**Уважаемый эксперт!**

Приглашаем Вас к участию в исследовании того, как игровой процесс влияет на систему ценностей людей.

***Ваша цель*** – соотнести объекты, расположенные в верхней строке таблицы, с качествами, которые заданы в первом столбце.

Последовательность ваших действий:

1. Заполните информацию о себе.

2. Впишите в соответствующие ячейки как можно назвать Вашего героя/аватара, Вашего игрового антагониста – главного злодея, главного игрового помощника. В качестве их названия можно использовать их игровой класс, основное амплуа, роль или имя. Это должны быть конкретные персонажи из той игры, которую Вы будете оценивать.

Итого, в строке «Игровые объекты» у Вас должно быть 8 объектов:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Игровой **персонаж/аватар/герой** игры. Тот, кто представляет Вас в игровом процессе. |
| 2 | Главный **злодей/антагонист** – тот, кто противостоит Вашему герою. |
| 3 | Игровой **помощник** – тот, кто помогает Вашему герою (учит, дает награды, поручает задания, помогает в сражении) |
| 4 | **Миссия/цель** героя игры – то, ради чего Ваш герой действует, двигается по сценарию |
| 5 | **Поведение/действия** героя – типичные действия героя в игре, то чем ему чаще всего приходится заниматься |
| 6 | **Сюжет/сценарий/история** игрового мира |
| 7 | **Игровой мир** – это содержание окружающего мира, то, что окружает героя (архитектура, музыка, идеи, общественные процессы и т.д.) Так, «сказочный мир фэнтези» отличается от «темного готического мира» и от жестокого мира в шутерах. |
| 8 | **Я сам в обычной жизни** – то, как Вы представляете себя вне мира игры (в обычной реальной жизни) |

3. После этого каждый из восьми игровых объектов оценивайте по шкале от 0 до 4-х по качествам, которые приведены в первом столбце таблицы.

0 – это полное отсутствие ассоциаций с этими качествами,

4 – качество наиболее точно характеризует игровой объект.

В каждой ячейке первого столбца приведено несколько слов, которые схожи по смыслу и призваны создать у вас целостный образ или ассоциацию. Постарайтесь ассоциировать (примерить) этот образ к игровому объекту и уловить первое ощущение, насколько эти качества характерны для объекта.

4. Если у Вас просто не получается ассоциировать какой-либо объект с какими-либо качествами из первого столбца - просто пропустите его.

5. Некоторые слова, по которым оцениваются игровые объекты, достаточно однозначны (ответственный, сильный и т.д.). Но некоторые слова на первый взгляд подходят не ко всем объектам ("Эйнштейн", "Рыцарь в сияющих доспехах" и т.д.). Такие слова следует понимать не буквально, а скорее как метафору. Так, "рыцарь в сияющих доспехах" - это не только какой-то абстрактный герой, но и дух рыцарства как такового, квинтэссенция благородства, чести и защиты слабых.

6. После того, как вы оценили все объекты по каждому из качеств, вышлите заполненный вами файл обратно исследователю.

Большое спасибо за Ваше участие в исследовании!