

- Барт Р.* Мифологии. М., 1996.
- Беньямин В.* Произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости: Избр. эссе. М., 1996.
- Борев В. Ю., Коваленко А. К.* Культура и массовая коммуникация. М., 1986.
- Жижек С.* Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1.
- Кастельс М.* Галактика Интернет. Екатеринбург, 2004.
- Кириллова Н. Б.* Медиакультура: от модерна к постмодерну. М., 2005.
- Кристева Ю.* Бахтин, слово, диалог и роман. М., 1967.
- Кристева Ю.* Разрушение поэтики: Избр. тр. М., 2004.
- Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. М., 2003.
- Лотман Ю. М.* Об искусстве. СПб: Искусство, 1998.
- Михалкович В. И.* Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М: Наука, 1986.
- Савчук В.* Конверсия искусств. СПб., 2001.
- Эйзенштейн С. М.* Избр. ст. М., 1956.

П. И. Браславский, В. В. Колпачников, М. Б. Дрикер

ИГРОВАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ — НОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ПРИОБРЕТЕНИЯ ЛИЧНОГО ОПЫТА*

Со времени появления известной работы Йохана Хейзинги [1997] продуктивность анализа культуры через ее игровые моменты не вызывает сомнений. На сегодняшний день одна из наиболее популярных форм игры — это компьютерные игровые состязания. Компьютерные игры обладают полным набором свойств, выделенных Хейзингой: они являются «свободной деятельностью, которая осознается как “ненастоящая”, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения [игроков]» [Хейзинга, 1997, 32]. Вместе с этим собственно компьютерные игры (сюда мы не относим традиционные игры, перенесенные на компьютер: например, «балду», шахматы или преферанс) обладают некоторыми существенными отличиями от остальных игр. Современные технологии предоставляют разработчикам компьютерных игр уникальные возможности для создания трехмерных виртуальных миров, обладающих высокой степенью достоверности. Эти технологии позволяют почти гарантированно добиться эффекта погружения

* При финансовой поддержке гранта РФФИ-Урал № 04-06-96031.

(*immersion*), который заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его как настоящее (или почти как настоящее).

Игры, несмотря на противопоставленность всякой серьезности, могут оказывать существенное влияние на реальность. Вспомним известную фразу герцога Веллингтона («Победа при Ватерлоо ковалась на спортивных площадках Итона») или потешное войско молодого Петра, ставшее основой русской армии нового типа. Распространенность и уникальные свойства компьютерных игр позволяют рассматривать их как поле проигрывания культуры, что определяет актуальность изучения этого феномена.

Вместе с тем актуальной является проблема воздействия компьютерных игр на активных игроков. На основании материалов СМИ можно сделать вывод, что общество неоднозначно относится к популярности компьютерных игр. Опасения обычно касаются двух аспектов: 1) болезненное пристрастие к компьютерным играм (зависимость по аналогии с наркотической или алкогольной)¹; 2) компьютерные игры как фактор, влияющий на агрессивное и антисоциальное поведение (большинство популярных игр содержат элементы виртуального насилия)².

Многогранность феномена игровых виртуальных реальностей обуславливает необходимость междисциплинарного подхода к его исследованию. В наших предыдущих работах [Браславский, 2003а; 2003б] мы предприняли попытку культурологического анализа феномена игровой виртуальной реальности в связи с театральным искусством и приемами ведения военных действий. Данная статья описывает результаты эмпирического исследования, предметом которого стали поведенческие, когнитивные, социальные и ценностные установки активных игроков.

В отечественной литературе можно найти несколько специальных работ, посвященных воздействию компьютерных игр на человека.

Михаил Иванов [1999] указывает на негативные аспекты влияния стратегических компьютерных игр на развитие личности и делает попытку вскрыть механизмы возникновения болезненного пристрастия к такого рода играм.

