

## Субъективная игровая структура в условиях однопользовательской компьютерной игры

Научный руководитель – Осипов Максим Евгеньевич

*Неэ́йман Александра Валерьевна*

*Студент (специалист)*

Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И.

Евдокимова, Москва, Россия

*E-mail: alexandraneeyman@gmail.com*

В настоящее время все большую популярность приобретают видеоигры. Интересен тот факт, что они популярны не только у детей, но и у взрослых. Но чем по сути является видеоигра? И чем она отличается от классической игры?

На данный момент нет единого определения понятия «игры». Наиболее ёмким и содержательным определением, на наш взгляд, является следующее, авторства Б. Сютса: «игра - это добровольное преодоление необязательных препятствий» [2]. Эта формулировка обрисовывают возможную структуру игры: цель, правила, система обратной связи и добровольное участие, а также пространство и время.

В связи с этим мы предлагаем следующее определение видеоигры: это добровольное преодоление необязательных препятствий в заданных разработчиками условиях. Она состоит из тех же компонентов, что и классическая игра, но отличия есть, они существенны и связаны именно с заданными условиями.

Целью нашей работы было изучить влияние заданных разработчиками условий на субъективную картину деятельности геймеров. Для этого была разработана экспериментальная 3D-видеоигра от первого лица, представляющая собой лабиринт. В лабиринте пользователь мог встретить интерактивные предметы. Для трёх групп предлагались три разные инструкции, ставящие перед игроками разные цели. Первая группа должна была пройти лабиринт как можно быстрее. Вторая группа должна была собрать 10 предметов в виде шоколадок. Третья группа должна была накормить персонажа шоколадками прежде, чем тот «умрёт».

В ходе эксперимента данные собирались двумя способами: с помощью авторского опросника «Субъективная игровая структура» [1] и с помощью написанных нами скриптов, которые собирали информацию о прохождении лабиринта и позже отправляли ее в Google Firebase. Следует заметить, что опросник отвечал за сбор данных о восприятии пользователем игрового процесса, а Firebase за такие объективные параметры, как время, проведенное игроком в лабиринте, количество собранных им шоколадок и другие.

В исследовании приняли участие 51 человек, разделенные на 3 группы. В каждой группе по 17 человек, приблизительно одинакового возраста ( $25,5 \pm 4,7$ ;  $24,7 \pm 4,5$ ;  $23,7 \pm 3,1$ ), распределения по полу и игрового опыта ( $5,6 \pm 2,6$ ;  $5,3 \pm 2,4$ ;  $5,1 \pm 2,7$ ).

Авторский опросник «Субъективная игровая структура» позволяет сравнить, как видят структуру игрового процесса разные группы игроков. Качественный анализ результатов не выявил существенные различия субъективной картины игровой деятельности. Это означает, что они видят субъективную игровую структуру схожим образом (рис. 1).

Анализ показателей, которые были зафиксированы игровой программой и по которым можно судить о поведении игроков, позволил выделить существенные различия между группами (табл. 1). Группа 1 собирала значительно меньше шоколадок, чем группы 2 ( $p=0,001$ ) и 3 ( $p=0,001$ ). Это показывает, что они не собирали их, потому что это не приближало их к победным условиям. По этой же причине они не ели шоколадки. Группа

1 прошла меньше всего дистанции за меньшее время, потому что перед ними не стояло задачи исследовать лабиринт. Между группами 2 и 3 только одно значимое различие - в количестве съеденных шоколадок ( $p=0,002$ ). Это также показывает, что поведение игроков при схожей стратегии различается из-за поставленными перед ними задач.

Мы можем наблюдать удивительный феномен. Согласно опроснику, игроки видят все предложенные им возможности игры, но отказываются от них в пользу решения поставленной перед ними задачи разработчиками. При свободе выбирать то, чем заниматься в игре, игроки предпочитают делать то, что им навязывает разработчик. Цель человек определяет субъективно сам, но по факту она задана инструкцией.

Игра создает необходимость выбора в ситуации неопределённости. Среда предоставляет большой диапазон для реализации собственных потребностей, но игрок выбирает цель в соответствии с инструкцией. Возможно, он так поступает потому, что целеобразование происходит в ситуации ограничений, создаваемых игрой (время, состояние персонажа). Поэтому всё, что касается других потребностей, игнорируется. И именно это игроки ищут в данной деятельности. Это наталкивает нас на идеи эскапизма: избегание неприятного, скучного в жизни; уход от обыденной реальности в инобытие, инореальность, иномирие; бегство от действительности.

