

ПОТРЕБИТЕЛИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ КУЛЬТУРЫ

БОЛЕСКИНА Елена Леонидовна - аспирантка социологического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова.

Компьютерные игры являются одним из новейших видов массовой культуры, для которой свойственны специфические ценностные ориентации и негласные нормы и правила: тиражирование элементов культуры при помощи модернизируемых технических средств; снижение значения роли антропоморфных образов и гуманистических принципов, понижение уровня понимания социокультурного произведения и превращение духовной культуры в индустрию массового сознания.

В то же время, компьютерные игры - принципиально отличный от всех других видов массовой культуры, своеобразный способ моделирования социальных и социокультурных взаимодействий. Индустрия компьютерных игр утверждает стиль общения авторов компьютерных игровых программ или компьютерных журналов с потребителем этого вида культуры, характеризующийся высоким уровнем стандартизации текста. Язык игр, представленный немногословными строками комментариев, текущих подсказок и инструкций, максимально приближен к разговорному, отмечен юмором и сарказмом и обычно имеет форму живого диалога [1, 2]. Характерно обращение компьютерных игр, в первую очередь, к эмоциональной сфере человеческого сознания, психологическим и психофизиологическим механизмам восприятий, активизирующимся независимо от интеллектуального уровня потребителя, эксплуатация витальных ценностей [3].

В рекламных описаниях компьютерных произведений наиболее часто встречается такая характеристика, как "великолепная графика", что говорит о первостепенной роли таких показателей, как зрелищность игры и (связанный с ней) эффект реализма. Важнейшими факторами зрелищности могут выступать как эстетика пейзажей, архитектурных ансамблей и самих образов героев, так и элементы "антиэстетики": всевозможные сцены кровопролитий, драк, аварий и катастроф. Наличие подобных элементов обязательно подчеркивается специализированными средствами массовой информации.

Зрительная привлекательность произведений основывается также на сюжетном разнообразии, которое принято разделять на этапы, уровни или миссии и миры, и увеличении игровых возможностей за счет разнообразия резервов для развития игрового действия (орудия, магических средств и т.д.). В играх стратегического жанра, к тому же, увеличение игрового пространства может создаваться и при помощи выбора определенных отраслей экономики для игрового мира (добывающей, перерабатывающей и производящей промышленности) [4].

Динамичность игрового процесса достигается использованием понятий игрового времени и скорости. Искусственно создаваемое чувство ограниченности во времени и эффект большой скорости перемещений наряду со всеми опасностями и трудностями, усложняющими решение поставленных задач, создают особое ощущение экстремальности и напряженности игровой ситуации. Причем, чем в более рискованные ситуации попадает персонаж, тем больше игровых вознаграждений он получает [5].

Использование технических средств в качестве посредника между автором и потре-

бителем значительно уменьшает социальные границы распространения этой культуры в нашей стране, что, однако, не мешает говорить о нарастании игрового бума, уже пережитого на Западе. Для того, чтобы игра была конкурентноспособной, она должна быть как можно более технологичной.

Новейшее технологическое оснащение и способы функционирования игроков в компьютерных играх все больше способствуют усилению у них эффекта включенности и реальности происходящего игрового действия [6]. Осуществление мгновенной связи между элементарным действием игрока по вводу информации и соответствующим внутренней игровой логике отображением этого действия на экране - исходное правило функциональности игровых программ. Соответственно, у пользователя может создаваться впечатление "понимания" игровой программой его действий и мыслей [7]. Наибольший эффект присутствия и участия создают компьютерные игры, в которых он идентифицирует себя с главным персонажем. Причем, этот эффект создается бесконтрольно для пользователя текущей игровой ситуацией, в том числе, решением встроенных в сюжетный ход логических задач.

