

ПСИХОЛОГИЯ ВОСПРИЯТИЯ И ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР РАЗНЫХ ЖАНРОВ: ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ КОНСТРУКТОВ

.....

Н.В. Омельченко¹

Ключевые слова: компьютерные игры, конструкт, субъективная категоризация.
Keywords: computer games, construct, subjective categorization.

Компьютерные игры на сегодняшний день являются одним из самых специфических продуктов человеческой культуры. С их появлением связано возникновение феномена виртуальной реальности. Любая компьютерная игра имеет собственные правила и свойства игрового пространства, свою историю и свой ход времени, философию и даже мораль. С момента начала игры играющий шаг за шагом познает это виртуальное пространство, для него игра представляется живым динамичным миром. Правомерно предположить, что играющие формируют свои субъективные картины виртуального игрового мира. Исследовать их представляется актуальным как в личностно-психологическом аспекте (это ценный материал для анализа психологических черт и проблем личности), так и в аспекте социально-психологическом (социальные представления больших групп и тенденции общественного сознания).

Виртуальная реальность имеет своё пространство: территориальное (континенты, страны, города, здания), временное (эпохи, различные исторические события из реальности); свои ресурсы (экономические, технические, административные); свои физические законы (земное притяжение или его отсутствие, телепортация, перемещение во времени и т.д.). Наличие огромного разнообразия компьютерных игр обеспечило богатую палитру виртуальных миров. Все они объединяются в определенные классы. Так, игры можно классифицировать по их тематическому содержанию: военные, экономические, социальные и пр. Но больший интерес для психолога представляет жанровая классификация компьютерных игр: шутеры, ролевые компьютерные игры, стратегии, квесты, симуляторы, спортивные симуляторы, файтинги, настольные игры. Все они раз-

¹ Омельченко Наталья Владимировна – преподаватель кафедры управления персоналом и организационной психологии КубГУ. Эл. почта: persorgpsy@manag.kubsu.ru

личаются по своему смысловому содержанию, задачам, которые ставятся перед игроком, и тем, какие именно потребности и возможности субъекта могут быть реализованы в виртуальном мире. Приведем описание каждого жанра.

Шутер (англ. shooter – стрелок) – это игра военной тематики, в ней основной задачей является уничтожение большого количества виртуальных врагов: людей или других существ (монстров). Игровое пространство представляет собой ограниченный лабиринт, в котором располагаются враги и союзники. У игрока есть возможность выбора оружия и способов взаимодействия с врагами, ловушками и транспортными средствами. Игрок может действовать как от первого (видеть изображение как бы «из глаз»), так и от третьего лица (наблюдать своего героя «со стороны»). От игрока же требуется высокая концентрация внимания и скорость реакции.

Ролевая игра (англ. Role-Playing Game – RPG) – компьютерная игра, основанная на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр и дающая возможность игроку буквально брать на себя роль своего персонажа. Ролевая игра — это вид драматического действия, участники которого ограничены рамками выбранных ими ролей и руководствуются характером своей роли. В компьютерных ролевых играх вся окружающая обстановка управляется компьютерной программой. Нередко такие игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет, развитие которого в определённой степени зависит от решений игрока. Мир ролевой игры может быть полностью придуманным, основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе). Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, выполнение всех заданий или исследование мира. В виртуальном пространстве герой взаимодействует с другими персонажами: ведёт диалоги, занимается торговлей, воюет, получает задания. Игровой герой обладает различными предметами (экипировка, деньги, оружие, артефакты и пр.), может их продавать или менять. Эти вещи могут быть «трофеями», добытыми в бою с врагами, или они просто собираются на дороге, в домах и т.д. За уничтожение монстров либо за выполнение заданий, полученных от других персонажей игры, герой игрока получает вознаграждение в виде опыта и/или ценных предметов. Получение опыта ведёт к развитию персонажа, которое выражается в получении новых качеств и умений или в улучшении уже имеющихся.

