

Правительство Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»

Факультет гуманитарных наук
Образовательная программа

«Фундаментальная и компьютерная лингвистика»

КУРСОВАЯ РАБОТА

На тему: Языковые стратегии самоидентификации в сообществе игроков
RPG

Language Strategies for Self-identification among RPG Players

Студентка 3 курса
группы №183

Мазалова Александра Владимировна

Научный руководитель
Влахов Андриан
Викторович,
старший преподаватель
Школы лингвистики

Москва, 2021 г.

Оглавление

Оглавление	2
Введение	3
Обзор основной литературы.	4
Идентичность и Идентификация, Самоидентификация, Мультиидентичность	6
Игры и самоидентификация	6
Понятие “игры” и типология игр	6
Ludic identity	7
Связь персонажа и игрока	10
Другие факторы	11
Выражение идентичности через язык	13
Методы	14
Опрос	14
Интервью	16
Квазиэксперимент	16
Анализ и результаты	17
Опрос: количественные данные	17
Интервью	19
Квазиэксперимент	23
Дискуссия и Заключение	24
Список литературы	26
Приложение 1: Опрос	28
Приложение 2: Гайд для интервью	31
Приложение 3: Список респондентов опроса	33
Приложение 4: Список информантов интервью	42
Приложение 5: Графики	44
График 4: Взаимосвязь между идентификацией игрока в игре и факторами игры	45
Приложение 6: Репозиторий с данными анализа	47

Введение

В современном мире видеоигры занимают все большее место в жизни человека. Процесс игры становится общедоступной формой развлечения, представленной на разных устройствах - компьютеры, телефоны, планшеты. Иногда игры не несут в себе необходимость досуга, и служат вспомогательным инструментом - например, для обучения - распространено понятие “геймификации” (исследующееся как в психологии, так и в педагогике и психолингвистике) , которая высоко ценится как методика обучения и для детей, и для взрослых. При этом исследователи до сих пор пытаются только определить понятие “игра”. Например, некоторые из них постулируют обязательное наличие “fun”, другие предлагают различные вариации “процесс, ограниченный четкими правилами, участники которого стараются достичь результата”. Непонятно и какие именно игры бывают, классификация игр разнится¹. Сами игроки рассматривают игры в зависимости от понятия “жанра”, образа того, как в них “необходимо” играть. В данной работе мы рассмотрим Role-Playing Games (RPG), выделяющиеся из других игр по тому, что игроки вступают в роль вымышленного персонажа. Интересной особенностью таких игр является отношения игрока и персонажа в процессе игры: как именно игрок ощущает “себя” и “персонажа” и какие факторы могут влиять на идентификацию. В зависимости от этого, появляется материал для лингвистического и лингвоантропологического анализов, которые не проводились до настоящего момента на материале видеоигр с элементами жанра RPG. Во-первых, в соответствии с (Goffman 1981), участникам языковой коммуникации (между игроком и “игрой”) могут быть присвоены различные роли, и в дискурсе игроков и ситуации видеоигры эти роли могут быть смещены. Во-вторых, самоидентификация игрока, потенциально отличная от реальной жизни, может выражаться в языковой идентичности игрока, и необходимо понять, как именно этот вид идентичности представлен.

До настоящего времени исследовательские работы смежных областей были посвящены идентификации в игре под влиянием отдельных факторов, факторам игрового процесса и погружения в игру и языку ludic identity в социальных сетях. Наиболее приближенные к нашему анализу является работы (Banks 2013) и (Banks

¹ Подробнее мы поговорим о понятии “игра” и типологии игр позднее.

2014), в которых описываются языковые средства, с помощью которых игрок выражает взаимоотношения с персонажем и то как эти факторы влияют на данные взаимоотношения, однако работы этого исследования были посвящены многопользовательской онлайн игре, в которой существенную роль играет взаимодействие с другими игроками в процессе игры. Целями данной работы будет выяснить, проецируется ли идентичность персонажа игры на игрока и как игрок определяет свою идентификацию в процессе игры и вне игрового мира, а так же как это влияет на языковую идентичность в контексте однопользовательских ролевых игр. Для достижения данных целей нами были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть понятие идентификации и самоидентификации, понятие ludic identity.
2. Рассмотреть факторы игры, которые могут влиять на самоидентификацию игрока.
3. Разработать методы, которые позволят сделать количественный и качественный анализ самоидентификации игрока.
4. Определить, как идентификация в игре может влиять на языковую идентичность.

Актуальность данной работы представлена ее новизной и пилотностью в данной области: подобные исследования не проводились на материале русскоязычных игроков, а также анализ факторов, которые влияют на идентификацию в не-онлайн играх не были изучены до этого (мы предполагаем, что исключение социального аспекта многопользовательских игр позволит детальнее рассмотреть игру как процесс “ради игры”, а не ради “социального взаимодействия”, какой присутствует и в других формах медиа и искусства). Исследование проводится в рамках нескольких научных областей: лингвистическая антропология, психология и лингвистический дискурс.

Обзор основной литературы.

В теории идентичности (‘identity theory’) обычно различают несколько понятий самоидентификации, примером может служить групповая идентификация, когда человек относит себя к определенной социальной группе, а также личная идентификация, то есть то, как человек воспринимает себя (Эриксон 1959). В обоих случаях можно говорить о континуальности идентичности: о неразрывном представлении личности о себя, описывающую еще первым исследователем

идентичности (Эриксон 1959). Вместе с континуальностью поднимается и понятие мультиидентификации, в более распространенном смысле связанное с отождествлением себя с двумя и более группами одновременно (например, по гендеру, роли занятия или возрасту). Однако совмещение двух разных представлений идентичности может иметь место не только в случае с разными социальными статусами, но и с представлением себя в виртуальном пространстве, например (Deumert 2014) в своей работе исследует то, как виртуальные идентичности, *ludic identities* - игровые, в понимании представления ролей, идентичности, направленные на перцепцию в будущем и представляющие из себя понятие вариативности личности, - соотносятся с идентичностями в “реальном мире”.

Одной из характеристик общего анализа идентичности часто является языковая идентичность - предмет изучения лингвистической антропологии (Duranti 1995) в своей работе описывает сферу лингвистической антропологии, а также включает основы дискурсивного анализа, основанного на (Goffman 1981).

Проявление *ludic identity*, описанное выше, встречается в видеоиграх. В рамках исследования идентичности в видеоиграх (Banks 2013) описывает несколько типов взаимоотношений с персонажем ('avatar'), а также (Banks, Bowman 2015) описывают наиболее используемые метафоры взаимоотношений персонажа и игрока в зависимости от отношения игрока к персонажу как к объекту или как к себе ('avatar-as-object', 'avatar as me'), а так же как эта самоидентификация проявляется. (Marcus Carter, Martin Gibbs, Michael Arnold 2012) описывают возможность сразу нескольких идентификаций в рамках одного персонажа (представитель определенного закрытого игрового сообщества - “гильдии” - в онлайн-игре или персонаж сам по себе) или в рамках одного виртуального пространства (идентификация между несколькими персонажами), а также исследуют то, что является решающим при осознанном выборе идентичности, через что происходит идентификация.

Литература для определения методологии исследования и анализов результатов представлена четырьмя основными работами. (Вахтин, Головки 2004) описывают качественные и количественные методы сбора данных, (Morling 2012) и (Gries 2012) используются нами для проведения экспериментальной части и количественного анализа соответственно.

Идентичность и Идентификация, Самоидентификация, Мультиидентичность

Идентичность и Идентификация (как механизм формирования идентичности) были впервые описаны Эриксоном. Он полагал, что они отражаются не только в отношениях в группах, но и в формировании определенного нарратива, скорее неосознанного, который определяет поведение человека, оценку окружающей действительности, доверия себе и другим людям, а также осознания целостности своей жизни, памяти и восприятия окружающей среды. Впервые идентичность формируется еще в детстве, на уровне семьи, детского сада, школы, впоследствии она изменяется или формируется заново, иногда стимулируя переживание потери или приобретения идентичности, иными словами - кризиса идентичности.

Сама идентичность может быть присвоена на разных уровнях: личностная, групповая, общественная и национальная. Существует и понятие мультиидентичности, которое может рассматриваться как одновременное существование идентичности на разных уровнях, а иногда - на одном (что является распространенным из-за существования множества социальных групп и формирования идентичности по независимым напрямую друг от друга факторам, например, расовая принадлежность и гендерная принадлежность к определенным группам). Возможны и возникновения конфликтов между двумя разными идентичностями: частым примером можно выделить конфликт между людьми с разными идентичностями (например, исследования политических наук часто рассматривают международные конфликты через идентичность (Чернобров 2013). Но при этом конфликт между идентичностями одного субъекта так же возможен: отсутствие подобных конфликтов, наоборот, может привести к общему снижению стресса, а манипулируемое обозначение разных общественно несовместимых идентификаций как дополняющих друг друга снижает конфликт (Karelaiaa Guillénb 2014).

Игры и самоидентификация

Понятие “игры” и типология игр

Для того, чтобы рассматривать видеоигры, необходимо описать сферу применения этого термина. Точность определения игры в нашем исследовании не является объектом изучения, однако, на наш взгляд, необходимо упомянуть неоднородность концепта. В своей работе (Коськов 2002) описывает, что понятие игры не может быть определено точно и зависит от подходов. Некоторые определения содержат главные принципы игры (например, “отличие от реального мира”), некоторые составляют целый список необходимых параметров, по которым можно определить, является ли объект игрой или нет.

Отсутствие общепринятого определение влияет на классификацию игр. Типология игр не может быть описана так просто из-за многообразия измерений, согласно которым классификация может разниться (Кутлалиев 2002). Как показала попытка классификации (Aarseth Smedstad Sunnanå 2013), помимо измерений, есть типологизация по ценностям игры. Помимо этого, сами игроки осознают игры через жанры, которые обычно заявляются создателями игр (например, RPG, Strategy games и другие), так как упомянутые попытки классификации относятся к научной области знания, а не бытовой. Но даже известная всем “жанровая” ориентация не может быть рассмотрена как устоявшаяся, и современные игры чаще сочетают в себе несколько жанров или используют элементы жанров, которые не заявлены в их описании. Для избежания строгой классификации, в нашем исследовании под RPG играми мы будем понимать все игры, которые содержат элементы этого жанра (управление персонажем, чаще всего с определенной предысторией и наличие “показателей” этого персонажа - здоровья, вариаций уровневой системы и сюжетных характеристик игры).

Ludic identity

Как уже было упомянуто нами, в игровом процессе, присущем role-playing games - жанре, которым мы рассматриваем в данной работе - личностная идентичность может быть подвержена изменениям. То, как в играх реализуется идентификация и самоидентификация игрока выражается в феномене ludic identity, описанном (de Mul 2005). Ludic identity при этом отличается от narrative identity, о котором писал (Ricoeur, P 1991), из-за того, что нарратив не присущ всем типам игр. Помимо этого, Jos de Mul постулирует отличие идентичности, которая существует в игре (идентичность персонажа) и идентичности игрока, играющего в эту игру, и именно последнее может считаться ludic identity. При этом ludic identity формируется не только в компьютерных

играх. Выделяются три уровня “игры”, не все из них являются виртуальной игрой. Первый уровень описывает повседневную игру - тот уровень который в современном мире, на наш взгляд, мог бы называться геймификацией. Второй уровень игры реализуется в ненаративных играх, например стратегиях или казуальных играх. Наконец, третий уровень игры, появляющийся в играх с количеством возможностей, которое скорее стремится к бесконечности, чем возможности на втором уровне, отображается в имитации правил и описанных возможностях и ограничений игрового мира. Все это и результирует в полноценное изменение ludic identity.

