

Лопатина А.А.

Lopatina A.A.

Студентка 5 курса

5th year student

ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет»

SBEI of HE RC «Crimean engineering-pedagogical University»

Россия, Москва

Russia, Moscow

Научный руководитель – преподаватель кафедры

психологии Жихарева Лилия Владимировна

Supervisor - lecturer of psychology Department Liliya V. Zhikhareva

Психотип как базис Я-концепции геймеров

Psychotype as the basis of I-the concept of gamers

Аннотация. В статье дается определение «Я-концепции», развитие «Я-концепции» при социальном взаимодействии. Далее были рассмотрены психотипы в игровой индустрии. В качестве заключения предлагается обратить внимание на свою собственную «Я-концепцию» как процесс самопознания.

The article gives the definition of "self-concept", development of "self concept" in social interactions. It had further considered the psycho in the gaming industry. As a conclusion, he calls attention to his own "I-concept" as a process of self-knowledge

Ключевые слова : « Я-концепция», самопознание, индивид, психотип, игра.

Key words: " I-concept", self-knowledge, individual, psychotype, game.

Термин «Я-концепция», о котором сегодня можно услышать от психологов различных направлений, социологов и других специалистов в области личностной сферы человека, трактуется как система представлений личности о самой себе. Эти представления могут осознаваться человеком в разной мере и быть относительно устойчивыми. Данная концепция является результатом самопознания и самооценивания человека посредством отдельных образов в рамках различных реальных и представляемых ситуаций, а также посредством мнений окружающих и соотнесения человеком себя с ними.

«Я-концепция» возникает у индивида при социальном взаимодействии в качестве неизбежного и всегда уникального результата психического развития, а также в качестве относительно устойчивого и, одновременно с этим, подверженного внутренним трансформациям психического приобретения.

Изначальную зависимость «Я-концепции» от воздействий извне невозможно оспорить, однако по мере развития она начинает играть самостоятельную роль в жизнедеятельности всех людей. Окружающая действительность и представления о других людях воспринимаются людьми через фильтр «Я-концепции», которая формируется в процессе социализации и в то же время имеет конкретные индивидуально-биологические и соматические предпосылки.

Отсюда и вывод, что развитие личности каждого человека, а также его деятельность и поведение всегда обусловлены воздействием «Я-концепции».

Из психологии известно, что существует несколько типичных моделей поведения людей. И каждый человек в силу своих биологических особенностей склонен придерживаться по жизни одной из них. Эти особенности называются психотипами. Все психотипы базируются на Я-концепции конкретного человека, то есть представлении себя в окружающем мире.

В игровой индустрии так же существуют свои психотипы, которые зависят от внутреннего состояния геймера, от его мироощущения. И каждая компьютерная игра непременно заботится о том, чтобы создать увлекательную игровую среду для геймера. Судя по успешности лидирующих онлайн-игр, количество постоянных игроков которых не уступает населению целых государств, они достигли в этом значительных результатов.

В классической игровой классификации существует четыре психотипа геймеров.

Ачиверы (Achiever) предпочитают в играх набирать очки, прокачивать уровни, собирать игровые предметы, получать бейджи. Они пойдут на многое, чтобы получить любое вознаграждение, которое доступно в игре, просто для ощущения обладания и престижа.

Для ачиверов очень важно наличие возможности продемонстрировать накопленные достижения чтобы сохранить свой высокий статус перед остальными. Они наблюдают за уровнем достижений других ачиверов, оценивают его, и на основании оценки относятся с уважением или презрением. Они остро нуждаются в социалайзерах, дающих им похвалу. Достигая высокого уровня и накапливая результаты, они перестают быть легкими целями для киллеров, и могут наслаждаться новым положением в пищевой цепи. Этот тип геймеров очень любит видеть свое имя в топах рейтингов. Множество игр стремится угодить ачиверам, предлагая им особые титулы и эксклюзивных маунтов за топовые места в рейтинге арены.

Порой ачиверы могут ставить для себя довольно нудные задачи. Если они чувствуют, что могут стать первыми в каком-либо достижении, они могут тратить огромное количество времени, совершая одни и те же повторяющиеся действия только лишь ради того, чтобы получить очередную награду.

Следующий психотип называется Исследователи (Explorer). Они предпочитают находить новые игровые пространства, исследуя карту и узнавая о потайных местах. Они часто чувствуют себя некомфортно, когда игра требует выполнения задачи в течении ограниченного времени, поскольку это не позволяет им изучать местность в удобном темпе. Они испытывают огромную радость, если находят что-то типа неизвестного глюка, или спрятанного пасхального яйца.

Соревнование и прокачка уровней для такого типа игроков вторична. Их гораздо больше увлекают ситуации, в которых нужно найти выход из затруднительного положения. Исследователи обращают внимание на все предыстории и внимательно изучают игровой сюжет. В отличии от ачивера,

который может забыть сюжет игры, как только пройдет ее, исследователь надолго сохранит воспоминания о пережитых приключениях.