Стратегия (англ. strategy) – компьютерная игра, чьим прототипом, возможно, послужили шахматы. Основная цель игры – победить «врагов-конкурентов». Игровое пространство предоставляет играющему возможность управления какими-либо компаниями, государствами и даже мирами и возлагает на него важные миссии: управляющего, военачальника, императора и пр. Первостепенными задачами для играющего выступают: экономическое раз-

витие (сбор ресурсов, таких, например, как лес, золото и т.п., постройка базы и создание войска), управление (на уровне государства, города/армии, предприятия/военного подразделения), военные действия (с целью перехвата доступа противника к ресурсам и/или уничтожения его армии и лагеря).

Квест (англ. quest – поиски, в рыцарских романах – поездка на поиски приключений) – приключенческая игра, основу которой составляют выполнение заданий, иногда опасных, поиски, наблюдения. В ходе игры игроющему приходится оперировать различными предметами, найденными либо полученными от других персонажей игры; пробовать различные возможности применения имеющихся вещей либо искать недостающие и необходимые. Манипуляции проводятся как с отдельными предметами (например, повернуть рычаг, открыть дверь), так и с вещами, находящимися в инвентаре героя, которым управляет игрок. В ходе прохождения по сюжетной линии играющий должен общаться с множеством персонажей, получать от них вещи, разнообразную необходимую информацию, делать какие-либо заметки в своём дневнике.

Симуляторы (англ. simulation) – это игры, имитирующие управление каким-либо транспортным средством или аппаратом. Основной принцип симулятора – точное воспроизведение особенностей какой-то тематической области (например, автосимулятор максимально точно воспроизводит особенности управления автомобилем). Часто критерием оценки такой игры выступает степень сходства «поведения» виртуальной техники и реально существующего прототипа. Примерами игр-симуляторов является имитация управления автомобилями, танками, самолётами, вертолётами, подводными лодками и надводными боевыми судами, поездами, космическими кораблями и т.п.

Спортивные игры, или спортивные симуляторы (англ. sports simulation), основываются на имитации какой-либо спортивной игры, вида спорта, связанного с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов. Цель игры, как и в реальности, – победа персонажа или команды. Игровое пространство в зависимости от вида игры имитирует стадион, корт, каток и прочие спортивные сооружения реального мира. Правила компьютерной игры также полностью соответствуют реальным. Наиболее популярные виды игр – футбол, хоккей, баскетбол, теннис, гольф.

Файтинг (англ. fighting – бой, поединок, борьба) – жанр компьютерных игр, имитирующий рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Игрок ведёт бой в режиме «один на один» против компьютерного противника или другого игрока. В начале игры можно выбирать своего персонажа, отличающегося стилем ведения боя, скоростью, силой и возможностью применения различных ударов, бросков и комбинаций.

Аркада (англ. arcade) – путешествие по лабиринтам. Классический вариант игры – это линейное движение игрока в игровом пространстве, обыгранном те-

матически (джунгли, дороги, космос и пр.). Игры данного жанра иногда содержат в себе элементы шутеров и квестов. Задача играющего – собрать все бонусы на каждом уровне, преодолеть разнообразные препятствия, уничтожить всевозможных «врагов». Аркада требует от игрока быстроты действий и скорости реакции. Ему необходимо за максимально короткий срок пройти уровень до конца (т.е. запрограммированного момента окончания игры) и получить максимальное количество очков. Все элементы игры для играющего открываются постепенно, таким образом, игрок не предполагает, что его ждет впереди. В процессе игры играющий переходит от уровня к уровню, каждый из которых отличается сложностью и типами противников. В конце каждого уровня игроку необходимо пройти своеобразный зачет – победить наиболее сильного противника, а в конце игры – «босса».

Настольные игры (англ. board) – компьютерные игры, не требующие от пользователя хорошего владения компьютером и обладающие достаточно простыми правилами, а также яркой привлекательной графикой и минимумом текста. Многие игры ограничивают игрока во времени и имеют бонусную систему. Возможны переходы по уровням разного вида сложности. Основные представители данного вида игр: тетрисы, головоломки, шахматы, пасьянсы и пр. Обычно в играх подобного типа виртуальное игровое пространство ограничивается игровой доской, на которой согласно правилам расположены игровые объекты: фишки, карты, фигуры и пр.