¹ Так, в ноябре 2001 г. двадцатиоднолетний американец Шон Уолли (Shawn Woolley) застрелился из мелкокалиберной винтовки после непрерывной девятидневной игры в стратегию EverQuest. Мать Шона подала в суд на разработчика — Sony Online Entertainment; среди ее требований — помещать на коробки с игрой предупреждение: «Слишком длительное пребывание в мире этой игры опасно для вашего здоровья» [Деловая хроника, 2002, № 43].

² Многие усматривают связь между вспышками немотивированного насилия и увлечением жестокими компьютерными играми. В апреле 2002 г. в одной из школ г. Эрфурта (ФРГ) подросток застрелил 16 человек, после чего покончил с собой. В газетных публикациях указывалось на увлеченность молодого убийцы компьютерными «стрелялками» и фильмами-боевиками [см.: Althen, 2002].

Вениамин Гудимов [2003] предлагает эскиз модели воздействия компьютерной игры на психику игрока, при этом указывает на следующие важные свойства компьютерной игровой реальности:

- обратимость хода событий;
- возможность выбрать уровень сложности и вытекающая отсюда предсказуемость игры;
- внетелесность (игровая реальность почти полностью вытесняет телесные моменты зрелищными);
- заданность игровой миссии (сюжета).

Рассуждая о компьютерной зависимости, автор указывает на то, что игра сама по себе не может стать причиной болезненного пристрастия, скорее, она является «тестом на психическое здоровье» [Гудимов, 2003].

Игорь Бурлаков [2000] рассматривает две основных составляющих компьютерных игр: механизм погружения и сюжет. Механизм погружения должен учитывать особенности зрительного восприятия человека (автор обосновывает правила формирования псевдотрехмерной «картинки» компьютерной игры положениями экологического подхода к зрительному восприятию Дж. Гибсона). Вторую составляющую Игорь Бурлаков комментирует в рамках теории К. Г. Юнга: сюжетная основа игр зиждется на архетипах агрессивного лабиринта, чудовища, смерти. Агрессивности компьютерных игр автор дает техническое объяснение — производительность современных домашних компьютеров обеспечивает быструю смену кадров только при отображении монструозных существ. Популярность игр объясняется тем, что расщепленность нашей жизни должна компенсироваться бессознательными аффектами в игре. Автор делает предположение, что по мере распространения коллективные компьютерные игры будут играть в социализации ребенка ту же роль, что и командные спортивные игры, учить его действовать в коллективе, компенсировать слабость отдельного игрока силой сплоченной команды. Кроме того, рост быстродействия персональных компьютеров позволяет автору прогнозировать появление игр, эксплуатирующих эротические образы.

Сергей Шапкин на основании обзора зарубежной литературы по психологии компьютерных игр делают следующие важные в контексте нашего исследования выводы:

- подростки, играющие в компьютерные игры, отличаются более адаптивным социальным поведением, чем их неиграющие сверстники;
- у подростков-игроков не обнаружено серьезных нарушений психической деятельности и симптомов «компьютерной зависимости» (доля патологических игроков составляет от 10 до 12 %, что сравнимо с другими видами игровой деятельности);
- подростки, проводящие свободное время за компьютером, демонстрируют высокую способность к распознаванию сложных пространственных структур, обширные знания в области техники и технологии;

— в литературе нет однозначного мнения относительно влияния компьютерных игр на агрессивность подростков: одни авторы доказывают, что игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей, другие отрицают такую взаимосвязь [см.: Шапкин, 1999, 88—89].

Однако важно заметить, что эти выводы сделаны на основании публикаций 80—90-х гг. XX в., где под компьютерными играми понимается достаточно широкий класс игровых приложений. К тому же надо учитывать, что компьютерные игры того времени существенно отличались от современных (например, по качеству изображения).

Современные западные работы, имеющиеся в нашем распоряжении, более однозначны в выводах. Так, обширный обзор [Dill&Dill, 1999] и метааналитическое исследование [Anderson, 2004] утверждают наличие взаимосвязи между увлечением агрессивными компьютерными играми и агрессивностью игроков. Более того, экспериментальные исследования позволяют говорить о влиянии игр на агрессивное поведение, мысли, настрой игроков.

