

УДК 159.9

Кудінова А.– ст. гр. ПЗП-17-4

*Харківський національний університет радіоелектроніки*

## **ФАКТОРИ МОТИВАЦІЙНОЇ ПРИВАБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

Науковий керівник: к. філос. н., доцент Бакаленко О. А.

Kudinova A.

*Kharkiv National University of Radio Electronics*

## **THE FACTORS OF MOTIVATION ATTRACTIVENESS OF COMPUTER GAMING**

Supervisor: Ph. D. (Philosophy), Assoc. Prof. Bakalenko O. A.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, психологія, мотивація.

Keywords: computer gaming, psychology, motivation.

Серед психологічних феноменів комп'ютеризації особливе місце займає психологія комп'ютерних ігор. Ця сфера є дуже актуальною для сучасності, тому що ігрова індустрія зараз розвивається дуже активно, і кількість "геймерів" (шанувальників комп'ютерних ігор) зростає відповідно. При цьому, комп'ютерні ігри – явище відносно нове, тому поки в дослідженні цього феномену є досить багато невіршених проблем. З огляду на зростаючу кількість геймерів, важливо розуміти їх мотивацію до гри.

Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури розглядали Т. Барлас, О. Вовк, О. Войскунський, Д. Галкін, В. Дупак, Н. Стратонова, Дж. Сулер, В. Штанько; вплив комп'ютерних ігор на психіку вивчали І. Бурлаков, Г. Кочетков, Є. Лисенко, Б. Шлимович; мотивацію комп'ютерних ігор досліджували Р. Бартл, Е. Десі, Н. Йі, Р. Райан, Т. Хейні та інші.

Один з найбільш впливових підходів до вивчення сутності сучасної гри пов'язаний з іменем Й. Хейзінга. Він знайшов ігрові прийоми у багатьох видах людської діяльності (мистецтво, спорт, війна, політика тощо), показав важливість гри у формуванні культури в цілому. Й. Хейзінга вважав, що гра – один із способів освоєння світу, самоствердження, що проявляється в конструюванні дійсності. Більшість моментів, що виділяються Й. Хейзінга і описують гру в цілому, характерні і для комп'ютерної гри. Д. Галкін зазначає, що комп'ютерні ігри є частиною групи явищ, пов'язаних із гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Власне, сама комп'ютерна гра і є тим техніко-художнім гібридом, у якому технологічна основа є не лише інструментом для створення художнього продукту, а включена в художній зміст і естетику твору [1]. В. Штанько виділяє характерні ознаки віртуального спілкування: анонімність; відсутність соціальних обмежень у спілкуванні; слабку регламентованість поведінки; невидимість суб'єктів комунікації; неможливість безпосереднього контакту між ними; різноманітність середовищ спілкування, видів діяльності та способів самопрезентації. Зважаючи на ці особливості, притаманні у тому числі й такому підвиду віртуальної реальності як комп'ютерні ігри, можна визначити власне функції, які вони мають для людини: це можливість вільної самореалізації без значних соціальних границь у спілкуванні, самопрезентації та поведінці. Окрім того, ігри зазвичай засновані на вигаданих образах, не пов'язаних з реальним життям конкретної

людини, і це певною мірою допомагає відпочити та упереджує стрес через поразку (бо людина усвідомлює, що це всього-на-всього гра, яка не є реальним життям) [2].

Більш детально фактори мотиваційної привабливості саме комп'ютерних ігор описані в одній з провідних мотиваційних моделей геймерів – моделі американського дослідника Ніка Йі. Він виділяє шість ключових мотивів: дія, взаємодія, майстерність, досягнення, занурення та креативність. У кожному з цих мотивів, в свою чергу, можна виділити два фактори: дія поділяється на «руйнування» і «збудження»; взаємодія – на «об'єднання» та «змагання»; майстерність поділяється на «виклик» і «стратегію»; досягнення – на «завершення» і «силу»; занурення – на «фантазію» та «сюжет»; креативність – на «дизайн» і «дослідження» [4]. Кожен з цих факторів, за Ніком Йі, в певній мірі проявляється в залежності від категорії геймерів та типу гри.

Томас Хейні досліджував відмінності в мотивації гравців онлайн і офлайн ігор. Опитування серед студентів університету показало, що близько 80% студентів грають в комп'ютерні ігри. Більша частина геймерів – хлопці, вони ж приділяють іграм значно більше часу, ніж дівчата. Виявилось, що найвпливовішим для респондентів мотиваційним фактором є «виклик», а найслабкішим – «визнання». Мотиваційні фактори за ступенем їх впливу на гравців розташовані наступним чином: «виклик», «цікавість», «фантазія», «контроль», «кооперація», «змагання», «визнання». Крім того, Т. Хейні виділяє в структурі мотивації гравців два рівня – індивідуальний («виклик», «цікавість», «фантазія», «контроль») і міжособистісний («кооперація», «змагання», «визнання»), і, як виявилось, значно важливішими і впливовішими є мотиви індивідуального рівня [3].

Таким чином, проведений аналіз показав, що структуру мотиваційної сфери геймерів складають потреби у свободі, в самореалізації та досягненні успіху, в отриманні нових вражень через занурення в ігровий простір, у спілкуванні. Відтак, комп'ютерні ігри мають значущий вплив на розвиток людини і суспільства. З одного боку, вони виконують формуючу функцію для особистості, бо досвід, набутий у віртуальних іграх, потім переосмислюється людиною у світогляд та певні цінності. З іншого боку, це можливість реалізуватися, ідентифікувати свою особистість та отримати свободу, якої не вистачає в реальному житті.

#### **Список використаних джерел:**

1. Стратонова Н. О. Антропологія відеоігри : соціокультурний аспект формування ідентичності / Н. О. Стратонова // Актуальні проблеми філософії та соціології. – 2016. – С. 150 – 152.

1. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості / В. І. Штанько // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія : Теорія культури і філософія науки. – 2012. – № 1029(1), вип. 47. – С. 5-12.

2. 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, pp. 2197–2211.

3. Yee, N. Motivations for Play in Online Games / N. Yee // *CyberPsychology and Behavior*. -January 2007. - No. 9 (6). - P. 772-775.