По мере того как разворачиваются события в игре, в сознании игрока выстраивается модель виртуального мира, не только имеющая свою структуру, но и определяющая место самого игрока в ней. Увидеть данную модель глазами играющего можно при реконструкции его собственной системы координат, согласно которой он воспринимает и оценивает виртуальный мир.

Идея использования конструктов для описания картины мира субъекта впервые была отражена в работах Дж. Келли, основателя конструктивистского подхода в психологии. По его теории, личность индивида образована системой его конструктов. Конструкт – используемый субъектом способ дифференциации объектов (в нашем случае – при восприятии виртуального мира компьютерной игры). Человек использует конструкты, чтобы воспринимать, интерпретировать реальность и предвосхищать события. Конструкты субъекта определяют его субъективный мир.

Начиная с 1980-х гг. идеи Дж. Келли о личностных конструктах и Ч. Осгуда о семантических пространствах были развиты отечественными психологами в новой области общей психологии – психосемантике (В.Ф. Петренко, А.Г. Шмелёв) [5; 8]. Для психосемантики особенно важно понятие «категория». Категории представляют собой сложные комплексные конструкты, которые можно выявить психосемантическими методами (В.Ф. Петренко).

Эти обобщения не всегда осознаваемы и маркированы вербально. Категории задают способы различения субъектом объектов в определенной сфере реальности (например, при восприятии и оценивании виртуальной игровой реальности). Совокупность таких категорий образует категориальную структуру (или систему категорий), позволяющую описать имплицитную модель того или иного фрагмента образа мира субъекта (В.Ф. Петренко, А.А. Лузаков).

Реконструировать субъективные картины виртуального мира компьютерных игр можно через построение частных семантических пространств (частные пространства отличаются от общих, универсальных, например, от пространства «Оценка–Сила–Активность» Ч. Осгуда). Но известно, что при использовании методик типа семантического дифференциала (СД) набор шкал-дескрипторов должен адекватно отражать ту предметную сферу, которую будут оценивать респонденты. В данной публикации представлен этап диссертационного исследования, в ходе которого выявлялись конструкты, значимые при восприятии и оценивании компьютерных игр. Такие конструкты в дальнейшем предполагается использовать в качестве дескрипторов в психосемантических экспериментах, направленных на реконструкцию семантических пространств.

В исследовании, проведенном нами совместно с Р. Хуторянским, студентом 5-го курса, работающим над дипломным проектом, была поставлена задача – изучить первичные конструкты-категории, используемые субъектами при восприятии и оценивании компьютерных игр. Для их выявления выбран метод триад Дж. Келли. Достоинство этого метода в том, что испытуемым не навязываются никакие шкалы-мерки, а они сами называют конструкты.

В роли респондентов выступили студенты КубГУ социогуманитарных специальностей (всего 61 чел.). Из них 44 женщины и 17 мужчин, средний возраст – 20–21 год. Сопоставление респондентами различных видов компьютерных игр (выделенных на основе описанной жанровой классификации) позволило выявить конструкты, через призму которых каждый участник воспринимает игры, а также прояснить специфику конструктов, релевантных для выделенных нами групп респондентов.

На первом этапе исследования проводилось анкетирование на выявление жанровых предпочтений респондентов и особенностей их игрового поведения. По результатам предварительного анкетирования респонденты были поделены на три группы: участники, не имеющие опыта компьютерных игр, – 17 чел., с опытом игры до пяти лет – 22 участника и с опытом игры более пяти лет – 22 чел.

На втором этапе исследования испытуемым предлагался текст-описание типов компьютерных игр в соответствии с их жанровой классификацией (шутеры, ролевые компьютерные игры, стратегии, квесты, симуляторы, спортивные симуляторы, файтинги, настольные игры) и специально смонтированные видеоклипы, в которых в качестве примера демонстрировались фрагменты 2–3 компьютерных игр каждого жанра.

На третьем этапе с помощью метода триадического выбора Келли респондентам предстояло сопоставить разные типы игр, вынести суждения о признаках их сходства и различия и тем самым сформулировать конструкты.

На заключительном этапе исследования был проведен анализ и группирование конструктов, выявленных методом триад. В результате был получен перечень основных конструктов-категорий, используемых респондентами при восприятии и оценивании компьютерных игр.

