УДК 159.923.2:004 (575.2) (04)

ИДЕНТИЧНОСТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

А.М. Демильханова

Рассматривается особенность влияния ролевых компьютерных игр на идентичность игроков.

Ключевые слова: идентичность, виртуальная реальность, ролевые компьютерные игры.

Для социальной психологии настоящего и ближайшего будущего вопрос о реальности фантомной, созданной компьютерной техникой имеет большее значение.

Как говорил Л. Шиллер, “Человек играет только тогда, когда он в полном смысле слова человек, и он бывает вполне человеком, только когда играет” [1]. На одном из популярных сайтов (http://www.wogames.ru/), посвященных компьютерным играм, мы обнаружили следующее определение компьютерных игр: Компьютерная игра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре или сама выступающая в качестве партнёра. Современные компьютерные игры признаются одной из областей искусства, наряду с театром, кино и т. п.

Компьютерная игра – это выражение социально-психологических ситуаций, процессов и отношений. И это выражение доступно и интересно тем, кто вступает в мир, где господствуют различные социально-психологические ситуации и отношения. Компьютерные игры, о которых идет речь, представляют собой новый факт современной социальной психологии, а сама фигура геймера (игрока в компьютерные игры) – это символ новых форм социализации. Современная социализация может осуществляться с помощью технологических возможностей (компьютеры, радио, техника). Она обладает очень мощной формой. Современные дети хорошо ориентируются в технике. Они чувствуют себя “аборигенами” земного шара, потому что Интернет и игры интернациональны, они отражают те качества, которые есть во всех культурах и странах. Все это связано с социальной психологией, которая имеет общие черты во многих культурах, и они отражены не в детских играх, а в современных играх, присоединяющих человека не только к определенной культуре, а ко всему человечеству.

Одной из уникальных особенностей компьютерных игр является возможность поэкспериментировать с собственной идентичностью. Особенно интересна возможность выбора персонажа, зачастую базирующегося на основных архетипах [2]. Человек примеряет на себя возможные личности и пробует, насколько комфортно он себя чувствует в этой роли с другими людьми.

А.А. Брудный считает, что в виртуальной реальности компьютерных игр воображение приобретает символический характер, виртуальная реальность – возможность индивида почувствовать себя другим [1].

Основные социально-психологические исследования виртуальной реальности ориентированы на анализ закономерностей построения виртуальной идентичности пользователя.

Следует отметить многочисленные попытки анализа закономерностей построения пользователем своего образа в виртуальном взаимодействии. Как правило, эти исследования носят феноменологический характер и в качестве объекта исследования используют построение пользователем “виртуальной личности” в MUD'ax (Multi User Dungeon – многопользовательская игра).

Исследования данной феноменологии в основном центрированы вокруг проблемы мотивации подобных “игр с идентичностью” и сегодня достаточно многочисленны [3–7].

В них, прежде всего, отмечается, что само создание виртуальной личности обеспечивается возможностью “убежать из собственного тела” – как от внешнего облика, так и от индикаторов статуса во внешнем облике, и, следовательно, от ряда оснований социальной категоризации: пола, возраста, социально-экономического

статуса, этнической принадлежности и т.п. По словам Э. Рейд, в виртуальности тело полностью освобождается от физического и входит в царство символического [3]. Соответственно, считается, что именно возможность максимального самовыражения вплоть до неузнаваемого самоизменения является одной из распространенных причин виртуальной коммуникации у наиболее активных ее участников [8].

Анализ соотношения особенностей "виртуальной личности" и характеристик Я-концепции и личности пользователя отражает целый спектр возможных мотивационных детерминант ее создания.

