гильдийными игроками в большой степени готовы к проявлению агрессии, в том числе, и физической (к сожалению, не представляется возможности развести физическую агрессию вообще как способ решения конфликтов и снятия напряжения в реальности и «физическую» агрессию в игре, выражаемую через плейкилерство в открытом мире или в местах, где оно разрешено, засады, взлом аккаунта и другие способы нанесения вреда). Можно предложить несколько вариантов интерпретаций. Первый – соло-игроки играют одни, поскольку не умеют выстраивать продуктивное взаимодействие с другими в силу особенностей своего характера, манеры общения и др. Второй – если предположить, что агрессивность – продукт социализации, необходимый навык

выживания в игре, – то вполне логично, что одиночкам нужно уметь отстаивать себя и свои права в жестоком и конкурентном мире игры.

При анализе выраженности тенденций по методике «Q-Сортировка» учитывались только результаты респондентов, имеющих тенденцию к одному из факторов. Результаты респондентов, имеющих равное распределение по противоположным тенденциям, не учитывались, поскольку отсутствует сама тенденция. При этом процентная выраженность имеющих равное распределение по противоположным тенденциям была одинакова во всех подгруппах, что не позволяет выявить значимые отличия в процентном числе сомневающихся в зависимости от жанра, продолжительности игры и других особенностей выборки.

Жанры. Анализ связей

У игроков, предпочитающих МОВА-игры, обнаруживается сильная положительная корреляция между уровнем «цинизма» и «ревностью» как основой зависти. Можно предположить, что это косвенно связано со спецификой подобных игр, где большое значение имеют не только командные, но зачастую и личные рейтинги, а стратегия игры в некоторых случаях требует тактик, которые в привычном понимании могут казаться не слишком этичными (включая засады, нападения исподтишка, нападение коллективно на одного противника и т.д.). Допустимо, что именно в таком случае высокий уровень цинизма будет соответствовать высокому вкладу ревности в чувство зависти (как ощущения «здесь все должно быть только мое»).

В то же время у игроков, предпочитающих ММО-игры, обнаруживаются множественные корреляции между факторами, являющимися основой зависти, факторами враждебности, дифференцированной рефлексии и представлениями о себе по методике «Q-Сортировка». В частности, все 8 факторов, служащих основаниями зависти по методике «Корни зла», имеют значимую корреляцию с фактором «Враждебность» и «Интроспекция». Важно отметить, что «Интроспекция», согласно методике «Дифференцированная рефлексия», является вариантом рефлексии, направленной не на внешнюю ситуацию, а вовнутрь, что позволяет предположить как ведущий ход мышления, в первую очередь, в направлении на мысли о себе, а не о других. «Обида на судьбу» и неспособность извлекать пользу из поражений (фактор «Неудачи») связаны с фактором «Агрессивность». «Равенство», «Успех других»,

«Обида на судьбу», «Ревность» и «Заниженная самооценка» (как основания для зависти) и коррелируют с фактором «Цинизм».

Таким образом, можно по множественности корреляций косвенно предположить больший вклад зависти в психологические особенности игроков, предпочитающих ММО-игры, по сравнению с МОВА-игроками. Причем факт, что факторов, связанных с «Агрессивностью», меньше, чем с «Враждебностью» и «Интроспекцией», позволяет сделать заключение, что для ММО-игроков будет более характерно внутреннее проживание злости, чем непосредственное выплескивание агрессии вовне. Однако, безусловно, данная гипотеза нуждается в дальнейшей проверке.

В отсутствие дополняющего данные качественного исследования сложно в точности определить причины, по которым факторы зависти имеют настолько больше корреляций именно у ММО-игроков по сравнению с МОВА. Однако можно предварительно выдвинуть два предположения. Во-первых, данное распределение игроков может быть обосновано особенностями игр одного и другого жанра. ММО-игры традиционно имеют большее разнообразие по выпадающим предметам, достижениям, комплектам, которые нужно собирать, то есть, по тем факторам, где результативность нередко не зависит от самого игрока, что может вызывать зависть по отношению к людям, которым «повезло». МОВА-игры все-таки больше связаны с личностным вкладом в победу и рейтинг команды и игрока. Во-вторых, тот факт, что ММО-игры, являясь полноценно простроенным миром с более или менее выраженной ролевой составляющей, могут быть более привлекательным форматом для людей, испытывающих влияние факторов зависти в реальной жизни. Для подтверждения или опровержения обоих предположений рекомендуется проведение качественного исследования.

