

УДК 159.9:004

С. К. Малахаева

*Байкальский государственный университет,  
г. Иркутск, Российская Федерация*

## МОТИВАЦИЯ И СКЛОННОСТЬ К РИСКУ У ИГРОКОВ В МАССОВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РОЛЕВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ (ММОРПГ)

**АННОТАЦИЯ.** Массовая многопользовательская онлайн-игра рассмотрена как феномен современной культуры с философской, психологической и методологической точки зрения. Сделан обзор новейших зарубежных и отечественных исследований мотивации игроков ММОРПГ. Проведено исследование мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач в контексте склонности к риску. В результате исследования пришли к выводу, что геймеры чаще имеют более высокую мотивацию к достижению успеха, чем те, кто не играет, сочетая ее с высокой мотивацией избегания неудач. Среди них также меньше тех, кто отчаянно готов рисковать, выбирая более осторожные варианты поведения. Ориентация игроков на «Цели» и «Процесс» в игре говорят о том, что высокая мотивация к достижению цели сочетается с максимальным погружением в игровой процесс. Особенности склонности к риску у игроков в том, что человек рискуя в виртуальном пространстве проверяет потенциально опасные стратегии поведения в игре и уже в таком варианте может переносить их в жизнь.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.** ММОРПГ, игра, расширения человека, мотивация достижения успеха, мотивация избегания неудач, склонность к риску.

**ИНФОРМАЦИЯ О СТАТЬЕ.** Дата поступления 15 июня 2018 г.; дата принятия к печати 28 сентября 2018 г.; дата онлайн-размещения 25 октября 2018 г.

S. K. Malakhayeva

*Baikal State University,  
Irkutsk, Russian Federation*

## MOTIVATION AND RISK SENTIMENT OF MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES (MMORPG) PLAYERS

**ABSTRACT.** The article examines massive multiplayer online role-playing games as a phenomenon of modern culture from philosophical, psychological and methodological points of view. It makes a survey of the latest foreign and national investigations MMORPG players' motivations. It carries out an investigation of achieving success and motivation of avoiding misfortunes in terms of risk sentiment. The result of the investigation is a conclusion that gamers oftener have a higher motivation of achieving success than those who do not play, while combining it with a high motivation of avoiding failures. These are less numbered in their readiness to risk recklessly by choosing more careful variants of behavior. The players' commitment to "Goals" and "Process" in the game speaks to the fact that high motivation of achieving the goal is combined with maximum diving into the game process. The players' features of risk sentiment is that a person, by risking in the virtual space, checks potentially dangerous behavioral strategies in the game and can transfer them into the life already in this variant.

**KEYWORDS.** MMORPG, game, extensions of person, motivation of achieving success, motivation of avoiding failures, risk sentiment.

**ARTICLE INFO.** Received June 15, 2018; accepted September 28, 2018; available online October 25, 2018.

© С. К. Малахаева, 2018

Тезис об изменении культурно-исторического контекста в связи с информационными технологическими революциями стал общим местом. Смысловая сатирация, которая в последнее время сопровождает эту тему мешает четко сформулировать и последовательно исследовать проблему: что именно происходит с психикой человека, который находится в новой для него (и в цивилизационном, и в эволюционном контексте) культурной/знаковой интернет среде.

М. Маклюэн в ряде своих работ говорит о том, что любая технология рождается как ответное на стресс «ампутацию или отделение причиняющего страдание органа, чувства или функции». Он утверждает, что «стимулом к изобретению становится стресс увеличения скорости и возрастания нагрузки» [1, с. 52]. Так изобретены все известные человечеству технологии, начиная от колеса, в котором от физического тела человека отделена функция ног, до интернета, в котором можно видеть результат самоампутации центральной нервной системы. В этом смысле мы можем говорить, что аналоговый телефон был своеобразным расширением слуха и голоса, то смартфон это расширение еще и зрения и осязания. В результате того, что тело человека непрерывно расширяется в своих технологиях на внешнем плане, а эти расширения постоянно интериоризируются, принимаются нами внутрь субъективного пространства, возникает «автоматически вытекающее из этого искривление восприятия» [1, с. 57], что коренным образом влияет на самоорганизацию психики человека.

