Обзорная статья
УДК 159.9
EDN DOOKEQ
DOI 10.17150/2411-6262.2024.15(3).1352-1362

Т.Х. Невструева✉, **Е.М. Суслов**
Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск, Российская Федерация

Автор, ответственный за переписку: Т.Х. Невструева, tamaranevst@mail.ru

ТИПОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ЛИЧНОСТИ ГЕЙМЕРА В ЗАРУБЕЖНЫХ ИССЛЕДОВАНИЯХ

АННОТАЦИЯ. В статье представлен аналитический обзор зарубежных исследований типологии геймера. Рассмотрены 9 типологий, разработанные создателями игр (Р. Бартл), специалистами по работе с информационными системами (J. Hamari, L. Nacke), аналитиками данных (A. Drachen, Н. Йи), практиками в области геймификации (А. Марчевски), психологами (S. Tisseron, L.S. Whang, F.-C. Tseng). Подчеркнут эмпирический характер ряда типологий, как запроса индустрии игр. Все типологии имеют общие основания, связанные с мотивационным профилем личности геймера, его потребностями и игровым поведением. Различия включают характер связи с игрой (отсутствие связи, возможностью/сложностью применения для других игр), наличия диагностического инструментария и его потенциала в изучении личности геймера, возможностями использования в психологических практиках и геймификационных проектах. Представлен краткий анализ ряда типологий и сделан акцент на типологиях Н. Йи, S. Tisserona, L. Nacke, А. Марчевски. Подчеркнута важность адаптации опросника S. Tisserona и D. Khayat (QTIJV) для реализации потенциала видеоигр в исследовательских и практических проектах, связанных с психологией геймера.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. Цифровая среда, видеоигры, геймер, типологический подход, психотип, геймификация, психодиагностика геймера.

ИНФОРМАЦИЯ О СТАТЬЕ. Дата поступления 24 июня 2024 г.; дата принятия к печати 26 августа 2024 г.; дата онлайн-размещения 31 августа 2024 г.

Review article

T.Kh. Nevstrueva✉, **E.M. Suslov**
Pacific State University, Khabarovsk, Russian Federation

Corresponding author: T.Kh. Nevstrueva, tamaranevst@mail.ru

A TYPOLOGICAL APPROACH TO THE GAMER'S PERSONALITY IN FOREIGN STUDIES

ABSTRACT. The article presents an analytical review of foreign studies of gamer's typology. 9 typologies developed by game creators (R. Bartle), specialists in working with information systems (J. Hamari, L. Nacke), data analysts (A. Drachen, N. Yee), practitioners in the field of gamification (A. Marczewski), psychologists (S. Tisseron, L.S. Whang, F.-C. Tseng). The empirical nature of a number of typologies as a request of the gaming industry is emphasized. All typologies have common grounds related to the motivational profile of a gamer's personality and his needs. The differences include the nature of the connection with the game (lack of connection, the possibility/complexity of application for other games), the availability of diagnostic tools and its potential in studying the personality of a gamer, the possibilities of use in psychological practices and gamification projects. A brief analysis of a number of typologies is presented and emphasis is placed on the typologies of N. Yee, S. Tisserona, L. Nacke, A. Marczewski. The importance of adapting the questionnaire by S. Tisserona and D. Khayat (QTIJV) to realize the potential of a video game in research and practical projects related to gamer psychology is emphasized.

© Невструева Т.Х., Суслов Е.М., 2024

KEYWORDS. Digital environment, video games, gamer, typological approach, psychotype, gamification, gamer's psychodiagnostics.
ARTICLE INFO. Received June 24, 2024; accepted August 26, 2024; available online August 31, 2024.

Введение

В книге «Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре» (2021), ведущий российский представитель направления game studies, философ А. Ветушинский отмечает: «Играем мы или нет, сегодня мы все живем в мире, частью которого являются видеоигры» (2021) [1, с. 5]. В цифровой цивилизации компьютерные игры распространенный вид досуговой деятельности. Количество геймеров постоянно растет, и если в 2008 г. насчитывалось около 1,1 млрд игроков, то на 2023 г. их около 1,8 млрд.[1].

Психологию компьютерных игр относят к одному из направлений киберпсихологии (психологии интернета) (А.Е. Войскунский, Е.П. Белинская, Н.В. Богачева, Ю.М. Кузнецова, В.А. Плешаков, Г.У. Солдатова, Дж, Сулер, O. de Gortari, L.K. Kaye, J. McCain, G.Youngи др.). Специфика формирования проблематики в этой области определяется современной цифровой цивилизацией, в которой разные сферы жизнедеятельности захвачены (колонизированы) виртуальными технологиями, предоставляющими высокий уровень комфорта «умный дом» (как метафоры цифровой среды обитания человека) и формирующие новые модели поведения и цифровые идентичности.