- Она может представлять собой реализацию "идеального Я" [9].
- "Виртуальная личность" может создаваться с целью реализации свойственных личности агрессивных тенденций, не реализуемых в реальном социальном окружении, поскольку это социально нежелательно или небезопасно. Люди предпочитают общение в виртуальных комнатах общению в реальной жизни, поскольку это «комбинация реального общения, анонимности (или, в некоторых случаях, иллюзии анонимности) и возможности примерить на себя роль как очень близкую, так и очень далекую от своего "Я"» [4].
- Создание "виртуальной личности" может отражать желание контроля над собой у пользователей с наличием ярко выраженных деструктивных желаний [10].
- "Виртуальная личность" может создаваться для того, чтобы произвести определенное впечатление на окружающих, причем в этом случае она может соответствовать существующим нормам или, наоборот, противоречить им.
- "Виртуальная личность" может отражать желание власти [3; 11].

Нетрудно видеть, что в большинстве случаев исследователи склоняются, по сути, к мысли о компенсаторном характере такого поведения в Сети, как создание "виртуальной личности". Последняя представляет собой в этом случае максимально управляемую самопрезентацию, призванную скомпенсировать те или иные сложности, испытываемые пользователем в реальном взаимодействии.

Анализ "поисковых" детерминант создания виртуальной личности показывает, что:

- "Виртуальная личность" в данном случае оказывается не соотносима ни с "идеальным", ни с "реальным" Я; она прежде всего выражает стремление испытать нечто ранее не испытанное [4; 7];
- Создание "виртуальной личности" в данном случае не является компенсаторным стремлением по преодолению объективных или субъективных трудностей реального общения и взаимодействия [12; 13];
- Пользователями старше подросткового и юношеского возраста чаще всего "виртуальная личность" создается именно с целью испытать новый опыт, что может быть объяснено возрастным стремлением к самовыражению, реализуемого через "примерку" на себя различных ролей [14].

В психоаналитической парадигме Интернет и виртуальная реальность понимаются как промежуточное пространство, в котором реализуются фантазии индивида, происходит реакция переноса на компьютер. Данной проблематике посвящены работы J. Suler, G. Forman, P. Pufall [11; 15]. Компьютеры и виртуальную реальность можно рассматривать как тип "промежуточного пространства" (transitional space), расширяющего внутренний психический мир человека. Это состояние может настолько захватывать, что временами происходит растворение собственного "Я" и отождествление, к примеру, с личностью персонажа игры, проходящей на экране [16]. Не исключено, что это может послужить основой для дальнейшего расщепления образа Я.

Введение компьютеров наряду с пользой (создание компьютерной психотерапии, компьютерного обучения и др.) порождает и ряд проблем, среди которых наиболее опасна Интернет-зависимость и компьютерная аддикция как частный вид Интернет-зависимости от компьютерных игр [17; 18].

Однако проблема влияния виртуальной реальности компьютерной игры на человека к настоящему времени исследована недостаточно, и поэтому цель нашего исследования состояла в изучении влияния виртуальной реальности компьютерных игр на идентичность геймеров. Мы исходили из гипотезы, что активное и постоянное участие индивидов в ролевых компьютерных играх ведет к изменениям идентичности личности. Методологическую основу исследования составили психоаналитические интерпретации образа Я (З. Фрейд, Ж. Лакан, С. Жижек, Э. Эриксон и др.), научные труды направления виртуалистики А.Н. Носова, О.И Генисаретского, Ю.Т. Яценко.

В исследовании использовались следующие психодиагностические методики: методика диагностики межличностных отношений Т. Лири [19], методика "Кто Я" Куна-Макпартленда [20], опросник Мини-Мульт (сокращенный вариант

Миннесотского многомерного личностного перечня MMPI) [19], проективная методика “Нарисуй человека” (К. Маховер) [21], проективная методика “Человек под дождем” (А. Абрамс, А. Эмчин) [22], проективная методика “Дом. Дерево. Человек” (Дж. Бук) [23], проективная методика “Несуществующее животное” (М.З. Дукаревич) [24].