Сама ludic identity не вытесняет другие идентификации и не является замещающей, не описывается скорее конфликтующей с другими идентичностями. Характер ludic identity может быть обозначен как сосуществующий. Можно также говорить не только о переключении между двумя дуальными идентичностями, но о влиянии narrative идентичности персонажа на идентичность игрока для создания третьей временной идентичности (Klimmt, Hefner, Vorderer 2009): например, после игры в шутеры, игроки поддерживали милитаристские концепты (Christoph Klimmt et al 2010).

Связь языка и ludic activities прослеживается через все уровни игры, описанные выше. Для первого уровня характерны две особенности в зависимости от осмысления первого уровня. В первом смысле первый уровень игры это попытка понять процессы, “игровая” составляющая которых - метафорична (например, “игра света” в эстетическом анализе). “Играющие” в таком случае стараются отгадать правила, по которым происходит независимое построение символов (в данном случае, на уровне эстетического представления о свете и цвете), что в свою очередь может быть также выражением языка. Второй смысл первого уровня игры более практичен: он появляется в различных феноменах геймификации и детских играх. Например, феномен усвоения второго языка описан в (Fernando Arturo Ojeda 2004), а сам процесс коммуникации может быть геймифицирован (Chantelle N. Warner 2004).

Второй уровень игры может сам из себя представлять искусственный язык, построенный на кодах. Различные игры, например, тетрис, в своей основе используют определенные символы и коды, которые взаимодействуют по четким ограниченным правилам. Сам язык, в частности искусственный, может быть игрой, согласно

некоторым определениям игры (например, определение Йохана Зенги²), опуская сложность и обсуждаемость выбора конкретного “определения”.

Третий уровень игры - область нашей экспериментальной части исследования - оформлен языком так же, как естественные языки существуют в реальном мире. Как уже было упомянуто, на третьем уровне игры существуют не только правила и законы, но и множество возможностей так же, как они есть в реальном мире. Интересной вариацией ludic identity для третьего уровня игры является ludic identity в социальных сетях. Такой тип идентичности не напрямую относится к играм, однако классифицируется так же как ludic. Внимание ему уделяет (Deumert 2014), описывающая в своей работе как и язык чатов, так и язык социальных сетей. В социальных сетях ludic identity выстраивается особо ярко, и множество различных феноменов описываются исследователями (The Language of Social Media 2014).

Проявление ludic identity в социальных сетях традиционно все же разделяется от ludic identity в играх. Это обуславливается, очевидно, более “игровой” реальностью: в то время как социальные сети, кажется, стремятся приблизиться к реальному миру и “замене” реального общения, наполнение социальных сетей базируется на объектах реального мира (субъектах социальных сетей, их имуществе, характере социальных связей, схожими для обоих из “миров”, виртуального социальных сетей и “реального” моральными и культурными установками и т.д.), игровой мир чаще представлен отдельной реальностью (в случае игр, виртуальной), чьи правила, установки и способы наполнения могут быть совершенно другими. В то время как, например, убийство порицается (чаще, уголовно наказуемо) и в социальных сетях, и в реальном мире, в играх “убить” какого-то персонажа может быть скорее достижением (например, в souls-like играх).

При этом, чаще в исследованиях игр говорят не о конкретных ludic identity, а о подмножестве различных отношений между игроком и персонажем³. Исследователи (Banks, Bowman 2013) выделяют следующие группы отношений: Персонаж-объект,

² Игра – основанная на правилах формализованная система с переменным и измеримым результатом, в которой разным результатам присваивается различная ценность, каждый игрок проявляет усилие, чтобы добиться лучшего результата, и привязан к результату, и последствия этой деятельности необязательные и договорные

³ здесь и далее употребление термина “персонаж” эквивалентно “avatar” в англоязычной литературе

Персонаж-я, Персонаж-часть меня, Персонаж-кто-то другой. Помимо этого, (Banks, Bowman 2015) выделяет дихотомии “Аватар-я” и “Аватар-объект”/human-like connectedness и human-like relatedness. Описываются личные метафоры, которыми игроки первой и четвертой из упомянутых категорий описывают персонажа: Person, Partner, Identity и др. для “Аватар-я” или Toy, Puppet, Object, Tool для “Аватар-объект”.

Связь персонажа и игрока

Когда мы рассматриваем отношение игрока к персонажу как “Я-персонаж”, можно говорить о факторах, которые влияют на степень близости отношений и “степень” идентификации на условной бинарной шкале, описанной выше: от независимого объекта или третьего лица до полного восприятия персонажа как выражения себя.

Одним из таких факторов является “кастомизация” персонажа, то есть возможность изменять внешний вид персонажа, причем фактор “привлекательности” так же имеет роль: есть положительная корреляция между этими факторами и самоидентификацией себя с этим персонажем (Gen-Yih Liao, T.C.E. Cheng, Ching-I Teng, 2019). Более того, в этой и другой работе (Mancini T., Imperato C. & Sibilla F 2018) обсуждается и подтверждается связь между самоидентификацией себя с персонажем и желанием играть снова⁴. В последней из упомянутых работ выделяется два типа создаваемого игроками персонажа: утопический персонаж (персонаж, чертами которого игрок в реальной жизни не мог бы обладать - the ought self) и идеализированный (обобщенная идеализированная версия себя - the ideal self) персонаж. Обе версии персонажа противостоят самому игроку - the actual self. Два других вида персонажа предлагаются (Tiziana Mancini, Federica Sibilla): актуализированная версия себя (персонаж максимально похож на игрока) и отрицательный герой (персонаж противоречит игроку и/или идеальной версии игрока по внутренним идеалам и характеристикам).

Помимо этого, на “степень” самоидентификации себя с персонажем может влиять цели, мотивации игроков, а также сама игра. Это будет рассмотрено далее.

⁴ В вышеупомянутых статьях упоминается “game addiction” и ‘loyalty’, однако в рамках нашей статьи не обсуждается существование game addiction по причине разногласий о существовании этого явления, мы формулируем эти два фактора под общей переменной “желание играть снова”

Сама ludic identity может быть основана на двух различных narrative идентичностях: в случае если в одной игре есть возможность смены персонажа или несколько идентичностей внутри одного персонажа. Это обсуждалось (Marcus Carter, Martin Gibbs, Michael Arnold 2012), в работе которых описывались опыты игроков, идентифицирующих себя одновременно по собственному персонажу и по принадлежности к гильдии (микросообществу игроков внутри одной игры). Другими опытами игроков был выбор идентичности в случае управления своими двумя персонажами. Все из описанных исследований проводились на материале многопользовательских игр, поэтому наиболее важным фактором для идентификации было “имя” - репутация, которой обладают игроки или гильдия. Однако подобные опыты смены персонажей могут быть характерны и для преимущественно однопользовательских игр (‘The last of us 2’, ‘Genshin impact’), и одной из своих задач в ходе данного исследования мы ставим получение информации о выборе идентификации в этом случае, таком, где институт репутации относительно игрока, а не персонажа невозможен.

Другие факторы

Как уже было упомянуто, на связь игрока с персонажем и самоидентификацию игрока могут влиять другие факторы. Одним из таких факторов может являться взаимодействие между персонажем и игроком. Как описывает (Lankoski 2011), взаимодействие зависит от узнавания персонажа⁵ (того, как игроку представлен персонаж: его голос, внешность, характер, репутация среди других внутриигровых персонажей), выстраивания игры⁶ (то, как игрок получает информацию о мире: например, в формате “детектива”, где он обладает таким же количеством информации, как и его персонаж, или в формате “мелодрамы”, где игрок знает больше, чем один отдельный персонаж) и лояльности⁷ к персонажу (как игрок оценивает моральную и эстетическую сторону персонажа).

Еще одним фактором может быть цель игры (ориентацию игрока) и ее взаимосвязь с типом капитала, который стремится накопить игрок. (H. Korkeila and J.

⁵ recognition

⁶ alignment

⁷ allegiance

Hamari 2020) выделяют социальный (количество и качество социальных связей в игре, данный тип капитала актуален для многопользовательских игр), экономический (количество и качество игровой валюты и игровых предметов), культурный (знание игровых механизмов, “лора”⁸, правил и внутриигровых функций) и символический капиталы (узнавание персонажа другими неигровыми персонажами, наличие предметов, которые не несут практической пользы). Среди ориентаций можно выделить ориентацию на достижения (различное накопление силы, достижений по прохождению и т.д.), социальную ориентацию (стремление быть частью игрового сообщества, общаться с другими игроками) и ориентацию на погружение (стремление узнать вещи, которые не знает большая часть игроков или стремление “отвлечься от реальной жизни”).

(Banks Bowman 2014) описывает идентификацию как один из факторов отношений игрока и персонажа, рассматривая идентификацию как шкалу интенсивности процесса соотнесения себя с персонажем как с одним из типов персонажа (например, игрок воспринимает персонажа как “кого-то другого”, но не идентифицирует себя с ним. Другими факторами, которые мы тоже будем учитывать в нашем анализе, являются вера в реальность мира (принятие виртуального мира как реального, ответственность за решения, соразмерная “реальным” решениям), чувство контроля (насколько игрок отвечает за действия персонажа) и чувство заботы и ответственности (насколько игрок переживает за персонажа и его судьбу, его состояние).

Менее описанными до этого факторами являются язык в играх с точки зрения социолингвистики. Некоторые игры позволяют “говорить” от имени персонажа, выбирать реплики или действия, выстраивать модели языкового поведения, которые, например, могут быть схожими с языковым поведением игроков, некоторые оставляют игроков без выбора. В некоторых играх присутствует возможность невербальной коммуникации, которая тоже может влиять на описанный выше фактор “веры в реальность мира” (Smiljana Antonijevic 2008) .

⁸ Лор (‘lore’) игры - используемое игроками слово для описания совокупности истории мира игры, культурных особенностей мира игры и т.д.

Есть много способов, по которым можно определить идентичность. В этой работе будет использоваться некоторые способы из (Banks 2013), а также лингвистический анализ из (Banks Bowman 2014). Также будет рассмотрен концепт участия (Goffman 1981).

(Banks 2013) предлагает рассматривать фактическое проявление идентичности как способы проявления “ответственности”: принятие решений (“я решил идти в лес”⁹ или “персонаж идет в лес”), выполнение действий (“игрок нажимает клавишу для лечения”, “ты можешь лечить других персонажей”), принятие ответственности (“я не вылечил другого персонажа” или “персонаж не вылечил другого персонажа”), моральная агентность (“я не могу это делать морально плохие поступки, но мой персонаж может”, “мой персонаж не может делать морально плохие поступки, но я могу”) или функциональная агентность (“я победил, потому что умею управлять персонажем” или “я победил, потому что у моего персонажа хорошие характеристики”).

Согласно (Banks Bowman 2014), факторы отношений игрока и персонажа реализуются следующим образом. По дихотомии “вера в реальность мира” для “Персонаж-объект) характерны низкая частотность лексики движения, в то время как для “Персонаж-я” - высокая частотность глаголов восприятия. По дихотомии “чувство заботы и ответственности” для высокого чувства контроля была высокочастотна “семейная” лексика, например, “присматривать” . По дихотомии “чувство контроля” особенной лексики выявлено не было.

С лингвистической точки зрения концепт идентификации в играх, который был описан (Banks Bowman 2014) через выбор референциального местоимения, на наш взгляд, можно сравнить с концептом участия. (Goffman 1981) постулирует следующие роли в коммуникации: animator, author, participant, principal. В компьютерной игре под автором мы можем понимать саму игру, ее нарратив, аниматор - персонаж, принципал - игрок или персонаж в зависимости от идентичности игрока и отношений между игроком и персонажем.

⁹ Здесь даны переведенные интерпретации реплик информантов (Banks 2013), выбор референциального местоимения не имеет значения в данном случае, но имеет значение в целом - об этом далее.