Всего респонденты сформулировали 125 биполярных конструктов. Было обнаружено, что, формулируя противоположный полюс одного и того же конструкта, респонденты давали неодинаковые ответы. Например, в качестве противоположного полюса конструкта «Активный» одни респонденты предлагали вариант – «Спокойный», другие – «Пассивный», а третьи – «Неактивный». Это подтверждает известный в психосемантике тезис о том, что антонимия часто носит субъективный, а не нормативный характер, что вводит определенные ограничения на использование в современных психосемантических экспериментах биполярных дескрипторов (А.А. Лузаков). В связи с этим мы выделили и униполярные конструкты, общее их число – 207, именно эту категорию конструктов мы рассматриваем в статье.

В табл. 1 представлены основные (встречающиеся более чем в 40 % случаев²) униполярные конструкты, которые были выделены респондентами из исследуемых групп. «Вес» конструкта указывается в процентах от числа респондентов, которые предлагали тот или иной конструкт.

Таблица 1

Основные конструкты, выделенные респондентами из исследуемых групп

Неиграющие респонденты		Начинающие респонденты		Опытные респонденты	
Конструкты	%	Конструкты	%	Конструкты	%
Простой	100	Жестокий	100	Простой	72
Медленный	88	Добрый	100	Сложный	72
Быстрый	88	Сложный	100	Медленный	68
Жестокий	64	Простой	100	Быстрый	68
Заставляет думать	47	Неинтересный	63	Жестокий	63
		Заставляет думать	45,5	Добрый	63
		Развивающий	45,5	Заставляет думать	54,5
				Интересный	45,5
				Командный	42,8
				Захватывающий	42,8

² Остальные конструкты встречаются в единичных случаях, и упоминать о них нецелесообразно.

В табл. 2 показано, какие основные (встречающиеся более чем в 40 % случаев) конструкты предлагали респонденты, когда они оценивали игры различных жанров.

В ходе анализа общегрупповых показателей были выделены универсальные конструкты (релевантные для всех исследуемых нами групп) – «Простой», «Жестокий», «Заставляет думать». В психологическом смысле они являются основными субъективными мерками, категориями, которые респонденты используют при восприятии и оценивании компьютерных игр.

Таблица 2

Конструкты, предложенные респондентами при оценке игр различных жанров

Жанры игр	Неиграющие респонденты		Начинающие респонденты		Опытные респонденты	
	Конструкты	%	Конструкты	%	Конструкты	%
Шутер	Жестокий	91	Жестокий	83	Жестокий	78
	Быстрый	40	Неинтересный	40	Быстрый	40
			Сложный	41	Сложный	30
					Интересный	30
Ролевая	Жестокий	45	Жестокий	30	Захватывающий	86
	Быстрый	40	Сложный	25	Сложный	44
					Интересный	30
Стратегия	Заставляет думать	50	Заставляет думать	70	Заставляет думать	50
	Интересный	50	Сложный	32	Интересная	50
			Развивающий	60	Командный	86
Квест	Простой	24	Заставляет думать	70	Заставляет думать	67
			Сложный	30	Сложный	24
			Добрый	17	Медленный	40
Симулятор	Интересный	24	Интересный	50	Простой	25
Спорт	Добрый	33	Добрый	22	Командный	43
					Быстрый	27
Файтинг	Простой	29	Жестокий	39	Жестокий	50
					Быстрый	60
Аркада	Простой	35	Простой	27	Простой	37
	Быстрый	27	Жестокий	17	Быстрый	33
Настольная	Простой	65	Простой	91	Простой	69
	Медленный	60	Добрый	52	Добрый	36
			Развивающий	50		

Неиграющие респонденты (без стажа игры) всего предложили 39 биполярных конструкторов и 75 униполярных.

В нашем эксперименте неиграющие респонденты впервые узнали, что представляют собой компьютерные игры. Вероятно, это сказалось на том, что они смогли предложить небольшое число конструкторов обобщенного значения. Так, в категорию «Простые» были определены игры настольные, в категорию «Быстрый–Активный» – ролевые и шутеры. Жестокими были определены шутеры. Стратегические игры названы умными и сложными.