Гипотеза о катарсическом эффекте компьютерных игр, т. е. о канализировании агрессивности в социально приемлемых формах, не находит эмпирического подтверждения [см., например: Krahe&Möller, 2004].

Эмпирические исследования указывают на то, что у подростков, увлекающихся компьютерными играми, не только выше агрессивность и склонность к решению конфликтов силой, но и ниже успеваемость [см.: Gentile et al., 2004].

Сандра Калверт [Calvert, 2002] делает обзор различных психологических и социологических теорий, в рамках которых можно было бы объяснить воздействие виртуальной реальности на индивида. Автор подчеркивает, что коллективные игры предоставляют средства для формирования коллаборативного поведения для достижения победы, что не исключает развития просоциальных навыков в процессе игры.

Андерсоном и Бушменом (Anderson&Bushman) была предложена обобщенная модель агрессии (*General Aggression Model* — GAM). Модель описывает влияние личностных характеристик индивида (например, враждебный характер, предрасположенность к насилию) и ситуации (например, наблюдение насилия в реальном мире или на экране) на текущее внутреннее состояние индивида. Кроме того, модель устанавливает взаимосвязь между когнитивными процессами — мыслями, сценариями поведения, а также эмоциями и физиологическим возбуждением (последнее характеризуется частотой пульса и кровяным давлением) в рамках текущего внутреннего состояния индивидуума [см.: Kirsh, 2003].

Нами был разработан специальный опросник для интервью игроков, в который вошли вопросы относительно самых разных сторон жизни, отдыха, игры и общения. Аналогичный опросник (без вопросов, касающихся игрового опыта) был разработан для контрольной группы неигроков. Вопросы формировали несколько блоков, соответствующих сформулированным аспектам

исследования («агрессия», «социальные взаимодействия» и др.). Помимо прямых вопросов, были задания типа «Оцени ситуацию». Всего в опроснике был 41 пункт³.

Кроме того, нами была использована методика «Психометрия» (авторы А. А. Алексеева и Л. А. Громова) и набор пятен Роршаха для определения особенностей личности, мышления и восприятия. В данной статье сообщается только о результатах, полученных на основании опроса.

В качестве испытуемых в нашем исследовании выступили 20 молодых людей, активных игроков и завсегдатаев игровых клубов Екатеринбурга («Блокпост», «Мегадром-1» и «Мегадром-2»). В исследовании приняли участие только лица мужского пола (по оценкам сотрудников и завсегдатаев игровых клубов, доля девушек среди активных игроков не превышает 5—10 %). Возраст испытуемых — от 14 до 25 лет (средний возраст 17,4 года), стаж игры — от двух до 15 лет. Игроки проводят от 1 до 15 часов в день за компьютером (в среднем 4,05 часа; опрос проводился в каникулярное время, и многие испытуемые указывали, что сейчас играют больше, чем в учебное время). Один из опрошенных сообщил, что несколько раз играл более суток (игра «Ultima Online»). Наиболее популярные игры — «CounterStrike» («стрелялка», 3D shooter) и «Ultima Online» (ролевая игра — стратегия, *role play game* — RPG). В опросе приняли участие 3 администратора клубов, т. е. люди, для которых игры тесно связаны с профессиональной деятельностью. Среди опрошенных было 4 участника команды (т. н. «клана») по игре «CounterStrike», участвующих в соревнованиях любительской лиги. Оказалось, что игроки, принявшие участие в исследовании, — преимущественно школьники и студенты средних специальных учебных заведений.

В качестве контрольной группы неигроков выступили 13 студентов вузов Екатеринбурга от 17 до 23 лет, средний возраст — 19,9 года. Двенадцать из них играли в компьютерные игры, но это занятие не занимает сколько-нибудь значительного места в их жизни.