Интернет на сегодняшний день является одним из самых изоциренных расширений ЦНС человека наряду с параллельно развивающимися технологиями виртуальной реальности. Сочетанием этих расширений является отдельная разновидность виртуальных игр — MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), что в переводе означает Многопользовательская ролевая онлайн-игра. По уже полученным данным ряда зарубежных и отечественных психологов, именно этот тип игр способен больше всех остальных сформировать устойчивую психологическую зависимость [2]. К примеру, только в случае с ролевыми играми можно наблюдать фактический распад личности на «Я идеальное», которое также может быть заменено «Я виртуальным», и «Я реальное». Возрастание разрыва между этими двумя составляющими влечет за собой дезадаптацию и нарушение психического состояния [3].

Игра по Маклюэну является драматической моделью нашей внутренней жизни и мира в целом. Й. Хейзинга утверждает, что «игра является формой спонтанного действия, которое делается ради удовольствия, просто так, при том, что может протекать с полной отдачей и удовольствием, на грани священнодействия» [4]. Примеры некоторых популярных стримеров, за мастерством игры которых наблюдают тысячи зрителей ставят их одновременно наряду со спортсменом, комментатором, учителем и шоуменом «Дома2». Потенциал эмоционального заражения, которое они транслируют во многом зависит от их состояния потока, о котором говорит М. Чиксентмихайи в еще одной концепции игры, строящейся на особом состоянии погруженности [5]. Люди, как и другие приматы [6], в игре развиваются, что является ключевым фактором онтогенеза. Ролевая игра — это наиболее поздняя форма среди развивающих и моделирующих активностей в онтогенезе человека, так как она направлена на интериоризацию социальных ролей и схем взаимодействия, формирование воображения и понятийного мышления, интеграция в коллектив [7]. В ролевых онлайн-играх мы наблюдаем включение субъекта в искусственный мир, освоение им онтологических характеристик виртуального пространства и времени, которые функционируют иначе, чем в реальной жизни. С точки зрения изобретательской прагматики MMORPG являются идеальной экспериментальной площадкой для проверки множества

научных гипотез, касающихся поведения людей, их мотивации и познавательной сферы.

Онлайн-игра динамична. Ее целью, в идеале, является полное погружение индивида в игровую реальность. Главной целью в игре является развитие своего более или менее индивидуализированного персонажа (аватара), приобретение им различных предписанных игрой навыков, в результате решения разноуровневых задач. Преодоление каждого уровня несет за собой награду, именно такую, чтобы сохранить у игрока интерес к продолжению. То есть, как в любой в компьютерной игре здесь прописаны алгоритмы, которые способствуют постепенному включению субъекта в игровой процесс по режимам оперантного обусловливания, экспериментально открытым и описанным Б. Ф. Скиннером [8].

Следующей чертой ММОРПГ является ее социальный характер. На онлайн-площадке игры регистрируется огромное количество пользователей из разных стран. По статистике 2017 года, когда проводилось наше исследование, в наиболее популярных играх, таких как World of Tanks было зарегистрировано до 27 миллионов пользователей, из которых одновременно в игре находится 3–5 миллионов игроков<sup>1</sup>. И это, безусловно, не предел. По мнению Хейзинги смысл игровой активности и ее связь с культурой нужно искать в высших формах социальной игры, когда посредством игровых практик упорядочиваются действия групп или сообществ, находящихся в противостоянии [4]. Без внутри- и межгруппового взаимодействия культурный потенциал игры сводится к механическому тренингу. Социальное взаимодействие делает виртуальный мир объемным и создает возможности для исследования субъектом различных стратегий сотрудничества и соперничества, выигрыша и проигрыша. Следующей особенностью ММОРПГ можно считать ее комфортность и безопасность, которая обусловлена ее алгоритмичностью и опосредованностью компьютером, что дает субъекту ощущение анонимности. Опосредованный характер вносит в коммуникацию то «автоматическое искривление восприятия», когда по М. Маклюэну медиа, то есть посредник в виде компьютера и сети становится месседжем, сообщением, которое считывается и усваивается без участия сознания [1]. Архитектура ролевых онлайн-игр воздействует на субъекта сама по себе, помимо содержания и сюжета, героев и антигероев. Это является наиболее важной проблемой, которая может быть освещена при исследовании мотивации игроков в ММОРПГ, того что именно удерживает пользователей в виртуальном пространстве до 80 часов в неделю [9].

