

УДК 794:004.738.5:316

О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили
ВЛИЯНИЕ УВЛЕЧЕННОСТИ ОНЛАЙН-ИГРАМИ НА ИНТЕНСИВНОСТЬ
КОММУНИКАЦИЙ И СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ИГРОКОВ

ВЛИЯНИЕ УВЛЕЧЕННОСТИ ОНЛАЙН-ИГРАМИ НА
ИНТЕНСИВНОСТЬ КОММУНИКАЦИЙ И
СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ИГРОКОВ

САВИНСКАЯ Ольга Борисовна — кандидат социологических наук, доцент Национального исследовательского университета Высшая школа экономики. E-mail: osavinskaya@hse.ru.

ШОТАШВИЛИ Валерия Альбертовна — бакалавр социологии, выпускница Национального исследовательского университета Высшая школа экономики. E-mail: vashotashvili@edu.hse.ru.

Аннотация: В статье рассматривается феномен увлеченности онлайн-играми, в частности массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми, предлагается разграничить понятия увлеченности и зависимости. Ставится вопрос о характере влияния увлеченности онлайн-играми на социальные навыки и интенсивность коммуникации игроков. На основе обзора зарубежной литературы анализируются такие концепты, как игра, игровая зависимость, игровая увлеченность, социальный капитал, социальные навыки, интенсивность коммуникаций игроков.

Во второй части статьи представлены результаты эмпирического исследования, основанного на онлайн анкетировании 479 игроков многопользовательских онлайн-игр. Для анализа данных применялись логистическая и парная линейная регрессии.

Результаты исследования показали, что увлеченность играми негативно влияет на интенсивность коммуникаций, однако было обнаружено и некоторое позитивное ее влияние на развитие социальных навыков. Эти выводы расходятся с теми, что были получены зарубежными коллегами, фиксирующими исключительно пагубное влияние увлеченности онлайн-играми.

Авторы статьи переосмысливают

INFLUENCE OF ONLINE GAMING ADDICTION ON THE
COMMUNICATION INTENSITY AND SOCIAL SKILLS OF
GAMERS

SAVINSKAYA Ol'ga Borisovna – PhD (Sociology), Associate Professor, National Research University Higher School of Economics. E-mail: osavinskaya@hse.ru.

SHOTASHVILI Valeriya Al'bertovna – Bachelor (Sociology); Graduate, National Research University Higher School of Economics. E-mail: vashotashvili@edu.hse.ru.

Abstract. The article examines the phenomenon of excessive online gaming, in particular, the massively multiplayer online role-playing games addiction (MMORPG addiction). The author distinguishes between two notions – dependence and excessive dedication. The article poses questions concerning the impact of excessive online gaming on social skills and intensity of communications between the gamers. Based on the foreign literature analysis the study describes such concepts as game, game addiction, gaming dedication, social capital, social skills, and intensity of communications between gamers.

The paper also contains results of empirical study conducted among 479 users of multiplayer online games who took part in online survey. The authors use logic and simple linear regression in the study.

The findings show that excessive online gaming has a bad effect on the intensiveness of communications; however, there is also a positive impact on social skills. These results differ from those obtained by foreign colleagues who record exceptionally negative effect of online gaming excess.

The authors of the article review the desocializing effect of excessive online gaming and assume that it may be overestimated by other researchers.

десоциализирующий эффект увлеченности онлайн-игр, предполагая, что он выражен в гораздо меньшей степени, чем это утверждается многими другими исследователями.

Ключевые слова: игра, онлайн-игры, игровая зависимость, зависимость, увлеченность, ММОРПГ, MMORPG, коммуникации, общительность, социальные навыки.

Keywords: game, online gaming, game addiction, MMORPG, communications, sociability, social skills.

Во все времена люди любили играть. Век компьютерных и информационных технологий привнес в жизнь человека онлайн-игры, а вместе с этим игровую компьютерную зависимость (ИКЗ). Это высшая степень увлеченности, характеризующаяся потерей самоконтроля. По результатам крупномасштабного исследования Nottingham Trent University, 12% контрольной группы из 7 тыс. человек оказались зависимыми от онлайн-игр [13]. К числу самых популярных типов онлайн-игр относятся массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ¹). Согласно Н. Йи, это вид онлайн-ролевых игр, где миллионы пользователей ежедневно взаимодействуют, кооперируются и устанавливают взаимоотношения посредством своих аватаров [16]. Он становится все более распространенным, возможно, благодаря тому, что позволяет конструировать виртуальную социальную коммуникацию. Следовательно, можно предположить, что риски стать зависимым именно от ММОРПГ наиболее высоки.

Российские социологи, несмотря на чрезвычайную актуальность проблемы, пока данную тему не затрагивали. Наше исследование нацелено на определение опасности увлеченности ММОРПГ и ее влияния на процесс социализации игроков, в частности на интенсивность коммуникаций и обретение социальных навыков.