В целом явные различия между группой игроков и контрольной группой неигроков отсутствуют. По общей структуре жизненной активности (учеба или работа, общение, увлечения, развлечения и др.), по уровню агрессивности или способности сочувствовать другим, по уровню осторожности и готовности идти на риск или ценностного отношения к жизни других людей нет явных различий между опрошенными из разных групп. Небольшие различия могут быть вызваны некоторой разницей в возрасте и социальном статусе членов подгрупп.

Агрессия. Уровень агрессивности игроков, как следует из ответов на вопросы, отнюдь не «зашкаливает»: ребята предпочитают разбираться в кон-

³ Полный список вопросов и описаний ситуаций можно найти на сайте по адресу: http://www.kansas.ru/vr_psycho/poll.htm.

фликтных ситуациях мирными путями, только в крайних ситуациях допуская драку. (Интересно, что неигроки, также не проявляя агрессивности, склонны скорее не разбираться в конфликтной ситуации, а «игнорировать» ее.) Практически никто из опрошенных не ассоциирует виртуальные битвы и применение силы в реальности. Все, кто имел опыт стрельбы из настоящего огнестрельного оружия, говорят, что это несколько не похоже на стрельбу в игре. Никто из опрошенных не планирует связать свою будущую профессиональную деятельность с армией, охраной правопорядка и т. п.

Коллективные взаимодействия. Практически все игроки указывают на большую привлекательность командных, коллективных вариантов компьютерных игр по сравнению с игрой против компьютера или «один на один» по сети с удаленным противником. Причем если стратегические игры предполагают поединок игроков, то «CounterStrike» позволяет играть «командой на команду». Игроки отмечают, что в команде существует распределение обязанностей, выигрыш команды важнее «личного зачета», команды формируются не только на основании уровня игры участников, но и с учетом личных качеств. Почти все игроки резко отрицательно относятся к нечестным игрокам — читерам (от англ. *to cheat* — обманывать, жульничать).

В среднем заявленное число друзей и знакомых у игроков несколько выше, чем у неигроков (это опять же может объясняться разницей в возрасте и социальном статусе). Многие игроки указывали, что среди их знакомых есть много тех, кто не играет в компьютерные игры.

Отметим также, что увлеченность играми не связана с девальвацией чувства долга, сочувствия, ценности человеческой жизни.

Отношение к риску. Интересно, что игроки проявляют завидную взвешенность и «разумность» в отношении потенциально опасных реалий сегодняшнего мира, даже большую, чем неигроки. Большинство игроков в повседневной жизни не идут на неоправданный риск, скептически относятся к различным проявлениям лихачества. Возможно, эта взвешенность является продуктом игровой активности, требующей трезвой и быстрой оценки обстоятельств при принятии решений. Отметим также, что игроки гораздо более явно, чем неигроки, приписывают ответственность за успехи и неудачи самому человеку, а не обстоятельствам или обществу.

Компьютерная зависимость. Подавляющее большинство игроков утверждают, что игра дает им удовольствие, разрядку, расслабление. При этом игра не видится единственной или преобладающей сферой жизненной активности по отношению к другим — учебе, работе, спорту, общению, развлечениям. (Важно отметить, что один из игроков признал свою зависимость от компьютерных игр, сказав, что без «этого» он уже «не может». Игра для него — «вторая жизнь»: «Те же чувства, что в жизни, но там можешь позволить себе намного больше, и тебе за это ничего не будет. Уход от реальности... Желание. Наркотик. Зависимость...»). Еще один респондент сравнил

процесс игры с алкогольным опьянением, при этом признал, что «лучше играть, чем тратить те же деньги на водку». Эти ответы говорят о вполне реальной возможности развития зависимости от компьютерных игр.)

В то же время увлечение компьютерными играми накладывает свой отпечаток на развитие игроков. Как уже отмечалось выше, игроки посвящают компьютерным играм в среднем 4,05 часа в день. Почти половина (9) игроков, т. е. 45 % всей выборки, отметили, что вообще не читают книг. Многие игроки надеются связать свою будущую профессиональную деятельность с компьютерами.