Требуются ещё исследования данной темы на больших выборках, однако тенденции мы можем наблюдать уже сейчас.

### **Источники и литература**

- 1) Новикова (Неэйман) А.В., Особенности субъективной картины действий игроков в видеоигры // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2021» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, Е.И. Зимакова. [Электронный ресурс] – М.: МАКС Пресс, 2021. – 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. – 2000 экз. ISBN 978-5-317-06593-5
- 2) Suits, B. The Grasshopper: Games, Life and Utopia // Ontario, Canada: Broadview Press – 2005.

### **Иллюстрации**

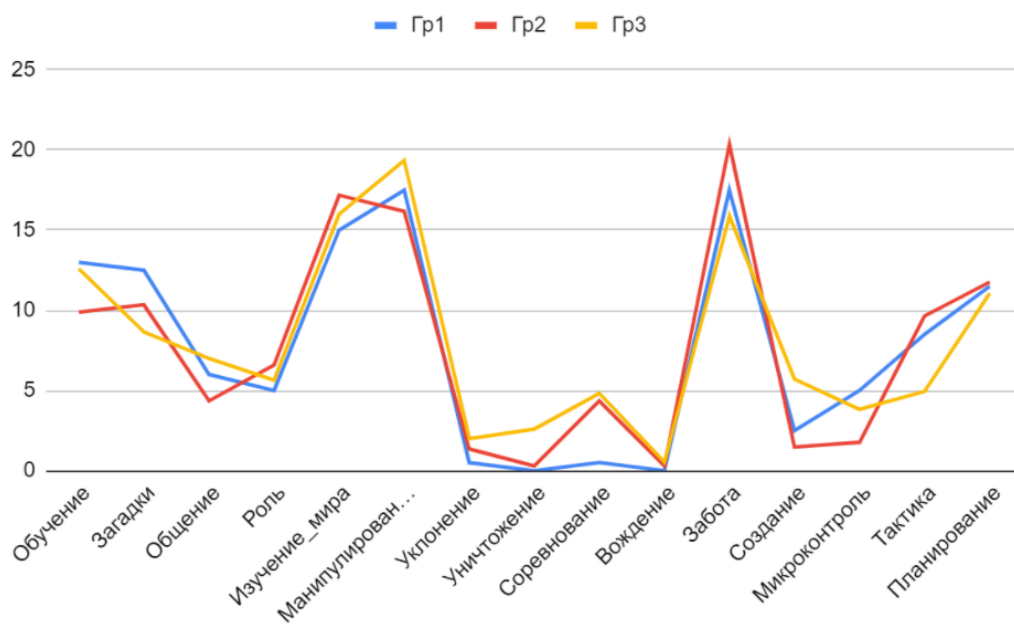


Рис. 1. Рисунок 1. Сравнение субъективной игровой структуры разных групп

	Гр1	Гр2	U		Гр1	Гр3	U		Гр2	Гр3	U
Кол-во собранных шоколадок	4,00	9,00	0,00		4,00	9,12	0,00		9,00	9,12	0,79
Кол-во съеденных шоколадок	2,76	5,82	0,01		2,76	8,24	0,00		5,82	8,24	0,002
Пройденная дистанция	855,84	1293,61	0,00		855,84	1 554,67	0,00		1293,61	1 554,67	0,399
Время в тайной комнате	28,42	22,59	0,69		28,42	34,75	0,96		22,59	34,75	0,583
Время в красной части лабиринта	119,41	171,04	0,03		119,41	173,71	0,04		171,04	173,71	0,931
Время в желтой части лабиринта	46,04	84,06	0,00		46,04	124,46	0,00		84,06	124,46	0,076
Время в зеленой части лабиринта	30,91	69,51	0,00		30,91	102,59	0,00		69,51	102,59	0,121
Общее время	224,86	347,78	0,00		224,86	440,03	0,00		347,78	440,03	0,174
Кол-во собранных трофеев	1,76	2,94	0,00		1,76	3,06	0,00		2,94	3,06	0,956

Рис. 2. Таблица 1. Сравнение показателей игроков по критерию Манна-Уитни