Что показали зарубежные исследования? Самые популярные направления изучения проблемы ИКЗ касаются последствий увлеченности массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми (ММОРПГ), избыточности использования (К. Андерсен, Н. Йи, Х. Вей и др.), социально-демографических характеристик игроков (Н. Йи, Б. Энджи и П. Ваймер-Хастингс) и, наконец, мотивации вовлечения в игру (Н. Йи). Тот факт, что проблема увлеченности компьютерными играми разработана узким кругом исследователей преимущественно за рубежом (в Америке и Великобритании), свидетельствует о слабой проработанности темы. Ведутся споры о характере влияния увлеченности ММОРПГ на социализацию и образ жизни молодежи: некоторые уверены, что игровая компьютерная зависимость оказывает сугубо негативное влияние [2, 8], другие же, ссылаясь на интеракцию внутри массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр, заявляют, что говорить о ее исключительно негативном влиянии на социализацию молодого поколения нет оснований [6, 16].

Несмотря на то, что первая массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра появилась практически через шесть десятилетий после выхода «Homo ludens» Й. Хейзинги и существенно отличается от игр того времени, ММОРПГ характеризуются теми же

¹ Аббревиатура ММОРПГ вошла в обиход геймеров как калька с английского языка. В таком виде ее можно встретить не только в неформальных, но и в официальных ресурсах. Иногда используется аббревиатура MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) — без перевода.

признаками, которые он описывал в своей работе. Согласно Хейзинге, игру можно назвать «свободной деятельностью, которая осознается как “ненастоящая”, не связанной с обыденной жизнью и тем не менее могущей полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [1, с. 31].

Попробуем спроектировать данное определение на ММОРПГ. Итак, ММОРПГ — это свободная деятельность, поскольку человек сам выбирает роль игрока, которая осознается как ненастоящая и лежит за рамками обыденной жизни, разыгрывается в виртуальном мире, изолированном от реального, которая не обусловлена материальными интересами или пользой (мы рассматриваем только любительский уровень игры), и которая ограничена временем и виртуальным пространством, упорядочена в соответствии с жесткими правилами и вызывает к жизни объединения игроков с определенной атрибутикой.

Для изучения проблем социализации игроков ММОРПГ важно также обратиться к понятию социального капитала. Согласно определению П. Бурдье [5], совокупность социальных навыков игрока будет конструировать его социальный капитал, а интенсивность коммуникации репрезентировать его величину. Сетями для игроков будут выступать игровые сообщества, кланы и пати, а институционализированными отношениями — отношения иерархии в играх, их упорядоченность в соответствии с определенными правилами и санкции за их невыполнение. Интересно, что по К. Пеннару и Т. Миллеру [10], сети социальных отношений человека определяет его поведение. Данный подход дает основание предполагать, что между увлеченностью ММОРПГ, способствующей накоплению специфического социального капитала, социальными навыками игрока, его интенсивностью коммуникации в реальной жизни и образом жизни наличествует связь. Впрочем, характер этой связи, влияния увлеченности ММОРПГ, нам предстоит выяснить.

Наконец, ключевым концептом для изучения проблемы является зависимость. Мы выделяем два понятия — увлеченность и зависимость. Увлеченность мы интерпретируем как эмоциональное состояние, характеризующееся энергичностью, преданностью и поглощенностью определенным объектом. Зависимостью же, согласно Н. Йи, мы будем называть перманентно воспроизводимое нездоровое, саморазрушительное поведение, избавление от которого вызывает у зависимого существенные сложности [17]. Принимая определение Йи, мы предполагаем, что зависимость есть крайняя форма увлеченности, а необходимым индикатором зависимости выступает факт потери самоконтроля.

Существует множество подходов к пониманию феномена зависимости. Согласно некоторым, зависимость — это болезнь, причина которой кроется в патологических изменениях мозга и его дисфункции, согласно другим — результат низкого уровня самоконтроля, третьим — и вовсе результат рационального выбора.

Модель зависимости как болезни предполагает, что зависимость подразумевает патологические изменения в мозге, приводящие к отклоняющемуся поведению [14]. Зависимость можно причислить к физическим и психическим заболеваниям, ее можно диагностировать при помощи стандартных критериев, и теоретически она излечима.

Модель самоэффективности утверждает, что преодоление зависимости непосредственно связано с «верованием зависимого человека в собственные силы», т.е.

достижимо преодоление или нет [14, р. 80]. Самоэффективность же в данном контексте интерпретирована как уровень уверенности индивида в его способности организовывать и совершать какие-либо действия. Согласно этой теории, уровни самоэффективности влияют на цели, преследуемые индивидами; самоэффективность влияет на уровень усилий, прилагаемых для достижения этих целей.