Интернет уже стал предметом анализа в концепциях повседневности, исследования психологических особенностей трансформации повседневной жизни современного человека, и самого человека, в цифровой среде уже не «экзотическая проблематика», а одно из направлений, наряду с другими традиционными в психологии [2].

Проблематика «компьютерные игры — человек», включена во многие темы киберпсихологии: от методологических подходов, киберсоциализации, использования игр в разных сферах, до изучения личностного профиля геймера, игровых потребностей, влияние игр на психику и личность игрока, и особенности игрового поведения в зависимости от личности геймера

Обзор исследований

Современные компьютерные игры — это этап интенсивного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI века: от примитивных аркад до полноценных виртуальных миров типа Total War: Rome II, The Sims 4 или Witcher 3: The Wild Hunt

Пристальное внимание к игроку связана с особенностями гедонистического профиля геймера (игра как развлечение, удовольствие), как психологического (эмоционального) фактора развития индустрии игр.

В современной истории крупномасштабные психологические исследования геймеров связаны с проблемами негативного влияния игр, особенно на подростков. «Игровая инъекция» включена сегодня в проблемы аддиктологии, в симптоматику, что и зависимости от ПАВ. Дискуссии по этому вопросу все более склоняются к необходимости определения паритета между «вредно-полезно» и выделения суммы факторов, с которыми связаны «вредность» и «полезность» компьютерных игр (Н.В. Кочетов, S. Mohammad, R.A. Jan, S.L. Alsaedi и др.) [3; 4].

Следует при этом подчеркнуть, личность геймера, в отличие от традиционного понимания «человека-играющего» и его игровой культуры в реальной действи-

[1] Number of PC gaming users worldwide from 2008 to 2024. URL: https://www.statista.com/statistics/420621/number-of-pc-gamers/.

тельности, приобретает сегодня другое значение в силу массового характера этого явления в культуре цифровой.

Геймер становиться все более важным звеном в индустрии игр, что инициирует исследования психологии самих игр, создание геймдизайнерских, жанровых, психологических классификаций (Н.В. Богачева, А.Е. Войскунский, И.М. Кыштымова, С.Б. Тимофеев, V. Stoffovб, C.L. Raventys, S. Belli , L. Ferro, S. Walz, S. Greuter и др.) [5–10].

Закономерным следствием внимания к личности геймера, как психологическому феномену, стал типологический подход, позволяющий включить в систему взаимосвязей и «взаимообязанностей» геймера и игру (в многообразии ее возможностей для потребностей геймера).

Типологический метод относится к наиболее универсальной процедуре упорядочивания, выявления сходства и различий изучаемых объектов, поиска надежных способов их идентификации. Понятие «типообразующий признак» (свойства, показатели, составляющие внутреннюю структуру типа как модели) включено как важный параметр исследовательской стратегии.

Проблема создания типологии игрока не актуализирована в отечественных исследованиях. Использование типологического подхода в зарубежных исследованиях было стимулировано прежде всего геймдизайнерами и специалистами в сфере геймификации (см. S. Sezgin [11], J. Hamari, J. Tuunanen [12]). Необходимо учитывать более значительный «стаж» игровой индустрии и соответственно game studies за рубежом, что определяет большой объем цитирования зарубежных авторов по широкому спектру проблем киберпсихологии.

В обзор мы включили 9 типологий. Они имеют общие основания, определяемые, прежде всего, мотивационным профилем игрока. Различаются типологии по характеру связи с игрой (возможностью/сложностью применения для других игр), наличия диагностического инструментария, потенциала использования в диагностике личности геймера и геймификационных проектах (менеджмент, здравоохранение, образование, психологическая практика и др).

В статье представлена общая информацию о типологиях, созданных Р. Бартлом (1996)); L.S. Whang и G.Chang (2004); A. Drachen (2006); J. Hamari и V. Lehdonvirta (2010). Подчеркнем, что авторы чаще являются профессионалами в сфере аналитики данных и игровой аналитики.

Более подробно мы остановились на 4-х типологиях: Н. Йи, (2006), L. Nacke — «Шестигранник эмоций» (BrainHex) (2011); S. Tisseron (2013); А. Марчевски — «Гексада» (Hexad gaming typology) (2015). Выбор этих типологий определен большой эмпирической базой, наличием диагностических методик, и возможностями применения в психологических практиках.

Первая типологии личности игрока (1996) связана с именем Р. Бартла, создателя многопользовательской игры MUD (1978) — Multi-user dungeon (Многопользовательское подземелье). В отличии от многочисленных типов личности, в основании большинства которых, лежат различные теории, Р. Бартл выделил психотипы на основании длительного наблюдения за игроками. Игра (как пространство «Я-возможное») являлась маркером психологического типа геймера.

Типология имела эмпирический характер опиралась на результаты длительных дискуссий между 30 опытными игроками, которые выступали экспертами. Типология строилась на основании 4 потребностей, которые удовлетворяет игровой процесс: получение награды (накопители или карьеристы); изучение игрового мира (исследователи); социальное взаимодействие (социальщики или коммуникаторы); превосходство над другими игроками (киллеры) [13].

В отечественных публикациях эта концепция получила активное обсуждение и использование в среде геймдизайнеров[2]. Типология рассмотрена в книге Ю-Кай Чоу «Геймифицируй это: как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников — к работе» в контексте его концепции октализа (2022) [14].

Ттипология A. Drachen и др., основана на оценке поведенческих действий (эффективность прохождения игры, ее максимальная скорость, минимум смертей, скорость решения головоломок, гибель от рук врагов) в конкретной игре Tomb Raider: Underworld (Расхитительница Гробниц: Подземный мир. Выделены четыре типа: ветераны, решатели, пацифисты и раннеры) [15]. Типологию можно использовать только для этой игры, но она пример использования игровых данных о действиях (поведении) игрока в понимании его личности и для других игр.

J. Hamari. и V. Lehdonvirta. предложили двухмерную сегментацию, связанную с дизайном игры. Типологическими параметрами определены преданность игре и стремление к прогрессии (достижениям) — вертикальная ось; горизонтальный компонент включает различные классы аватаров (воин, волшебник, кузнец и др.) [16]. В играх с прогрессией маркерами личности геймера являются действия игрока и предпочитаемая роль. Эти компоненты указывают на возможность психологической трансформации поведения игрока и его образа (аватара).

В исследовании F-C.Tseng сегментация любителей онлайн игр базировалась на двух мотивационных факторах — потребности в исследовании и в доминировании. На основе факторного анализа F-C.Tseng выделил на три группы игроков: агрессивных, социальных и неактивных [17]. Понимание, какую потребность удовлетворяет игра, может применяться при работе с ее фрустрацией.

L.S. Whang и G. Chang выделили типы социального взаимодействия игроков в ММО. Они разделили игроков на три типа: ориентированных на одиночество (игра как пространство личной свободы), сообщество (ценность социального мира игр) и «игроков вне реального мира» (игра как другая версия жизни). Авторы приходит к выводу, что мир онлайн-игр не имеет абсолютной характеристики, образ жизни игрока, а не сама игра, является ключевым фактором поведения игроков и их чувства одиночества или общности [18]. В определенном мере, эта типология решает задачу определения взаимного влияния игры и игрока на прогноз поведения личности в реальном мире.

Н. Йи провел серию исследований с целью создания эмпирической модели типологии игрока в ММОРПГ (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры)[3] [19, 20]. Для сбора данных использовались психотипы Р. Бартла. В итоге серий факторного анализа были выделены три мотивации: достижения, социальные факторы и погружение [19]. Важно отметить, что фактор погружение в игровой мир выступал ведущей мотивацией для активной игры, что отличает эту типологию от других и усиливает ее психологическую составляющую, в том числе в контексте исследований «состояния потока» (Михай Чиксентмихайи) в игровом процессе.

В 2006 г. Н. Йи разработал опросник мотивации игры в ММОРПГ, который позволяет оценить степень выраженности выделенных им факторов. Опросник адаптирован Н.В. Богачевой и др. в 2021 г. Авторы статьи по адаптации считают, модель игровой мотивации Н. Йи более гибкой, чем типологию Р. Бартла, так как она позволяет составлять индивидуальные мотивационные профили геймеров [21].

В контексте проблем «видеоигра-геймер-практико-ориентированная психология» особый интерес представляет сегментация геймеров S. Tisseron.

---

[2] Психотипы Бартла и балансировка аудитории. URL: https://habr.com/ru/companies/vk/articles/263839.

[3] Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. URL: http://www.nickyee.com/facets/home.html.

Serge Tisseron[4] — французский психоаналитик и психиатр, доктор философии в области психологии, профессор Парижского университета Дени Дидро, член центра психоаналитических исследований, медицины и общества при Парижском университете (CRPMS).

В основе его типологического подхода две модели взаимодействия в видеоиграх — сенсомоторная и нарративная (описаны в ряде работ S. Tisseron, в том числе в соавторстве с D. Khayat [22].

1. Сенсомоторные взаимодействия характеризуются стремлением к острым ощущениям, первичностью эмоциональных переживаний, важностью впечатлений от игрового процесса, стереотипностью двигательных реакции и их скоростью. В таком «стимул-реактивном» взаимодействие повествовательный сюжет отсутствует или является вторичным.

2. В нарративном (эмоционально-повествовательном) взаимодействии поиск впечатлений от игрового процесса не так важен, а скорость реакции не обязательна: игрок рефлексирует, прежде чем действовать. Переживаемые эмоции и мотивы сложны, включают идентификацию и сопереживание [там же]. Согласно S. Tisseron, видеоигры, включающие эмоционально-повествовательное взаимодействие, более позитивны для личности игрока [22; 23].

