

## ПРИКЛАДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ И ПРАКТИКА

### Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр

**Т.Ю. МАРИНОВА\***,  
Москва, Россия,  
tamarinova@mail.ru

**О.В. ЗАРЕЦКАЯ\*\***,  
Москва, Россия,  
bazeda@bk.ru

*В статье рассматривается влияние многопользовательских ролевых игр (MMORPG) на поведение игроков. С опорой на целый ряд исследований рассматриваются специфические особенности создания компьютерных ролевых онлайн-игр как возможные причины формирования психологической зависимости от этого вида Интернет-ресурсов. Приведены результаты собственного исследования мотивации зависимых игроков старше 18 лет с игровым стажем более 1 года. На основании анализа полученных результатов в статье приводится обоснование невозможности применения существующих традиционных критериев определения игровой зависимости для диагностики конкретно этой ее формы.*

**Ключевые слова:** ролевые онлайн-игры, психологическая зависимость, аддиктивное поведение, Интернет-ресурсы, мотивация.

---

#### Для цитаты:

Маринова Т.Ю., Зарецкая О.В. Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр // Социальная психология и общество. 2015. Т. 6. № 3. С. 109–119. doi: 10.17759/sps.2015060308.

\* *Маринова Татьяна Юрьевна* — кандидат биологических наук, доцент, профессор кафедры теоретических основ социальной психологии, и. о. декана факультета социальной психологии, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, tamarinova@mail.ru

\*\* *Зарецкая Ольга Владимировна* — магистрант факультета социальной психологии, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, bazeda@bk.ru

Зависимость от компьютерных ролевых онлайн-игр — относительно новый феномен, являющийся разновидностью нехимических форм зависимости. [5; 6; 7; 11]. Частный случай этого рода зависимости — зависимость от MMORPG. MMORPG, или ролевые многопользовательские онлайн-игры — особые виртуальные пространства, обладающие определенными особенностями, привлекающими большое количество современных Интернет-пользователей.

Проблема компьютерной и Интернет-зависимости впервые поднималась в психологии в конце XX в. Американский психолог К. Янг попыталась выделить подвиды компьютерной зависимости и создала опросник, направленный на диагностику зависимости, в основу которого положен временной критерий [2; 14]. Однако на сегодняшний день, когда без компьютера и Интернета не обходится практически ни один современный человек, время, проводимое за компьютером и в сети Интернет, не может однозначно указывать на наличие зависимости.

Создавать методики диагностики компьютерной зависимости пытались и многие другие ученые, но ни одна попытка пока не увенчалась успехом. Адекватной методики не существует, а факт наличия самой компьютерной зависимости вызывает большие споры в профессиональной среде. Психиатры настаивают на признании зависимости от компьютера и сети Интернет болезнью, требующей специального лечения. Психологи не могут однозначно определиться, можно ли считать это болезнью или проблема надумана, но склоняются к тому, что некая девиация все же существует [1; 3; 5; 6; 11; 12; 13].

О неоднозначности статуса компьютерной и Интернет-зависимости говорит

и до сих пор не устоявшаяся в этой области терминология [10]. В англоязычной литературе термины «addiction, dependence» используются для обозначения любых химических или физиологических форм зависимости. Вместе с тем, принят и термин «pathological use» для обозначения поведенческих расстройств, таких, например, как геймблинг. Существуют также понятия «зависимость от Интернета», «Интернет-аддикция». Впрочем, все эти термины в литературе часто используются и как синонимы.

Таким образом, можно сказать, что на текущий момент в научной сфере эта проблема недостаточно разработана, но это не умаляет ее актуальности. Компьютер и Интернет существуют практически в каждом доме и в каждом кармане, все более распространяется тенденция увлечения компьютером детей и подростков, все больше родителей обращаются к психологам с проблемой чрезмерного увлечения подрастающего поколения компьютерными играми. Впрочем, и взрослые не отстают. Во времена К. Янг считалось, что этой форме зависимости подвержена только молодежь, что очевидно было связано не со специфическими особенностями этой возрастной категории [2], а с относительно невысоким уровнем развития технической оснащенности и компьютерной грамотности общества в середине 1990-х гг. И сегодня, спустя два десятилетия, среди компьютерных пользователей намного больше людей среднего и старшего возраста.