В нашем исследовании приняли участие 162 человека в возрасте от 18 до 27 лет. Мы использовали традиционную сложившуюся классификацию деления групп на экспериментальную и контрольную. Экспериментальная состоит из 82 человек, увлекающихся ролевыми компьютерными играми (1-я группа); а контрольная – 80 человек, играющих в ролевые компьютерные игры в крайне редких случаях (2-я группа). Все участники исследования – мужчины. Отметим сразу, что мы отбирали именно геймеров, играющих в ролевые компьютерные игры.

Результаты и их обсуждение

По результатам теста “ДМО” мы обнаружили, что в экспериментальной (1-й) группе существуют большие расхождения между образом “реального Я”, “идеального Я” и “виртуального Я”.

Кроме того, геймеры (игроки в компьютерные игры) более доминантые и эгоцентричные, по сравнению с участниками 2-й группы. В тесте “Кто Я” процент ответов категории “Эгоцентризм” и “Доминантность” в 2 раза больше по сравнению со 2-й группой (1-я группа – 4,4%, 2-я группа – 1,9% ($p<0,05$)). Такой же показатель прослеживается и в тесте “ДМО”, где в оценке “реального Я” участники 1-й группы, считают себя более агрессивными, упрямыми, упорными, настойчивыми, чем участники 2-й группы (октант “Агрессивный”).

Также у геймеров была установлена несформированность представления о себе, что подтверждается, во-первых, результатами проективных рисуночных тестов. Например, в тесте “Несуществующее животное” в рисунках 1-й группы выявлялись: абстрактный рисунок; наличие антенны; механическое животное; многоглавие и т.п. Отмечается указание на древний возраст животных, а в нескольких рисунках отмечается возраст бесконечности как вариант бессмертия.

Во-вторых, подтверждались данными теста “Кто Я”. Для группы геймеров в данном тесте специально была выделена категория «Ищущий». Отвечая на вопрос “Кто Я”, участники этой группы говорят, что до сих пор находятся в поиске себя ($\varphi^*= 2,79$ ($p<0,001$)).

И, в-третьих, несформированность образа “Я” подтверждается категорией “Физическое Я” по тесту “Кто Я”. В 1-й группе процент ответов этой категории в 2 раза меньше, чем во 2-й ($\varphi^*=2,57$, ($p<0,001$)).

Для группы геймеров характерно негативное отношение к себе, что также подтверждается результатами теста “Кто Я”: в 2 раза больше отрицательных характеристик в 1-й группе – 12,7% и во 2-й группе их 5,9% ($\varphi^*=3,5$ ($p<0,001$)).

Кроме того, было выявлено, что виртуальные характеристики компьютерных персонажей становятся частью реальной идентичности участников исследования. Что подтверждается, во-первых, данными теста “Кто Я”. Для группы геймеров нами была специально введена категория “Nick”. Участники 1-й группы, отвечая на вопрос “Кто Я?”, идентифицируют себя с персонажами, используемыми ими в виртуальной реальности, а также позиционируют себя как геймеров. А во-вторых, проективными рисуночными тестами, в которых присутствуют рисунки компьютерной тематики. Например, животное нарисовано в виде usb-шнура, животное живет в Интернете, дождь в рисунке “Человек под дождем” в виде матрицы, голова человека изображена в виде компьютера (во 2-й же группе рисунков подобной тематики нет вообще ($\varphi^*=2.8$, $p<0,005$)).

В группе геймеров констатировали проблемы с полоролевой идентификацией, что выражалось наличием характеристик среднего рода в проективных рисуночных тестах (в 2 раза больше по сравнению со 2-й группой) и меньшим процентом полоролевых характеристик в методике “Кто Я” (2,9% в 1-й группе, 5,9% – во 2-й).

Наиболее интересным в проективных рисуночных тестах было то, что мы обнаружили наличие нескольких фигур в рисунке человека под дождем: 10,7 % в 1-й группе, а во 2-й группе – 0% ($p<0,001$). При этом мы столкнулись с рисунками, где есть полное зеркальное отражение фигуры (3,7%). Мы предположили, что рисунок фигуры второго человека является механизмом психологической защиты, возникающим в ответ на то, что геймеры ощущают себя одновременно присутствующими в двух мирах: в виртуальном и реальном.