Система создания, распространения и восприятия произведений компьютерного игрового жанра охвачена лихорадкой новизны с искусственным стимулированием ожидания выпуска новой продукции (достаточно интенсивного), ее немедленным массовым тиражированием и тенденцией рынка к снижению цен для еще большей доступности и массовости распространения. С другой стороны, большая часть продукции представляет собой обновленные версии уже имеющих успех произведений или тиражирование достаточно стандартизированных сюжетов, что обусловлено довольно жесткой детерминированностью и однозначностью трактовки современного зрелища [8].

Все стереотипные образы игровой реальности утверждают некоторый набор ценностей, достаточно близких к ценностям массовой культуры в целом [9]. Целевые ценности непосредственно связаны с достижением основной цели игры и могут иметь как эгоцентрический характер (победа, богатство, власть, лидерство, слава и почет), так и вполне альтруистический (патриотизм, космополитизм, чувства морального долга и ответственности, профессиональный и воинский долг, свобода, мир и благополучие, порядок, жизнь людей, родственные чувства, дружба, любовь). Однако, при всей значимости ценностей второй группы, их место в игре незначительно. Они служат лишь для построения сюжетного замысла и в игровом процессе отходят на второй план. Эта группа ценностей имеет оборотную сторону - антиценности, победа над которыми и обеспечивает утверждение всей системы гуманистических принципов в игре. Ценности инструментального характера: физическое совершенство, бесстрашие и мужество, сила и ловкость, интеллект, профессионализм, опыт служат обеспечению достижения поставленной в начале игры цели и приобретают первостепенное значение в системе игровых ценностей. О целевых ценностях могут напоминать лишь короткие видеозаставки и краткое вводное описание в начале игры. Инструментальные ценности не пропагандируются открыто, но внушаются играющим через подсознание при помощи системы ролевых идентификаций, через активизацию определенных свойств человека.

Для компьютерных игр характерно особое понимание ценности человеческой жизни. В соответствии с некоторым стандартным набором игровых условий используются и такие понятия, как "здоровье", "энергия", "бессмертие" в их специфически игровом прочтении [10]. Тиражирование "жизней" вместе с "бессмертием" констатирует отрицание понятия человеческой жизни как существования биологического организма в игровой реальности. Это меняет и отношение к насилию, которое в большинстве случаев наделяется подчеркнуто реалистическим характером. Иногда насильственные, в игровом контексте, действия, вместе с вызванными ими ответными реакциями и составляют в совокупности процесс развития сюжетного действия, направленный на достижение зачастую почти идеальной главной сюжетной цели. В некоторых новейших играх очки начисляются по факту уничтожения людей. Тактика "выжженной земли" в большинстве игровых моментов оказывается более удобной и часто рекомендуется авторами игровых изданий [1].

Для прогнозирования результатов социокультурного и психологического воздействия компьютерной массовой культуры на ее потребителей был осуществлен анализ данных очередного мониторинга, полученных осенью 1997 г. исследовательской компанией "Gallup Media Russia". Выборка состояла из 1516 человек и была составлена на основе генеральной совокупности жителей Москвы. На основании результатов упомянутого исследования проведено пересечение данных, полученных при частичном/полном согласии или несогласии респондентов с рядом высказываний социально-психологического характера и информации о доле людей, играющих в компьютерные игры с той или иной степенью регулярности¹.

Любителями компьютерных развлечений в большей степени являются мужчины (57,9%), нежели женщины (табл. 1). Особенно заметна разница среди играющих каждый день. Семейное положение не оказывает существенного влияния на увлеченность компьютерными играми, что характеризует их как вид не только индивидуального, но и семейного отдыха.

Большинство пользователей игровых программ (69,6%) работает. Примерно в равной степени данную совокупность людей составляют студенты, учащиеся, несколько меньшую - руководители, служащие и специалисты. Доля игроков в каждой социальной группе невелика, что связано с затратами (при использовании компьютера дома) или необходимостью иметь определенный социальный статус (при использовании им на рабочем месте). Компьютерные игры, в этом смысле, - самый элитарно-замкнутый и дорогостоящий вид игр. Большую часть потребителей компьютерной развлекательной продукции составляют люди со средним и высоким доходом. Неудивительно, что для данной социальной группы работа в коммерческой организации более характерна, чем в госбюджетной.