Проблема зависимости от компьютерных игр до сих пор не рассматривалась в качестве самоценной в контексте компьютерной и Интернет-зависимости в целом. Тем не менее, следует отметить,

что это самая глубокая и важная проблема в этой области уже хотя бы потому, что ни одна другая форма проведения времени в сети не вызывает большего и при этом оправданного беспокойства, чем компьютерные многопользовательские онлайн-игры [18].

Можно предположить, что популярность компьютерных игр и формирование зависимости в решающей степени обусловлены именно их социально-психологической спецификой, а приемы, используемые при создании игр, существенно влияют на поведение и мотивацию игроков.

Процесс создания компьютерных игр имеет ряд своих особенностей. За основу любой игры берется глобальный сюжет, составляющий основу виртуального мира. Для этого может использоваться уже существующее произведение определенного жанра, или же легенда создается разработчиками целенаправленно. Например, браузерная MMORPG «Троецарствие» создана по мотивам цикла книг Ю. Никитина «Трое из леса», написанного в жанре славянского фэнтези, а вселенная проекта «Аллоды Онлайн» создавалась авторами игры на протяжении нескольких лет и не имеет какой-то одной определенной истории-прародителя. Однако с помощью разработки сюжета появляется собственно мир, населенный уникальными существами, имеющий свою историю: прошлое, в котором произошло нечто, требующее срочного и неотложного вмешательства людей из реального мира; настоящее, в котором собственно и существуют игроки; и светлое будущее, к которому стремится и ведет за собой сюжетная линия. Таким образом, уже на этапе знакомства с игрой задается вектор глобальной це-

ли, закладывается первый кирпичик в образ привлекательности для пользователя конкретного продукта игровой индустрии.

Большинство современных игр создается в формате 3D. Благодаря этой технике игровой мир получается объемным и красочным, а игрок ощущает себя как бы внутри него при помощи игрового персонажа — аватара, созданного и нареченного по своему вкусу и желанию. В свою очередь, сам факт существования подобного посредника во взаимодействии между реальным человеком и игровым миром создает ощущение безопасности, в совокупности складывающееся из иллюзии анонимности, неограниченной свободы слов, действий, поступков и других форм самовыражения. Кроме всего прочего, создавая персонаж, человек невольно переносит на него какие-то свои качества и черты.

Игровые миры населяют тысячи различных персонажей, которыми по ту сторону монитора управляют реальные люди. Таким образом, MMORPG — это уникальная возможность сосредоточить в одном месте и в одно время массу людей, объединенных общими целями.

Социальность — одна из главнейших особенностей взаимодействия пользователей сети Интернет, неоднократно подвергавшаяся попыткам изучения в России [3; 5; 6; 10; 11], в играх имеет особое значение. В процессе игры практически с самого начала игрок так или иначе вынужден контактировать с другими игроками. Первые знакомства завязываются в процессе выполнения специальных групповых заданий и взаимопомощи по игре. Первичная коммуникация реализована в виде различных чатов — общего, кланового, группового, личного.

Последующие этапы игры включают в себя групповые приключения, успешное прохождение которых сулит немалую выгоду в виде различных наград. Чем сложнее приключение, тем более ценной будет награда и тем слаженнее должна быть команда игроков, чтобы успешно ее добыть. Для игры на уровне групп игроки обычно используют более удобные и быстрые голосовые средства связи. Обычно это Skype, TeamSpeak, Mumble, а в некоторых играх реализована собственная встроенная голосовая связь. Таким образом, с течением времени игроки осваивают следующий уровень взаимодействия. Помимо этого, в играх существуют такие социальные опции, как возможность формирования личного списка друзей и врагов, заключения брака, побратимство.

По сюжету практически любой игры существуют два и более государства, подданные которых перманентно враждуют между собой. При этом на механизмах конкуренции и соперничества построены многие внутриигровые рейтинги достижений, позволяющие выделять и поощрять особо активных игроков.