Соло, КП, гильдии. Анализ связей

У соло-игроков обнаруживаются корреляционные связи между «Интроспекцией» и «Враждебностью», а также обратные связи между «Квазирефлексией» и «Необщительностью», «Системной рефлексией» и завистью по причине острого негативного восприятия успеха других людей. То есть, фокусировке на внутренних переживаниях будет чаще соответствовать более высокая враждебность, тенденции к посторонним размышлениям – большая общительность, а склонности к самодистанцированию и способности одновременно видеть полюс

субъекта и полюс объекта – меньшая завистливость с обоснованием «хорошие люди успеха не добиваются, те, кто добились, – плохие».

У игроков, предпочитающих играть в постоянной компании, но не в составе гильдии (игроки Конст-пати), обнаруживается положительная корреляция между «Квазирефлексией» и завистью на основе нарушения внутреннего ощущения справедливости. Девизом подобного основания является: «Все должно быть по заслугам!». Можно предположить, что уход в посторонние размышления, направленные на объект, не имеющий отношения к актуальной ситуации, может выражаться в том, что из фокуса внимания ускользает randomness (случайность) некоторых ситуаций и выигрышей в жизни, а взамен включается вера в некую «справедливость», которая должна присутствовать.

У игроков, играющих в гильдии, обнаруживаются корреляции всех факторов, лежащих в основе зависти, что, по аналогии с анализом игроков ММО-жанра в целом, позволяет предположить существенный вклад зависти в психологические особенности игроков или ее значимое проявление в определенных условиях. В частности, возможно, что в условиях гильдийской игры людям приходится постоянно находиться в контакте с информацией о чужих достижениях, победах, заслугах – значительно чаще, чем людям, просто играющим в постоянной команде. Это может создавать почву для проявления различных факторов, лежащих в основе зависти, и вместе с тем для проявления враждебности, агрессии, цинизма или погружения во внутренние переживания. Но можно равно предположить, что склонность к определенному типу рефлексии, агрессивности, враждебности или цинизму связана с определенными интерпретациями, закладывающими основу для зависти.

Выводы

1) Проанализированы возрастные и половые различия, как по выборке в целом, так и в подгруппах. Не обнаружено особенностей, специфических для конкретного жанра. Однако анализ в подгруппах показал ряд результатов. Представители ранней взрослости в группе ММО значимо отличаются более высокими значениями «системной рефлексии» от группы молодость. Также группа респондентов 16–21 года, предпочитающая играть гильдией или в конст-пати, имеет более высокие значения по шкалам «враждебность» и «цинизм» по сравнению с группой молодости.

2) Женщины-игроки в целом обладают достоверно более высокими значениями по шкале «Справедливость», чем респонденты мужчины, иными словами, острее переживают, когда другие получают тот же результат, но за меньшую цену. Кроме этого, женщины-игроки, предпочитающие играть с гильдией, отличаются от мужчин более низкими значениями по «Принятию борьбы» и более высокими по «Избеганию борьбы», что в некотором смысле подтверждает традиционные гендерные стереотипы о распределении функций в паре мужчина-женщина.

3) Наибольшие значения «Общительности» имеют игроки, проводящие в игре от 4 до 7 часов, по сравнению с игроками, тратящими на неё от 1 до 3 часов. Также более выражена «Общительность» у тех, кто играет нерегулярно, чем у тех, кто отводит для игры 2–3 дня в неделю. Получен любопытный результат, согласно которому более высокие значения «Агрессивности» выявлены у соло-игроков, погружающихся в игру на время от 4 до 7 часов, по сравнению с аналогичными одиночками, но заходящими всего на 1–3 часа.

4) МОВА-игроки имеют достоверно более высокие значения по шкале «Принятие борьбы», тогда как ММО-игроки превосходят последних по «Избеганию борьбы». Иными словами, МОВА-игроки нацелены на активное решение задачи, борьбу, готовы к конфронтации ради собственных интересов, в то время как ММО-игроки предпочитают уходить от проблем, принимать компромиссные решения. Данные закономерности могут быть обусловлены спецификой жанров. Парные сравнения МОВА, ММО и игроков других жанров показали, что наименьшую необщительность в паре имеют представители других жанров, то есть они в меньшей степени склонны избегать межличностных контактов и сообщать некоторые подробности своей жизни.