Теория самоконтроля гласит, что действия проистекают из иерархии множества процессов, которые могут конкурировать друг с другом. Высшие процессы включают более сложные сети значимых взаимосвязей и интерпретаций, а также постановку долгосрочных и абстрактных целей. Самоконтроль предполагает высшие процессы, переопределяющие низшие. Потеря самоконтроля происходит, когда низшие процессы пробиваются на поверхность. Р. Баумейстер, Т. Хитертон и Д. Тайс [3] предложили теорию, сфокусированную на взаимосвязях и общностях между зависимостью, низким уровнем самоконтроля, обсессивно-компульсивными состояниями, агрессией и прочими поведенческими проблемами. Эта теория допускает вероятность, что существуют устойчивые индивидуальные различия в уровне самоконтроля, которые могут предсказывать и способствовать развитию зависимости.

Теория рационального привыкания. Согласно теории, предложенной Г. Беккером и К. Мерфи [4], разнообразные зависимости (табачная, алкогольная, наркотическая и др.) возникают как рациональный и оптимальный в долгосрочной перспективе план потребительского поведения. Рациональность здесь понимается как последовательная долгосрочная максимизация полезности, а зависимость — как результат неустойчивости равновесных состояний, имеющей место в случае, когда потребление определенного блага в данном периоде сильно влияет на его потребление в последующем периоде.

Игровая компьютерная зависимость получила широкое распространение в последние годы, и в зарубежной литературе уже опубликованы результаты ряда эмпирических исследований, посвященные этой теме. Наибольшее внимание в них уделяется вопросам негативных последствий увлеченности компьютерными играми и избыточного использования, особенно в отношении детей и подростков.

К. Андерсен попытался установить наличие связи между увлеченностью жестокими видеоиграми и отклоняющимся поведением активных игроков. Ему удалось обнаружить положительную корреляцию между игрой в видеоигры с жестоким, агрессивным геймплеем и наличием как агрессивного, так и неагрессивного отклоняющегося поведения [2]. Н. Йи, среди прочего, изучал избыточное использование ММОРПГ и выявил, что «небольшая, но значительная» группа геймеров страдает от пристрастия к MMO. Более того, около 15% игроков отметили, что раздражаются, если не могут присоединиться к игре, 30% — что продолжают играть даже в периоды фрустрации, а 18% заявили, что увлеченность играми повлекла за собой либо проблемы успеваемости, либо финансовые проблемы, либо проблемы со здоровьем, либо проблемы в отношениях [16]. Объемное психологическое исследование, проведенное Х.-Т. Веем и коллегами, посвящено выявлению взаимосвязи между онлайн-геймингом, социальной фобией и депрессией [12]. В исследовании применялись несколько типов шкал: шкала депрессии и соматических симптомов (DSSS), шкала Интернет-зависимости Чена (CIAS) и шкала «социальной фобии» (SPIN). Вей и другие выявили позитивную корреляцию между еженедельно затрачиваемым временем на игру и симптомами Интернет-зависимости. Это свидетельствует о том, что избыточная игра в

онлайн-игры ведет к возникновению зависимости, сопровождающейся неприятностями на работе, в вузе, дома и сокращением участия в социальной деятельности в реальной жизни.

Следующий популярный аспект эмпирического изучения зависимости от компьютерных игр, в частности от ММОРПГ, — демографические характеристики геймеров. Среди работ, посвященных демографическому портрету игроков, можно назвать исследование Н. Йи [15]. Автор развенчивает миф о том, что пользователи ММОРПГ являют собой строго молодежную субкультуру: средний пользователь компьютерных и видеоигр — взрослый человек (в среднем 26–57 лет). Подтвердился стереотип о половой принадлежности игроков: большинство опрошенных геймеров (85%) — мужского пола. Половина всех игроков были трудоустроены и работали полный день, причем 22% — студенты, работающие на полную ставку. Около 36% респондентов состояли в браке, а около 22% имели детей. О схожих результатах сообщается и в работе Б. Энджи и П. Ваймера-Хастингса [9]. В целом популярные стереотипы об образе типичного игрока компьютерных и видеоигр ошибочны и безосновательны.

Часть работ посвящена мотивации вовлечения в игру. В уже упоминавшемся исследовании Н. Йи выделил 5 факторов-мотиваторов: отношения, манипуляция, погружение, эскапизм и достижение. Фактор «отношения» измеряет желание игроков коммуницировать друг с другом, формировать устойчивые взаимоотношения, что предполагает разговоры на личные темы, о проблемах в реальной жизни и т.д. Фактор «манипуляция» включает наслаждение манипулированием людьми, жульничеством, доминированием над другими игроками. Фактор «погружение» характерен для тех пользователей, которые наслаждаются пребыванием в фантазийном мире и возможностью быть кем-то другим. Эскапизм отражает мотивацию игроков уйти от реальности. Наконец, достижение — мотивация тех, кому особенно важно стать авторитетом в виртуальном мире, добиться власти путем повышения навыков и коллекционирования трофеев, способных наделить пользователя привилегией и властью.