На протяжении всей игры пользователей сопровождают квесты — специальные игровые задания, выполняющие функцию постановки целей, примерного описания путей их достижения и предполагающие награду за достигнутый результат. Чем сложнее задание, тем более крупная и почетная награда ожидает игрока. Также в течение игры персонаж может получить награду случайным образом во время выполнения различных, практически любых игровых действий.

Таким образом, подводя итоги описания особенностей MMORP-игр, можно выделить основополагающие из них:

- алгоритмичность игрового процесса — заведомо поставленные цели, более или менее определенные способы их достижения и благоприятствующие этому условия, обязательная награда по достижении результата;

- безопасность — во многом обусловлена алгоритмичностью, но, помимо этого, складывается также из анонимности личности и опосредованности взаимодействия игроков с игровым миром и между собой;

- социальность — ключевая особенность этого вида компьютерных игр, во многом способствующая их популяризации по сравнению с играми предыдущего поколения.

Принцип наград как случайных, так и за выполнение квестов, используется в создании компьютерных игр с момента их появления. Впрочем, можно сказать, что любая игра, а не только компьютерная, построена по этим же принципам. Впервые анализ системы наград в механике компьютерных игр с позиции неохевиоризма был осуществлен американским психологом Дж. Хопсоном в 2002 г. Согласно его концепции «Behavioral Game Design» [12], вся игровая механика строится на режимах подкрепления, экспериментально открытых и описанных Б.Ф. Скиннером в начале XX в. Правильно и осознанно используя эти режимы в процессе создания игры, можно получить оптимальный ее вариант, который устроит обе стороны — и разработчиков с точки зрения коммерческой прибыли от проекта, и игроков с позиции потребителей продукта.

Следует заметить, что Дж. Хопсон ничего особенного не изобрел. Он лишь описал то, что уже существовало в игровой индустрии, и предпринял попытку

усовершенствования процесса создания игр. Бихевиоральный подход к гейм-дизайну до сих пор вызывает серьезные споры в среде профессионалов [17]. С одной стороны, целенаправленно использовать психологические знания против человека считается верхом неэтичности, с другой стороны, игровая механика завязана на бихевиоризме, так почему бы и не применять его принципы правильно, чтобы сделать игры более совершенными. Так или иначе, но независимо от того, применяют конкретные разработчики теорию Дж. Хопсона на практике или нет, а большинство игр имеют свою аудиторию. Однако одной только теории оперантного обусловливания, несмотря на ее мощное эмпирическое обоснование, недостаточно для объяснения всей совокупности поведения человека. И поскольку Дж. Хопсон пишет о непосредственном влиянии на поведение и мотивацию игроков с ее помощью, то интересно посмотреть, на что конкретно мотивируют игроков гейм-дизайнеры.

В нашем исследовании приняли участие 64 игрока проекта «Аллоды Онлайн»

старше 18 лет с совокупным игровым стажем не менее одного года. Для работы была использована методика парных сравнений «Иерархия потребностей», адаптированная В.В. Скворцовым [9]. Методика направлена на выявление актуальных для личности мотивов через определение наименее удовлетворенной потребности на текущий момент. Методика содержит 5 шкал-потребностей и 15 высказываний, по 3 на каждую шкалу, которые испытуемый должен попарно сравнить между собой. Таким образом, всего для сравнения предлагается 105 пар высказываний. Шкалы: МП – материальные потребности, ПБ – потребность в безопасности, СП – социальные потребности (признание, принятие, принадлежность, близкие отношения, любовь), ПП – потребность в престиже и уважении, ПС – потребность в самореализации. Ключ: полная неудовлетворенность – 26–39 баллов, частичная удовлетворенность – 13–26 баллов, полная удовлетворенность – 0–13 баллов.

Результаты исследования по шкалам представлены на рисунке.