5) Гильдийные игроки достоверно отличаются от соло-игроков большей выраженностью ориентации на принятие борьбы, что может объясняться как чувством принадлежности, идентификации с группой, ингрупповым фаворитизмом, так и индивидуальн-психологической спецификой данных игроков

6) Наиболее «общительными» оказались те игроки, что играют в конст-пати, чем игроки-одиночки. Также конст-пати имеют более низкие баллы по «необщительности» по сравнению с гильдийными игроками, иными словами, в меньшей степени держат дистанцию при общении с другими. Большую склонность к агрессии демонстрируют соло-игроки, чем респонденты, играющие с гильдией.

7) В группе МОВА-игроков обнаружена лишь одна значимая связь – «Ревность» положительно сопряжена с «Цинизмом». Совершенно иная картина наблюдается в подвыборке ММО-игроков. Здесь выявлены плотные связи между всеми аспектами завистливости и «Интроспекцией», и «Враждебностью».

8) У соло-игроков «Интроспекция» положительно коррелирует с «Враждебностью», также есть ряд отрицательных связей. «Системная рефлексия» обратно коррелирует с «Неудачами», а «Необщительность» – с «Квазирефлексией». Респондентам, играющим в конст-пати, присуща связь «Справедливости» и «Квазирефлексии», а у гильдийных игроков обнаружены множественные корреляции аспектов завистливости с «Цинизмом», «Агрессивностью», «Враждебностью» и «Интроспекцией».

Заключение

Проведено пилотажное исследование, посвященное изучению особенностей межличностного общения игроков, предпочитающих различные жанры игры. Основным фокусом являлось сопоставление жанра ММО РПГ и МОВА-подобных проектов, а также попытка прояснить специфику игроков, выбирающих различные форматы межличностного взаимодействия, на примере классических для жанра ММО РПГ соло-игры, конст-пати и гильдии. Получены как вполне понятные и в некотором роде стереотипные результаты, так и обнаружены крайне любопытные закономерности, требующие дальнейшего комплексного изучения. Стоит отметить, что изучение компьютерных онлайн-игр на поверку оказывается крайне сложным, в первую очередь, из-за необходимости деления на группы по жанрам, специфике взаимодействия игроков. При этом вне поля внимания исследователя остаются значимые непосредственно для игровых миров аспекты, которые желательно было учитывать для получения целостной картины. В частности, явление плейкиллерства, процветающее в ММО-мирах и неоднозначно воспринимающееся как гейм-дизайнерами, так и самими игроками. Невероятно интересно было бы подробно разобраться в хитросплетениях жанров внутри той группы, что для целей исследования пришлось обозначить «Другие жанры». Однако схема исследования приобрела бы в таком случае чрезвычайно разветвленную структуру, и потребовалось бы внушительное количество респондентов для адекватного дробления на подгруппы. Также было бы любопытно, опросив респондентов, попросить их пройти методику Q-сортировка, но уже с точки зрения представлений

о своем поведении в реальности, что позволило бы развести игровые паттерны и типичные для человека модели поведения.

Благодарность

Работа выполнена при поддержке гранта РФФ, проект 19-18-00516 «Транзитивное и виртуальное пространства – общность и различия».

Литература

Аветисова, А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 35–58

Белозеров, С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015а. Т. 12. № 1. С. 54–70.

Белозеров, С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015б. Т. 12. № 1. С. 71–89.

Бескова, Т.В., Вершинина, Ю.С. Гендерные особенности «предметного поля» зависти // Социально-психологические аспекты становления и функционирования личности / Под ред. Р.М. Шамяниной. Саратов: ИЦ «Наука». 2010. С. 112–123.

Богачева, Н.В., Войскунский, А.Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. № 2. С. 240–252.

Богдановская, И.М., Королева, Н.Н., Привалов, А.В. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. № 2. С. 253–267.

Брагина, О.А. Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр // Пензенский психологический вестник. 2015. Т. 2. № 5. С. 77–85.

Леонтьев, Д.А., Осин, Е.А. Рефлексия «хорошая» и «дурная»: от объяснительной модели к дифференциальной диагностике. Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2014 Т. 11. № 4. С. 110–135.

Маричева, А.В., Паламар, Н.О. Психологическая специфика исследования внимания и памяти сферы геймеров // Вопросы науки и образования. 2019. Т. 1. № 42. С. 168–177.

Орлова, Е.А., Шкурко, Н.М., Козьяков, Р.В. Психолого-педагогические особенности самооотношения и норм дистрибутивной справедливости у юристов мужского и женского пола // Вестник академии права и управления. 2017. Т. 2. № 47. С. 140–151.