Вопреки ожиданиям, порой исследователи могут получать наслаждение в простых, ограниченных играх без большого количества игрового контента. Они могут находить в играх новые задачи, которые разработчики даже и не думали создавать. Геймеры, которые сочетают в себе качества исследователя и ачивера, часто ставят себе необычные цели, и наслаждаются их достижением (например, прокачаться до максимального уровня ни разу не умерев, или пройти игру за определенное количество времени)

Так же как и ачиверы, исследователи ценят преимущества нахождения в многопользовательской среде, так как они находятся в окружении людей, которые будут пользоваться их мудростью и опытом. Они часто обмениваются опытом с другими исследователями и, как правило, социалайзеры тоже не возражают послушать. Взаимодействие с киллерами обычно (хоть и не всегда) отрицательно, так как постоянно выискивающие возможность атаковать киллеры мешают исследованиям.

Есть множество геймеров, которые вступают в игру исключительно из-за социального аспекта, а не ради ее прохождения. Эти игроки известны, как социалайзеры (Socializer). Социалайзеры получают большую часть удовольствия от игры, взаимодействуя с другими игроками, и, в некоторых случаях, с виртуальными персонажами, наделенными индивидуальностью. Игра – это просто инструмент, который они используют, чтобы встретить других людей в игре, и за ее пределами.

Социалайзеры очень любят онлайн-среду, поскольку она предоставляет им практически безграничный потенциал для новых отношений. Они сразу начинают добавлять в друзья первых встречных, и уже потом узнают их получше через личные сообщения или голосовой разговор. Они в полной мере используют свои коммуникационные способности - присоединяются к новым кланам, быстро создают дружеские отношения, помогают другим

людям. Они совместимы со всеми психотипами. Даже киллеры ладят с авторитетным социалайзером (или же просто понимают, что это лучше, чем затевать драку, в которую впрягутся его друзья). А более драматически настроенные социалайзеры часто даже процветают на создаваемом киллерами хаосе. В конечном счете они всегда завоевывают популярность на своем игровом сервере, или в рамках услуги которую предоставляют, или в сценарии в который они вовлечены.

Крест – очень точная символика для того, что киллеру нравится делать больше всего – убивать других игроков. Они получают огромное удовольствие от соревнований, и предпочитают сражаться с живыми игроками, а не управляемыми компьютером персонажами.

Создание погрома среди управляемых компьютером персонажей может быть неплохой забавой для киллера, но ничто не заменит наслаждения от применения навыков разрушения против управляемого живым игроком противника. Большинство киллеров получают удовольствие от дружественного соревнования. Они воспринимают сражения как спорт, пытаясь просчитать шаги противника и действуя, как правило, с честью. Однако, другая категория киллеров больше получает удовольствие от ощущения власти и возможности причинить другим боль. Они могут часами выслеживать и убивать слабых игроков, пока тем не придут на помощь сильные друзья. Им часто доставляет удовольствие достижение статуса самого опасного и разыскиваемого преступника.

Киллеры так же активны и в других игровых сферах. Они склонны контролировать игровую экономику, поскольку обладают врожденным талантом к чтению рынков (вероятно, у них это хорошо получается благодаря способности оценивать сильные и слабые стороны соперника).

Социально ориентированные киллеры организуют гильдии, кланы, сообщества лидеров, или же становятся злостными троллями. Многие делают ошибку, полагая, что киллеры антиобщественны, и у них нет друзей, такое бывает очень редко. Даже самые враждебные и агрессивные киллеры могут

вдохновлять и обретать последователей из числа менее опытных киллеров или ачиверов. И хотите - верьте, хотите - нет, некоторые киллеры – это по настоящему добрые люди, которые просто получают удовольствие от соревнований.

В любом случае, скучающий киллер может быть опасным для общества, поскольку их естественное влечение конкурировать, и зачастую жесткая манера игры, подталкивает их мутить воду даже тогда, когда они этого не хотят.

Подводя итоги, мы отмечаем, что тема «Я-концепции» тесно связана с процессом самопознания, а это значит, что если человек разберется в особенностях своей личности и осознает свою собственную «Я-концепцию», функционировать в мире, взаимодействовать с окружающими, достигать успехов и развиваться ему станет гораздо легче и даже интереснее.

Литература:

1. Арестова О.Н. Человек и компьютер. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2015.
2. Войскунский А.Е. Психологические исследования, опосредствованные применением Интернета // Эксперимент и квазиэксперимент в психологии. - СПб.: Питер, 2014.
3. Бек Дж, Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. - М.: Pretext, 2006.
4. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. - СПб.: Речь, 2017.
5. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. - Екатеринбург: У-Фактория, 2014.
6. Палфри Дж, Гассер У. Дети цифровой эры. - М.: Эксмо, 2011.
7. Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. - М.: Знание, 2014.
8. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. - 2015. - №5.