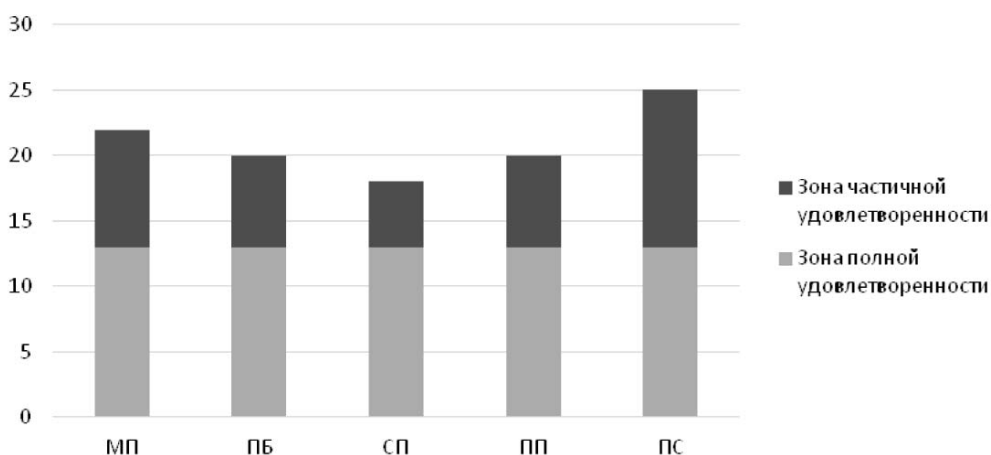


Рис. Результаты исследования мотивации игроков

Согласно полученным данным наиболее удовлетворенной можно считать потребность СП. Вероятнее всего, в компьютерных онлайн-играх эта потребность удовлетворяется на начальных этапах игры, когда игрок обзаводится кругом помощников, единомышленников, соратников, иными словами — кругом близких виртуальных друзей. Поэтому у игроков со стажем потребность в принадлежности не столь выражена. Тем не менее, социальный мотив у них присутствует. Вероятно, виртуальный мир все же не в состоянии полностью удовлетворить эту потребность, хотя со временем существенно снижает фрустрацию в этой области.

Шкала ПП — потребность в престиже и уважении. В современном обществе очень сложно удовлетворить эту потребность, поскольку не совсем ясно, за счет каких именно достижений набирается балл престижности человека в той или иной сфере его жизни. Система достижений и наград в любой игре справляется с этим куда лучше, что и подтверждает результат выборки по шкале ПП. Опытные игроки с уже сложившимся статусом в виртуальном мире меньше нуждаются в престиже и менее мотивированы на удовлетворение потребности в уважении. Однако этот мотив так же остается в списке присутствующих, хотя и не на лидирующей позиции, и при этом соотносится с выделенными некогда мотивами пользователей сети Интернет в целом, в особенности такими, как коммуникативный и социальный [1].

Потребность в безопасности — шкала ПБ — одна из главных физиологических и психологических потребностей, включающая в себя стабильность, защищенность, свободу от страха. Компьютерные онлайн-игры отлично справляются с удовлетво-

нием этой потребности за счет своей анонимности и алгоритмичности. Кроме того, в процессе игры человек, по сути, и «работает» на обеспечение будущего своему персонажу (т.е. себе самому) — повышает его уровень, развивает навыки и умения, добывает соответствующую экипировку. Он может быть на 100% уверенным в том, что эти действия гарантируют ему успешную игру на более высоких уровнях, способствуют вступлению в сильную гильдию и т.д. Вероятнее всего, на начальных этапах игры эта потребность является доминирующей наравне с потребностью в социальном признании, а с течением времени она нивелируется, но, тем не менее, все же сохраняется в значительной степени вместе с другими более актуальными для зависимых игроков.