Социально-психологические характеристики играющих

Социально-психологические характеристики и социокультурные предпочтения изучаемой группы людей определяют как мотивы, так и следствия их включения в компьютерную культуру. Ценности постмодернизма, главными из которых являются деньги и преобладание рыночно-потребительских отношений в культуре, не вытесняют традиционные ценности [11]. Несмотря на бесспорный внешний эскапизм формы компьютерных игр, социально-психологические предпочтения и склонности увлеченных ими людей незначительно выделяют их в социуме среди остальных.

Так, стремление к активной гражданской позиции среди играющих не меньше, а среди активных игроков даже больше, чем у неиграющих (табл. 2). Еще больше среди них желающих, чтобы в нашей стране было больше возможностей для того, чтобы каждый стал активным членом общества - до 90,9%. Следовательно, утверждение о, по крайней мере, осознанной и желаемой социальной маргинальности носителей игровой компьютерной культуры, на наш взгляд, неправомерно [см. также 12].

Данные опроса опровергают и представление о таком "вредном" следствии общения с компьютерной реальностью, как распространение насилия в обществе. Большинство респондентов стремится к духовному богатству в своей жизни (77,1% - 86,7%), не придерживается позиции "в жизни мало к чему стоит стремиться", что противоречит представлению о компьютерной массовой культуре как о кризисном явлении. Руководство какими-либо непреложными принципами в жизни важно для 76,1-88,8% игроков и 77,7% неиграющих, а в сфере трудовых отношений - для 75,2-81,8% игроков и лишь 69,1% неигроков. Приверженность принципам и убеждениям, стремление к духовному развитию как характерные черты социального поведения данной группы приближают представителей данной субкультуры скорее к ценностно-региональному

¹ Интерпретация результатов данного мониторинга была проведена независимо и носит прикладной по отношению к его основной проблематике, некоммерческий характер.

Социально-демографические характеристики потребителей компьютерных игр

Показатели	Пользование компьютерными играми (в % от числа опрошенных)					
	Каждый день	Несколько раз в неделю	Раз в неделю	2-3 раза в месяц	Раз в месяц	Для всех
Пол: мужчины	66,6	58,7	52,4	55,1	58,2	57,9
женщины	33,4	41,3	47,6	44,9	41,8	42,1
Семейное положение:						
женат/замужем	49,2	57,0	53,5	59,9	53,7	54,8
холост/не замужем	50,8	43,0	46,5	40,1	46,3	45,2
Занятость:						
работают	66,7	69,7	72,2	70,3	68,1	69,6
не работают	33,3	30,3	27,8	29,7	31,9	30,4
Социальный статус:						
студенты, учащиеся	12,9	12,5	7,0	9,5	20,1	18,9
безработные домохозяйки,	2,9	4,8	2,2	3,6	12,5	4,1
молодые мамы	2,0	3,6	2,4	3,3	6,0	3,9
специалисты	4,2	7,0	5,8	2,7	8,9	5,7
руководители	7,9	10,9	6,8	5,2	8,0	7,6
служащие	4,7	2,6	5,2	6,3	9,3	5,6
Доход:						
низкий	16,4	13,1	8,7	13,7	16,7	14,0
средний	29,6	40,5	37,1	37,0	38,0	36,8
высокий	28,0	18,2	24,4	23,0	20,2	22,6
Тип предприятия:						
бюджетное	28,6	25,6	21,2	24,8	24,9	25,0
небюджетное	33,4	42,0	42,6	44,4	38,5	40,4

типу, чем целерациональному, с которым обычно связываются в нашем сознании процессы модернизации общества [13].