Одна из работ, ломающая стереотипы, которые касаются социальных взаимодействий геймеров онлайн и офлайн, — исследование Х. Коул и М. Гриффитса [6]. Им удалось доказать, что ММОРПГ являются высоко социальными (highly socially interactive) средами, и утверждать, будто влияние этих игр на социальную деятельность и образ жизни игроков сугубо негативно, нельзя. Коул и Гриффитс проанализировали несколько аспектов социальной деятельности геймеров: дружеские отношения внутри ММОРПГ, романтическое увлечение партнерами по игре, совместное участие в ММОРПГ с членами семьи или друзьями из реальной жизни. Авторы также пытались выявить влияние ММОРПГ на взаимоотношения и сравнить дружеские отношения игроков внутри и вне игры. Что же они обнаружили?

Дружеские отношения внутри игры. Почти три четверти всех опрошенных, мужчин и женщин, заявили, что в процессе игры они познакомились с новыми друзьями и создали прочные дружеские отношения. Среднее число хороших друзей — 7 человек. Интересно, что Интернет-друзья для игроков становятся друзьями и в реальной жизни: около 40% опрошенных встречаются в компании из 2–3 человек, еще 20% — небольшими группами. В отличие от встреч в рамках тематических мероприятий, встречи в малых и очень малых группах более обязывающие, свидетельствуют о более тесной дружбе, а тот факт, что многие игроки предпочитают встречаться именно в таком формате, говорит об их высоких социальных навыках и высокой социальной активности в реальной жизни.

Романтическое увлечение партнерами по игре. По признанию одной трети опрошенных, они когда-либо были увлечены другими игроками, причем женщины гораздо чаще мужчин. Половина тех, кто когда-либо испытывал романтическое увлечение игроками, ответили, что их чувство было взаимным; большую часть из них также составляли девушки. Таким образом, разрушается еще один стереотип об игроках ММОРПГ, которые так же, как и неигроки, вовлекаются в романтические отношения.

Совместное участие в ММОРПГ с членами семьи или друзьями из реальной жизни. Коул и Гриффитс выявили, что четверть всех опрошенных когда-либо играли в ММОРПГ с родственниками или друзьями из реальной жизни. Среднее количество родственников, с которыми геймеры играли в ММОРПГ, колебалось от 1 до 2, а количество друзей из реальной жизни составило около 4. Тот факт, что некоторые игроки участвовали в играх с родственником(ами), позволяет судить о геймерах как о вполне социальных индивидах, а количество друзей, с которыми они играли в ММОРПГ, говорит о них как о высоко социальных личностях.

Влияние ММОРПГ на взаимоотношения. Данный аспект был проанализирован с учетом саморепрезентации игроков. Только 3% респондентов согласились, что увлеченность ММОРПГ негативно сказывается на их отношениях с теми, с кем они играют в игры. Каждый пятый опрошенный убежден, что увлеченность ММОРПГ негативно влияет на их отношения с неигроками. Чуть больше двух третей опрошенных верили в положительный эффект увлеченности ММОРПГ на взаимоотношения с теми, с кем они играют.

Онлайн и оффлайн-друзья. Почти половина опрошенных ответили, что их онлайн-друзья могут сравниться с оффлайн-друзьями, однако большего доверия, по мнению геймеров, заслуживали все же друзья из реальной жизни (53%). Тем не менее, 37% респондентов заявили, что одинаково доверяют как онлайн-, так и оффлайн-друзьям. Таким образом, друзья, заведенные в процессе игры, не так уж и сильно отличаются от тех, с которыми игроки познакомились в реальной жизни, а значит, констатировать у геймеров пониженные социальные навыки однозначно нельзя.

Одним из центральных исследований, посвященных вопросам влияния увлеченности ММОРПГ на социальные навыки молодежи, следует назвать работу М. Гриффитса [7]. В отличие от многих других, она фокусируется на долгосрочных последствиях увлеченности компьютерными играми. Автор пытается ответить на вопрос, как пристрастие к компьютерным играм сказывается на социализации (social development) молодежи. Для измерения пристрастия к компьютерным играм Гриффитс использовал критерий частоты вовлечения в компьютерные игры с использованием пятибалльной шкалы Лайкерта. Социальные навыки измерялись при помощи опросника социальных ситуаций (Social Situations Questionnaire), предложенного Брайантом и Троуэром для измерения социальной неадекватности.

По результатам исследования Гриффитса, в группе заядлых игроков, т.е. тех, кто ежедневно проводит в игре более 2 часов, оказались лишь 8% всей выборки, причем только мужчины. У 6% опрошенных наблюдались серьезные психосоциальные проблемы. Тем не менее, 12% опрошенных заявили, что вовсе не играют в компьютерные игры, причем в большинстве это были женщины. Для заядлых игроков средний балл по Опроснику социальных ситуаций составил 59,7, а для обыкновенных — 47,1. Поскольку разница оказалась значимой, был сделан вывод о том, что между временем, затрачиваемым на игру, и уровнем социальной неадекватности существует положительная корреляция.