Из общего списка были выделены основные униполярные конструкторы-категории (встречающиеся более чем в 40 % случаев): «Простой» (100 %), «Медленный» (88 %), «Быстрый» (88 %), «Жестокий» (64 %), «Заставляет думать» (47 %).

Конструкторы «Простой», «Медленный», «Быстрый», «Жестокий» относятся к коннотативным (эмоционально-оценочным), которые могут использоваться при оценивании объектов из других семантических классов. Выделенные нами коннотативные конструкторы представляют собой слабо дифференцированный и поверхностный взгляд-оценку неиграющих испытуемых на виртуальный мир компьютерных игр.

Респондентами данной группы были выделены и некоторые денотативные (предметные, специфические) конструкторы, которые относятся именно к компьютерным играм: «управление людьми» – «управление машинами», «с сюжетом» – «без сюжета», «занимает мало времени», «от первого лица» и др. Однако их число невелико, и они отражают те аспекты игровых характеристик, которые респонденты смогли уловить при поверхностном знакомстве с компьютерными играми.

Начинающие респонденты (с опытом игры до пяти лет) далее сформулировали 74 биполярных и 133 униполярных конструкторов, что почти вдвое больше, чем в группе испытуемых без опыта игры. Подобные данные находят свое подтверждение в теории. Построение образа внешней реальности – это сначала актуализация той или иной части уже имеющегося образа мира и лишь затем процесс уточнения, исправления, корректировки актуализированной части. Многие исследователи отмечают, что чем больше опыт субъекта в определенной сфере реальности, тем более сложную систему конструкторов он использует при описании объектов из этой сферы [1; 3; 5].

Используемые респондентами конструкторы отличаются по сравнению с конструкторами предыдущей группы. Так, к конструктору «Простой» помимо настольных игр были отнесены и аркады. Действительно, эти игры просты в своем исполнении, имеют линейный сюжет и могут казаться сложными лишь на первый взгляд, что и продемонстрировали участники первой группы. К конструктору «Сложный» попали не одна (как в предыдущем варианте) а несколь-

ко игр: шутеры, стратегии и ролевые игры. Это также объясняется наличием опыта у играющих респондентов, которые более детально знакомы с данными видами игр, с их замысловатыми сюжетами и разнообразием форм. К конструкту «Жестокий» кроме шутеров добавились файтинги. Появился и новый конструкт – «Развивающий», в который были отнесены Стратегии. Возможно, играющие полагают, что эти игры могут развивать логическое мышление, память и способность к анализу, что подтверждено рядом исследований [1, 3].

Из общего списка конструкта, предложенного респондентами из группы «Начинающих», в качестве основных были выделены следующие конструкты: «Жестокий» (100 %), «Добрый» (100 %), «Сложный» (100 %), «Простой» (100 %), «Неинтересный» (63 %), «Заставляет думать» (45,5 %), «Развивающий» (45,5 %).

Количественно набор основных конструктов у игроков с начальным опытом практически не отличается от того же списка у респондентов без опыта игры, однако видны различия содержательного характера. На основе имеющегося игрового опыта респонденты второй группы смогли выделить большое количество специфических признаков (денотативных конструктов): «необходимость развития персонажа», «есть ясная цель», «хочется играть», «используется оружие», «отображаются реальные явления», «игра на победу», «командный», «приносит удовольствие» и пр.

Опытные респонденты (с опытом игры более пяти лет) предложили 78 биполярных и 136 униполярных конструктов. Общее число полученных конструктов почти не отличается от показателей предыдущей группы. Однако при качественном анализе выявилось, что список в основном состоит из денотативных конструктов, указывающих на признаки, специфические именно для компьютерной игры («сложный мир», «чувство причастности к происходящему», «требующая быстроты действий», «нелинейность сюжета», «не командная» и пр.).

В качестве основных были выделены следующие конструкты: «Простой» (72 %), «Сложный» (72 %), «Медленный» (68 %), «Быстрый» (68 %), «Жестокий» (63 %), «Мирный» (63 %), «Заставляет думать» (54,5 %), «Интересный» (45,5 %), «Командный» (42,8 %).

