

УДК 159.954.2:004

## ОБРАЗ ВРАГА И ГЕРОЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

А.М. Демильханова, О.Г. Денисова

Исследуется влияние образа противника в компьютерной игре на восприятие реальных людей; игра рассматривается с позиций философии постмодернизма.

*Ключевые слова:* компьютерная игра; конфликт; геймер; нарратив; реальность; противник; персонаж; образ врага.

---

## ENEMY AND HERO IMAGE IN COMPUTER GAMES

A.M. Demilkhanova, O.G. Denisova

The article is about influence of enemy's image in computer games on perception of real people. Games are considered from the point of postmodern philosophy view.

*Key words:* computer game; conflict; gamer; narrative; reality; adversary; character; enemy image.

Цель нашего исследования – выявление степени влияния “образа врага” в компьютерных играх на восприятие представителей конкретных наций. Интерес к данной теме обусловлен тем, что в настоящее время гейм-индустрия представляет собой значительный сегмент современного рынка. Вложения в разработку компьютерных игр полностью окупаются, поскольку доходы от распространения игр превышают затраты на их разработку в разы. Создание компьютерных игр – это направление современной индустрии, более прибыльное, чем киноиндустрия. Так, например, на создание World of Warcraft в 2004 г. затрачено было 40 млн долларов, при этом ежемесячно доходы составляли 204 млн еще в прошлом году. В настоящее время доходы упали до 93 млн ежемесячно.

Можно предположить, что транслирование определенного образа посредством компьютерных игр будет оказывать влияние на отношение к представителям конкретных наций.

Основными методами, применяемыми в исследовании, явился качественный метод – полуструктурированное интервью, в качестве дополнения к которому предлагались полярные шкалы оценки компьютерного персонажа, такие как мудрый – глупый, безопасный – опасный, сильный – слабый, активный – пассивный, значимый – незначимый, влияющий на события – не изменяющий события и др., а также методы количественной и качественной обработки данных. Полуструктурированное интервью включало в себя вопросы,

посвященные исследованию причин предпочтения конкретного игрового жанра, возможности повторного прохождения игры, смене стороны в игре, моменту наибольшей эмоциональной включенности в игру, наличию желания изменить ход истории (для исторического жанра), значимости выигрыша – проигрыша и т. д.

В качестве методов количественной обработки данных использовались корреляционный анализ ( $\chi^2$  критерий согласия Пирсона) для сопоставления двух эмпирических распределений одного и того же признака и факторный анализ, применяемый для изучения взаимосвязей между значениями переменных. Выборку составили хардкорные<sup>1</sup> геймеры из г. Бишкека и г. Москвы. Средний возраст игроков 30 лет. Все имеют высшее образование. Игровой опыт составляет от 15 до 20 лет. Объем выборки составил 10 человек, что было обусловлено использованием в исследовании, в первую очередь, качественного метода – полуструктурированного интервью. В дальнейшем планируется расширить предмет исследования на основании увеличения объема выборки.

Следует отметить, что внимание ученых при исследовании игроков в компьютерные игры

---

<sup>1</sup> Хардкорные геймеры (Hardcore gamer) – игроки в ролевые компьютерные игры, затрачивающие значительное время на нахождение в компьютерной игре. Для данного типа игроков характерен соревновательный компонент в компьютерной игре.

в основном направлено на мыслительные процессы геймеров – внимание, память, а также их личностные особенности. Собственно особенности игр как таковых исследуются в гораздо меньшей степени, что, несомненно, представляет интерес. Нами компьютерные игры были разделены на два класса: посвященные полностью вымышленным мирам (фэнтези) и основанные на реальных исторических событиях (исторические игры), что отличается от традиционной жанровой классификации компьютерных игр.

В исторических играх чаще всего существует альтернатива реально-историческим событиям в изначально задаваемом сценарии. Есть возможность “пересмотреть историю”. Хотя число сценариев в игре конечно, возможно значительное число вариантов за счет возрастания популярности он-лайн версий игр. Все же в исторических играх число сценариев значительно меньше, чем в играх жанра фэнтези, поэтому они могут рассматриваться как “довольно скучные. Если там сделают две сюжетные линии – хорошо... Можешь выиграть, можешь не выиграть – отлично. Вся игрушка. Т. е. скучно”<sup>1</sup>.