Примечательно, что группа заядлых игроков, посвящающих игре более 2 часов в день, состояла из тех, кто набрал большее количество баллов по шкале зависимости от компьютерных игр. Заядлые игроки заявили, что игра когда-либо препятствовала их сну, мешала работе или социальной жизни. Гриффитс подытоживает, что одним из возможных объяснений взаимосвязи между затрачиваемым на игру временем и показателями социальной неадекватности является то, что активное увлечение компьютерными играми в детстве и юности препятствует развитию у ребенка или подростка соответствующих социальных навыков и впоследствии студенты с высокой частотой использования компьютерных игр демонстрируют недостаток этих навыков.

Российский опыт: социально-демографические характеристики опрошенных.

В нашем эмпирическом исследовании, нацеленном на определение опасности увлеченности ММОРПГ и ее влияния на процесс социализации игроков, в частности на интенсивность коммуникаций и обретение социальных навыков, был применен метод Интернет-анкетирования. Интернет-опросы широко используются при изучении увлеченности онлайн-играми, поскольку основная среда обитания потенциальных респондентов — именно Интернет. Анкета была размещена на ресурсе surveymonkey.com, а ссылки на нее в forums.goha.ru, forums.ag.ru и группах Вконтакте, посвященные ММОРПГ, численностью не менее 10 тыс. человек. Выбор ресурсов обусловлен тем, что упомянутые форумы и группы наиболее популярны в России, и это увеличивает шансы на отклик респондентов. На 24 апреля 2013 г. количество зарегистрированных пользователей forums.goha.ru составило 300 тыс. 163 человека, на forums.ag.ru — 493 тыс. 832 человека. Самая многочисленная группа Вконтакте, MMORPG.SU, насчитывает около 37 тыс. человек.

По итогам опроса, была получена стихийная выборка объемом 672 человек. После ремонта выборки по критерию возраста (от 18 до 24 лет) и полноте заполнения она составила 479 человек. Подавляющее большинство выборки составили юноши — 87%, девушек — лишь 13%. Наибольшая часть респондентов — в возрасте 18 и 19 лет (22% и 18% соответственно), наименьшая — в возрасте 24 лет (6%).

Интенсивность коммуникации рассматривалась как комплексная переменная, состоящая из нескольких аспектов: формат общения, частота общения, продолжительность встреч, широта круга общения, широта типов совместного препровождения, наличие романтических или супружеских отношений в настоящем и прошлом. Рассмотрим подробнее каждый из аспектов.

Мы придерживались общей гипотезы, что увлеченность ММОРПГ негативно сказывается на интенсивности коммуникации или что с увеличением степени увлеченности ММОРПГ растёт вероятность выбора ответов, соответствующего наименьшей интенсивности коммуникации, и падает вероятность выбора ответов, которые соответствуют наибольшей интенсивности коммуникации. Для проверки гипотезы применялся метод логистической регрессии, поскольку данные были собраны в основном при помощи номинальных и порядковых шкал. В таблице 1 представлены модели логистической регрессии для трех характеристик интенсивности коммуникаций: формат общения, общение по скайпу и в социальных сетях.

Таблица 1 Коэффициенты логистической регрессии, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на выбор формата общения

		В	Стд.Ошибка	Вальд	Знч.	Exp(B)	Качество модели
Живое общение	Keensum	-0,093	0,012	58,802	0,000	0,911	77%
	Константа	4,178	0,437	91,497	0,000	65,246	
Общение по скайпу	Keensum	0,066	0,012	30,808	0,000	1,068	82%
	Константа	-3,702	0,438	71,430	0,000	0,025	
Общение в социальных сетях	Keensum	0,083	0,016	25,860	0,000	1,087	77%
	Константа	-5,505	0,668	67,999	0,000	0,004	

Формат общения с друзьями игрока в реальной жизни и его увлеченность ММОРПГ. Изначально предполагалось, что увеличение степени увлеченности ММОРПГ уменьшает отношение шансов того, что игрок будет лично встречаться со своими друзьями в реальной жизни, к тому, что не будет. Эта гипотеза подтвердилась. Таблица 1 показывает, что оба коэффициента в строке «живое общение» значимы. Вероятность того, что игрок будет лично встречаться со своими друзьями в реальной жизни, превышает вероятность, что не будет, в 65,2 раза; при увеличении степени увлеченности ММОРПГ на 1 балл, отношение шансов того, что игрок будет лично встречаться с друзьями, к тому, что не будет, падает на 9%.