Важно подчеркнуть, сенсомоторные взаимодействия становятся исключительными в играх, способствующих развитию патологических изменений. Это связано с «одиночным» характером игры, доминированием стимул-реактивных эмоциональных и поведенческих моделей, избыточным характером игровой активности, и в целом, аддиктивной игровой виртуальной ориентацией [24].

Также из исследований автора можно предположить, что взаимодействия с игровой средой связано с возрастными кризисами. При сложностях кризиса есть риск использования компьютера и видеоигры, как «привилегированного партнера для взаимодействия». Такие отношения автор сравнивает с взаимодействием ребенка со «значимым взрослым» в первые месяцы жизни, называя это «цифровой диадой» [там же]. Негативные последствия этой «цифровой диады», в значительной мере определяют полюс исследований влияния компьютерных игр на развитие личности, психологических (и клинических) последствий ее «цифровизации».

Автор подчеркивает возможность построения нарративной идентичности в игровом процессе. Психотерапевтическая составляющая этого процесса включает поощрение рефлексивной позиции стать зрителями своих собственных действий в игре, как способе познакомиться извне со зрительской установкой, «в надежде, что это приблизит его к моменту, когда он согласится стать зрителем травмирующих внутренних репрезентаций, которые до сих пор оставались вне его сознания» [там же]. Важно подчеркнуть, включение игрока в позицию «зрителя травмирующего события» предполагает, что терапевт хорошо знаком с видеоиграми, чтобы сопровождать игрока на пути конструирования смысла внутри игры, прежде чем приступать к вопросу о смыслах вне игры.

В метааналитическом исследовании L. Kolek и др, авторы показали, что нарративные видеоигры способны влиять на рефлексивное отношение игроков к игровым темам и формировать представление игрока об окружающей реальности [25].

A. Oswald, C. Prorock, S.M. Murphy рассмотрели тип взаимодействия с точки зрения клинической психологии. Видеоигра представлена как динамичная форма интерактивностей, характер которых определяет использование видеоигр и количество затрачиваемого времени с учетом как опасности, так и полезности

[4] «Serge Tisseron». URL: https://sergetisseron.com.

видеоигр. Авторами выявлено, что видеоигра позволяет преодолевать стресс, регулировать эмоции (страх, тревогу) и примерять на себя роль взрослых [26].

Важно, что видеоигры представляют пространство, в котором игроки могут «экспериментировать» с различными видами интеракций, выбирать между различными формами возможного взаимодействия и, таким образом, деконструировать нарратив игры и жизненных ситуаций.

S. Tisseron и D. Khayat разработали опросник, измеряющий выраженность сенсомоторных и эмоционально-нарративных взаимодействий [22]. На наш взгляд, адаптация опросника представляется важным для расширения диагностики личности игрока. В шкалу сенсомоторного взаимодействия включены: сильная привязанность к компьютеру; поиск эмоций; «переживание аффективной настройки»; идеализация игрового процесса. Эмоционально-нарративные шкалы теста включают: поиск удовольствия (возможно самореализация); символическое использование игры; самоидентификация с игровым аватаром

L.E. Nacke и др. разработана типологическая модель BrainHex («шестигранник эмоций»). Выделено семь архетипов, описанных в соответствии с моделью MBTI (уровни рациональности/иррациональности; логики/этики; сенсорики/интуиции; экстраверсии/интроверсии): Искатели (Seeker), Борцы за выживание (Survivor), Сорвиголовы (Daredevil, Руководитель (Mastermind), Завоеватель (Conqueror), Социальщики (Socializer), Достигаторы (Achiever) [27].

Типология не привязана конкретной игре, имеет диагностический инструментарий для оценки доминантного и вторичного архетипов индивида по модели «шестигранник эмоций», разработанный и апробированный M. Busch и др. [28].

На основе BrainHex проведен ряд эмпирических исследований взаимосвязи личностных черт с архетипами игроков. Например, в исследовании R. Mailok и соавт.выявлено, что мальчики и девочки (8–10 лет) чаще выбирали игры, ориентированные на архитипы Достигатор (в играх, в которых пользователи стремятся набрать как можно больше очков), Сорвиголова (в играх, которые являются очень сложными) [29]. В целом, типология BrainHex представляет удобную модель создания геймификационных проектов в разных сферах.

Автор типологии «Гексада» (Hexad gaming typology) Анджей Марчевски — разработчик и эксперт в области геймификации, в частности механик геймификации. В 2015 г. он опубликовал книгу «Even Ninja Monkeys Like to Play» (Даже обезьянки-ниндзя любят играть), в которой предложил модель типов игроков, основанную на внутренней мотивации. Типология основан на двух психологических концепциях — иерархии потребностей Маслоу, теории самодетерминации (Эдвард Л. Деси, Ричард М. Райан). По доминирующей мотивации выделены основные шесть типов игроков: «Свободный духом»; «Игрок»; «Социализатор»; «Достигатель»; «Бунтарь»; «Филантроп» [30].

G.F. Tondello и др. разработали опросник для оценки типов пользователей Hexad [31; 32]. Типология А. Марчевски получила эмпирическое обоснование для персонализироанного игрового дизайна и в объяснении предпочтения элементов геймификации в работе S. Hallifax [33].

Выводы

В современном цифровом пространстве индустрии игр, исследование геймера включено в общую систему маркетинговых проектов. Активизация в последние 30 лет изучения личности геймера, его потребностей, психологического и личностного профиля в значительной мере стимулировано задачами бизнеса - продвижения игровых технологий в неигровые сегменты (геймификационный дизайн) психологии управления, образования, психологии и др.

Тот факт, что первая типология геймера создана разработчиком игры Р. Бартлом, определила ее эмпирический характер, соотнесенность психотипа геймера с жанром игры, игровой стимуляцией. Типология геймера, как психологическая модель, может быть использована в следующих целях:

– как диагностический инструмент психологического изучения личности геймера в контексте широкого спектра проблем позитивного и негативного влияния видеоигр;

– как диагностический этап процесса психологической помощи личности с использованием игровых технологий;

– в углублении процесса игровой психотерапии и игрового консультирования. Типологический подход к клиенту позволяет уточнить возможности игровой терапии, выделить ведущую потребность, мотивационный профиль геймера, увидеть в игре проекцию психологической проблемы;

– в использовании типологий (например, «Гексада) в геймификации различных сфер (например, активизации игрового контента в образовательных проектах подготовки психологов).

Следует подчеркнуть возможности видеоигры как пространства «экспериментирования» с различными видами интеракций, как способа экстернализации проблемы и деконструкции нарратива (М. Уайт).

Список использованной литературы

1. Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / А.С. Ветушинский. — Москва : Бомбора, 2021. — 271 с.

2. Марцинковская Т.Д. Информационная идентичность и восприятие информации как новая цифровая повседневность / Т.Д. Марцинковская, Н.А. Андреева (Голубева), С.В. Преображенская. — DOI 10.21638/spbu16.2023.304. — EDN UORWFR // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. — 2023. — Т. 13, № 3. — С. 347–361.

3. Кочетов Н.В. Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов / Н.В. Кочетов. — DOI 10.17759/sps.2020110103. — EDN IXEAEL // Социальная психология и общество. — 2020. — Т. 11, № 1. — С. 27–54.

4. Mohammad S. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction / S. Mohammad, R.A. Jan, S.L. Alsaedi. — DOI 10.7759/cureus.36957 // Cureus. — 2023. — Vol. 15, no. 3. — P. 1–6.

5. Богачева Н.В. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии / Н.В. Богачева, А.Е. Войскунский. — EDN DZVFNM // Информационное общество: образование наука культура и технологии будущего. — 2018 — № 2. — С. 240–252.

6. Кыштымова И.М. Психологическая классификация компьютерных игр / И.М. Кыштымова, С.Б. Тимофеев. — DOI 10.17586/2587-800X-2018-3-4-116-121. — EDN SNIRXC // Культура и технологии. — 2018. — Т. 3, №. 4. — С. 116–121.

7. Кыштымова И.М. Психологическая модель компьютерных игр / И.М. Кыштымова, С.Б. Тимофеев. — DOI 10.17759/sps.2019100411. — EDN OKVPUI // Социальная психология и общество. — 2019. — Т. 10. № 4. — С. 160–174.

8. Stoffová V. Computer Games and Their Classification / V. Stoffovб. — DOI 10.5507/tvv.2016.036 // Trends in Education. — 2016. — Vol. 9, no. 1. — P. 243–252.

9. Raventós C.L. The Study of the Video Games' Impact on Human Psychology / C.L. Raventós, S. Belli. — DOI 10.6025/jism/2020/10/3/73-81 // Journal of Information Systems Management. — 2020. — Vol. 10, no. 3. — P. 73–81.

10. Ferro L. Towards Personalised, Gamified Systems: An Investigation into Game Design, Personality and Player Typologies / L. Ferro, S. Walz, S. Greuter. — DOI 10.1145/2513002.2513024 // Interactive Entertainment Conference 2013. — Melbourne, Australia, 2013. — P. 1–6.

11. Sezgin S. Digital Player Typologies in Gamification and Game-Based Learning Approaches: A Meta-Synthesis / S. Sezgin. — DOI 10.14686/buefad.610524 // Bartın University Journal of Faculty of Education. — 2020. — Vol. 9, no. 1. — P. 49–68.

12. Hamari J. Player Types: A Meta-Synthesis / J. Hamari, J. Tuuananen. — DOI 10.26503/todigra.v1i2.13 // Transactions of the Digital Games Research Association. — 2014. — Vol. 1, no. 2. — P. 29–53.

13. Bartle R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs / R. Bartle // Journal of MUD Research. — 1996. — Vol. 1. — P. 1–27.

14. Чоу Ю-К. Геймифицируй это: как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников — к работе / Ю-К. Чоу ; пер. Д. Шалаевой. — Москва : Бомбора, 2021. — 400 с.

15. Drachen A. Player Modeling Using Self-Organization in Tomb Raider: Underworld / A. Drachen, A. Canossa, G.N. Yannakakis // Proceedings of the IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games. — Milan, Italy, 2009. — P. 7–10.

16. Hamari J. Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods / J. Hamari, V. Lehdonvirta // International Journal of Business Science and Applied Management. — 2010. — Vol. 5, no. 1. — P. 14–29.

17. Tseng F.-C. Segmenting Online Gamers by Motivation / F.-C. Tseng. — DOI 10.1016/j.eswa.2010.12.142 // Expert Systems with Applications. — 2010. — Vol. 38, no. 6. — P. 7693–7697.

18. Whang L.S. Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game 'Lineage / L.S. Whang, G. Chang // CyberPsychology & Behavior. — 2004. — Vol. 7, no. 5. — P. 592–600.

19. Yee N. Motivations for Play in Online Games / N. Yee. — DOI 10.1089/cpb.2006.9.772 // Journal of CyberPsychology and Behavior. — 2007. — Vol. 9, no. 6. — P. 772–775.

20. Yee N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments / N. Yee. — DOI 10.1162/pres.15.3.309 // Precsense Teleoperators and Virtual Environments. — 2006. — Vol. 15, no. 3. — P. 309–329.

21. Богачева Н.В. Адаптация русскоязычной версии опросника мотивации игры в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) Ника Йи / Н.В. Богачева, В.Е. Епишин, А.В. Мильянская. — DOI 10.17323/1813-8918-2021-3-475-490. — EDN YGBKST // Психология. Журнал Высшей школы экономики. — 2021. — Т. 18, № 3. — С. 475–490.

22. Tisseron S. Preliminary Validation Study of a Questionnaire Assessing the Type of Interaction in Video Games (QTIJV) / S. Tisseron, D. Khayat. — DOI 10.1016/j.neurenf.2012.11.006 // Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence. — 2013. — Vol. 61. — P. 81–92.

23. Tisseron S. Jeux vidéo: Video Games: A New Culture or the Seductions of a Digital Dyad / S. Tisseron. — DOI 10.3917/psyt.151.0021 // Psychotropes. — 2009. — Vol. 15. — P. 21–40.

24. Tisseron S. Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique / S. Tisseron. — DOI 10.4000/questionsdecommunication.7052 // Questions de Communication. — 2012. — Vol. 22. — P. 379–381.

25. Video Games and Attitude Change: A Meta-Analysis / L. Kolek, I Ropovik, V. Šisler [et al.]. — DOI 10.31234/osf.io/8y7jn // Contemporary Educational Psychology. — 2023. — Vol. 75. — P. 445–448.

26. Oswald C.A. The Perceived Meaning of the Video Game Experience: An Exploratory Study / C.A. Oswald, C. Prorock, S.M. Murphy. — DOI 10.1037/a0033828 // Psychology of Popular Media Culture. — 2014. — Vol. 3, no. 2. — P. 110–126.

27. Nacke L.E. BrainHex: A Neurobiological Gamer Typology Survey / L.E. Nacke, C. Bateman, R.L. Mandryk. — DOI 10.1016/j.entcom.2013.06.002 // Entertainment Computing. — 2014. — Vol. 5, no. 1. — P. 55–62.

28. Player Type Models: Towards Empirical Validation / M. Busch, E. Mattheiss, R. Orji [et al.]. — DOI 10.1145/2851581.2892399 // ACM Conference on Human Factors in Computing Systems : Proceedings of the 2016 CHI Conference. — ACM Press, 2016. — P. 1835–1841.

29. The Personality of Digital Games Players among Children Based on the Brain Hex Model / R. Mailok, M. Hashim, H. Hassan N. Nayan // International Journal Innovative Technology and Exploring Eng (IJITEE). — 2019. — Vol. 8, iss.7S2. — P. 401–404.

30. Marczewski A. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design / A. Marczewski. — Independently Published, 2018. — 345 p.

31. The Gamification User Types Hexad Scale / G.F. Tondello, R.R. Wehbe, L. Diamond [et al.] — DOI 10.1145/2967934.2968082 // The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. — Austin, TX, USA, 2016. — Vol. 16. — P. 229–243.

32. Empirical Validation of the Gamification User Types Hexad Scale in English and Spanish / G.F. Tondello, A. Mora, A. Marczewski, L. Nacke. — DOI 10.1016/j.ijhcs.2018.10.002 // International Journal of Human-Computer Studies. — 2018. — Vol. 127. — P. 95–111.

33. Factors to Consider for Tailored Gamification / S. Hallifax, A. Serna, J. Marty [et al.]. — DOI 10.1145/3311350.3347167 // Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play — Austin, TX, USA, 2019. — P. 1–15.

References

1. Vetushinskii A.S. *Igrodrom: What You Need to Know about Video Games and Gaming Cculture*. Moscow, Bombora Publ., 2021. 271 p.

2. Martsinkovskaya T.D., Andreeva (Golubeva) N.A., Preobrazhenskaya S.V. Information Identity and Perception of Information as a New Digital Everyday Life. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psikhologiya = Vestnik of Saint Petersburg University. Psychology*, 2023, vol. 13, no. 3, pp. 347–361. (In Russian). EDN: UORWFR. DOI: 10.21638/spbu16.2023.304.

3. Kochetkov N.V. Internet Addiction and Addiction to Computer Games in the Work of Russian Psychologists. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2020, vol. 11, no. 1, pp. 27–54. (In Russian). EDN IXEAEL. DOI: 10.17759/sps.2020110103.

4. Mohammad S., Jan R.A., Alsaedi S.L. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus,* 2023, vol. 15, no. 3, pp. 1–6. DOI: 10.7759/cureus.36957.

5. Bogacheva N.V, Voiskounsky A.E. The Variety of Video Gamers` Psychological Specifics and the Problem of the Video Games Classification in Psychology. *Informatsionnoe obshchestvo: obrazovanie nauka kul'tura i tekhnologii budushchego = Information Society: Education of Science, Culture and Technologies of the Future*, 2018, no. 2, pp. 240–252. (In Russian). EDN: DZVFNM.

6. Kychtymova I.M., Timofeev S.B. Psychological Classification of Computer Games. *Kul'tura i tekhnologii = International Culture & Technology Studies*, 2018, vol. 3, no. 4, pp. 116–121. (In Russian). EDN: SNIRXC. DOI: 10.17586/2587-800X-2018-3-4-116-121.

7. Kyshtymova I.M., Timofeev S.B. Psychological Master Form of Computer Games. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2019, vol. 10, no. 4, pp. 160–174. (In Russian). EDN: OKVPUI. DOI: 10.17759/sps.2019100411.

8. Stoffová V. Computer Games and Their Classification. *Trends in Education*, 2016, vol. 9, no. 1, pp. 243–252. DOI: 10.5507/tvv.2016.036.

9. Raventós C.L., Belli S. The Study of the Video Games' Impact on Human Psychology. *Journal of Information Systems Management,* 2020, vol. 10, no. 3, pp. 73–81. DOI: 10.6025/jism/2020/10/3/73-81.

10. Ferro L., Walz S., Greuter S. Towards Personalised, Gamified Systems: An Investigation into Game Design, Personality and Player Typologies. *Interactive Entertainment Conference 2013*. Melbourne, Australia, 2013, pp. 1–6. DOI: 10.1145/2513002.2513024.

11. Sezgin S. Digital Player Typologies in Gamification and Game-Based Learning Approaches: A Meta-Synthesis. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 2020, vol. 9, no. 1, pp. 49–68. DOI: 10.14686/buefad.610524.

12. Hamari J., Tuuananen J. Player Types: A Meta-Synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2014, vol. 1, no. 2, pp. 29–53. DOI: 10.26503/todigra.v1i2.13.

13. Bartle R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research,* 1996, vol. 1, pp. 1–27.

14. Yu-kai Chou. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboard*s. Createspace Independent Publishing Platform, 2015. 514 p.(Russ. ed.: Chou Yu-kai. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboard*s. Moscow, Bombora Publ., 2015. 514 p.).

15. Drachen A., Canossa A., Yannakakis G.N. Player Modeling Using Self-Organization in Tomb Raider: Underworld. In *Proceedings of the IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games*. Milan, Italy, 2009, pp. 7–10.

16. Hamari J., Lehdonvirta V. Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. *International Journal of Business Science and Applied Management*, 2010, vol. 5, no. 1, pp. 14–29.

17. Tseng F.-C. Segmenting Online Gamers by Motivation. *Expert Systems with Applications*, 2010, vol. 38, no. 6, pp. 7693–7697. DOI: 10.1016/j.eswa.2010.12.142.

18. Whang L.S., Chang G. Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game 'Lineage. *CyberPsychology & Behavior,* 2004, vol. 7, no. 5, pp. 592–600.

19. Yee N. Motivations for Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 2007, vol. 9, no. 6, pp. 772–775. DOI:10.1089/cpb.2006.9.772.

20. Yee N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Precsense Teleoperators and Virtual Environments*, 2006, vol. 15, no. 3, pp. 309–329. DOI: 10.1162/pres.15.3.309.

21. Bogacheva N.V., Epishin V.E., Milianskaya A.V. Adaptation of the Russian Version of Nick Yee's Motivations of Play in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (Mmorpgs) Inventory. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki = Psycholocy journal of the Higher School of Economics*, 2021, vol. 18. no. 3, pp. 475–490. (In Russian). EDN: YGBKST. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-475-490.