Петровская, Н.М. Психологические особенности Яобраза интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. Т. 4. № 48. С. 290–298.

Психология зависти, враждебности, тщеславия / Под ред. Е.П. Ильина. СПб.: Питер, 2014.

Психолого-педагогическая диагностика делинквентного поведения у трудных подростков : учеб. пособие / Под ред. Н.Г. Дмитриева и др. СПб.: ЗАО «ПОНИ», 2010.

Сергеев, С.Ф., Тимохов, В.В., Баскаков, А.С., Циневич, Р.К. Сравнительный анализ профессионально-важных качеств киберспортсменов базовых игровых дисциплин // Актуальные проблемы психологии труда, инженерной психологии и эргономики. Сер. «Труды Института психологии РАН» // Под редакцией А.А. Обознова, А.Л. Журавлева. М: Институт психологии РАН, 2020. С. 316–337.

Слободчиков, И.М., Гольденберг, Е.А. Психология «доната»: контур проблемного исследования // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. 2015. Т. 2. № 145. С. 79–86.

Терехова, Т.А., Трофимова, Е.А., Малахаева, С.К. Особенности экономического поведения геймеров в играх с внешней и внутренней валютой // Человеческий капитал. 2020. Т. 10. № 142. С. 89–101.

Шаров, К.С. Электронное геймерство: путь самурая или путь Карлито? // Идеи и идеалы. 2015. Т. 2. № 3(25). С. 5–29.

Шихи, Г. Возрастные кризисы. Ступени личностного роста: Пер. с англ. СПб.: ООО «Каскад». 2005.

Haine, T., Connolly, T., Stansfield, M., et al. 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. No. 4. P. 2197–2211.

Sellers, M. Designing the experience of interactive play / In P. Vorderer, J. Bryant (Eds.), Playing video games. Motives, Responses and Consequences. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2006. P. 9–22.

Сведения об авторах

Дмитрий Д. Антонов, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Миусская пл., 6; ddantonov1997@yandex.ru

Давид М. Шарковский, магистр, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Миусская пл., 6; loup.di.steppa@gmail.com

Александр Ю. Плотников, магистр, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Мнусская пл., 6; *santino8811@yandex.ru*

Antonov D.D., Sharkovsky D.M., Plotnikov A.Y.

Features of the sphere of interpersonal relations among players who prefer various genres of computer games

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia

The research is devoted to the study of the features of the sphere of interpersonal relationships of players who prefer various genres of computer games. The sample used players of popular MMORPG and MOBA projects, as well as representatives of other genres, recruited through social networks by anonymous survey. The total sample size was 146 people. 142 respondents were admitted to the stage of statistical processing. The features of interpersonal relationships were revealed through three blocks: emotional, cognitive and behavioral. In the scheme of the study, the test of differential reflection by D.A. Leontiev, the test for the tendency to envy by Yu.V. Shcherbatykh in the modification of E.I. Ilyin, the Q-sorting by Stefanson and the Cook-Medley hostility scale in the adaptation by L.N. Sobchik were used. A comparative analysis of the psychological aspects of envy, a tendency to hostility and features of reflection is carried out on the example of MMORPG, MOBA players and those who prefer other genres. The main results were obtained in MMORPG subgroups, at the same time, some data on the specifics of MOBA players were obtained. The most interesting results include such as: significantly higher values on the scale of “Acceptance of struggle” in MOBA players, compared with MMO players, the greatest propensity for physical aggression in solo players who take 4 to 7 hours to play, greater sensitivity of female players to justice, greater severity hostility and cynicism among respondents aged 16–21 who play in a guild or a const party. To clarify the data obtained, a correlation analysis was additionally carried out within MMORPG and MOBA player groups, as well as for MMO subgroups: solo players, respondents playing in a const party or with a guild. A high density of connections between aspects of envy and hostility, self-image and differential reflection in the group of MMO players in general and in the subgroup of guild players in particular was revealed.

Key words: gamers, MMORPG, MOBA, justice, hostility, acceptance of struggle, systemic reflection, aggressiveness

For citation: Antonov, D.D., Sharkovsky, D.M., Plotnikov, A.Y. (2022). Features of the sphere of interpersonal relations among players who prefer various genres of computer games. *New Psychological Research*, No. 3, 184–222. DOI: 10.51217/psyresearch_2022_02_03_09

Acknowledgment

The work was supported by the Russian Science Foundation, project 19-18-00516 “Transitive and virtual spaces – commonality and differences”.