Анализ полученных данных показывает схожесть с результатами в предыдущих группах. Например, к конструкту «Жестокий» по-прежнему относят игры-шутеры, к конструкту «Простые» – настольные игры. Сложные, по мнению респондентов, – стратегии. К конструкту «Быстрый» отнесены шутеры и файтинги. Предположительно, играющие имели в виду быстроту реакции, которая необходима в играх этих жанров, поскольку скорость персонажа напрямую зависит от скорости движения рук игрока, который им управляет. Кроме того, скорость в данном виде игр является определяющей выигрыш. Квесты же респонденты отнесли к конструкту «Медленный», действительно, игры данного жанра требуют обдуманых решений и взвешенных выводов.

Сопоставление показателей респондентов из выделенных нами групп позволяет увидеть следующие различия. Испытуемые без опыта игры чаще всего использовали критерий «быстрый – медленный», показывая, насколько для них важна динамика игры, ее увеличивающийся темп. Испытуемые с игровым опытом чаще всего отмечали критерий «интересный – неинтересный», выражающий личное отношение к объекту оценивания. Респонденты с опытом игры использовали конструкт «Сложный» в отношении жанров шутер, ролевая игра, квест, в то время как неиграющие респонденты при описании этих игр такой критерий не использовали (табл. 2). Квесты испытуемые без опыта игры оценили как простые, а респонденты с опытом – как сложные. На наш взгляд, это объясняется тем, что оценить степень сложности этих игр возможно только с приобретением опыта, которого недостает неиграющим респондентам.

Общее количество конструктов, предложенных респондентами, зависит от их игрового стажа. С ростом опыта число конструктов увеличивается – дифференцированность восприятия и оценки повышается.

Попытка соотнести основные выявленные конструкты (табл. 1) с классическими осгудовскими факторами «Оценка–Сила–Активность» позволяет сделать следующие выводы. Большинство конструктов можно отнести к фактору «Оценка»: «добрый – жестокий», «интересный – неинтересный». Это общее эмоциональное отношение, не указывающее на какие-то конкретные свойства объектов. К фактору «Активность» можно отнести конструкты: «быстрый – медленный», «развивающий». К какому фактору следовало бы отнести конструкт «простой – сложный»? На наш взгляд, в отличие от принятого в универсальном осгудовском СД подхода, данный конструкт можно отнести к фактору «Активность». Чем сложнее уровень игры, тем большую включенность и сосредоточенность должен продемонстрировать играющий.

Эти предположения, а также саму целесообразность использования универсального семантического пространства для описания специфики восприятия и оценивания компьютерных игр можно будет проверить только после проведения полномасштабного психосемантического шкалирования с построением семантических пространств. В основу набора шкал должны быть положены те конструкты, которые получены в ходе обсуждаемого здесь исследования. Это дает возможность реконструировать бытующие в среде компьютерных игроков системы значений и комплексные основания субъективной категоризации (координатные оси семантического пространства), т.е. позволит взглянуть на мир компьютерных игр глазами самих играющих.

Библиографический список

1. Бурлаков И. Психология компьютерных игр // Наука и жизнь. 1999. № 6.
2. Лузаков А.А. Личность как субъект познания: категоризация при восприятии другого человека: Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2007.

3. *Омельченко Н.В.* Перспективы изучения личностных особенностей играющих в компьютерные игры // Дружининские чтения: материалы 6-й Всерос. науч.-практ. конф., / под ред. И.Б. Шуванова и др. Сочи: СГУТиКД, 2007. Т. 2.
4. *Петренко В.Ф.* Личность человека – основа его картины мира // Модели мира. М.: Российская Ассоциация искусственного интел-лекта, 1997.
5. *Петренко В.Ф.* Основы психосемантики. 2-е изд. доп. СПб. Питер, 2005.
6. *Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1991. №3.
7. *Шапкин С.А.* Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал 1999. Т. 20, № 1.
8. *Шмелев А.Г.* Введение в экспериментальную психосемантику: теоретико-методологические основания и психодиагностические возможности. М.: Изд-во МГУ, 1983.