При создании компьютерных игр происходит имитация мира, симуляция реальности в целом. В терминах постмодернистской философии этот феномен может быть обозначен как симулякр, продукт гиперреальности. В терминах Ж. Бодрийера [1] симулякр – изображение того, что не существует в реальности. Под данную категорию однозначно могут быть подведены миры, создаваемые в рамках жанра фэнтези. Игры исторического жанра “воссоздают” объективную реальность, придерживаются реальным событиям, и по первому впечатлению не являются симулякром. Но точное отображение объективной реальности в рамках игры невозможно. Модель будет весьма приближенной, в первую очередь, из-за ограниченности технических возможностей (невозможно полностью воссоздать в компьютерной симуляции численный состав армии, все особенности рельефа, личностные характеристики конкретных людей, оказавших влияние на ход реальных событий и т. д.). Поэтому получаемая в итоге реальность опять-таки является симулякром, поскольку копирует исторические события не точно, создавая уже реальность без реального.

Если же сравнивать ситуации, представляемые в фэнтези-играх и исторических играх, то для современных геймеров и те, и другие являются внешними, то есть такими, к которым они не имеют прямого отношения, не принимали в них не-

посредственного участия. Соответственно, можно предположить, что и восприятие этих ситуаций будет сходным. В то же время геймеры, интересующиеся историей и имеющие представление о деталях реально-исторических событий, более критически воспринимают несоответствия в деталях, воссозданных в рамках игры и реальных событий. Несоответствия “будут раздражать. Если ты играешь во Вторую мировую войну, в игру с Первой мировой войной и у тебя вдруг находится ядерная бомба, то это довольно странно... Если это шутер – то от шутеров вообще ничего не требуется просто стреляй, убивай...” В рамках же игр жанра фэнтези допускаются любые несоответствия, поскольку мир фэнтези существует гипотетически, параллельно, местоположение его не оговаривается, а действующие законы не соответствуют “земным” [2, 3]. Наравне с реальными законами и персонажами действуют магические, которые не являются чем-то из ряда вон выходящим, а воспринимаются как обычные. Фэнтези воспринимается как “самое забавное, и там многое чего прощается, ну то есть нереалистичность этого всегда можно на что-нибудь списать. То есть фортепиано в кустах – это нормально”.

В русле постмодернистской философии игра может быть рассмотрена как нарратив, то есть фиксирование такого способа бытия повествовательного текста как процессуальность его самоосуществления [4]. История рассматривается здесь в контексте рассказа о ней, связана с интерпретацией событий. Смысл привносится субъективно через задание финала истории ее “рассказчиком” – нарратором. Игра как нарратив дает возможность геймеру в процессе игры совмещать (менять) позиции субъекта как “читателя текста”, не представляющего смысл текста в целом, и автора-рассказчика как субъекта, “знающего конец истории”. Интерактивная природа игр создает иллюзию контроля собственной судьбы и позволяет конструировать завершение событий самому геймеру. Как автор-рассказчик геймер знает, что он выиграет в конечном итоге, даже если не с первого раза, то используя дополнительные жизни, но игра всегда заканчивается в конечном итоге выигрышем.

Смысловым центром нарратива является конфликт. Ролевые игры в основном строятся вокруг определенной конфликтной ситуации, которую представляется разрешить игроку, что и является целью игры. Завершение конфликта в играх носит деструктивный характер, поскольку конечной целью игры как серии квестов является уничтожение противника. В этом смысле есть понимание игры с позиции автора как того субъекта, который знает,

<sup>1</sup> Цитаты приведены из интервью геймеров в рамках исследования.

что в итоге игры, по ее окончании, “зло” будет наказано определенным образом, то есть противник будет уничтожен. Предпочтение деструктивного сценария разрешения конфликтов в рамках игровой ситуации может быть связано с тем, что в социальной реальности присутствует запрет на явно агрессивные формы поведения, что создает внутреннюю напряженность. Разрядка напряженности происходит в пределах игры, где уничтожается противник, на которого проецируется образ реального раздражителя. Что касается конструктивного разрешения конфликтов в игровой ситуации, то подобный вариант заложен как один из возможных сценариев, но в силу своей сложности и меньшей компоненты действия он не вызывает обычно интереса у геймеров. *“Есть дипломатическая победа – самая сложная – это когда тебя выбирает ассамблея ООН президентом земного шара, образно говоря. Но для этого надо очень круто вести политику, со всеми дружить. Если с кем-то воюешь, то не надо их сильно угнетать, то есть отобрал у них то, что тебе надо было, и ушел. Я до дипломатической победы именно никогда не доходил. Мне проще было всех вынести и ни с кем не разговаривать”*. Игра способна создавать особый мир, который временно, в силу принятых участниками игры условий и по мере исполнения ее правил, становится таким же значимым, как действительный [5]. В большинстве случаев (порядка 80 %) в пределах игры геймеры предпочитают деструктивное разрешение конфликта, хотя и есть возможность дипломатического урегулирования. Такой вариант не является достаточно привлекательным для большинства геймеров, поскольку не позволяет эмоционально отреагировать на имеющиеся агрессивные импульсы.