Мотивация игроков в ММОРПГ начинала исследоваться зарубежными авторами еще в конце 1990-х гг., когда Ричард Бартл, автор одной из наиболее известных работ DesigningVirtualWorlds (рус. Разработка виртуальных миров), выделяет четыре психологических типа игроков многопользовательских RPG-игр. В 1996 году он создал тест для определения типа игрока MMORPG [10]. Им были предложены две оси:

Ось 1: игрок — мир, то есть предпочтительный объект взаимодействия игрока: с другими людьми или с самими игровым миром

Ось 2: действие — взаимодействие, то есть активность (действия) игрока, иначе говоря, экстравертированность или пассивность (проживает в мире игры и взаимодействует с ним) — его интровертированность.

По принципу расположения показателей на этой оси координат были выделены «следующие психотипы игроков: живущие с миром — исследователи; действующие с миром — достигающие или карьеристы; живущие с игроками — социофилы; действующие с игроками — убийцы или киллеры» [10]. Позднее он добавляет

<sup>1</sup> URL: World of tanks <https://www.wotanks.com/wikitanks/403-digits-ga.html>.

еще одну ось 3 явное — неявное, по которой оценивается степень использования игроком скрытых стратегий достижения цели, или явных.

Эта концепция подвергается системной критике [2; 8; 11] в том числе за упрощение мотивации игровой деятельности: «игроки не могут быть классифицированы по типам, так как обладают широким репертуаром мотиваций для игры» [12]. N. Yee [12; 13; 14] предполагает, что мотивация игроков гораздо тоньше. Это подтверждается его оригинальными исследованиями, в которых он выявил 10 различных мотивационных подкомпонентов и разделил их на три основных: мотивация достижения, социальная мотивация и мотивация погружения. Мотивация «Достижения» включает следующие подкомпоненты:

- улучшения игрового персонажа, техники, «скиллов», влиятельности и власти в игре;
- познания механики основных законов игры, в целях повышения процента успешности выполняемых задач и квестов;
- конкуренции и соревнования.

Мотивация «Погружения» изучена очень схематично. Гипотетически логично предположить, что увлеченность массовыми многопользовательскими онлайн-играми имеет некий компенсаторный характер и является формой бегства от реальности. С этой точки зрения в виртуальном мире создается иллюзия влияния на происходящее, но такое понимание феномена ММОРПГ сильно его ограничивает. Вопрос относительно взаимопереноса личностных свойств игрока и его персонажа пока что недостаточно изучен.

Мало изученной остается психологическая основа переходов из объективной реальности в виртуальную и обратно. Ответом на этот вопрос озадачены исследователи Н. А. Иванова, А. В. Артемов, В. Л. Волохонский, С. В. Дубик в контексте теории самодетерминации [15]. Здесь не определяются какие-то конкретные игровые мотивы, а определяется тип мотивации — внутренняя или внешняя. Внутренняя мотивация — это спонтанный интерес к игре, который в конце концов создает состояние «потока», осознающееся само по себе как награда. Внешняя мотивация осуществляется ради подкрепления, находящегося извне — денег, признания другими игроками и т. д. Также исследователями используется понятие амотивации, как отсутствия желания играть вообще. Результаты этого исследования показывают, что внутренняя мотивация игры является наиболее распространенной. «Онлайн-игры — это деятельность, осуществляемая в первую очередь из интереса, для удовольствия» [15].

Н. А. Сирота, В. М. Ялтонский, Д. В. Московченко рассматривая мотивацию онлайн-игроков в контексте влияния различных когнитивных схем и стратегий эмоционального регулирования на поведение индивида приходят к выводу о том, что «игроки, регулярно проводящие время в игровом пространстве, обладают набором неадаптивных когнитивных схем, снижающих уровень психологического благополучия» [16].

С. В. Вайнштейн, А. С. Смирнов исследуя закономерности возникновения фрустрации игрового желания у игроков ММОРПГ приходят к выводу о том, что желание играть не является результатом низких коммуникативных способностей и фрустрации общения. Это подтверждается исследованиями интенсивности коммуникаций и социальных навыков, проведенных О. Б. Савинской, В. А. Шоташвили [17], которые приходят к аналогичному выводу. Скорее «игровое поведение здесь является вариантом компенсации невозможности быть такой личностью, какой индивид хочет быть в реальном мире. Можно сказать, что люди хотят играть в связи с потребностью в виртуальной персонализации, т. е. воплощением себя как личности в игровом мире. А также наблюдается связь между фрустрацией игро-

вого желания и стремлением к власти в пространстве игры [9]. Устойчивость и большие возможности переноса в реальность вырабатываемых в компьютерной игре умений и способов мышления мотивируют ученых уделять исследованиям онлайн-игроков пристальное внимание в том числе и в контексте политики информационной безопасности, проводимой государством [18; 19]. Психология компьютерных игр в настоящее время выходит за рамки узкой области изучения особенной субкультуры и получает поистине общепсихологическое значение.

Среди зарубежных и отечественных исследований мало работ, которые касаются рассмотрения мотивации достижения и избегания неудач игроков в онлайн-игры в контексте их ценностных ориентиров и склонности к риску. Мы предполагаем, что у лиц с высокой мотивацией достижения наблюдается ориентация на задачи как минимум средней сложности, на результат; лица, которые уклоняются от решения сложных задач имеют доминирующую мотивацию избегания неудач. Эта особенность захватывает все сферы жизни человека и связана с готовностью к риску в целом.

**Целью** нашего исследования было рассмотрение особенностей мотивации и склонности к риску у игроков в ММОПГ.

**Объектом** исследования является мотивационная сфера людей, играющих в онлайн-игры.

**Предметом** является взаимосвязь мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач и склонности к риску людей, играющих в онлайн-игры.

**Методики** использованные в ходе исследования:

Опросник Т. Элерса для изучения мотивации достижения успеха;

Опросник Т. Элерса для изучения мотивации избегания неудач;

Методика диагностики степени готовности к риску Шуберта;

Анкета, выявляющая уровень вовлеченности в ММОПГ

**Сбор диагностических данных** происходил в период с января 2017 по апрель 2017 года при помощи 2 игровых клубов г. Иркутска, название которых руководство просило не упоминать в тексте публикаций, а также при участии студентов Байкальского государственного университета и Колледжа БГУ.

Было собрано пакеты данных от 63 испытуемых, которые постоянно играли в ММОПГ, в том числе в клубах. Среди них не до конца заполненных оказалось 8, еще 5 были заполнены абсолютно идентично. Эти комплекты данных были удалены. К 50-ти оставшимся испытуемым были подобраны схожие по возрасту, полу и социальному положению двойники, в том числе среди студентов БГУ. Таким образом, у нас получился следующий состав экспериментальной и контрольной группы.

Таблица 1.

*Состав экспериментальной и контрольной групп*

Группа	Критерий формирования	Размер группы, чел	Процентное соотношение относительно общего числа респондентов
Экспериментальная (Играющие)	Люди, играющие в многопользовательские компьютерные игры более трех часов в день	50	50
Контрольная (Не играющие)	Люди, не играющие в многопользовательские компьютерные игры	50	50



На следующем этапе исследования всем респондентам давалось несколько психодиагностических методик, направленных на определение ведущей мотивации и склонности к риску.

Таблица 2.

*Распределение данных по тестам мотивации Т. Элерса %.*

Уровень мотивации	Экспериментальная (Играющие)		Контрольная (Не играющие)	
	Мотивация достижения успеха	Мотивация избегания неудачи	Мотивация достижения успеха	Мотивация избегания неудачи
Низкий	12	20	16	24
Средний	36	40	48	52
Умеренно высокий	32	16	24	12
Очень высокий	20	24	12	12

Можно наблюдать, что среди игроков процент людей, имеющих более высокую мотивацию достижения успеха, выше, чем среди респондентов, которые не играют в многопользовательские компьютерные игры. Об этом говорят показатели в 32 % и 20 %, в сравнении с показателями в 24 % и 12 %.

Однако, согласно результатам, высокий уровень мотивации избегания неудач у людей, не играющих в онлайн-игры встречается реже, чем у игроков. Это можно понять по таким показателям, как 16 % и 24 % против 12 % и 12 %.

Для более точной и правильной интерпретации результаты двух тестов Т. Элерса рассматриваются совместно с результатами методики Шуберта, которая также была дана обеим группам респондентов. Данные представлены в табл. 3.

Таблица 3.

*Распределение данных по тесту «Степень готовности к риску» Ф. П. Шуберта*

Степень готовности к риску	Данные экспериментальной группы (Играющих) в %	Данные контрольной группы (Не играющих) в %
Излишняя осторожность	8	16
Склонность к осторожности	20	4
Средний уровень готовности к риску	48	36
Склонность к риску	16	24
Излишняя склонность к риску	8	20

Как видно из таблицы, большинство игроков, составляющее практически половину экспериментальной группы, имеет средний уровень готовности к риску. Среди респондентов контрольной группы также больше тех, кто имеет средний уровень готовности к риску, что составляет 36 %. Однако, среди людей, которые не играют в многопользовательские компьютерные игры, больше представителей, имеющих как адекватную, так и очень выраженную склонность к риску. Это можно увидеть по процентному соотношению: 24 % к 16 % и 20 % к 8 %.

Рассмотрев данные, полученные при помощи описанных выше методик, можно сказать о мотивационных свойствах личности людей, играющих в онлайн-игры и не играющих: геймеры чаще имеют более высокую мотивацию к достижению

успеха, чем те, кто не играет, иногда сочетая ее с высокой мотивацией избегания неудач. Среди них также меньше тех, кто отчаянно готов рисковать. Люди, которые имеют умеренно сильную мотивацию на успех, предпочитают средний уровень риска.

Мы предполагаем, что такая мотивация у геймеров формируется благодаря наличию в многопользовательских компьютерных играх соревновательной составляющей, то есть игроку предлагают стать лучшим среди других игроков, при том условии, что все начинают «на-равных», а, следовательно, успех зависит только от умений и навыков самого игрока. Вероятно, геймеры переносят свое понимание достижения успеха в игре на реальную жизнь и другие виды деятельности. В то время, как люди, не играющие в онлайн-игры, могут недооценивать свои шансы на успех, аргументируя это тем, что на достижение успеха влияют не только качества человека, но и другие факторы, например, отношения с коллегами или начальством, материальное состояние, социальный статус и другие. Более выраженную мотивацию избегания неудач геймеры, по нашему мнению, могут иметь из-за явно видимых различий в последствиях принятия решений в виртуальной и реальной среде. В игре персонаж, как правило, не может умереть, он либо воскрешается после смерти, либо имеется возможность сохранения прогресса до принятия какого-либо решения, и в случае неудачи, возвращения к месту сохранения. Так как в реальном мире таких возможностей нет, игроки в онлайн-игры могут опасаться неудач, следовательно, иметь соответствующую мотивацию.

Таким образом, можно сказать, что мотивы, которые выполняют смыслообразующую функцию, являются ключевыми в полимотивированной деятельности индивида. Ориентация на «Цели» и «Процесс», несмотря на кажущуюся разнонаправленность говорят о том, что у человека высокая мотивация к достижению цели, сочетающаяся с максимальным погружением в игровой процесс. Склонность к риску сочетающаяся с мотивация достижения при условии, что человек рискует в виртуальном пространстве задает ориентацию на проработку потенциально опасных стратегий поведения в игре, возможно, выплескивая агрессивный и аутоагрессивный потенциал [20]. Мотивация достижения характерна для геймеров не только в игровом контексте, но и в целом в жизни. Можно предположить, что в целом игру делает привлекательной не только компонент риска, достижения или социального признания, а то, что игра актуализирует внутренние смыслообразующие ориентиры, поиску и следованию которым человек склонен уделять важнейшее значение в жизни: «Добро против Зла», «Дружба», «следование Долгу», «передача опыта», «Наставничество» и т. д.

Внутренние смыслообразующие ориентиры занимают доминирующее положение. Смыслообразующие мотивы принадлежат внутренней мотивации человека, являющейся наиболее эффективной, и заключающейся в присвоении внешней мотивации, которая имеет своим источником, по Леонтьеву А. Н., внешний мир, предметную и, самое важное, социальную среду. Игрок в ММОРПГ как раз получает возможность интериоризации внешних по отношению к себе игровых правил и достижения результата. После присоединения мотивация становится внутренней, частной для субъекта. Если мотив актуален, он лично выбран и определяет реальную игровую активность, если же он является потенциальным, то организывает действие, выделяет зону ближайшего развития личности и возможные варианты поведения человека. Чем больше достижения, чем справедливее алгоритм получения подкрепления в игре, тем выше мотивация пользователей конкретных игр.

### Список использованной литературы

1. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. — М. : КАНОН-пресс-Ц, 2003. — 464 с.
2. Charlton J. P. Differentiating computer related addictions and high engagement / J. P. Charlton, I. D. W. Danforth // *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology and Gender* / К. Morgan (et al.). — Southampton : WIT Press, 2004. — P. 59–68.
3. Spatial knowledge of a real school environment acquired from virtual or physical models by able-bodied children and children with physical disabilities / N. Foreman (et al.) // *Journal of Experimental Psychology: Applied*. — 2003. — Vol. 9 (2). — P. 67–74.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер. Д. В. Сильвестрова. — М. : Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.
5. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания / М. Чиксентмихайи ; пер. с англ. Е. Перовой. — М. : Смысл, 2018. — 461 с.
6. Де Вааль Ф. Политика у шимпанзе: Власть и секс у приматов / Ф. Де Валь ; пер. с англ. Д. Крапечкина. — М. : Высшая школа экономики, 2018. — 272 с.
7. Щебененко С. А. Читательницы и сказочные персонажи: эмпатия и близость / С. А. Щебененко // *Интегральная индивидуальность, Я-концепция, личность* / под ред. Л. Я. Дорфмана. — М. : Смысл, 2004. — С. 234–260.
8. Hopson J. Behavioral Game Design [Electronic resource]. — Mode of access: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php)
9. Вайнштейн С. В. Фрустрация игрового желания и мотивация участников многопользовательских компьютерных ролевых игр: эмпирические основания для стратегий психологического консультирования / С. В. Вайнштейн, А. С. Смирнов // *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*. — 2012. — Вып. 2 (10). — С. 121–133.
10. Bartle R. A. Designing Virtual Worlds / R. A. Bartle. — Indianapolis : New Riders Publishing, 2003. — 768 p.
11. Radoff J. Game Player Motivations [Electronic resource]. — Mode of access: <http://radoff.com/blog/2011/05/19/game-player-motivations/>
12. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments / N. Yee // *Presence*. — 2006. — Vol. 15, no. 3. — P. 309–329.
13. Yee N. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationship and Problematic Usage / N. Yee // *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* / eds. R. Schroeder, A. Axelsson. — London : Springer-Verlag, 2009. — P. 187–207.
14. Yee N. Motivation for play in online games / N. Yee // *Journal of CyberPsychology and Behavior*. — 2007. — Vol. 9. — P. 772–775.
15. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT) / Н. А. Иванова [и др.] // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. Педагогика*. — 2016. — № 2. — С. 47–58. — DOI: 10.21638/11701/spbu16.2016.206.
16. Сирота Н. А. Характеристики когнитивной сферы игроков в многопользовательские онлайн-ролевые игры с различной степенью Интернет-зависимого поведения [Электронный ресурс] / Н. А. Сирота, В. М. Ялтонский, Д. В. Московченко // *Медицинская психология в России : электрон. науч. журн.* — 2013. — № 1 (18). — Режим доступа: <http://medpsy.ru>.
17. Савинская О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // *Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены*. — 2013. — № 5 (117). — С. 123–135.
18. Суходолов А. П. Запретительная политика государства в сфере средств массовой информации: анализ законодательства и правоприменительной практики / А. П. Суходолов, М. П. Рачков, А. М. Бычкова. — М. : Аргументы недели, 2018. — 224 с.
19. Суходолов А. П. «Фейковые новости» как феномен современного медиапространства: понятие, виды, назначение, меры противодействия / А. П. Суходолов, А. М. Быч-



кова // Вопросы теории и практики журналистики. — 2017. — Т. 6. — № 2. — С. 143–169. — DOI: 10.17150/2308-6203.2017.6(2).143-169.

20. Жмуров Д. В. Криминальная аутоагрессия / Д. В. Жмуров // Криминологический журнал Байкальского государственного университета экономики и права. — 2010. — № 1. — С. 45–49.

### References

1. McLuhan M. *Understanding media: the extensions of man*. London, 1994. (Russ. ed.: McLuhan M. *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka*. Moscow, KANON-press-Ts Publ., 2003. 464 p.).

2. Charlton J. P., Danforth I. D. W. Differentiating computer related addictions and high engagement. In Morgan K., Brebbia C. A., Sanchez J., Voiskounsky A. (eds). *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology and Gender*. Southampton, WIT Press, 2004, pp. 59–68.

3. Foreman N., Stanton D., Wilson P., Duffy H. Spatial knowledge of a real school environment acquired from virtual or physical models by able-bodied children and children with physical disabilities. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 2003, vol. 9 (2), pp. 67–74.

4. Huizinga J. *Homo Ludens*. Huizinga J. *Homo Ludens*. London, 1980. 226 p. (Russ. ed.: Huizinga J. *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury*. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 1997. 416 p.).

5. Csikszentmihalyi M. *Flow. The psychology of optimal experience*. New York, Harper Perennial, 1990. — 320 p. (Russ. ed.: Csikszentmihalyi M. *Potok: Psikhologiya optimal'nogo perezhivaniya*. Moscow, Smysl Publ., 2018. 461 p.).

6. De Waal F. *Chimpanzee Politics: Power and Sex among Apes*. New York, 1998. (Russ. ed.: De Waal F. *Politika u shimpanze: Vlast' i seks u primatov*. Moscow, Vysshaya shkola ekonomiki Publ., 2018. 272 p.).

7. Shchebetenko S. A. Female readers and fairytale characters: empathy and closeness. In Dorfmana L. Ya. (ed.). *Integral'naya individual'nost', Ya-kontseptsiya, lichnost'* [Integral individuality, I-concept, personality]. Moscow, Smysl Publ., 2004, pp. 234–260. (In Russian).

8. Hopson J. *Behavioral Game Design*. Available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php).

9. Vainshtein S. V., Smirnov A. S. Frustration of game desire and motivation of participants of multiuser computer role games: empiric grounds for strategy of psychological consulting. *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofiya. Psikhologiya. Sotsiologiya = Perm University Herald. Series: Philosophy. Psychology. Sociology*, 2012, vol. 2 (10), pp. 121–133. (In Russian).

10. Bartle R. A. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, New Riders Publishing, 2003. 768 p.

11. Radoff J. Game Player Motivations. Available at: <http://radoff.com/blog/2011/05/19/game-player-motivations/>

12. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence*, 2006, vol. 15, no. 3, pp. 309–329.

13. Yee N. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationship and Problematic Usage. In Schroeder R., Axelsson A. (eds). *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London, Springer-Verlag, 2009, pp. 187–207.

14. Yee N. Motivation for play in online games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 2007, vol. 9, pp. 772–775.

15. Ivanova N. A., Artemov A. V., Volokhovskiy V. L., Dubik S. V. Online gaming motivation according to self-determination theory (SDT). *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psikhologiya. Pedagogika = Vestnik of Saint Petersburg University Psychology and Education*, 2016, no. 2, pp. 47–58. DOI: 10.21638/11701/spbu16.2016.206. (In Russian).

16. Sirota N. A., Yaltonskii V. M., Moskovchenko D. V. Characteristics of cognitive sphere of multiuser role online games with various degree of Internet-dependent behavior. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii = Medical Psychology in Russia*, 2013, no. 1 (18). Available at: <http://medpsy.ru>.

17. Savinskaya O. B., Shotashvili V. A. Influence of online gaming addiction on the communication intensity and social skills of gamers. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: Eko-*

*nomicheskie i sotsial'nye peremeny* = *Monitoring of Public Opinion : Economic and Social Changes*, 2013, no. 5 (117), pp. 123–135. (In Russian).

18. Sukhodolov A. P., Rachkov M. P., Bychkova A. M. *Zapretitel'naya politika gosudarstva v sfere sredstv massovoi informatsii: analiz zakonodatel'stva i pravoprimeritel'noi praktiki* [Governmental prohibitive policy in the field of mass media: analysis of legislation and law enforcement practice]. Moscow, Argumenty nedeli Publ., 2018. 224 p.

19. Sukhodolov A. P., Bychkova A. M. Fake news as a modern media phenomenon: definition, types, role of fake news and ways of taking measures against it. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki* = *Theoretical and Practical Issues of Journalism*, 2017, vol. 6, no. 2, pp. 143–169. DOI: 10.17150/2308-6203.2017.6(2).143-169. (In Russian).

20. Zhmurov D. V. Criminal autoaggression. *Kriminologicheskii zhurnal Baikal'skogo gosudarstvennogo universiteta ekonomiki i prava* = *Criminology Journal of Baikal National University of Economics and Law*, 2010, no. 1, pp. 45–49. (In Russian).

### Информация об авторе

Малахаева Светлана Карловна — кандидат философских наук, доцент, кафедра социологии и психологии, Байкальский государственный университет, 664003, г. Иркутск, ул. Ленина, 11, e-mail: smalahaeva@yandex.ru.

### Author

*Svetlana K. Malakhaeva* — PhD in Philosophy, Associate Professor, Chair of Sociology and Psychology, Baikal State University, 11 Lenin St., 664003, Irkutsk, e-mail: smalahaeva@yandex.ru.

### Для цитирования

Малахаева С. К. Мотивация и склонность к риску у игроков в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОПГ) / С. К. Малахаева // *Baikal Research Journal*. — 2018. — Т. 9, № 3. — DOI: 10.17150/2411-6262.2018.9(3).5.

### For Citation

Malakhayeva S. K. Motivation and Risk Sentiment of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. *Baikal Research Journal*, 2018, vol. 9, no. 3. DOI: 10.17150/2411-6262.2018.9(3).5. (In Russian).