Материальные потребности занимают второе место по степени неудовлетворенности. Вообще под материальными потребностями обычно понимаются элементарные физиологические потребности, необходимые для выживания человека. Однако в данном конкретном случае будет более правильным рассматривать эту потребность как потребительскую. На это указывают, во-первых, одна из шкал, по умолчанию созданная разработчиком онлайн-методики, — материальное положение, а во-вторых, само содержание высказываний — «зарабатывать на жизнь», «обеспечить себе материальный комфорт» и «покупать хорошие вещи». Почти у всех испытуемых, показавших высокий результат по степени неудовлетворенности этой потребности, материальное положение характеризуется как среднее или дословно — «живем обеспеченно, но осуществить некоторые покупки (квартиру, престижный автомобиль и т.д.) пока не в состоя-

нии». Это может говорить либо о том, что испытуемые приукрашивают свои доходы, либо, скорее, о распространенности потребительского бума среди нашего совершеннолетнего работающего населения. В свою очередь, это может свидетельствовать о наличии сопутствующей формы замещающего поведения — шопоголизме.

Самый высокий уровень неудовлетворенности на графике выборки дает потребность в самореализации. И это не удивительно, уже хотя бы потому, что такой уникальный, по сути, виртуальный мир, обладающий массой привлекательных возможностей, просто не может не предоставлять возможности и для этого аспекта развития личности. Разберем данную проблему подробнее, поскольку традиционно считается, что любая форма зависимости так или иначе ведет к остановке развития личности вплоть до полной ее деградации.

Разгадкой этого парадокса могут стать уже описанные выше ключевые особенности игр. Нарисованный персонаж любых форм и размеров, вымышленное имя, расовые и классовые особенности аватара, определяющие его роль в игровом социуме, сюжет, представляющий собой последовательную цепочку целей, заранее прописанные и понятные алгоритмы их достижения, социальные опции, извещающие глобальное сообщество о достижениях каждого конкретного игрока, — все это закладывает основу для развития феномена, описанного А. Маслоу в работе «Мотивация и личность», в которой пиковые переживания рассматриваются как своего рода фундамент личностного роста [7].

Именно пиковые переживания являются основным ключом к исследованию

и описанию аддиктивного поведения, формирующегося в случае пристрастия человека к MMORPG. В игре людям намного проще достичь вершины эмоциональных переживаний, здесь все для этого создано — совместная деятельность, слаженная проверенная команда близких друзей, единомышленников, системы наград и достижений, различные уровни сложности игрового процесса и т.д.

Другая сторона медали пиковых переживаний заключается в их социальной стороне. Совместные пиковые эмоции, переживаемые игроками в группе или рейде в случае достижения успеха в том или ином игровом аспекте, только усиливают их эффект. И в реализации этого мотива открывается совершенно новая сторона. Мало кому в реальной жизни удастся найти сплоченную команду единомышленников, объединенную общими ценностями и идеями, дружно и слаженно шагающую по направлению к достижению поставленных целей, при этом еще и относительно постоянную.

А. Маслоу в работе «Мотивация и личность» пишет, что пиковые переживания, устраняя невротическую симптоматику, оказывают психотерапевтическое действие. Такие переживания изменяют к лучшему мнение человека о самом себе, меняют его отношения и общение с другими людьми, его представление о мире, высвобождают творческие способности [7].

В связи с этим становится совершенно очевидно, почему именно потребность в самореализации является ведущей у игроков с длительным стажем и серьезным игровым опытом. Хочется добавить, что более или менее постоянные игровые сообщества или крупные гильдии, где, как правило, сосредоточены иг-

роки с большими амбициями, не останавливаются на достижении целей, поставленных самой игрой. Лидеры или массовики-затейники таких сообществ зачастую являются хорошими организаторами и ставят перед своими соратниками новые цели, естественно, возможные для воплощения в рамках конкретного игрового проекта. А достижение собственноручно поставленных целей приносит уже совместные пиковые переживания совершенно иного характера.

Такое распространенное влияние зависимости на личность, как остановка развития с возможной последующей деградацией [10], не прослеживается среди игроков MMORPG. По всей видимости, нельзя с одинаковой уверенностью применять и распространять критерии и симптоматику, выделенные на одной из разновидностей зависимого поведения, на все множество зависимостей как психологическое явление. Кроме того, компьютерно-игровая зависимость, согласно логике результатов исследования, вряд ли вообще может подходить под классическое определение зависимости [5; 6; 7; 11; 12], что в очередной раз ставит под сомнение привычное причисление ее к болезням в соматическом плане. Существует большая вероятность того, что зависимость от компьютерных онлайн-игр не только не является зависимостью, в полном смысле этого слова, но и открывает новые пути для развития личности. Однако для окончательной проверки справедливости выдвинутых гипотез необходимо исследовать более широкую аудиторию игроков.