Групповая структурированность и социальная замкнутость представителей компьютерной игровой культуры слабо выражена. Считающих лидерство обязательным в любой групповой организации среди них несколько более 50%. Стремление принадлежать к социальной структуре, где отсутствует формальное лидерство, одинаково характерно для всех опрошенных. Однако большинство игроков предпочитает группы, объединенные не строгой внутренней организацией, а опытом и общими ценностными ориентациями.

Психологические особенности играющих

При детальном рассмотрении личностных приоритетов людей, включенных в компьютерную массовую культуру, выделяются и некоторые их психологические особенности, которые могут быть признаками переходного этапа в жизни общества (табл. 3).

Приверженность респондентов технократическим ориентациям (еще один из признаков общества постмодернизма) не сильнее приверженности традиционным ценностям. Роль технологии в современном мире по сравнению с ролью природы оценивается активными игроками как более значимая лишь на 10% чаще, чем остальными (30,4%). Но стремление "быть среди тех, кто первым пользуется передовыми технологиями" более свойственно игрокам. Потенциальная способность к быстрому восприятию перемен и новых идей (в широко смысле слова) наиболее выражена у активных

Социально-психологические установки и предпочтения потребителей компьютерных игр

Суждение анкеты, с которым выражено полное или частичное согласие	Пользование компьютерными играми (в % от числа опрошенных)					
	Каждый день	Несколько раз в неделю	Раз в неделю	2-3 раза в месяц	Раз в месяц	Никогда
Мне хочется активно участвовать в жизни общества, приносить ему пользу	67,4	52,3	70	62,1	56	56,8
В нашей стране должно быть больше возможностей для того, чтобы каждый стал активным членом общества	84,8	78,9	90	90,9	81,3	83,2
Некоторая доля насилия в обществе - это нормально и можно с этим ужиться	26,1	25,7	21,7	27,3	26,9	26,8
Мне хочется, чтобы моя жизнь была духовно более богатой	78,3	77,1	86,7	83,3	81,3	81
В жизни мало к чему стоит стремиться	15,2	11,9	10	10,6	11,9	16,8
В жизни есть принципы, которые я не подвергаю сомнению и без которых я перестал бы быть самим собой	78,3	76,1	81,7	88,8	76,9	77,7
Я могу хорошо работать только тогда, когда согласен с целями и принципами деятельности своего предприятия, учреждения	80,4	75,2	80	81,8	75,4	69,1
В каждой группе должен быть лидер, который принимает решения, обязательные для всех остальных	54,3	45,9	56,7	60,6	59	58,7
Я предпочитаю быть в группе, где никто не командует, но есть люди, которые заботятся о том, чтобы дело продвигалось	87	84,4	90	84,8	88,8	87,4
Для меня крайне важно чувствовать свою принадлежность к кругу людей, связанных общим прошлым и ценностями	67,4	64,2	71,7	63,6	65,7	69,3

игроков (89,1%) и наименее - у неигроков (68,5%). Вероятно, существует взаимосвязь восприятия новизны, развиваемого индустрией компьютерных развлечений, и высокой оценки роли новейших технологий. Субъективное ощущение открытости общества и культуры, соответствующее открытости пространства игровой реальности, и мысленная поддержка развития этой открытости дополняют характеристики изучаемого социального типа. Положительное восприятие европейской культуры наиболее характерно для активных игроков (89,1%) и наименее - для неигроков (73,3%). Для активных игроков (95,7%) также наиболее предпочтительна открытость российского общества и культуры.

Увлеченность миром игры может рассматриваться и как ностальгия по детству, возврат к прежним важным образам и героям, упрощенной и идеализированной схеме ценностных ориентаций. Но, вопреки предположению считающих, что "лучшим местом для жизни является то, где прошло мое детство", больше среди неиграющих (64,2%) по сравнению с 42,4-59% играющих, что, возможно, является следствием как меньшей эмоциональности этих людей, так и ее сублимации.