Методы

Так как наше исследование является междисциплинарным, то использованные методы также были выбраны с учетом разных научных направлений. Мы использовали как качественные, так и количественные методы: опрос и глубинное интервью (в рамках социолингвистики и лингвистической антропологии, психологии), а также квазиэксперимент (в рамках дискурсивного анализа). О специфике выбора определенного метода будет рассказано далее.

Сама структура исследования была выстроена следующим образом: сначала участнику предлагалась пройти опрос, посвященный “Исследованиям RPG”; при его прохождении он мог согласиться на дальнейшее участие в интервью, которое включало в себя как и само интервью, так и вопрос, который мы относим к рубрике квазиэксперимент.

Для респондентов не было возрастных или территориальных ограничений. Это объясняется тем, что игры и языковая идентификация во время игры не подвергается особым различиям в зависимости от возраста или региона, где проживает потенциальный респондент из-за межтерриториального характера игрового процесса, в каком-то смысле глобализованного: игроки коммуницируют между собой онлайн, с игрой - в виртуальном пространстве, и нет никаких причин, которые могли бы создать локальные структуры языкового использования. Однако все исследование проходило на русском языке, что предполагало, что информанты будут русскоговорящие.

Опрос

Методика опроса была выбрана нами для получения и количественных, и качественных данных. Сама выборка, однако, составлялась в упрощенном порядке: была выбрана “удобная” выборка по принципу “снежный ком”, поэтому данное исследование на данном этапе нельзя обобщить на всю популяцию. При этом, большая часть исследования проводилась при низком уровне осознанности информантов, чтобы

получить “blind design” исследования, позволяющий избежать различных искажений данных (например, “trying to be good bias”).

Сам опрос состоял из некоторых секций. Первая секция была направлена на сбор социолингвистических данных (в частности, собирались данные “возраст”, “род деятельности”, “место рождения” и “место проживания за последние 3 года”, “гендер”, и “частота игры”). Предполагалось, что упомянутые данные не будут рассматриваться в исследовании как переменные и будут являться метаданными.

Вторая секция была посвящена факторам, которые могут влиять на процесс игры и выбор идентичности, взаимосвязь между персонажем и игроком. Участникам предлагалось оценить утверждения, связанные с независимыми переменными, по шкале от 1 до 7 (Likert scale), при этом на каждую из независимых переменных было представлено по несколько вопросов, это позволило не только избежать необдуманных ответов как единственного источника данных, но и использовать вопросы по теме как “контрольные”, чтобы в случае недостоверного ответа респондента сгладить общие данные по определенной переменной. Все вопросы опроса были даны в случайном порядке, чтобы поддерживать низкую осознанность опроса, также использовались филлеры (16 штук, большее количество не использовалось по двум причинам: базовая перегруженность вопросами в опросе и многообразие переменных). Среди независимых переменных присутствовали следующие (количество вопросов было относительно сбалансировано, все неточности были сбалансированы при анализе данных): ориентация на достижение (6 вопросов), ориентация на погружение (6 вопросов), культурный капитал (3 вопроса), социальный капитал (3 вопроса), символический капитал (3 вопроса), экономический капитал (3 вопроса), реализм игры (2 вопроса), ощущение контроля (3 вопроса), узнавание персонажа (3 вопроса), лояльность к персонажу (3 вопроса) и выстраивание игры (3 вопроса).

Третья секция предполагала выбор названия идентичности, которая наиболее близка идентичности игрока во время определенных процессов игры (средний уровень осознанности). Респондентам предлагались следующие варианты для всех их процессов: “Я”, “Идеальная версия меня”, “Утопическая версия меня”, “Образ моего персонажа/ кто-то другой”, “Не задумываюсь”, а также вопрос о восприятии мира.

Четвертая секция была связана с потребностью в идентификации и ее выраженностью в реальном мире, она содержала 6 вопросов, включая как вопросы о групповой идентичности, так и вопросы о личностной идентичности. Все вопросы были представлены респондентам с высоким уровнем осознанности.

Пятая секция содержала глубинные вопросы, касающиеся игрового опыта и служила упрощенным аналогом интервью: собирались качественные данные. Как уже было сказано, с помощью одного из вопросов был проведен набор информантов на интервью.

Интервью

С теми информантами, которые выразили желание участвовать в интервью, было проведено глубинное полуструктурированное онлайн-интервью с помощью сервиса Zoom. Участникам предлагалось представиться, а затем ответить на несколько вопросов, касающийся целей игры (как процесса), их взаимоотношений как игрока с персонажем, идентификации, проекций персонажей в реальный мир и опыта погружения в игры. Большинство вопросов предполагали не только игровой опыт, но и опыт медиа-продуктов в том числе. Помимо этого во время опроса был проведен квазиэксперимент. Само интервью отчасти было основано на ответах информанта, приведенных в анкете, и было направлено на получение языковых данных, а также более подробных ответов на вопросы из анкеты (не все из ответов респондентов в опросе были достаточно для анализа распространены). Полный гайд, использовавшийся для интервью, можно увидеть в приложении.

Квазиэксперимент

Еще одним методом, использовавшимся в опросе, был квазиэксперимент. Мы уточняем, что проведение полноценного эксперимента было невозможно из-за ограниченности ресурсов исследования. Целью данного эксперимента было посмотреть, как референция к персонажу зависит от осознанной идентификации игрока. Среди возможных, но не использованных нами методов было две альтернативы: присутствие во время процесса игры и проведение интервью или экспериментальной части интервью позднее (что затруднительно вследствие отсутствия технических возможностей), а также анализ записей прохождений игр (что

затруднительно из-за вмешательства особой лексики и языковой идентичности “стримеров” или “летсплейщиков” - людей, которые транслируют или записывают процесс игры на публику). Помимо этого, выбор только одной игры (а участники эксперимента описывали разные опыты игр) мог бы исказить их процесс идентичности: как будет описано позднее, факторы успешной идентификации игрока как персонажа или персонажа как игрока различны - таким образом, мы не смогли бы приписать испытуемых в экспериментальные группы по зависимой переменной.

В ходе эксперимента участникам предлагалось “описать рутину” игры, задачи, которые необходимо выполнять в процессе игры. Нашей гипотезой было, что отождествление себя с персонажем (и наоборот) порождает референцию к персонажу в личном местоимении первого лица единственного числа (“я”) или второго лица единственного числа (“ты”), а идентификация персонажа как “третьего/образа персонажа” породит референцию третьего лица единственного числа как “персонаж”. В контексте данного исследования описание референции позволяло описать теорию участия: кто является принципалом в играх - игрок или персонаж.

Анализ и результаты

Опрос: количественные данные

В опросе приняло участие 147 человек, такое количество участников может быть объяснено большим объемом опросом, и его ресурсо- и времязатратным прохождением. Возраст респондентов варьировался от 17 до 48 лет, медиана возраста - 23 года, средний возраст - около 26 лет. Место рождения и место жительства в основном было отмечено как различные города России, преимущественно - Москва.

Предобработка данных включала в себя шкалирование для унификации оценочных предпочтений (чтобы исключить параллельный анализ респондентов с преимущественно высокими оценками и респондентов с преимущественно низкими, а так же сделать распределение нормальным), затем - усреднение значений по вопросам, которые были связаны с одной и той же переменной (другой тип уточнения финального значения переменной, который мог бы использоваться в данном случае - случайный

выбор одного из значений - кажется нам неприменимым из-за различающейся постановки вопроса¹⁰).

Для начала обсудим элементы невероятностного социологического анализа (анализа, в котором статистическая значимость эффекта не является доказанной). Все графики для этой части работы представлены в (Приложение 5). Соотношение участников опроса по гендеру между “женщина” и “мужчина” примерно равное, людей которые идентифицируют себя “иначе” - менее 10. Женщины и мужчины играют в игры примерно с равной частотой, однако мужчины более склонны отказываться от игры “раз в месяц и реже”. При этом высокий уровень частоты игры также связана с более низким уровнем идентификации в реальной жизни, высоким уровнем ориентации на достижения, высоким уровнем экономического капитала, социального капитала и высокой потребности в лояльности к персонажу. Взаимосвязь гендера и факторов игры можно тоже выделить: для женщин, по сравнению с мужчинами, существенно важной оказалась лояльность к персонажу и узнавание персонажа в процессе игры, также для них часто важнее, чем мужчинам, ориентация на погружение.

Для выявления факторов, которые могут влиять на разные виды идентичности, был проведен мультиномиальный логический регрессионный анализ. Этот тип анализа был выбран из-за “качественности” зависимой переменной и ее вариативности с 5 потенциальными значениями (идентификация). В качестве факторов были взяты следующие переменные: ориентация на достижение, ориентация на погружение, культурный капитал, социальный капитал, символический капитал (3 вопроса), экономический капитал, реализм игры, ощущение контроля, узнавание персонажа, лояльность к персонажу и выстраивание игры.

Для анализа статистической значимости нами использовался двусторонний Z-wald тест, значимый уровень p-value рассматривался как стандартный экспериментальный ($p < 0.05$), применяемый для стандартного распределения.

Анализ показал, что значимыми факторами для идентификации “Персонаж-я” по всем из параметров идентификации в игре (идентификация по внешности,

¹⁰ Например, значение переменной “культурный капитал” состояло из трех разных вопросов о “механиках”, “сюжете” и “лоре” - выбор случайного значения мог бы ограничить подробность, в то время как усреднение позволяет нам представить переменную как совокупность трех параметров.

групповая идентификация, языковая идентификация, идентификация по принятию решений, идентификация по деятельности, идентификация по потребностям) являются высокая ориентация на достижения и высокая ориентация на погружение, а также высокий уровень идентификации в реальной жизни. Нестатистически значимые результаты были также визуализированы и доступны в приложении.

Интервью

В интервью приняли участие 29 человек. Как уже было сказано, вопросы касались нескольких исследовательских областей: цели игры и опыта погружения в игру (а так же как информанты понимают это понятие), любимые игры, персонажи и причины, по которым информанты любят описываемое, взаимоотношения между персонажем и игроком, различные концепты “переноса” образа персонажа в реальность и экспериментальную часть.

Интервью начиналось с целей игры, мы начнем свое описание с этого же, стараясь сохранить логику интервью в этой работе. Большинство информантов выделяло “ориентацию на погружение”: как и “развлекательный” компонент, так и отдых (2) от реального мира или наоборот - вовлечение обсуждаемую область.

(1) "отдохнуть, развлечься, иногда просто ... поглотить какую-нибудь историю"

(Информант еморлов¹¹)

(2) "...отвлечься ... иногда просто очень много про какие-то игры слышу... как обсудить фильм или сериал, о котором все говорят"

(Информант 3101)

Опыт идентификации информанты, наоборот, описывали совершенно по-разному. Некоторые информанты описывали категоричный отказ от отождествления или идентификации с персонажем (3). Другие утверждали, что успешность отождествления или идентификации зависит он внутриигровых факторов (4). Какие-то информанты описывали отождествление или идентификацию как осознанное действие,

¹¹ Здесь и далее в скобках при цитировании указаны псевдонимы, которые респонденты указывали в анкете при соглашении на интервью. Прямое использование ФИО было заменено на инициалы.

которое они предпочитают (5), (6), при этом несколько информантов отмечали, что им проще отождествлять себя с второстепенным героем из-за того, что главный герой “наделен ординарными качествами”, а второстепенные более уникальны.

(3) "нет... только отношение [нравится персонаж или нет]"

(Информант Дарья)

(4) "сама камера от первого лица ... [персонаж] нравится, как человек"

(Информант КОК)

(5) "мне нравится идентифицировать себя с героем"

(Информант Елена)

(6) “Нужна... свобода выбора ... сама игра, о чем она”

(Информант Кса98)

Информант Елена так же описывала, что игра помогает ей понимать, как она сама меняется (7):

(7) "идентификатор моего внутреннего состояния...перепрохожу раз в пару лет, смотрю как меняются мои мнения о персонажах"

(Информант Елена)

При этом информанты иногда отмечали, что их решения и опыты игры пересекаются с решениями в реальной жизни. Информант Елена отмечала, что ее решения оказываются менее “удобными” как в игре, так и в реальной жизни (8). Информант еморлов отмечал, что его романтические предпочтения в играх в случае необходимы напоминают предпочтения в реальной жизни (9). Информанты КОК и 3101 отмечали успешную ассоциацию себя с персонажем из-за общего хобби, которое они разделяли вместе с персонажем (10), (11).