References

- Avetisova, A.A. (2011). Psychological features of computer game players. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*, 3(4), 35–58.
- Belozеров, S.A. (2015). Virtual worlds of MMORPG: Part I. Definition, description, classification. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*, 12(1), 54–70.
- Belozеров, S.A. (2015). Virtual worlds of MMORPG: Part II. A remedy for social and psychological distress. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*, 12(1), 71–89.
- Beskova, T.V., Vershinina, Yu.S. (2010). Gender features of the “subject field” of envy, In R.M. Shamionov (Ed.), *Sotsial'no-psikhologicheskie aspekty stanovleniya i funktsionirovaniya lichnosti*. (pp. 112–123). Saratov: ITs «Nauka».
- Bogacheva, N.V., Voiskunsky, A.E. (2018). Diversity of psychological specificity of gamers and the problem of classification of computer games in psychology. *Informatsionnoe obschestvo: obrazovanie, nauka, kul'tura i tekhnologii budushchego*, 2, 240–252.
- Bogdanovskaya, I.M., Koroleva, N.N., Privalov, A.V. (2018). Individual typological characteristics of participants in esports games. *Informatsionnoe obschestvo: obrazovanie, nauka, kul'tura i tekhnologii budushchego*, 2, 253–267.
- Bragina, O.A. (2015). Loneliness as a significant factor in the formation of dependence on multiplayer online role-playing games. *Penzenskii psikhologicheskii vestnik*, 2(5), 77–85.
- Dmitriev N.G. (Ed.). (2010). Psychological and pedagogical diagnostics of delinquent behavior in difficult adolescents: studies. Manual. St. Petersburg: ZAO “PONY”.
- Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M., Boyle, E. (2011). The differences in motivations of online game players and offline game players: a combined analysis of three studies at higher education level. *Computers & Education*, 57(4), 2197–2211.
- Ilyin E.P. (Ed.). (2014). *Psychology of envy, hostility, vanity*. St. Petersburg: Piter.
- Leontiev, D.A., Osin, E.A. (2014). Reflection “good” and “bad”: from an explanatory model to differential diagnosis. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*, 11(4), 110–135.
- Maricheva, A.V., Palamar, N.O. (2019). Psychological specificity of the study of attention and memory of the sphere of gamers. *Voprosy nauki i obrazovaniya*, 1(42), 168–177.

Orlova, E.A., Shkurko, N.M., Kozyakov, R.V. (2017). Psychological and pedagogical features of self-attitude and norms of distributive justice among male and female lawyers. *Vestnik akademii prava i upravleniya*, 2(47), 140–151.

Petrovskaya, N.M. (2018). Psychological features of the self image of Internet users playing role-playing computer online games. *Uchenye zapiski. Elektronnyi nauchnyi zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta*, 4(48), 290–298.

Sellers, M. (2006). Designing the experience of interactive play. In P. Vorderer, J. Bryant (Eds.), *Playing video games. Motives, Responses and Consequences* (pp. 9–22). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Sergeev, S.F., Timokhov, V.V., Baskakov, A.S., Tsinevich, R.K. (2020). Comparative analysis of professionally important qualities of cybersportsmen of basic game disciplines. In A.A. Oboznova, A.L. Zhuravleva (Eds.), *Aktual'nye problemy psikhologii truda, inzhenernoi psikhologii i ergonomiki. Ser. "Trudy Instituta psikhologii RAN"* (pp. 316–337). Moscow: Institut psikhologii RAN.

Sharov, K.S. (2015). Electronic gaming: the way of the Samurai or the way of Carlito? *Idei i idealy*, 2, 3(25), 5–29.

Sheehy, Gale. (2005). *Age crises. Stages of personal growth*. St. Petersburg: ООО «Kaskad».

Slobodchikov, I.M., Goldenberg, E.A. (2015). Psychology of “donate”: the outline of problem research. *Vestnik RGGU. Seriya: Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie*, 2(145), 79–86.

Terekhova, T.A., Trofimova, E.L., Malakhova, S.K. (2020). Features of economic behavior of gamers in games with external and internal currency. *Chelovecheskii kapital*, 10(142), 89–101.

Information about the authors

Dmitry D. Antonov, Post graduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125993; ddantonov1997@yandex.ru

David M. Sharkovskiy, Master, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125993; loup.di.steppa@gmail.com

Alexandr Y. Plotnikov, Master, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125993; santino8811@yandex.ru