Значимые коэффициенты логистической регрессии были получены и для других выбранных нами аспектов формата общения. Так, подтвердилась гипотеза о том, что увеличение степени увлеченности ММОРПГ увеличивает вероятность того, что игрок будет говорить или переписываться со своими друзьями из реальной жизни по телефону/Skype, и что увеличение степени увлеченности ММОРПГ увеличивает вероятность того, что игрок будет общаться со своими друзьями из реальной жизни в соцсетях.

Варианты ответа нашей зависимой переменной - формата общения - были сконструированы так, чтобы отображать разную степень близости между друзьями при определенных допущениях. Мы предположили, что наиболее близкими будут друзья в случае их личных встреч. Разговоры по телефону, особенно по скайпу, где есть опция видеозвонков, а также обменивание личными текстовыми сообщениями также свидетельствуют о достаточной близости между друзьями, однако не в такой же мере, как при личных встречах. Наконец, общение в соцсетях подразумевало еще более низкую сближенность друзей в реальной жизни. Результаты регрессий показали, что наиболее увлеченные игроки ММОРПГ менее склонны лично встречаться со своими друзьями и наоборот — более склонны переговариваться и переписываться по телефону/Skype и даже более склонны общаться в соцсетях. А значит, увлеченность ММОРПГ действительно в некоторой степени способствует «отдалению друзей» и снижению в этом смысле интенсивности коммуникации игроков.

Увлеченность ММОРПГ и частота живого общения игроков со своими друзьями. Для изучения взаимосвязи увлеченности и частоты общения мы исходили из рабочей гипотезы о том, что увеличение степени увлеченности ММОРПГ уменьшает отношение шансов того, что игрок будет наиболее часто (т.е. несколько раз в неделю) общаться со своими друзьями живую, к тому, что не будет. Коэффициенты логистической регрессии, построенной для каждого варианта ответа о частоте общения с друзьями, представленные в таблице 2, показывают, что в целом наша гипотеза подтвердилась.

Таблица 2 Коэффициенты логистической регрессии, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на частоту живого общения

	Коэффициент	B	Стд. Ошибка	Вальд	Значимость	Exp(B)	Качество модели
Несколько раз в неделю	Keensum	-0,089	0,013	50,283	0,000	0,915	80%
	Константа	4,140	0,457	81,907	0,000	62,813	
1 раз в неделю	Keensum	0,013	0,031	0,187	0,665	1,013	98%
	Константа	-4,190	1,082	15,004	0,000	0,015	
Несколько раз в месяц	Keensum	0,040	0,014	7,454	0,006	1,040	89%
	Константа	-3,442	0,533	41,758	0,000	0,032	
Один раз в месяц	Keensum	0,113	0,025	20,597	0,000	1,120	97%
	Константа	-7,720	1,137	46,088	0,000	0,000	
Реже одного раза в месяц		0,083	0,016	25,697	0,000	1,086	91%
		-5,361	0,664	65,249	0,000	0,005	

Подтвердилось, в частности, предположение, что увеличение степени увлеченности ММОРПГ уменьшает вероятность того, что игрок будет вживую общаться со своими друзьями несколько раз в неделю. Оба коэффициента — как константа, так и при независимой переменной - значимы. Для второй гипотезы о том, что увеличение степени увлеченности ММОРПГ увеличивает вероятность того, что игрок будет вживую общаться со своими друзьями один раз в неделю, значимым оказался только коэффициент при константе. Для третьей, четвертой и пятой гипотез, отражающих ситуацию с теми, кто общается с друзьями несколько раз в месяц, раз в месяц и реже раза в месяц, оба коэффициента снова оказались значимы в каждой из логистических регрессий. А значит, увлеченность ММОРПГ действительно снижает частоту общения игрока со своими друзьями вживую: по тем градациям, которые соответствовали наиболее интенсивному общению, вероятности их свершения падали и, наоборот, росли для градаций, соответствующих менее интенсивному общению.

Увлеченность ММОРПГ и время общения игроков с друзьями. Изначально предполагалось, что вероятность выбора градации, соответствующей наибольшей интенсивности коммуникации, будет уменьшаться по мере увеличения степени увлеченности ММОРПГ, вероятность выбора остальных — увеличиваться. В таблице 3 представлены коэффициенты логистической регрессии, которые также в большинстве своем получились значимыми. Незначимым оказался лишь коэффициент b_0 при второй рабочей гипотезе.

Таблица 3 Коэффициенты логистической регрессии, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на продолжительность общения

		B	Стд. Ошибка	Вальд	Знч.	Exp(B)	Качество модели
Не более часа	Keensum	0,119	0,021	31,475	0,000	1,126	96%
	Константа	-7,532	0,949	63,051	0,000	0,001	
От часа до трех	Keensum	0,014	0,010	2,093	0,148	1,014	68%
	Константа	-1,234	0,336	13,483	0,000	0,291	
Более трех часов	Keensum	-0,042	0,010	18,123	0,000	0,959	64%
	Константа	1,892	0,339	31,176	0,000	6,633	

Так же, как и для предыдущей характеристики интенсивности общения, подтвердилась гипотеза о том, что увлеченность ММОРПГ негативно сказывается на времени, проводимом игроками с друзьями во время личных встреч: вероятность градаций, соответствующих наиболее интенсивной коммуникации, падала при увеличении степени увлеченности

ММОРПГ, и, наоборот, росла для градаций, соответствующих наименее интенсивной коммуникации.