22. Tisseron S., Khayat D. Preliminary Validation Study of a Questionnaire Assessing the Type of Interaction in Video Games (QTIJV). *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 2013, vol. 61, pp. 81–92. DOI: 10.1016/j.neurenf.2012.11.006.

23. Tisseron S. Jeux Vidéo: Video Games: A New Culture or the Seductions of a Digital Dyad. *Psychotropes*, 2009, vol. 15, pp. 21–40. DOI: 10.3917/psyt.151.0021.

24. Tisseron S. Rêver, Fantasmer, Virtualiser. Du Virtuel Psychique au Virtuel Numérique. Questions de Communication, 2012, vol. 22, pp. 379–381. DOI: 10.4000/questionsdecommunication.7052.

25. Kolek L., Ropovik I., Šisler V., van Oostendorp Herre, Brom C. Video Games and Attitude Change: A Meta-analysis. *Contemporary Educational Psychology*, 2023, vol. 75, pp. 445–448. DOI: 10.31234/osf.io/8y7jn.

26. Oswald C.A., Prorock C., Murphy S.M. The Perceived Meaning of the Video Game Experience: An Exploratory Study. *Psychology of Popular Media Culture*, 2014, vol. 3, no. 2, pp. 110–126. DOI: 10.1037/a0033828.

27. Nacke L.E., Bateman C., Mandryk R.L. BrainHex: A Neurobiological Gamer Typology Survey. *Entertainment Computing*, 2014, vol. 5, no. 1, pp. 55–62. DOI: 10.1016/j.entcom.2013.06.002.

28. Busch M., Mattheiss E., Orji R., Frцhlich P., Lankes M., Tscheligi M. Player Type Models: Towards Empirical Validation. *ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. Proceedings of the 2016 CHI Conference*. ACM Press, 2016, pp. 1835–1841. DOI: 10.1145/2851581.2892399.

29. Mailok R., Hashim M., Hassan H., Nayan N. The Personality of Digital Games Players among Children Based on the Brain Hex Model. *International Journal Innovative Technology and Exploring Eng (IJITEE*), 2019, vol. 8, iss.7S2, pp. 401–404.

30. Marczewski A. *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. Independently Published, 2018. 345 p.

31. Tondello G.F., Wehbe R.R., Diamond L., Busch M., Marczewski A., Nacke L. The Gamification User Types Hexad Scale. *The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. Austin, TX, USA, 2016. Vol. 16, pp. 229–243. DOI: 10.1145/2967934.2968082.

32. Tondello G.F., Mora A., Marczewski A., Nacke L. Empirical Validation of the Gamification User Types Hexad Scale in English and Spanish. *International Journal of Human-Computer Studies,* 2018, vol. 127, pp. 95–111. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2018.10.002.

33. Hallifax S., Serna A., Marty J., Lavoue G., Lavoue E. Factors to Consider for Tailored Gamification. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. Austin, TX, USA, 2019, pp. 1–15. DOI: 10.1145/3311350.3347167.

Авторы

Невструева Тамара Хасьямовна — доктор психологических наук, профессор, Высшая школа психологии, Педагогический институт, Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск, Российская Федерация, tamaranevst@mail.ru, https://orcid.org/0000-0002-5233-8017, SPIN-код: 6946-5570, AuthorID РИНЦ: 555830.

Суслов Егор Максимович — аспирант, Высшая школа педагогики, Педагогический институт, Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск, Российская Федерация, kabarovsk@mail.ru.

Authors

Tamara Kh. Nevstrueva — D.Sc. in Psychology, Professor, Higher School of Psychology, Pedagogical Institute, Pacific State University, Khabarovsk, Russian Federation, tamaranevst@mail.ru, https://orcid.org/0000-0002-5233-8017, SPIN-Code: 6946-5570, AuthorID RSCI: 555830.

Egor M. Suslov — PhD Student, Higher School of Pedagogy, Pedagogical Institute, Pacific State University, Khabarovsk, Russian Federation, kabarovsk@mail.ru.

Вклад авторов

Вклад Невструевой Т.Х. — 55 %, Суслова Е.М — 45 %.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the Authors

The contribution of T.H. Nevstruyeva is 55 %, E.M. Suslova is 45 %.

The authors declare that there is no conflict of interest.

Для цитирования

Невструева Т.Х. Типологический подход к личности геймера в зарубежных исследованиях / Т.Х. Невструева, Е.М.Суслов. — DOI 10.17150/2411-6262.2024.15(3).1352-1362. — EDN DOOKEQ // Baikal Research Journal. — 2024. — Т. 15, № 3. — С. 1352–1362.

For Citation

Nevstrueva T.Kh., Suslov E.M. A Typological Approach to the Gamer's Personality in Foreign Studies. *Baikal Research Journal*, 2024, vol. 15, no. 3, pp. 1352–1362. (In Russian). EDN: DOOKEQ. DOI: 10.17150/2411-6262.2024.15(3).1352-1362.