Таким образом, ролевой персонаж компьютерной игры является для испытуемых 1-й группы тем образом, который может оказывать обратное влияние на формирование Я (ego) и его идентификацию.

Литература

1. *Брудный А.А.* Пространсто возможностей: Введение в исследование реальности.– Бишкек, 1999. – 360 с.
2. *Бурлаков И.В.* Homo gamer: Психология компьютерных игр.– М.,2000.– С. 141.
3. *Reid E., Deaux K.* Relationship between social and personal identities: segregation or integration // J. Of Personality and Social Psychology. –1996. V. 71. – P. 1084–1091.
4. *Turkle Sh.* Parallel lives: working on identity in virtual space // Constructing the self in a mediated world: inquiries in social construction. – N.-Y., 1996. http://www.prospect.org/print-friendly/print/V7/24/turkle-s.html
5. *Donath, J.S.* Identity and deception in the virtual community // Communities in cyberspace / Ed. by P. Kollock, M.A. Smith. – N.-Y.: Routledge, 1999. http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html.
6. *Suler, John.* Mom, Dad, Computer. Transference Reactions to Computers (Rider University). http://www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/comptransf4.html, 1998
7. *Sempsey J.* The psycho-social aspects of multi-user dimensions in cyberspace: a review of the literature. http://www.netaxs.com/~jamesii/mud.html. 1997.
8. *Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В.* Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского.– М., 2000.– С. 11–39.
9. *Young K.S.* Caught in the Net.–New York, NY: John Wiley and Sons, Inc., 1998. – 362 p.
10. *Young K.S.* Internet Addiction: the emergence of a new clinical disorder // Annual meeting of the American Psychological Association. Toronto http // www.netaddiction.com, 1996.
11. *Suler J.* Identity management in cyberspace. http://www.rider.edu/~suler/psycyber/identity-manage.html, 2002.
12. *Фриндте В., Келер Т.* Публичное конструирование “Я” в опосредованном компьютером общении // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. – М., 2000. – С. 40–54.
13. *Жичкина А.Е.* Идентичность пользователя и особенности поведения в Интернете: Автореф. дисс. … канд. психол. наук. – М., 2001. – 25 с.
14. *Жичкина А.Е., Белинская Е.П.* Самопрезентация в виртуальной реальности и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета // Образование и информационная культура. – М., 2000. – С. 431–460.
15. *Forman G. and. Pufall P. B.* Constructivism in the Computer Age: A Reconstructive Epilogue. – New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1988. – P. 250.
16. *Алексеенко Н.Н.* Психоаналитические аспекты поведения человека в киберпространстве // Журнал практической психологии и психоанализа. – 2000. – №3. – С. 91–107.
17. *Войскунский А.* Психологические исследования феномена интернет-аддикции // Тезисы. Вторая Российская конференция по экологической психологии. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 251–253.
18. *Войскунский А.Е.* Групповая игровая деятельность в Интернете // Психологический журнал. – 1999. – №1. – С. 126–132.
19. *Райгородский Д.Я.* Практическая психодиагностика: методики и тесты. – М., 2006. – 668 с.
20. *Кун М., Маркпартленд Т.* Эмпирическое исследование установок личности на себя // Современная зарубежная социальная психология. Тексты. – М., 1984. – С. 180–188.
21. *Anastasi Anne, Urbina Susana*. Psychological testing. – New Jersey, 1997. – 873 p.
22. *Остер Дж., Гоулд П.* Рисунок в психотерапии. Методическое пособие для слушателей курса “Психотерапия”. – М., 2000. – 184 с.
23. *Белова О.В.* Общая психодиагностика. – Новосибирск, 1996. – 308 с.
24. *Дукаревич М.З.* Рисунок несуществующего животного: Практикум по психодиагностике. – М., 1990. – С. 54–73.