Увлеченность ММОРПГ и широта круга общения — тоже важные аспекты интенсивности общения. Здесь мы также исходили из гипотезы, согласно которой увеличение степени увлеченности ММОРПГ уменьшает отношение шансов того, что круг общения игрока будет достаточно широким, к тому, что не будет. Описательная статистика показывает, что чаще всего встречалось значение 1, соответствующее утверждению, что круг общения игроков однозначно узкий. Построенная нами модель объясняет 67% совокупной дисперсии, поэтому качество модели не самое высокое, но вполне удовлетворительное.

Таблица 4 Коэффициенты логистической регрессии, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на широту круга общения

		В	Стд. ошибка	Вальд	Знч.	Exp(B)
Широта круга общения	Keensum	-0,080	0,011	50,406	0,000	0,923
	Константа	2,870	0,375	58,515	0,000	17,637

Уровень значимости статистик Вальда в данной регрессионной модели значим (табл. 4), и это позволяет заключить, что исходная гипотеза подтвердилась: увлеченность ММОРПГ оказывает некоторое негативное влияние на широту круга общения игрока.

Увлеченность ММОРПГ и наличие романтического партнера. В анкете мы спрашивали респондентов не только о том, состоит ли он на данный момент в романтических отношениях или браке, но и о том, был ли такой опыт в прошлом. Это обусловлено тем, что состояние в романтических отношениях или браке на данный момент слабо репрезентирует социальность респондента. Ведь он мог расстаться со своей половинкой и за час до опроса, закончив длительные серьезные отношения. Все представленные в таблице 5 коэффициенты логистической регрессии значимы: обе наши рабочие гипотезы подтверждены. Однако для проверки обеих гипотез, предполагающих влияние увлеченности на наличие романтических отношений как в текущий момент, так и в прошлом, коэффициент В слишком мал. Таким образом, влияние недостаточно высоко, чтобы характеризовать его как весьма негативное.

Таблица 5 Коэффициенты логистической регрессии, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на наличие романтических отношений

	В	Стд. ошибка	Вальд	Знч.	Exp(B)	В
Текущие	Keensum	-0,052	0,011	22,542	0,000	0,950
	Константа	1,276	0,353	13,097	0,000	3,584
В прошлом	Keensum	-0,054	0,011	25,421	0,000	0,947
	Константа	2,766	0,381	52,740	0,000	15,895

Итак, в целом наш подход к взаимосвязи степени увлеченности ММОРПГ и разным аспектам интенсивности коммуникации оказался верным: увеличение степени увлеченности ММОРПГ негативно сказывается на всех компонентах интенсивности коммуникации. Тем не менее при увеличении степени увлеченности на 1 балл показатели интенсивности

коммуникации игроков в реальной жизни падали всего лишь на несколько процентных пунктов.

Степень увлеченности ММОРПГ и уровень социальных навыков. Измерение уровня овладения социальными навыками и установление наличия или отсутствия связи со степенью увлеченности ММОРПГ были задачами нашего исследования. Для оценки социальных навыков геймеров мы использовали опросник «SAQ-A30» [11]. Социальные навыки измерены по порядковой шкале, а уровень их владения отражен в сумме баллов для каждого респондента по данной шкале. Среднее значение социальных навыков составило 72 балла из 150. Для половины опрошенных сумма баллов – 68, также часто встречаемым значением было 68 баллов.

Чтобы изучить влияние степени увлеченности ММОРПГ на уровень владения социальными навыками игрока, мы исходили из гипотезы о том, что оно негативно. Гипотеза проверялась методом парной линейной регрессии. Коэффициент детерминации оказался достаточно низким – 0,262. Может быть, дело в том, что в качестве факторов была выбрана лишь одна переменная – сумма по шкале увлеченности ММОРПГ. Между тем в реальности может оказаться, причем с большой вероятностью, что на уровень владения социальными навыками влияет множество переменных, а не только упомянутая в данной модели. Тем не менее рассмотрим коэффициенты регрессионного уравнения, представленные в таблице 6.