Полезные навыки. Игроки не видят непосредственной пользы от игры в реальной жизни. Хотя делаются предположения, что в процессе игры развиваются мышление, собранность, внимание, скорость реакции. Однако при этом большинство игроков оценивают свои успехи в учебе как «средние».

В заключение следует указать на ограниченность результатов исследования и выводов, сделанных на их основе.

Во-первых, в качестве испытуемых в нашем исследовании выступили игроки — посетители игровых клубов, которых было достаточно просто «локализовать» и пригласить к участию в опросе. Игровые клубы являются средой активного социального взаимодействия игроков — как «внутриигрового» (командная игра), так и «внеигрового» (кроме собственно игровых залов, в клубах есть бары, телевизоры, «курилки» и т. д.). Ясно, что клуб выступает важным фактором социализации для его завсегдатаев. Мы не могли задействовать в нашем исследовании значительное количество игроков-одиночек, играющих дома или на работе. Весьма вероятно, что для них игра не становится полигоном просоциальных действий, а агрессивное содержание игр по-другому влияет на повседневное поведение.

Во-вторых, сам метод нашего исследования (опрос) может выявить лишь корреляции параметров, но не причинно-следственные связи и закономерности. Кроме того, всегда есть опасность, что в ходе опроса испытуемые дают социально желательные ответы (хотя мы ввели в опросник косвенные «индикаторы честности»).

В-третьих, ограниченные ресурсы позволили провести опрос лишь небольшой группы (хотя надо признать, что результаты оказались консистентными).

Основным результатом нашего исследования можно считать вывод, что увлечение компьютерными играми не всегда связано с такими негативными явлениями, как зависимость от игр, нарушение социальной адаптации, повышенная агрессивность.

Виртуальная реальность и активность в ней становится частью повседневной действительности — сегодняшнего человеческого мира и жизни. Это изменение человеческой действительности и соответственно структуры человеческой активности ведет к развитию человеческих качеств, необходимых для успешной деятельности и жизни в этом новом, изменившемся и меняющемся человеческом мире.

Нам представляется, что многоликий феномен компьютерных игр заслуживает более пристального внимания самых разных специалистов — педагогов, психологов, философов, социологов, культурологов. Мы надеемся, что игровые виртуальные реальности будут чаще становиться предметом всесторонних междисциплинарных исследований.

Браславский П. И. Война и современные способы ее репрезентации // Толерантность: Вестн. Урал. межрегион. ин-та обществ. наук. Екатеринбург, 2003.

Браславский П. И. Театр и его двойник — виртуальная реальность // Изв. Урал. гос. ун-та. 2003. № 27.

Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М., 2000.

Гудимов В. В. Психология киберигр [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://psynet.by.ru/texts/gudimov1.htm>, 2003.

Деловая хроника. 2002. № 43.

Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2>, 1999.

Хейзинга Й. НОМО LUDENS: Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. Homo Ludens: Ст. по истории культуры. М., 1997.

Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психол. журн. 1999. Т. 20, № 1.

Althen M. Peng! Du bist tot. Der Preis der Virtualisierung: Nicht nur Gewalt erzeugt Gewalt // Frankfurter Allgemeine Zeitung. 2002. Nr. 104.

Anderson C. A. An Update on the Effects of Playing Violent Video Games // J. of Adolescence. 2004. Nr. 27.

Calvert S. L. The Social Impact of Virtual Reality // Handbook of Virtual Environment Technology. Hillsdale, 2002.

Dill K. E., Dill J. C. Video Game Violence: a Review of the Empirical Literature // Aggression and Violent Behavior. 1998. Vol. 3, nr. 4.

Gentile D. A. et al. The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance // J. of Adolescence. 2004. Nr. 27.

Kirsh S. J. The Effects of Violent Video Games on Adolescents. The Overlooked Influence of Development // Aggression and Violent Behavior. 2003. Nr. 8.

Krahé B., Möller I. Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents // J. of Adolescence. 2004. Nr. 27.