(8) ."постепенно решения становятся все темнее и темнее", "я стала менее удобной и ... меньше бояться этого"

(Информант Елена)

(9) "Лиара [имя персонажа] ученый, какой-то интеллект в людях я очень ценю"

(Информант еморлов)

(10) "Мне тоже нравилась фотография как главной героине"

(Информант КОК)

(11) "девушка главная героиня ... занимается фотографией и поскольку я в жизни тоже занимаюсь фотографией ... я подумала о это я"

(Информант 3101)

Информант Ольга рассказала, что первоначальное ощущение от разделения ее как игрока и персонажа позволило ей глубже понять игру и осознать свой путь развития в этой игре, найти общие черты с персонажем, который, как ей казалось в начале игры, совершенно не похож на нее своими агрессивными действиями (12):

(12) "вне зависимости [от твоих решений] главный герой подает руку огромной страшной твари...про которого ты думаешь, что ты контролировал ... [я начала] даже лучше ассоциировать себя с персонажем: тебе кажется, что ты обуздал свою агрессию ... свой азарт ... но это не так... твоя личность навсегда была изменена", "все это время ... ты тоже сходил с ума"¹² [вместе с персонажем]"

(Информант Ольга)

В некоторых играх, обсуждаемых с информантами, был возможен выбор персонажей (по отдельности или "в отряд" - одновременную игру за нескольких персонажей). Основываясь на работе о мультиидентичности внутри игры, описанной выше, мы также исследовали эту область - это позволяло нам понять, на основе чего делается выбор персонажа. Некоторые информанты сообщали, что руководствуются только стратегическими особенностями игры (13), некоторые обращают внимание на отношение к персонажу как к личности или на внутриигровые диалоги между персонажами (14).

(13) "определенный стратегический аспект: не буду брать персонажа который мне ну очень сильно нравится [если он мне не поможет в сражении]"

(Информант Дарья)

¹² Имеется в виду возрастающая необходимость проявлять только агрессивные действия в игре "Bloodborne" по мере прохождения игры

- (14) “[выбирала их, потому что они] прикольно взаимодействовали ... исходя из характера персонажей”

(Информант Елена)

Некоторые информанты описывали ситуации, когда виртуальная реальность или медиа как-то повлияла на реальную жизнь. Чаще это было связано с другими формами искусства, например литературой или сериалами (15), (16). Иногда это касалось приобретения внешней атрибутики, схожей с внешней атрибутикой персонажа скорее для идентификации в реальном мире на различных мероприятиях, посвященных играм или медиа и выражению любви к персонажу (17).

- (15) “В детстве моей role model [был] Арагорн... и сейчас наверное тоже... когда посмотрел Death Note ... перестал есть клубнику [как главный персонаж]”

(Информант Kavadrat)

- (16) “Я понимаю что персонажи [из литературы] меня больше [всего] формируют” (Информант Елена)

- (17) “Максимум, закосы, не более того ... [показать] любовь к конкретному персонажу...[на мероприятиях] .. это сигнал - о она тоже смотрит, она тоже играет” (Информант Дарья)

Помимо этого, разделилось мнение о косплее персонажей, как о форме перенесения персонажа в реальный мир. Некоторые информанты одобряли подобные практики (18), в то время как другие выражали их непонимание (19):

- (18) “[Я] не занимаюсь ... но [иногда] хорошо передается вайб [персонажа]”

(Информант Kavadrat)

- (19) “выглядит кринжово, что-то существует в виртуальном мире... переносят в реальный мир...теряет какой-то шарм”

(Информант КОК)

Опыт погружения в игру информанты описывали как нечто “интерактивное”, в отличие от большинства других видов искусства и медиа. Информант 3103 описывала, наоборот, схожесть с книгами (20). Один информант поделился пониманием

“погружения” не только как процесса игры в момент игры, но и перенесения погружения в реальную жизнь (21).

(20) "это больше похоже на книгу, потому что ты [когда читаешь] в голове визуализируешь... [как в игре] интерактивное взаимодействие"
(Информант 3103)

(21) "с момента когда ты погружаешься ... большое количество мыслей занято этой игрой... например, едешь с учебы - думаешь об игре"
(Информант Дарья)

Квазиэксперимент

Один из вопросов интервью был экспериментальным. Необходимо было описать “рутину игры”, и исследовалась, какая именно референция (независимая переменная) будет употреблена в отношении персонажа: “ты”, “я”, “он/она/персонаж”. Второй переменной (зависимой) являлась идентификация себя с персонажем или “степени” отождествления с тремя уровнями: “Персонаж-я или образ меня”, “Персонаж - симбиоз меня и игрового образа” и “Персонаж - другой”. Предполагалось, что “ты” или “я” будет употребляться в случае первых двух уровней, а “он” или “она” - в случае осознания персонажа как кого-то третьего. Иногда участники выбирали безличные конструкции для описания “рутины”, в таком случае мы использовали языковой материал, представленный в других частях интервью (например, “опишите эмоциональный момент в какой-нибудь игре”). Также в данном исследовании употребление референции “ты” было отождествлено с референцией “я” из-за схожего семантического значения высказывания: например, “ты бежишь куда-то” предполагает, что персонаж может являться общим с игроком концептуально.

Результаты показали, что большинство игроков предпочитают референцию “я” в случае отождествления себя с персонажем или частичным отождествлением (когда происходит “симбиоз” образа персонажа и самого игрока или идентификация зависит от конкретной игры). Игроки, которые осознают персонажа как “кого-то другого”, созданного создателями игры реферируют к нему как в третьем лице единственного числа (“он”/”она”). Визуализацию результатов можно видеть ниже.

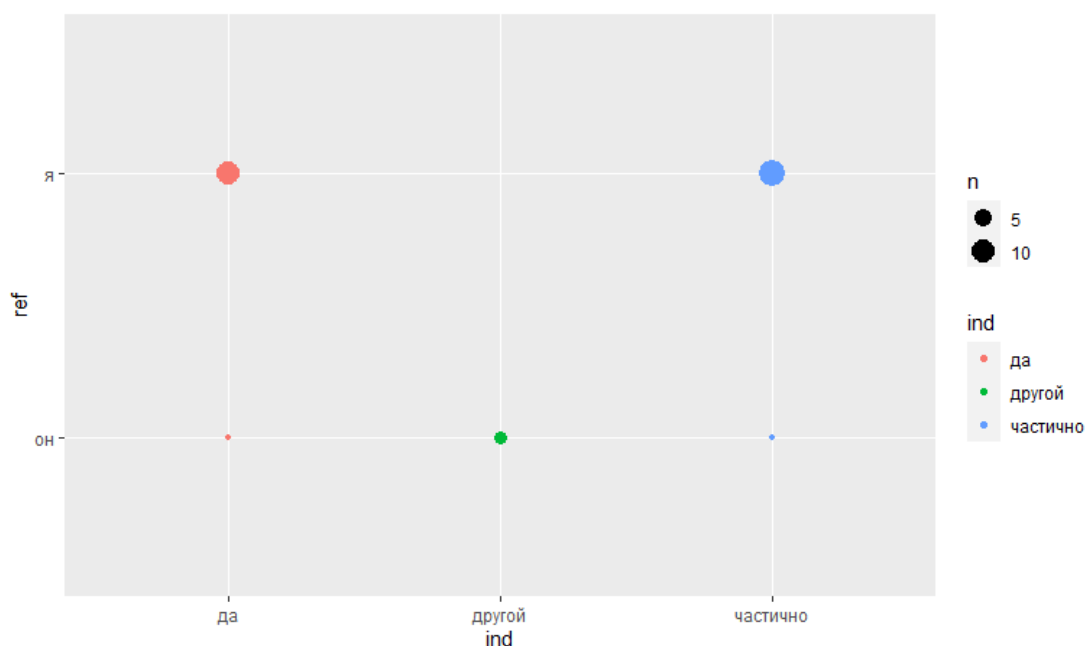


График: взаимодействие между идентификацией и референцией

На наш взгляд, стоит отметить, феномен “частичной” идентификации (в том случае, когда идентичность во время игры состоит как и из собственной идентичности игрока, так и из идентичности персонажа), которая имеет схожу с “я-персонаж” референцию. Нам кажется, что в этом случае стоит говорить о возникновении временной ludic identity, так как проявляются одновременно и черты персонажа, и самого игрока, однако это состояние в языковой идентичности выражается только в момент дискурса игры.

Дискуссия и Заключение

В этом исследовании мы рассматривали факторы, которые могут влиять на характер идентификации во время игры, а так же как благодаря идентификации меняется языковая идентичность игрока. Наши результаты частично подтверждают исследования (Banks 2013), в частности тезис о референциальном выборе в зависимости от идентичности в играх и факторах, которые влияют на последние. Однако исследование (Banks 2013), проведенное на англоязычных материалах, не является аналогичным нашему: в нем областью исследования являются многопользовательские онлайн игры, и на наш взгляд, социальный аспект таких игр не позволяет рассматривать влияние игры на идентификацию без третьих переменных (в

этом случае, ориентация на социальные взаимодействия). В рамках нашего исследования был выбран жанр однопользовательских ролевых игр, мы провели два вида анализа: количественный (на основе опроса) и качественный (на основе интервью). Также был проведен квазиэксперимент, целью которого было исследование референции к персонажу в рамках дискурса игр и языковой идентичности игроков.

Результаты количественного исследования показали, что наиболее важными факторами для идентификации “Персонаж - я” являются высокая ориентация на погружение и высокая ориентация на достижение. Это, на наш взгляд, обоснованно высокой ориентацией на внутриигровые процессы (в отличие от ориентации на социальное и социального капитала, который скорее является внешним концептом относительно игры). Высокая ориентированность создает более детализированный взгляд на игровой мир, что придает обоснованности и реальности игровому процессу и позволяет рассматривать действия персонажа как свои собственные. Наша экспериментальная гипотеза о языковой идентичности частично подтвердилась: идентичность “я-персонаж” референция к персонажу является скорее местоимением первого лица, единственного числа, в то время как идентичность “персонаж-кто-то третий” порождает референцию третьего лица единственного числа. При формулировке гипотезы, нам было неясно, как будет выражаться ludic identity, однако результаты показали, что она проявляет себя так же, как “Я-персонаж” идентичность. В соответствии с этими результатами, согласно теории участия, обсуждавшейся нами, в роль principal может выступать как и игрок, так и персонаж.

Согласно результатам интервью, погружение в игру воспринимается как нечто интерактивное, где “ты сам” можешь на что-то влиять и изучать процессы. Это погружение, в основном, мотивировано потребностью в отдыхе или в информационном потреблении игр как объектов искусства с собственным сюжетом и персонажами, а так же может влиять на идентичность игрока в реальной жизни: некоторые игроки перенимают внешние черты и черты характера персонажа или могут приобрести новые привычки. Сам процесс игры может иметь терапевтическое влияние: некоторые информанты используют процесс игры для рефлексии. Все информанты соглашались с положительным влиянием игр на их жизнь как в рекреационном, так и в познавательном аспекте.

Однако наше исследование имеет некоторые ограничения в связи с количеством участников и пилотностью эксперимента (подобные еще не проводились на материале RPG и в русскоговорящем сообществе), в связи с чем мы не можем утверждать, что

результаты конечны и анализ данной темы завершен. Мы надеемся, что дальнейшие исследования позволят провести полноценный эксперимент, а также предложат большую выборку для количественного исследования, основанного на новых факторах, которые были описаны нами в глубинных интервью.