Таблица 6 Коэффициенты регрессионного уравнения, показывающие степень влияния увлеченности ММОРПГ на уровень овладения социальными навыками

Модель		Нестандартизованные коэффициенты		Стандартизованные коэффициенты	t	Значимость
		B	стнд. ошибка	бета		
1	(Константа)	32,213	3,203		10,056	,000
	Сумма по шкале увлеченности	1,235	0,095	0,512	12,954	,000
а. Зависимая переменная: Сумма по шкале социальных навыков						

Мы видим, что гипотеза не подтвердилась: чем более игрок увлечен ММОРПГ, тем выше его социальные навыки. В большинстве исследований было выявлено, что увлеченность ММОРПГ негативно сказывается на социальных навыках игроков, однако результаты нашего опроса говорят об обратном. Отчасти повышение уровня владения социальными навыками может быть объяснено за счет интенсивной коммуникации в игре, которая является неотъемлемым атрибутом любой ММОРПГ. В ответах на вопросы анкеты несколько информантов подмечали завуалированно или открыто, что увлеченность ММОРПГ скорее положительно сказалась на их социальных навыках. Тем не менее, прежде чем конструировать новый подход к проблеме, вспомним, что наша модель не отличается высоким соответствием данным, а значит, однозначных выводов делать не стоит. И все же наш результат требует дальнейших размышлений и научных дискуссий.

Несмотря на то что увлеченность ММОРПГ негативно влияет на интенсивности коммуникации игроков, она приводит к улучшению социальных навыков игроков: при увеличении степени увлеченности ММОРПГ уровень владения социальными навыками (измеренный как сумма баллов по шкале социальных навыков) рос на 1,235 балла. Как же можно интерпретировать данную тенденцию? Довольно очевидным и правомерным кажется

решение судить о социальных навыках человека по его интенсивности коммуникации в реальной жизни. Это было бы единственно правильным взглядом, если бы в нашей жизни не стали так популярны миры виртуальные, одной из основных черт которых является кооперация игроков, одновременно находящихся в этой среде. Кооперация сама по себе уже предполагает коммуникацию, виртуальные миры — это среды, где коммуникация неотъемлема и крайне интенсивна. Здесь и рождается искажение восприятия: как можно судить о социальных навыках человека только по его интенсивности коммуникации в реальной жизни при условии, что виртуальная составляет большую и значительную часть его жизни в целом? Разумеется, это не совсем верно. Тем не менее этот факт часто упускается из виду.

Литература

- 1 Хейзинга Й. *Homo ludens : статьи по истории культуры*. М. : Прогресс — традиция, 1997.
- 2 Anderson C. A., Dill K. E. *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life* // Journal of personality and social psychology. 2000. Vol. 78. Nr 4. P. 772–790.
- 3 Baumeister R. F., Heatherton T. F., Tice D. M. *Losing control*. San Diego, CA : Academic Press, 1994.
- 4 Becker J. S., Murphy K. M. *A theory of rational addiction* // Journal of Political Economy. 1988. Vol. 96. Nr 4. P. 675–700.
- 5 Bourdieu P. *The social space and the genesis of groups* // Theory and society. 1985. Vol. 14. Nr 6. P. 723–744.
- 6 Cole H., Griffiths M.D. *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*// CyberPsychology & Behavior. 2007. Vol. 10. Nr 4. P. 575–583.
- 7 Griffiths M. *Computer game playing and social skills : a pilot study* // Aloma : Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. 2010. Nr 27. P. 302.
- 8 Lo S. K., Wang C. C., Fang W. *Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players* // CyberPsychology & Behavior. 2005. Vol. 8. Nr 1. P. 15–20.
- 9 Ng B. D., Wiemer-Hastings P. *Addiction to the internet and online gaming* // CyberPsychology & Behavior. 2005. Vol. 8. Nr 2. P. 110–113.
- 10 Pennar K., Mueller T. *The ties that lead to prosperity* // Business Week. 1997. Vol. 15. P. 153–154.
- 11 *Social Anxiety Questionnaire for Adults (SAQ-A30)* // MIDSS : Measurement Instrument Database for the Social Sciences : [веб-сайт]. URL: <http://www.midss.ie/content/social-anxiety-questionnaire-adults-saq-a30>.
- 12 *The association between online gaming, social phobia, and depression : an internet survey* / Wei H. T. et al. // BMC psychiatry. 2012. Vol. 12. Nr 1. P. 92.
- 13 *The international gaming research unit : (IGRU)* // Nottingham Trent University : [веб-сайт]. URL: http://www.ntu.ac.uk/soc/research/specialist_centres_units/65593.html.
- 14 West R., Hardy A. *Theory of addiction*. Oxford : Blackwell, 2006.

- 15 Yee N. *The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments* // Presence : teleoperators and virtual environments. 2006. Vol. 15. Nr 3. P. 309–329.
- 16 Yee N. *The psychology of massively multi-user online role-playing games : motivations, emotional investment, relationships and problematic usage* // Avatars at work and play : collaboration and interaction in shared virtual environments / ed. by Schroder R. & Axelsson A. London : Springer, 2006. P. 187–207.
- 17 Yee N. *Understanding MMORPG addiction*. 2002. URL: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.