

ЧОМУ ЛЮДИ ГРАЮТЬ В НАСТІЛЬНІ ІГРИ

Мозолевська С. Д.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка,

mozolevskasd@gmail.com

Науковий керівник: докторка психологічних наук, професорка

Мілютіна К.Л.

Настільні ігри є одним із поширених способів проводити вільний час. Про популярність цього способу дозвілля свідчить обсяг ринку настільних ігор, який в 2022 році сягнув 3,13 млрд доларів США. Наявність значної кількості настільних ігор різного жанру, сайтів з продажу, оглядів на YouTube, ігрових клубів та іншої інфраструктури для спільних партій свідчить про економічну доречність їхньої розробки та промислового виробництва. Donovan (2017) пояснює інтерес до настільних ігор ефектом втоми від інтернету та можливістю провести вільний час не за екраном.

Емпіричні дослідження настільних ігор здебільшого сфокусовані на питанні інтеграції їхніх механік в навчання (Khan, Pearce, 2015, Hornetal., 2012, Zagaletal., 2006). Проте, нам не вдалося знайти психологічних досліджень з інших значущих питань, пов'язаних, зокрема, з рекреаційним потенціалом настільних ігор. Також бракує емпірично обґрунтованої відповіді на питання про те, чому саме люди грають, обираючи цей тип дозвілля з-поміж існуючих альтернатив.

Нами було проведено пошукове емпіричне дослідження на онлайн-платформі серед осіб, які грають в настільні ігри (N = 80, вік: M = 29,9, SD = 9,53, 19 чоловіків, 61 жінка) з використанням власної анкети мотивів (30 пунктів) грати в настільні ігри за 5-бальною шкалою Лікерта. Пункти були згенеровані за допомогою технології GPT-3.5 та переглянуті трьома експертами у настільних іграх. Респонденти мали можливість дописати інші причини, які спонукають їх грати в настільні ігри, якщо такі були відсутні в запропонованій анкеті.

Результати дослідження показали, що найбільш значущими причинами гри були наступні (середнє значення пунктів коливається в межах 3,6-4,20):

1. Настільні ігри для мене – це спосіб провести час з близькими людьми. (M=4,24, SD=0,76)
2. Настільні ігри для мене це весела та цікава форма дозвілля. (M=4,22, SD=0,78)
3. Настільні ігри допомагають мені розслабитися і зняти стрес. (M=3,80, SD=0,99)
4. Настільні ігри для мене – це спосіб відволіктися від повсякденного життя. (M=3,79, SD=1,04)
5. Настільні ігри дають змогу відпочити від технологій та екранів. (M=3,61, SD=1,36)
6. Мені подобається різноманітність доступних настільних ігор та різні теми і механіки, які вони пропонують. (M=3,60, SD=1,18)
7. Настільні ігри дають мені можливість спілкуватися з людьми, які мають схожі інтереси. (M=3,75, SD=1)
8. Мені подобається почуття товарищескості та спільності, яке виникає під час спільної гри з іншими. (M=3,88, SD=1)

Окрім того, дехто з респондентів зазначав, що настільні ігри для них – це можливість проводити час з їхніми дітьми, навчати їх різним соціальним навичкам. Також серед причин, виділених учасниками опитування, була названа можливість проявляти у ігровій формі різні моделі поведінки, які в звичайному житті є менш прийнятними.

Отже, для людей, які грають в настільні ігри з метою рекреації, власне гра є мотивуючою діяльністю, яка надає альтернативний простір для розширення соціальних зв'язків та відчуття належності у групі. Нові механіки та цікаві теми сприяють відчуттю занурення у гру, створюючи умови для психологічного ескапізму. Настільні ігри також покривають потребу інтелектуального стимулювання через вивчення складних правил та розробку власних стратегій.

У подальших дослідженнях планується провести факторний аналіз цієї методики з метою виявити ймовірні шкали, які об'єднуюватимуть до купи різні причини грати. Також важливим є створення психологічного портрету гравців залежно від рівня інтересу до ігор та частоти гри, рівня задоволення ними базових психологічних потреб, проаналізувати зв'язок улюблених жанрів ігор з вищевказаними психологічними змінними.

Література:

1. Donovan T. *It's all a game: The history of board games from Monopoly to Settlers of Catan*. Macmillan, 2017.
2. Horn M. S., et al. Spinners, dice, and pawns: Using board games to prepare for agent – based modeling activities. In: *American Educational Research Association Annual Meeting*. 2012.
3. Khan A., Pearce G. A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business students. *The International Journal of Management Education*, 2015, 13.3: 193-201.
4. Zagal J. P., Rick J. HSI, Idris. Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & gaming*, 2006, 37.1: 24-40. URL: <https://www.statista.com/statistics/829285/global-board-games-market-value/>