Сегодня же по результатам нашего исследования нельзя однозначно утверждать, что причиной формирования зависимости от компьютерных игр являются именно бихевиоральные принципы, заложенные в основу создания MMORPG. Скорее следует предположить, что правильно подобранные режимы подкрепления в онлайн игре способствуют формированию поведенческих паттернов, направленных на удовлетворение потребностей, вероятно, фрустрированных в реальной жизни зависимых. Именно это побуждает людей проводить большое количество времени в виртуальных мирах, что влечет за собой так называемую зависимость, или патологическое использование Интернет-ресурсов. То, что, на первый взгляд, производит впечатление картины классической зависимости, на самом деле может являться весьма тревожным симптомом, говорящим не только о проблемах самого игрока, но и окружающих его людей.

Отсутствие специализированных методов диагностики компьютерно-игровой зависимости не может быть преградой на пути исследования этого феномена. Наоборот, уже существующий психологический инструментарий может, и должен активно использоваться для разработки проблемы. На сегодняшний день кажется важным найти некие социально-психологические критерии, позволяющие взглянуть на проблему зависимости с нетрадиционной стороны, поскольку привычные, стандартные подходы не дают существенных результатов в области практического применения.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. *Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е.* Психологическое исследование мотивации пользователей Интернета // 2-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы // Москва, 2000. С. 245–246.



2. Бурова (Лоскутова) В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: автореф. дисс. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004. 24 с.
3. Жичкина А.Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете [Электронный ресурс]. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf> (дата обращения 12.02.2015).
4. Закрытый форум гильдии «АпологиЯ» MMORPG-проекта «Аллоды Онлайн» [Электронный ресурс]. URL: <http://apologia.pvrve.net/forum/> (дата обращения 12.02.2015).
5. Маринова Т.Ю. К вопросу о влиянии Интернета на психическое здоровье современной молодежи // Выпуск 4: Личность и группа в образовательном пространстве: сб. науч. трудов / Ред. О.Б. Крушельницкая. М.: МГППУ, 2011. С. 91–96.
6. Маринова Т.Ю. К вопросу об Интернет-зависимости у школьников // Материалы 2-ой Всероссийской научно-практической конференции, посвященной памяти профессора А.В. Петровского «Социальная психология малых групп» (г. Москва, 25–26 октября 2011 г.), Москва, МГППУ, 2011. С. 493–497.
7. Маслоу А.Г. Мотивация и личность. СПб.: Питер, 2013. 352 с.
8. Менделевич В.Д. Психология девиантного поведения. СПб.: Речь, 2005. 445 с.
9. Методика диагностики степени удовлетворенности основных потребностей Маслоу-Скворцова [Электронный ресурс] // Бизнес-тренер. URL: [http://b-t.com.ua/test\\_maslou.php](http://b-t.com.ua/test_maslou.php) (дата обращения 12.02.2015).
10. Руководство по аддиктологии // Под ред. проф. В.Д. Менделевича. СПб.: Речь, 2007. 768 с.
11. Социальная психология образования: учеб. пособие. Раздел IV / Ред. О.Б. Крушельницкая, М.Е. Сачкова, Л.Б. Шнейдер. М.: Вузовский учебник, ИНФРА-М 2015. 318 с.
12. Хомич А.В. Психология девиантного поведения: учеб. пособие., Ростов н/Д: Южно-Российский Гуманитарный Институт, 2006. 140 с.
13. Чудова Н.В., Евлантшиева М.А., Рахимова Н.А. Психологические особенности коммуникативного пространства Интернета [Электронный ресурс] // Проблемы медиапсихологии / Сост. Е.Е. Пронина. М.: «Рип-Холдинг», 2002. URL: [http://evartist.narod.ru/text7/47.htm#\\_ftnref14](http://evartist.narod.ru/text7/47.htm#_ftnref14) (дата обращения 12.02.2015).
14. Янг К.Г. Диагноз – Интернет-зависимость [Электронный ресурс] // Мир Интернет. 2000. № 2. URL: <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html> (дата обращения 12.02.2015).
15. Hopson J. Behavioral Game Design. 2001. 2 с. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php) (дата обращения 12.02.2015).
16. Hopson J. The Psychology of Choice. 2002. 2 с. [Электронный ресурс]. URL: ([http://www.gamasutra.com/view/feature/131420/the\\_psychology\\_of\\_choice.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131420/the_psychology_of_choice.php)) (дата обращения 12.02.2015).
17. Hopson J. 10 Years of Behavioral Game Design with Bungie's Research Boss. 2012. 3 с. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.gamasutra.com/view/feature/172409/10\\_years\\_of\\_behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/172409/10_years_of_behavioral_game_design.php) (дата обращения 12.02.2015).
18. Wong D. 5 Creepy Ways Video Games Are Trying to Get You Addicted, 2010. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.cracked.com/article\\_18461\\_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted\\_p1.html](http://www.cracked.com/article_18461_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted_p1.html) (дата обращения 12.02.2015).