Все игры содержат конфликт – в той или иной форме – политический, военный, экономический. Посредством разрешения конфликта в игре у геймера создается ощущение творения истории. *“Выращивая”,* наворачивая своего компьютерного персонажа, игрок “растет” вместе с ним, совершенствуется, приобретает новые знания и навыки. *“Когда ты прокачаешься до этого максимального уровня, тебе уже хватит силенок, чтобы взять сорок человек с собой и пойти попробовать кого-нибудь там убить. Вот если получается, то можно считать, что уже игра завершена”*. *“Мне очень нравится в играх, когда у тебя есть возможность победить... так, чтобы от твоего умения играть и скилов как в спорте тоже многое зависело... а не только от того, сколько времени ты сидел и играл в эту игру, я имею в виду, насколько ты раскачал свой персонаж. В отдельных моментах*

*победа зависит от того, насколько ты понимаешь игру, насколько ты умеешь играть”*. Данный процесс можно сравнить с процессом инициации, предполагающим прохождение определенных испытаний, конечной целью которых является переход на новый этап развития.

Конфликт формирует негативный “образ другого” – “образ врага”. В ролевых играх жанра фэнтези поляризация игрового социума носит четко выраженный характер, представляя деление героев на стороны добра и зла.

Закреплению образа врага способствуют: возрастание негативных эмоций, ожидание деструктивных действий другой стороны, негативные стереотипы и установки, значимость объекта конфликта, длительность конфликта. В процессе эскалации конфликта происходит сужение когнитивной сферы в поведении, рост эмоционального напряжения как реакция на рост возможного ущерба, снижение управляемости противоположной стороной, сопротивление оппонента, невозможность реализовать свои интересы в желаемом объеме в короткое время; рост иерархического ранга нарушаемых и защищаемых интересов и их поляризация, применение насилия, потеря первоначального предмета разногласий, расширение границ конфликта (временных и пространственных), увеличение числа участников, вытеснение адекватного восприятия другого образом врага (целостное представление об оппоненте, интегрирующее искаженные и иллюзорные черты). В ходе эскалации “образ врага” вытесняет объективный образ, становится доминирующим в информационной модели. Об этом свидетельствуют такие признаки, как недоверие, возложение вины на врага, негативное ожидание, отождествление со злом (враг хочет уничтожить то, чем я дорожу и поэтому должен быть сам уничтожен), представление “нулевой суммы”, деиндивидуализация (всякий, кто принадлежит к той группе, автоматически становится нашим врагом), отказ в сочувствии.

В нашем исследовании при сравнении характеристик групп “Мы” (персонаж) и “Они” (противник) персонаж в играх жанра фэнтези, по сравнению с историческими играми, оценивается как более влияющий на события, значимый, сильный и помогающий, в исторических играх более активный, твердый и напряженный<sup>1</sup>. Данные характеристики могут быть объяснены тем, что в исторических играх исход битвы известен, в фэнтези,

<sup>1</sup> При интерпретации семантического дифференциала анализировались только наиболее выраженные показатели.

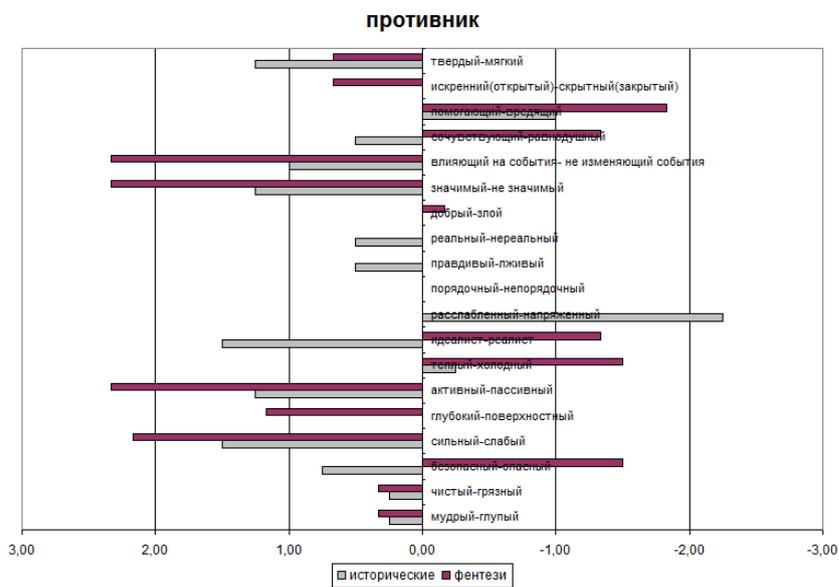


Рисунок 1 – