

Секция «Человек в цифровом обществе: киберпсихология и психология интернета»

## Психологические особенности игрового опыта в условиях «многовариативном интерактивном кино»

Научный руководитель – Осипов Максим Евгеньевич

*Новикова Александра Валерьевна*

*Студент (специалист)*

Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И.

Евдокимова, Москва, Россия

*E-mail: alk.val.nov@gmail.com*

Интерактивное кино является новой формой взаимодействия между человеком и произведением. Возможность изменить сюжет в ходе игрового процесса, сделать необходимый выбор позволяет провести игрока через систему препятствий и конфликтов, тем самым организуя цепочку его эмоционально-эстетических ощущений [3]. Но до сих пор не изучено, что оно из себя представляет и какие психологические особенности в себе несёт. Во всех изученных нами исследованиях интерактивное кино не включено в классификации видеоигр, как и не включено множество других новых жанров, образовавшихся в процессе эволюции игровой индустрии.

Многовариативное интерактивное кино — это жанр видеоигр, в которых повествование преобладает над геймплеем, он является лишь инструментом для погружения игрока в историю.

Главные отличительные особенности интерактивных драм: интерактивное повествование; интерактивные кат-сцены; «диалоговые деревья»; решение пазлов в процессе прохождения игры; Quick Time Events (QTE) или заменяющая их функция механика.

Наша гипотеза состоит в том, что игровая структура является существенным фактором, определяющим форму поведения игрока. Правильная схема классификации игр поможет понять потребности и мотивы пользователей играть в них. В отечественной психологии распространена классификация видеоигр А.Г. Шмелёва [5], которая основана на характеристике психических функций, включенных в процесс игры. Но выбранный критерий классификации, на наш взгляд, не отражает сути игрового опыта. Также в данной классификации не учтены современные игры. В другой классификации принципиальным критерием является ролевая позиция игрока: над игровой ситуацией, вне её или внутри неё [4]. Основной же критерий не характеризует структуру игрового опыта, а только определяет способ подачи геймплея. На данный момент условно общепринятой считается классификация, включающая в себя 8 жанров, выделенных по содержанию видеоигр [1]. Однако данная классификация не учитывает видеоигры на стыке жанров или их смешении, не учитывает поджанры (например, существуют пошаговые стратегии и стратегии в реальном времени), игнорирует новые жанры (например, многовариативное интерактивное кино). Таким образом, данная классификация не может использоваться для нашего анализа.

Релевантная классификация была обнаружена нами в работах исследователя-теоретика и разработчика видеоигр Кирилеева А.Ю., посвящённых классификации жанров видеоигр [2]. Она представляется нам наиболее релевантной основой для дальнейшего анализа, так как: создана специалистом в сфере игровой индустрии; является уникальной разработкой (других обнаружено не было); является наиболее актуальной; интерактивна (с помощью этой схемы можно определить жанр любой компьютерной игры, место каждого жанра в общей иерархии, определять новые и добавлять в систему). Самое главное -

в основе классификации лежат действия игрока внутри игрового процесса, что позволяет нам рассматривать видеоигры с позиции теории деятельности.

Мы провели трёхэтапный анализ: 1) определение жанровых элементов для многовариативного интерактивного кино; 2) сравнение элементов интерактивных драм с другими жанрами видеоигр; 3) определение жанровой позиции многовариативного интерактивного кино в общей иерархии жанров. Мы выделили главные элементы игрового процесса в многовариативном интерактивном кино: содержательные (визуальный нарратив и проблема выбора) и структурные (однопользовательский режим, общение, роль, уклонение, загадки, изучение мира). Ближайшими «соседями» по жанрам являются квесты и приключенческие игры. Игровой опыт интерактивных драм также направлен на сюжет и взаимодействие персонажей, как в квестах, но более свободный и активный, а также более индивидуальный за счёт вариативности прохождения. По сравнению с приключенческими играми, игровой опыт многовариативного кино, наоборот, более ограниченный и менее сфокусированный на изучении окружающего мира. В общей иерархии интерактивные драмы являются самостоятельным жанром видеоигр.

После реконструкции мы получили следующие характеристики игрового опыта. Структура игрового процесса многовариативного интерактивного кино отличается противоречивыми характеристиками. Игровой опыт предлагает возможности для свободной формы поведения, но его структура существенно ограничивает эту самую свободу в сравнении с видеоиграми других жанров. В интерактивных драмах иллюзия выбора сюжета, что порождает иллюзию свободы. На самом деле выбор ограничен алгоритмом сценария, заданным разработчиками.

Игровая деятельность не является доминирующей в многовариативном интерактивном кино, так как нарративная составляющая преобладает над игровой. Игровой опыт интерактивных драм не направлен на социальную самореализацию. Взаимодействие с нарративом для игрока и получение нового культурного опыта более первично, чем воплощение уже имеющихся личностных установок. Он направлен на активную рефлексию субъекта, позволяет реализовывать квазитерапевтическую деятельность, то есть потребности в самопознании, восстановлении авторской позиции, а также экзистенциальные потребности. Это означает, что игровой опыт несёт эффект катарсиса.

Таким образом, мы делаем вывод, что в многовариативном интерактивном кино игрок реализует созидательную деятельность посредством игровой.

### Источники и литература

- 1 Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2011. Т. 8, № 4. – С. 35–58.
- 2 Кириллов А.Ю., «Жанры компьютерных игр (общая схема)», 2016 г: <http://gamesisart.ru/TableJanr.html>
- 3 Мошков Н.А. Эволюция драматургических приемов, используемых в компьютерных играх // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2011. №131
- 4 Смирнова Е.О., Радева Р.Е. Компьютерная игра младшего школьника // Образование и информационная культура. Социологические аспекты / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000.
- 5 Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. 1988. Вып. 3. – С. 27–39.