## Social Psychological Aspects of Addiction to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

**T. YU. MARINOVA\***,  
*Moscow, Russia,*  
*tamarinova@mail.ru*

**O. V. ZARETSKAYA\*\***,  
*Moscow, Russia,*  
*bazeda@bk.ru*

*The paper addresses the issue of how massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) affect the behavior of players. Basing on a series of research, the paper analyzes how massively multiplayer online role-playing games are created and highlights their specifics that possibly contribute to the development of psychological addiction to such games. The authors describe the outcomes of their own research on motivation in persons with gaming addiction aged 18 and up, with over 1 year of gaming experience. These outcomes suggest that current traditional criteria developed for assessing gaming addiction cannot be applied to this particular form of addictive behavior.*

**Keywords:** *massively multiplayer online role-playing games, psychological addiction, addictive behavior, Internet resources, motivation.*

### REFERENCES

1. Arestova O.N., Babanin L.N., Voiskunskii A.E. Psihologicheskoe issledovanie motivacii pol'zovatelei Interneta [A psychological investigation into the motivation of Internet users] // 2-ya Rossiiskaya konferenciya po ekologicheskoi psihologii. Tezisy [The second Russian conference for ecological psychology. Keynotes]. Moscow, 2000, pp. 245–246.
2. Burova (Loskutova) V.A. Internet-zavisimost' kak forma nehimicheskikh addiktivnykh rasstroistv. Avtoref. diss. ... kand. med. Nauk [Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders. Ph.D. (Medicine) Thesis]. Novosibirsk, 2004. 24 s.
3. Zhichkina A.E. Social'no-psihologicheskie aspekty obsheniya v Internete [Elektronnyy resurs] [Sociopsychological aspects of internet communication]. Available at: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf> (Accessed 12.02.2015).

---

#### For citation:

*Marinova T.Yu., Zaretskaya O.V. Social Psychological Aspects of Addiction to Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society, 2015. Vol 6, no. 3, pp. 109–119. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/sps.2015060308.*

\* *Marinova Tatiana* – PhD in Biology, associate professor, professor at the Chair of Theoretical Foundations of Social Psychology, acting dean of the Department of Social Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia, [tamarinova@mail.ru](mailto:tamarinova@mail.ru)

\*\* *Zaretskaya Olga* – MA student at the Department of Social Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia, [bazeda@bk.ru](mailto:bazeda@bk.ru)