Для активных пользователей игровых программ характерны желание испытывать чувство соперничества, развиваемое интерактивными играми (56,5%), способность к социальной адаптации в новых условиях (среди активных игроков 43,5%, среди неиграющих - 25,8%) и подкрепляющей ее эмпатии (соответственно 47,3% и 36,9%). Но способность ставить себя на место другого у игроков развита не настолько сильно, чтобы граничить с желанием стать другим, перенимать чьи-либо черты (до 21%). Примечательно, что ролевые перевоплощения в игровом мире носят также игровой, временный характер, а компьютерный мир отграничен от социального.

Другое положительное следствие включенности в игровой мир - стремление к получению информации, которая может обострить интуицию и восприимчивость, свойственные в большей степени игрокам (75,2-91,7%). Большинство последних считает, что у человеческого мозга есть неиспользованные резервы.

Таким образом, представляется возможным говорить о таком положительном следствии воздействия компьютерной игры как развитие полезных навыков и качеств, некоторые из которых имеют и социальную значимость [см. также 14]. Что касается отрицательного влияния игровой компьютерной культуры, следует отметить развитие у пользователей таких признаков девиантного поведения, как мнительность, повышенная раздражительность, склонность к противоправным действиям, которые ведут к враждебному восприятию окружающего социального мира.

Настороженное отношение к действительности присуще большинству опрошенных, но активным игрокам - в наименьшей степени (69,6%). Таким образом, нет оснований для утверждения о стимулировании эскапизма посредством компьютерной культуры. В то же время безотчетная настороженность и мнительность несколько чаще встречаются среди играющих каждый день, но показатель достигает всего лишь 23,4%. Чувство раздражительности, вызванное социальными причинами, достаточно близко всем респондентам. Но активные игроки более склонны испытывать его (60,9%).

Стремление к действиям в ситуации риска, внутреннего психического напряжения и развитие склонности к запретным поступкам, граничащей не только с девиантным, но и даже противоправным социальным поведением, для большинства опрошенных оказалось не характерным. В то же время, заметна связь упомянутых характеристик с включенностью респондентов в мир компьютерных приключений (для 19,5% неигроков и 28,3-43,3% игроков).

Выявление на основании результатов мониторинга некоторых склонностей и предпочтений пользователей компьютерных игровых программ подтверждает существование более или менее ограниченного слоя людей определенного психологического склада, вызванное появлением нового вида массовой культуры. Одним из их отличительных признаков является восприимчивость ко всему новому. Допустимо соотне-

Психологические особенности потребителей компьютерных игр

Суждение анкеты, с которым выражено полное или частичное согласие	Пользование компьютерными играми (в % от числа опрошенных)					
	Каждый день	Несколько раз в неделю	Раз в неделю	2-3 раза в месяц	Раз в месяц	Никогда
Подражая природе, наука и техника сегодня приносят человеку больше пользы, чем сама природа	30,4	22	25	19,7	26,1	21,3
Я хочу быть среди тех, кто первым пользуется наиболее передовыми технологиями	82,6	73,4	91,7	74,2	83,6	66,5
Мне близки люди, восприимчивые к переменам и новым идеям	89,1	72,5	83,3	72,7	79,1	68,5
Мне близки европейцы	89,1	79,8	85	83,3	80,6	73,3
Мне бы хотелось, чтобы люди России и сама Россия были более открыты всему миру	95,7	79,8	85	72,7	73,9	78,6
Лучшим местом для жизни является то, где прошло мое детство	54,3	47,7	55	42,4	59	64,2
Мне нравятся ситуации, когда я соперничаю с другими, это меня стимулирует	56,5	51,4	45	50	46,3	34,6
Если придется, будет нетрудно изменить свой образ жизни, место работы, место жительства и круг своих знакомых	43,5	31,2	38,3	25,8	30,6	25,8
Я ставил себя на место других людей и представлял, что они чувствуют (часто)	47,3	40,3	37,2	35,6	44,3	36,9
Хочется встретить совершенно непохожих на меня людей, которые пробудили бы во мне желание стать иным	17,4	14,7	21,7	15,2	21,6	12,6
Я стремлюсь побольше узнать обо всем, что может обострить мою интуицию и восприимчивость	82,6	75,2	91,7	80,3	80,6	70,3
У человеческого мозга есть непознанные возможности, и их нужно обнаруживать и развивать	97,8	94,5	93,3	92,4	94	89
Я настороженно отношусь к таким словам и фразам, которые могли бы подействовать на меня против моей воли	69,6	72,5	80	80,3	84,3	80,2