Список литературы

Aarseth, Espen & Smedstad, Solveig & Sunnanå, Lise. (2021). 3.A MULTIDIMENSIONAL TYPOLOGY OF GAMES.

Astrid Ensslin, & Alice Bell. (2012). “Click = Kill”: Textual You in Ludic Digital Fiction. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 4, 49-73. doi:10.5250/storyworlds.4.2012.0049

Banks, J (2013) Human-technology relationality and self-network organization: players and avatars in World of Warcraft. PhD Thesis, Colorado State University, Fort Collins, CO.

Banks, J., & Bowman, N. D. (2013). Close intimate playthings? Understanding player-avatar relationships as a function of attachment, agency, and intimacy. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 3.

Banks, Jaime & Bowman, Nicholas. (2014). Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationships. *New Media & Society*. 18.

Banks, Jaime & Bowman, Nicholas. (2015). FROM TOY AND TOOL TO PARTNER AND PERSON: PHENOMENAL CONVERGENCE/DIVERGENCE AMONG GAME AVATAR METAPHORS. *Selected Proceedings of Internet Research*. 16.

Christoph Klimmt , Dorothee Hefner , Peter Vorderer , Christian Roth & Christopher Blake (2010) Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of SelfPerceptions, *Media Psychology*, 13:4, 323-338

Cowley S. J. (2019). Wide coding: Tetris, Morse and, perhaps, language. *Bio Systems*, 185, 104025.

Duranti, A. (2013). In *Linguistic anthropology*. Cambridge University Press.

Duranti, A. (2009). In *A companion to linguistic anthropology*. Blackwell.

Jan Van Looy , Cédric Courtois , Melanie De Vocht & Lieven De Marez (2012) Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs, *Media Psychology*, 15:2, 197-221

Adrienne Shaw (2013) Rethinking Game Studies: A case study approach to video game play and identification, *Critical Studies in Media Communication*, 30:5, 347-361

Goffman, Erving. 1981. *Forms of Talk*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 124-159.

Henry Korkeila, Juho Hamari, (2020) Avatar capital: The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital, *Computers in Human Behavior*, Volume 102, Pages 14-21

Lankoski, Petri. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*. 6. 291-311. 10.1177/1555412010391088.

Liao, G.-Y., Cheng, T.C.E. and Teng, C.-I. (2019), "How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty?", *Internet Research*, Vol. 29 No. 2, pp. 349-366.

Mancini, Tiziana & Imperato, Chiara & Sibilla, Federica. (2019). Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role-playing game players. *Computers in Human Behavior*. 297-305. 10.1016/j.chb.2018.11.007.

Mancini, Tiziana & Sibilla, Federica. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*. 69. 275-283. 10.1016/j.chb.2016.12.031.

Marcus Carter, Martin Gibbs, and Michael Arnold. 2012. Avatars, characters, players and users: multiple identities at/in play. In *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference (OzCHI '12)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 68–71.

Natalia Karelaiaa Laura Guillénb. (2014). Me, a woman and a leader: Positive social identity and identity conflict
Organizational Behavior and Human Decision Processes, Volume 125, Issue 2, 2014, Pages 204-219.

Ojeda, F. A. (2004). The role of word games in second language acquisition: Second language pedagogy, motivation and ludic tasks (Order No. 3146235). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (305179767).

Seargeant, P., & Tagg, C. (2016). In *The language of social media: identity and community on the Internet*. essay, Palgrave Macmillan.

Christoph, Klimmt & Hefner, Dorothee & Peter, Vorderer. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. Communication Theory. 19. 351 - 373. 10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x.

Warner, C. N. (2004). It's Just a Game, Right? Types of Play in Foreign Language CMC. Language Learning & Technology, 8(2), 69–87.

Коськов М.А. К теории чистой игры, Альманах «Studia culturae», Studia culturae. Выпуск 3. , №3 Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С.9-26.

Чернобров Д.В. Идентичность в современном международном конфликте: периодизация истории конфликтов через призму «другого». Вестник МГИМО-Университета. 2013;(3(30)):86-91.

Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М., 1996.

Приложение 1: Опрос

Первый блок:

В каком году Вы родились?

Укажите ваш род деятельности

Где Вы родились?

Я идентифицирую себя как

В каком населенном пункте вы преимущественно проживаете в течение последних трех лет?

Играете ли Вы в видеоигры? Если да, какой жанр вы предпочитаете?

Как часто в среднем Вы играете в игры? (сколько дней)

Второй блок (Шкала Линкерта, в опросе были представлены в случайном порядке):

Филлеры:

Я часто смотрю стримы игр.

Для меня важно играть на "высоких" настройках графики.

Я не играю в игру, если требований устройства, с которого я играю, не хватает, чтобы играть без долгой загрузки или снижения качества графики.

Я всегда смотрю трансляции разных конференций, на которых презентуют новые игры.

Я слежу за игровым сообществом, знаю лучших стримеров/игроков в онлайн-играх/популярные киберспортивные команды.

Я предпочитаю игры, основанные на оригинальном сценарии (не книге/сериале/фильме)

Когда мне что-то не нравится в игре, я могу написать разработчикам об этом.

Я пишу обо всех "багах" (технических ошибках внутри игры) разработчикам, если это возможно.

Я активно участвую в ранних тестированиях игр, если это возможно.
Мне больше нравится играть, чем смотреть прохождения игр.
Я часто читаю научнопопулярную литературу по гейм-дизайну.
Мне нравится читать статьи в сфере игровой журналистики.
Я всегда смотрю трейлеры и тизеры игр, в которые я собираюсь играть.
Я люблю частные обновления в играх.
Я часто покупаю/скачиваю игры, в которые потом не играю.
Я не люблю, когда мне "спойлерят" концовки игры (раскрывают подробности сюжета, до которого мне еще предстоит пройти игру).

Иммершн ориентейшн:

Мне нравятся игры, в которых я могу создать своего персонажа "с нуля"
Мне нравится находить "пасхалки" (заложенные разработчиками отсылки к разным другим культурным объектам)
В играх, если это возможно, я уделяю много времени изменению внешнего вида своего персонажа
Я предпочитаю легкий уровень сложности, чтобы обратить внимание на другие аспекты игры.
Я люблю перепроходить игры, чтобы выбрать другие способы прохождения, отличные от первого.
Мне нравится, что в играх я могу в любой момент вернуться на другое сохранение (в случае ошибки или смерти персонажа).

Ачивмент ориентейшн:

Когда я заканчиваю хорошую игру, мне хочется перепройти ее на более сложном уровне.
Я люблю играть на высоких уровнях сложности (когда мне тяжело проходить игру).
Я стремлюсь поднять свой уровень/процент прохождения игры, даже когда это не необходимо (например, после завершения сюжетной линии).
Мне нравятся игры, в которых есть статусные системы ("рейтинг, "ранк")
Мне нравятся соревновательные игры
В играх для меня важно получить максимальное количество достижений ("ачивок").

Культурный капитал

Мне важно попробовать разные механики игры.
Я люблю разбираться в лоре (устройстве игрового мира, его истории) игры.
В играх для меня важно узнать большую часть подробностей сюжета

Экономический капитал:

В игре мне важно обладать большим количеством игровой валюты.
Мне нравится, когда у меня есть большой выбор игровых предметов (оружие/одежда/...) в игре.
В играх, где есть лимит инвентаря или его аналогов, он всегда заполнен

Социальный капитал:

Мне важно после или во время процесса игры я люблю обсуждать то, как я проходил(а/и) игру.

Я часто общаюсь в сообществах, посвященных играм, в которые я играю.

Я люблю игры, в которые можно играть совместно с другими людьми.

Символический капитал:

В играх я люблю получать игровые предметы, которые не несут никакой практической пользы, но отражают прохождение квеста.

Мне нравятся игры, в которых есть внутриигровые системы репутации

В играх, где мой персонаж может формировать отношения с другими внутриигровыми персонажами, я всегда заинтересован в выстраивании таких отношений.

Player-avatar relationships

Identification

В игре, где можно менять внешность персонажа, персонаж скорее выглядит как ...

Если в игре можно получить статус принадлежности к какой-то социальной группе, она будет такая же, как была бы

Realness

Мне нравится, что в играх я могу в любой момент вернуться на другое сохранение (в случае ошибки или смерти персонажа).

Я переживаю или злюсь, когда мой персонаж умирает.

Control

Если возможен выбор реплики персонажа, он будет похож на то, как говорил бы...

Если в игре есть моральные выборы, то похожи на то, как поступил бы ...

Мне важно, чтобы взгляды персонажа были похожи на мои

В играх я поступаю так, как в реальной жизни никогда мы не поступил

Мои решения в играх похожи на то, как бы поступил я.

Care/responsibility

Если в игре есть неосновные миссии и активности (например, можно готовить, охотиться...), участие в них было бы в соответствии с интересами

Если в игре реализована система потребностей персонажа (можно "поесть"/купить одежду или дом)/другое, потребности персонажа будут как

Узнавание

Я предпочитаю играть за персонажа, историю которого я хорошо знаю.

Мне не нравится играть за персонажа, мотивов и причин поведения которого я не знаю.

Мне нравятся изучать мелкие детали личности персонажа.

Выстраивание игры

Мне нравится быть в неведении о происходящем в начале игры.

Я люблю, когда я знаю (чуть) больше, чем мой персонаж.
Мне некомфортно, если я знаю о мире и происходящем в игре мало.

Лояльность к персонажу

Я не буду играть за персонажа, личность которого мне не нравится.
Мне важно, чтобы внешность, голос и характер персонажа нравились мне.
Я выбираю игру по принципу, нравится ли мне персонаж, за которого я буду играть, или нет.

Четвертый блок.

Идентификация в реальной жизни:

Мне важно понимать, кто я такой и что мне нужно
Я не готов идти на уступки, если это нарушает мои принципы
В вопросах внешнего вида, у меня всегда есть четкий стиль, как я выгляжу или как я хочу выглядеть
Мне важно принадлежать к какой-то социальной группы, чувствовать себя частью сообщества
Мне важно четко представлять свое будущее.
Я считаю, что каждый человек уникален.

Пятый блок. Открытые вопросы.

Какие игры Вы можете назвать самыми любимыми? Почему?
В какие игры Вы играли в течение последнего года? Если хотите, Вы можете прокомментировать свой выбор.
Опишите подробно какую-нибудь из игр, упомянутых вами в предыдущем вопросе ("что надо делать"/лор/сюжет).
Опишите момент из какой-нибудь игры, который запомнился вам чем-то неприятным?
Опишите самый шокирующий Вас момент в какой-нибудь игре.
Есть ли игра, которую вы долго не могли пройти? Расскажите, почему.
Опишите вашу "идеальную" игру. Какими характеристиками она бы обладала?
Назовите 3 слова, которыми Вы бы назвали главного героя, которым вы играете, например в RPG играх
Можете ли Вы сказать, что отождествляете себя с персонажем, когда играете? Если да, то почему?
Готовы ли вы принять участие в аудио- или видео-интервью?

Приложение 2: Гайд для интервью

Как я уже упомянула в опросе, частично это интервью будет построено по принципу третьей части, иногда вопросы могут немного пересекаться: тогда рассказывайте, будто опроса не было. Если Вы не возражаете, я буду проводить аудиозапись, ее содержание, как и опроса будет представлено в обобщенном и анонимном виде, в формате цитирования.

1. Представьтесь, пожалуйста, если не сложно, расскажите немного о себе: например, учитесь или работаете, чем занимаетесь в свободное время, может быть, какие медиа читаете, в какие игры играете.
2. Как вам кажется, почему Вы играете в игры? (например, социализация/развлечение/отдых от дел) // Как Вы могли заметить, в опросе было много вопросов о том, что для вас в играх является важным, но что бы Вы выделили как самые важные и увлекающие составляющие в играх?
3. (уточнение из опроса: игры, в которые играл в последнее время). В опросе вы упомянули, что Вы недавно играли/Вам нравится игра _____. Можете рассказать об этом подробнее? // Как строится процесс игры? // Расскажите про героя, за которого Вы играете? // Нравится ли вам этот герой? // Похожи ли Вы с этим героем, если да, то в чем? // Что именно нравится? // О чем она? // (вопрос об ответе в опросе, например: вы указали, что вам важна в играх возможность выстраивать отношения с другими NPC. Почему?) 3.1 [если будет время - найти скрин из упомянутой игры] Не могли бы Вы описать, что происходит на этом скрине? Опишите типичный эпизод.
4. Опишите какой-нибудь момент из игры, который Вам особо запомнился? Как в опросе: что-нибудь, что очень обрадовало или удивило, или наоборот разозлило. Что происходило и почему запомнился именно он?
5. Бывало ли такое, что Вам настолько нравилась черта какого-нибудь персонажа, что вы перенимали ее в реальной жизни? // Думали Вы когда-нибудь о косплее или других каких-нибудь формах "воплощения" персонажа вживую? Не обязательно в играх, может быть кино или музыка.
6. Опишите момент, если такой был, когда вы настолько разделяли эмоции персонажа, что буквально "чувствовали" его изнутри?
7. Можете ли Вы сказать, что "погружаетесь" в игру? Если да, как бы Вы описали это состояние? // Можете ли Вы сказать, что это состояние отличается от "погружение" в просмотр фильма или чтение книги, прослушивании музыки или что-то другое?
8. *(для людей, которые согласно анкете, играли в игры со сменой героя) Вы указали, что играли в _____. Как вы относитесь к переключению между персонажами в ней? Как Вы выбираете, за кого именно Вы будете играть/кто находится в Вашей команде? // Опишите, если такое бывало, что к какому-то их персонажей Вы ощущали большую привязанность, чем к тому, который был "выдан" Вам изначально?
9. *(для играющих в не-ролевые игры): Как Вы ощущаете процесс игры? // Чем Вам интересен этот тип игр? // Есть ли в Вашей игре какие-нибудь персонажи, включая неигровых или тех, которые появляются только, например, на заставке? Как они представлены Вам, как Вам кажется? // Вы сказали, что не играете в ролевые игры, если можно, пожалуйста, опишите почему это так: чем они непривлекательны для Вас?

Приложение 3: Список респондентов опроса

	age	activity	placebrith	gender	town	genre	frequency_o f_play
1	1997	студент	Москва	Мужчина	Москва	Battle Royal	каждый день
2	2000	Графически й дизайн	Москва	Мужчина	Москва	Souls-like игры	каждый день
3	1998	лингвист	Таганрог	Иначе	Зеленоград	RPG	от двух до пяти дней в неделю
4	2000	студентка	Россия	Женщина	Москва	RPG	несколько раз в неделю
5	2000	лингвист	Оренбург	Женщина	Москва	Казуальные игры	несколько раз в месяц
6	2000	студентка	Москва	Женщина	Москва	Симулятор ы	несколько раз в месяц
7	2000	Студент	Москва	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
8	1997	писательни ца, сценаристк а	Россия	Женщина	Киев	Шутеры	от двух до пяти дней в неделю
9	2000	Программи ст	Москва	Мужчина	Москва	MMORPG	каждый день
10	2000	Студент	Россия, Иркутская область	Женщина	Братск	Визуальные новеллы	несколько раз в месяц
11	2001	студент филолог	г. Братск	Женщина	Санкт-Пете рбург	RPG	каждый день
12	1999	лингвист	Братск	Мужчина	Москва	Симулятор ы	один раз в месяц и реже
13	2000	Игровой журналист	Новосибир ск	Мужчина	Санкь-Пете рбург	RPG	от двух до пяти дней в неделю
14	2001	Студент	Зеленоград	Мужчина	Зеленоград	Шутеры	несколько раз в неделю
15	1991	Художник	Екатеринбу рг	Женщина	Екатеринбу рг	RPG	каждый день
16	2000	Студент	Анапа	Мужчина	Москва	Шутеры	несколько раз в неделю

17	2004	Ученик школы	Ижевск	Мужчина	Москва	MMORPG	несколько раз в месяц
18	1999	Студентка	Москва	Женщина	Черноголовка	Визуальные новеллы	несколько раз в месяц
19	2000	Студент	Симферополь	Мужчина	Санкт-Петербург	MMORPG	несколько раз в месяц
20	2000	студент	Санкт-Петербург	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
21	1994	Реставратор	Маленький город в Сибири	Мужчина	Санкт-Петербург	RPG	несколько раз в неделю
22	2000	студент лингвист	Ижевск	Женщина	Долгопрудный	RPG	несколько раз в неделю
23	1999	Кинопроизводство	Москва	Мужчина	Москва	Стратегии	несколько раз в месяц
24	2000	студент факультета графического дизайна	Санкт-Петербург	Женщина	Санкт-Петербург	RPG	каждый день
25	1994	Татуировщик	Пенза	Женщина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
26	1997	преподаватель	Новосибирск	Женщина	Новосибирск	RPG	несколько раз в неделю
27	2001	Студентик	Москва	Мужчина	Москва	Стратегии	несколько раз в неделю
28	2000	Студент Гуманитарного Направления	Москва	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
29	2001	студентка	Москва	Женщина	Москва	RPG	несколько раз в неделю
30	1983	Системный администратор	Кременчуг	Мужчина	Екатеринбург	RPG	несколько раз в месяц
31	1997	студентка психфака	Москва	Женщина	Москва	MMORPG	несколько раз в неделю
32	1997	студентка	Москва	Женщина	Долгопрудный	RPG	несколько раз в месяц

33	2001	Студент	Ярославль	Женщина	Москва	Стратегии	один раз в месяц и реже
34	1998	менеджер в поддержке пользовател ей и компьютер ный лингвист	Липецкая область	Женщина	Москва	RPG	один раз в месяц и реже
35	1998	Студент	Санкт-Пете рбург	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
36	2000	Студент	Москва	Женщина	Москва	Визуальные новеллы	от двух до пяти дней в неделю
37	1993	Администр атор в магазине одежды	Нижекамск	Женщина	Санкт-Пете рбург	Симулятор ы	несколько раз в месяц
38	2001	Долбаеб	Селембимск	Мужчина	Санкт-Пете рбург	Шутеры	каждый день
39	1994	Инженер-п роектировщик	Сочи	Женщина	Москва	Action-adv enture	несколько раз в неделю
40	1999	Студент	Санкт-Пете рбург	Мужчина	Санкт-Пете рбург	RPG	каждый день
41	2003	школьник	Россия	Мужчина	Екатеринбу рг	Rogue-like	каждый день
42	2000	-	Россия	Женщина	Оренбургск ая область	RPG	несколько раз в неделю
43	1987	3д-анимаци я для игр	Обнинск	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в неделю
44	2000	Студентка	Каневская	Женщина	Краснодар	RPG	каждый день
45	2001	студент	Сыктывкар	Женщина	Киров	RPG	каждый день
46	2000	Студент	Россия	Мужчина	Москва	Action-adv enture	несколько раз в неделю
47	2000	Data science	Москва	Мужчина	Москва	MMORPG	от двух до пяти дней в неделю

48	1977	импорт/экспорт	Россия	Мужчина	Ангарск Иркутской области	RPG	каждый день
49	1988	IT	Москва	Мужчина	Москва	RPG	каждый день
50	2000	Студентка	Подмосковье	Женщина	Москва	RPG	один раз в месяц и реже
51	1988	Медицина	Якутия	Женщина	Новосибирск	MMORPG	каждый день
52	1990	бизнес-аналитик	Новосибирск	Женщина	Новосибирск	RPG	несколько раз в неделю
53	1999	Студент	Новосибирск	Женщина	Москва	RPG	каждый день
54	1999	Студент, лаборант-исследователь	Ногинск	Мужчина	Москва	RPG	каждый день
55	1996	Врач	Новосибирск	Женщина	Новосибирск	Визуальные новеллы	от двух до пяти дней в неделю
56	1995	Иллюстратор	Кудымкар	Женщина	Москва	Souls-like игры	несколько раз в неделю
57	1993	игровой локализатор	Иркутская область	Женщина	Санкт-Петербург	Action-adventure	несколько раз в месяц
58	2000	студентка	Пермь	Женщина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
59	1995	Программист	Санкт-Петербург	Женщина	Москва	Rogue-like	один раз в месяц и реже
60	1999	Инженер	Брянск	Мужчина	Зеленоград	Souls-like игры	от двух до пяти дней в неделю
61	1996	бариста	Электросталь	Мужчина	Зеленоград	Шутеры	один раз в месяц и реже
62	1996	Продажи	Москва	Иначе	Москва	RPG	от двух до пяти дней в неделю
63	1995	Переводчик	Набережные Челны	Женщина	Набережные Челны	RPG	каждый день

64	1994	Учитель, переводчик	Шилово	Женщина	Рязань	RPG	несколько раз в неделю
65	1989	Проджект менеджер в театре	Пермь, Россия	Женщина	Пермь	MMORPG	несколько раз в месяц
66	1997	работаю	Беларусь	Женщина	Гродно	Action-adventure	каждый день
67	1995	Инженер	Северодвинск	Мужчина	Зеленоград	Rogue-like	несколько раз в месяц
68	1993	IT	Россия	Мужчина	Великий Новгород	RPG	каждый день
69	1993	Корректор	Казахстан	Женщина	Павлодар	RPG	от двух до пяти дней в неделю
70	2000	студент	Москва	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в неделю
71	1996	Project manager	Киев	Женщина	Киев	RPG	каждый день
72	1997	Фриланс/перевод	Москва	Женщина	Москва	Симуляторы	несколько раз в неделю
73	1995	Переводчик	Россия	Женщина	Белгород	RPG	от двух до пяти дней в неделю
74	2000	Специалистка по локализации и игр	Минск	Женщина	Минск	RPG	несколько раз в неделю
75	1996	Менеджер по локализации	Москва	Женщина	Зеленоград	RPG	от двух до пяти дней в неделю
76	1990	Продаю Клетчатые сумки	Тамбов	Мужчина	Тамбов	Action-adventure	каждый день
77	2000	Мед. работник	Россия, г. Тольятти	Иначе	Тольятти	RPG	каждый день
78	1996	Преподаватель английского	Черкесск	Женщина	Пятигорск	RPG	один раз в месяц и реже
79	1995	Инженер	Украина	Женщина	Ровно	RPG	от двух до пяти дней в неделю

80	1995	Переводчица	Пензенская обл.	Женщина	Сызрань	Визуальные новеллы	каждый день
81	1988	Менеджер по локализации и видеоигр	Москва	Женщина	Москва	RPG	каждый день
82	2001	студент	Москва	Женщина	Москва	RPG	несколько раз в месяц
83	2000	Высшее образование	Беларусь	Мужчина	Новополоцк	Souls-like игры	каждый день
84	1996	Переводчик	Северск	Мужчина	Северск	Стратегии	несколько раз в месяц
85	1993	преподаватель	Иваново	Женщина	Москва	Action-adventure	несколько раз в неделю
86	1994	преподаватель, переводчик	Россия	Мужчина	Анапа	Action-adventure	каждый день
87	2001	Студентка	Актау	Женщина	Актау	Симуляторы	один раз в месяц и реже
88	1991	IT	Новосибирск	Мужчина	Новосибирск	RPG	каждый день
89	1992	Контент-менеджер	Екатеринбург	Женщина	Екатеринбург	Шутеры	один раз в месяц и реже
90	1986	журналист	Якутия	Мужчина	Электроугли	RPG	от двух до пяти дней в неделю
91	1999	Студентка	Новосибирск	Женщина	Новосибирск	Визуальные новеллы	каждый день
92	1990	Айти	Новосибирск	Мужчина	Новосибирск	RPG	каждый день
93	1995	Переводчик, преподаватель английского	Курган	Мужчина	Екатеринбург	Шутеры	от двух до пяти дней в неделю
94	2001	студентка	Рязань	Женщина	Рязань	Визуальные новеллы	от двух до пяти дней в неделю
95	1999	Студент кафедры биоорганической	Москва	Мужчина	Москва	Souls-like игры	каждый день