4. Zakrytyi forum gil'dii "ApologiYa" MMORPG-proekta "Allody Onlain" [Elektronnyi resurs] [The closed forum of the guild "Apologiya" in the MMORPG game "Allods Online"]. Available at: <http://apologia.pvpve.net/forum/> (Accessed 12.02.2015).
5. *Marinova T.Yu.* K voprosu o vliyaniy Interneta na psicheskoe zdorov'e sovremennoi molodezhi [On the question of the influence of the Internet on the psychological health of the modern youth] // Vypusk 4: Lichnost' i gruppy v obrazovatel'nom prostranstve: sbornik nauchnykh trudov [Issue 4: the personality and the group in the educational environment: a collection of scientific works] / O.B. Krushel'nickaya, ed. Moskva : MGPPU, 2011, pp. 91–96.
6. *Marinova T.Yu.* K voprosu ob Internet-zavisimosti u shkol'nikov [On the question of internet addiction in schoolchildren] // Materialy 2-oi Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferencii, posvyashennoi pamyati professora A.V. Petrovskogo "Social'naya psikhologiya mal'nykh grupp" (g. Moskva, 25–26 oktyabrya 2011 g.) [Proceedings of the 2nd all-Russia Scientific and practical conference "Social psychology of small groups" in the memory of A.V. Petrovsky] Moskva, MGPPU, 2011, pp. 493–497.
7. *Maslou A.G.* Motivatsiya i lichnost' [Motivation and personality]. SPb.: Piter, 2013, 352 p.
8. *Mendelevich V.D.* Psikhologiya deviantnogo povedeniya [The psychology of deviant behaviour] SPb.: Rech', 2005, 445 p.
9. Metodika diagnostiki stepeni udovletvorennosti osnovnykh potrebnosti Maslou-Skvorcova [Elektronnyi resurs] [Maslow-Skvortsov's methods of diagnostics of the degree of fulfilment of basic needs] // Biznes-trener. Available at: [http://b-t.com.ua/test\\_maslou.php](http://b-t.com.ua/test_maslou.php) (Accessed 12.02.2015)
10. Rukovodstvo po addiktologii [Handbook of addictology] // prof. V.D. Mendelevicha, ed. SPb.: Rech', 2007, 768 p.
11. Social'naya psikhologiya obrazovaniya (uchebnoe posobie). Razdel IV [Social psychology of education: textbook]. Section IV]. M.: Vuzovskii uchebnik, INFRA-M, 2015, 318 p.
12. *Homich A.V.* Psikhologiya deviantnogo povedeniya. Uchebnoe posobie [Psychology of deviant behaviour: textbook]. Yuzhno-Rossiiskii Gumanitarnyi Institut, Rostov-na-Donu, 2006. 140s.
13. *Chudova N.V., Evlampieva M.A., Rahimova N.A.* Psichologicheskie osobennosti kommunikativnogo prostranstva Interneta [Elektronnyi resurs] [The psychological characteristics of the communicative environment of the Internet] // Problemy mediapsihologii [The problems of mediapsychology] / sost. E.E. Pronina. Moscow, "Rip-Holding", 2002. Available at: [http://evartist.narod.ru/text7/47.htm#\\_ftnref14](http://evartist.narod.ru/text7/47.htm#_ftnref14) (Accessed 12.02.2015).
14. *Yang K.G.* Diagnostika – Internet-zavisimost' [Elektronnyi resurs] [Internet addiction: a diagnosis] // Mir Internet, 2000, no. 2. Available at: <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html> (Accessed 12.02.2015).
15. *Hopson J.* Behavioral Game Design. 2001. 2 p. [Elektronnyi resurs]. Available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php) (Accessed 12.02.2015).
16. *Hopson J.* The Psychology of Choice. 2002. 2 s. [Elektronnyi resurs]. Available at: ([http://www.gamasutra.com/view/feature/131420/the\\_psychology\\_of\\_choice.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131420/the_psychology_of_choice.php)) (Accessed 12.02.2015).
17. *Hopson J.* 10 Years of Behavioral Game Design with Bungie's Research Boss. 2012. 3 s. [Elektronnyi resurs]. Available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/172409/10\\_years\\_of\\_behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/172409/10_years_of_behavioral_game_design.php) (Accessed 12.02.2015).
18. *Wong D.* 5 Creepy Ways Video Games Are Trying to Get You Addicted, 2010. [Elektronnyi resurs]. Available at: [http://www.cracked.com/article\\_18461\\_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted\\_p1.html](http://www.cracked.com/article_18461_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted_p1.html) (Accessed 12.02.2015).