Суждение анкеты, с которым выражено полное или частичное согласие	Пользование компьютерными играми (в % от числа опрошенных)					
	Каждый день	Несколько раз в неделю	Раз в неделю	2-3 раза в месяц	Раз в месяц	Никогда
Я чувствую, что меня окружают опасности и поэтому постоянно должен быть начеку	23,4	12,9	15,4	18,1	8,4	13,9
Я раздражаюсь, когда моя энергия и стремление многого достичь натываются на одни лишь преграды	60,9	46,8	48,3	40,9	52,2	45,7
В поисках острых ощущений мне иногда нравится делать что-нибудь опасное и запретное	28,3	28,4	43,3	31,8	41	19,5

сение совокупности характеристик этих людей с понятием "нового поколения". Однако отсутствие резких психологических и социокультурных отличий представителей данного социального слоя не дает оснований утверждать, что воздействие компьютерной игровой культуры изменяет сущность личности играющих. Проявившаяся в результате анализа важность роли таких фундаментальных духовных ценностей, как культура и развитие общества, духовное самосовершенствование, целеустремленность и верность принципам и убеждениям, еще раз свидетельствует о том, что опасения по поводу "ломки стереотипов", "трансформации менталитета", "дифференциации идейных, нравственных, политических и гражданских позиций современной молодежи" преувеличены [см. также 14].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Материалы, использованные для контент-анализа: PRO игры. 1996. № 7; PRO игры. 1996. № 8; Страна игр. 1996. № 8(9); Страна игр. 1997. №1(9); Мир развлечений. 1998. № 2(28); Компьютерра. 1998. № 5(233); Подводная лодка. 1998. № 8.
2. Game News // Game Spot News, 13.03.1998. Game Spot Inc.
3. Ерасов В.С. Социальная культурология. М., 1994. Ч. II.
4. Колядин Д. Динамика стратегических игр // Подводная лодка. 1998. № 8.
5. Библия разработки компьютерных игр. (Материалы И. Селиванова) // Теймдизайн" // PRO Игры. 1996. №7.
6. Page B. Promises Unfulfilled // BYTE Publications, Peterborough, NH, McGraw-Hill Companies Inc., 1997, July.
7. Questions of Cultural Identity / Stuart Hall and Paul du Gay (eds.) // Media, Culture & Society. L., Sage Publications. 1997. № 3, July.
8. PC CDrom игры // Страна игр. 1997. № 1(9).
9. Парамонова СП. Типы морального сознания молодежи // Социол. исслед. 1997. № 10.
10. Материалы, использованные для контент-анализа: Компьютерные миры. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1989; Пятьсот игр. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1993; Компьютерные игры. М.: АОЗТ "Аквариум". 1994. Вып. 3.
11. Круглов А. Природа человека и идея прогресса // Здравый смысл. М., 1997/1998. № 6.
12. Буданцев Ю.Л. В контексте жизни. М., 1979.
13. Здравомыслов А.Г. Рациональность и властные отношения // Вопросы социологии. 1996. Вып. 6.
14. Ручкин Б.А. Молодежь 97: надежды и разочарования // Серия "Молодежь России на пороге нового тысячелетия". Кн. I. М., 1997.