		химии биофак МГУ					
96	1998	Создание видеоэссе	Магадан	Мужчина	Москва	RPG	каждый день
97	1995	Иллюстратор	Кудымкар	Женщина	Москва	Souls-like игры	несколько раз в неделю
98	1995	Sound design	Москва	Мужчина	Москва	MMORPG	несколько раз в месяц
99	2000	анимация	Москва	Женщина	Подольск	Симуляторы	несколько раз в месяц
100	2000	Студент	Россия	Мужчина	Черкесск	RPG	от двух до пяти дней в неделю
101	1999	Студент + работаю в айти	Москва	Женщина	Москва	Стратегии	несколько раз в месяц
102	1998	Студент педагогичес кого университе та	Московская область	Женщина	Москва	Визуальные новеллы	несколько раз в месяц
103	1998	Студент	Раменское	Мужчина	Москва	Souls-like игры	несколько раз в месяц
104	1997	безработны й и безработны й	Москва	Мужчина	Москва	Визуальные новеллы	один раз в месяц и реже
105	1998	Студент	Владикавказ	Мужчина	Вена	Шутеры	несколько раз в месяц
106	1996	Инженер	Днепр	Мужчина	Фрайберг	Визуальные новеллы	от двух до пяти дней в неделю
107	2002	Программист	Новосибирск	Мужчина	Новосибирск	Симуляторы	несколько раз в неделю
108	2001	Студентка	Москва	Женщина	Москва	Хорроры	несколько раз в месяц
109	1987	Сисадмин	Анадырь	Мужчина	Нижний Новгород	Шутеры	несколько раз в месяц
110	1995	Врач	Нижний Новгород	Мужчина	Нижний Новгород	RPG	от двух до пяти дней в неделю

111	1998	Студент-магистрант, преподаватель	Владикавказ	Женщина	Пятигорск	RPG	от двух до пяти дней в неделю
112	1984	Продажи	Чебоксары	Мужчина	Нижний Новгород	Action-adventure	несколько раз в неделю
113	1986	Программист	Чебоксары	Мужчина	Нижний Новгород	Шутеры	несколько раз в неделю
114	1998	Программист	Мичуринск	Мужчина	Воронеж	RPG	от двух до пяти дней в неделю
115	2001	Дизайнер	Воронеж	Мужчина	Воронеж	RPG	несколько раз в неделю
116	1990	Журналист	Ташкент	Мужчина	Ташкент	Souls-like игры	каждый день
117	1992	Банковская деятельность	Москва	Мужчина	Москва	RPG	от двух до пяти дней в неделю
118	1993	QA	СПб	Мужчина	Санкт-Петербург	Souls-like игры	несколько раз в месяц
119	2000	Учёба	Братск	Мужчина	Москва	MMORPG	несколько раз в неделю
120	2003	Студент	Украина	Мужчина	Харьков	RPG	каждый день
121	1991	Инженер	Россия	Мужчина	Москва	RPG	несколько раз в неделю
122	1994	Копирайтер	Харьков	Мужчина	Харьков	RPG	несколько раз в неделю
123	1995	юрист	СНГ	Мужчина	Россия	RPG	каждый день
124	1993	Инженер	Казахстан	Женщина	Челябинск	Souls-like игры	от двух до пяти дней в неделю
125	1977	Программист	Россия	Иначе	Россия	RPG	каждый день
126	1987	инженер-проектировщик	Санкт-Петербург	Мужчина	Санкт-Петербург	Action-adventure	от двух до пяти дней в неделю

127	1998	лингвист	Украина	Мужчина	Санкт-Петербург	Шутеры	каждый день
128	1997	Безработный	Каргат	Женщина	Новосибирск	MMORPG	каждый день
129	1973	Инженер	Москва	Женщина	Москва	Action-adventure	один раз в месяц и реже
130	2003	Школьник	Иркутск	Мужчина	Шелехов	RPG	несколько раз в месяц
131	2001	Работаю	Чита	Иное	Москва	RPG	несколько раз в неделю
132	2004	Школьник	Братск	Женщина	Братск	Симуляторы	несколько раз в месяц
133	1991	Проджект менеджер it проектов	Барнаул	Женщина	Москва	RPG	каждый день
134	1996	Переводчик	Россия	Мужчина	Турку	RPG	от двух до пяти дней в неделю
135	1996	Обычный рабочий	Воркута	Мужчина	Вологда	MMORPG	каждый день
136	2003	Учусь в 10, снимаю тт, очень часто играю в спортивные игры (волейбол, футбол, баскет)	Сызрань	Мужчина	Сызрань	Стратегии	каждый день
137	2004	Школа	Беларусь	Мужчина	Гродно	RPG	один раз в месяц и реже
138	1997	-	Дмитров	Иначе	Дмитров	MMORPG	каждый день
139	1998	Студент	Казахстан	Мужчина	Ванкувер	MMORPG	каждый день
140	2002	Digital	Санкт-Петербург	Женщина	Санкт-Петербург	Стратегии	несколько раз в месяц
141	2001	фриланс	Казахстан	Женщина	Нур-Султан	Battle Royal	несколько раз в месяц
142	2003	Студент	Москва	Женщина	Москва	MMORPG	от двух до пяти дней в неделю

143	2003	Школьница	Москва	Женщина	Москва	Визуальные новеллы	несколько раз в месяц
144	2004	Студент	Москва	Женщина	Москва	Визуальные новеллы	каждый день
145	1996	Дизайн	Омск	Мужчина	Омск	Шутеры	каждый день
146	2000	Студент	Москва	Женщина	Москва	Стратегии	несколько раз в месяц
147	1993	Программист	Урал	Мужчина	Прага	Шутеры	несколько раз в месяц

Приложение 4: Список информантов интервью

Дарья Д.	2000	студентка
Оксаночка	1997	писательница, сценаристка
КОК	1999	лингвист
ем орлов	2000	студент
teslakuva	1999	Кинопроизводство
Торцев	2000	студент факультета графический дизайн
Елена	1997	преподаватель
Филюшкин Алексей	2000	Студент Гуманитарного Направления
3103	1997	студентка
Кса98	1998	Студент
Halfgild Wynac	1987	3д-анимация для игр
Odo	2000	Студент
Ольга М.	1995	Иллюстратор
блю	2000	студентка
Kavadrat	1995	Программист
Nocturna	1995	Переводчик
Павел	2000	студент
Souris	1988	Менеджер по локализации видеоигр
Маркуша	2000	Высшее образование
ranunculusman	1993	преподаватель

Артур В.	1994	преподаватель, переводчик
1056	1986	журналист
Роман	1995	Переводчик, преподаватель английского
Число 17 :)	1998	Студент педагогического университета
Azamatus15	1998	Студент
Wyrun	2002	Программист
Андрей	1998	Программист
Ortem	2001	Дизайнер
39	2003	Учусь в 10, снимаю тт, очень часто играю в спортивные игры (волейбол, футбол, баскет)

Приложение 5: Графики

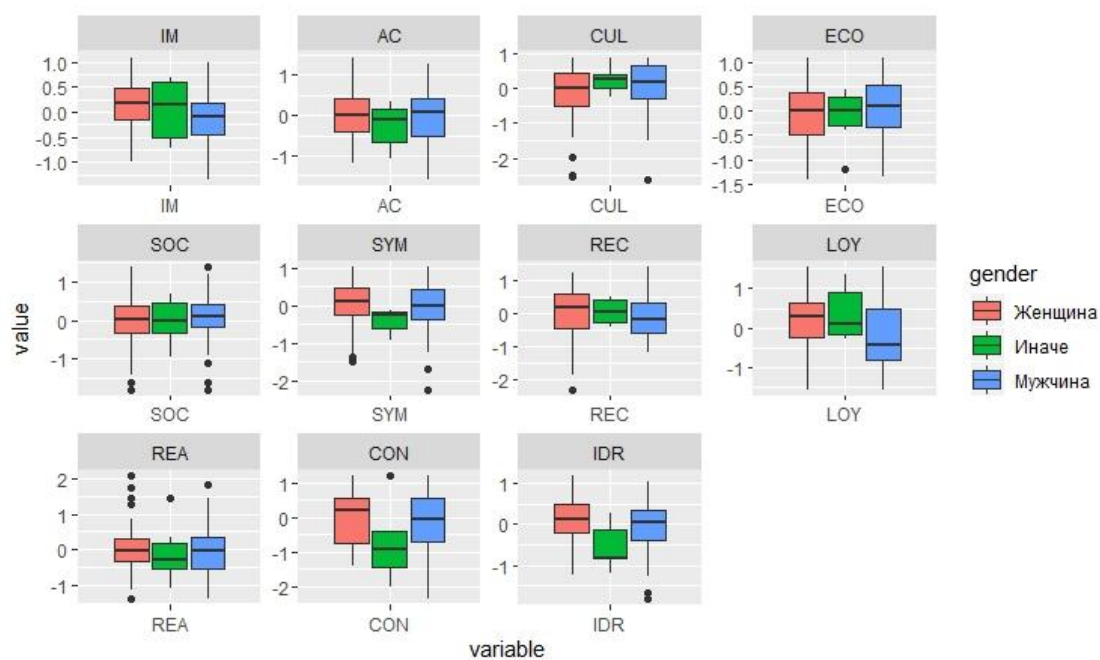


График 1: Факторы игры по гендерам

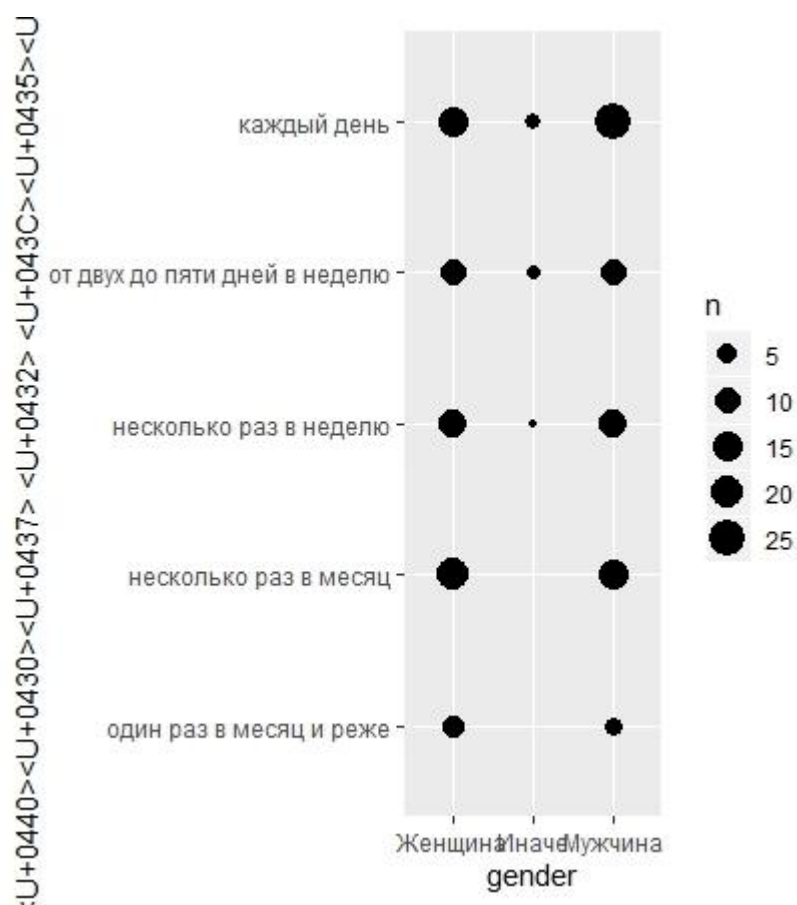


График 2: Гендерное распределение в зависимости от частоты игры

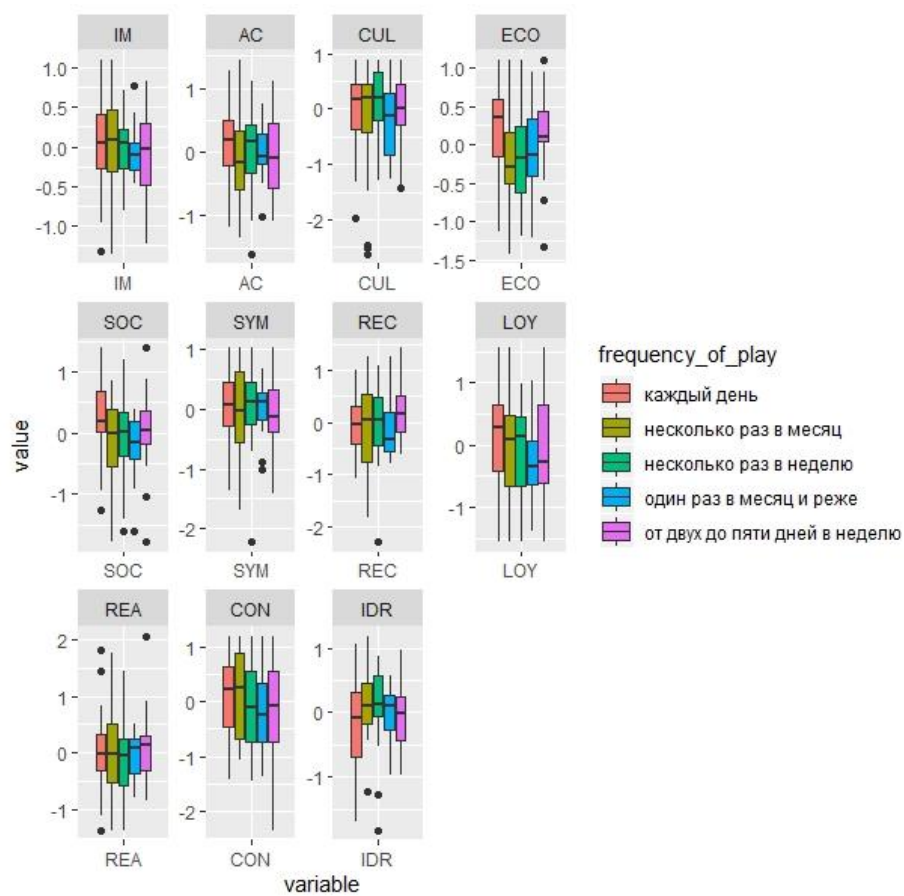


График 3: Взаимосвязь между частотой игры и факторами игры

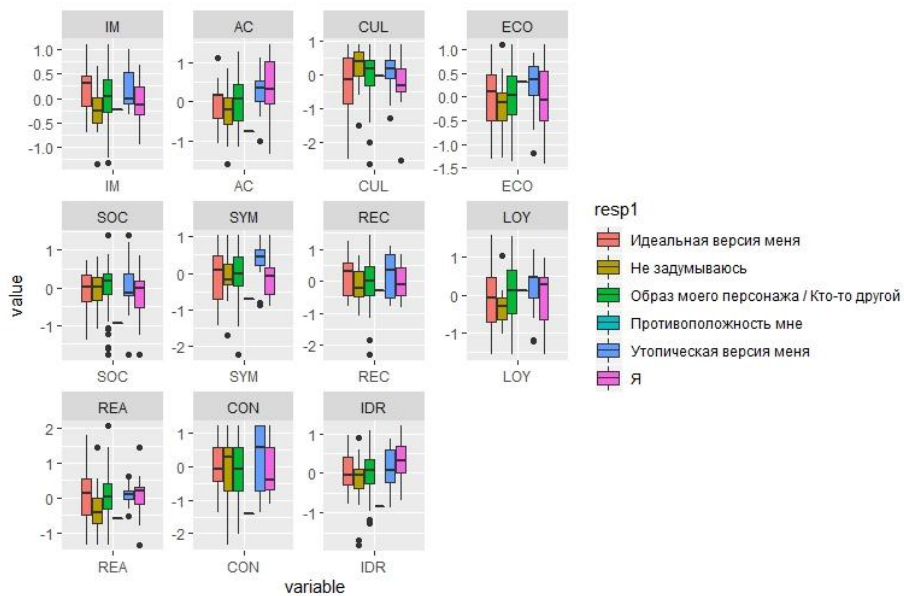


График 4: Взаимосвязь между идентификацией игрока в игре и факторами игры

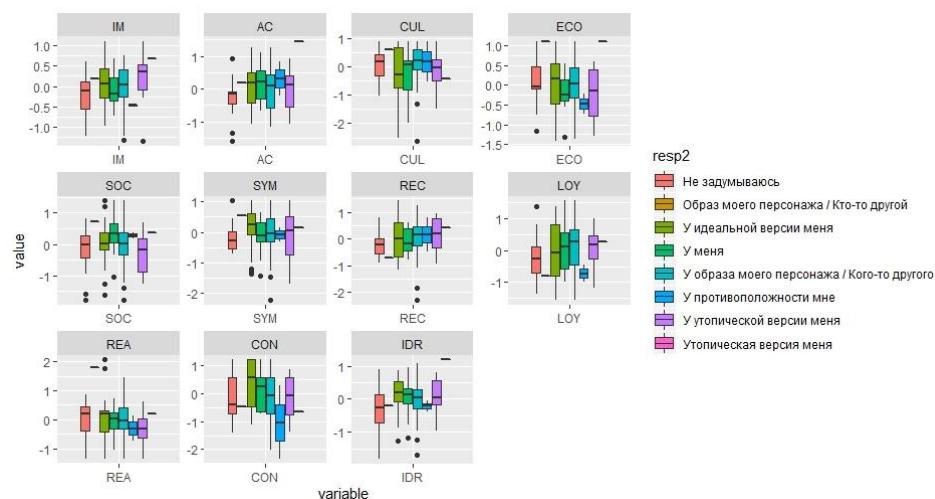


График 5: взаимосвязь между идентификацией игрока и факторами игры

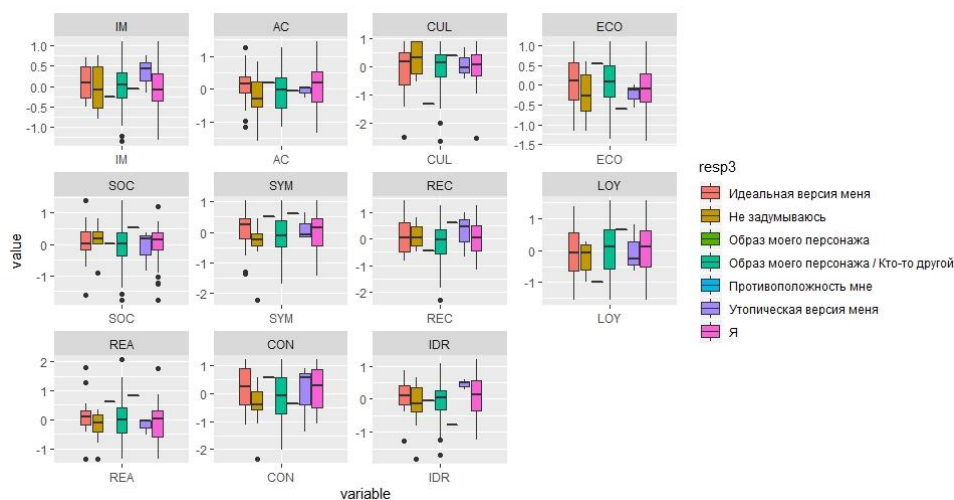


График 6: взаимосвязь между идентификацией игрока и факторами игры

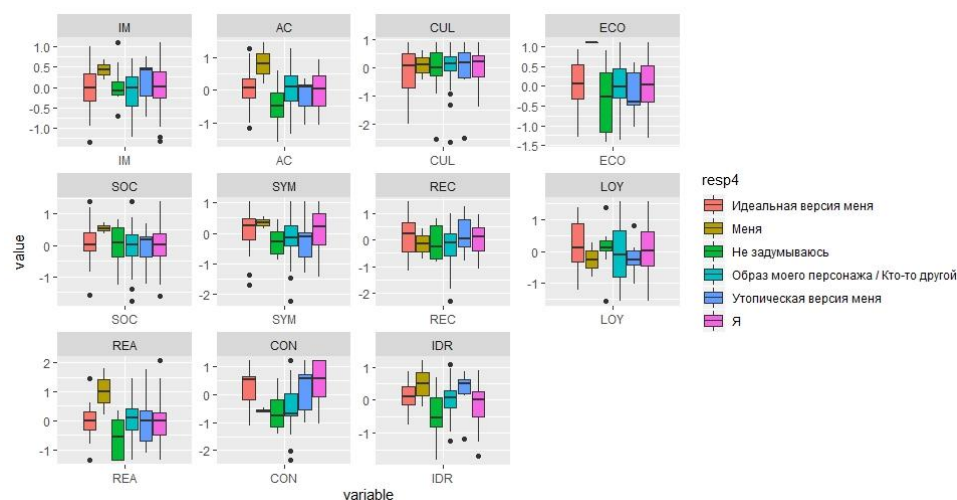


График 7: взаимосвязь между идентификацией игрока и факторами игры

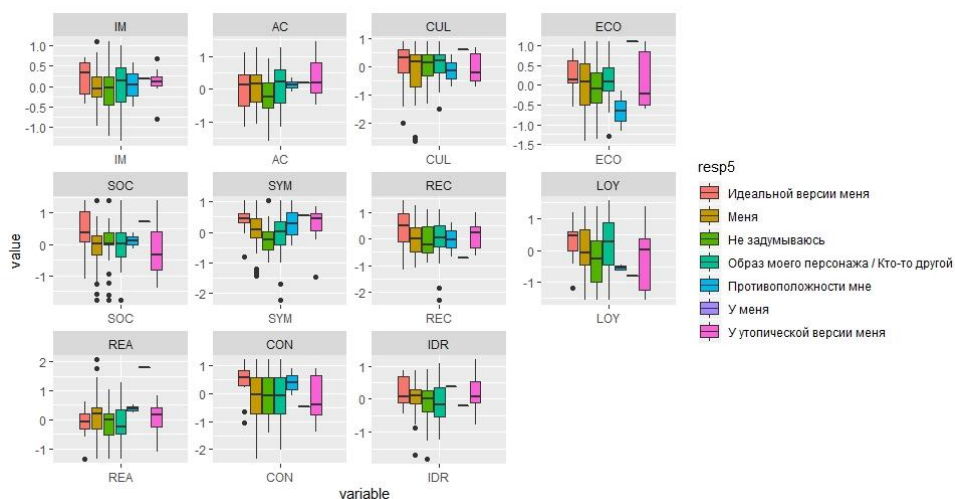


График 8: взаимосвязь между идентификацией игрока и факторами игры

Приложение 6: Репозиторий с данными анализа

Все проанализированные данные и код можно найти по ссылке:

<https://github.com/mazaale/termpaper>

Репозиторий имеет настройки приватности в связи с конфиденциальностью данных участников исследования, доступ по обращению.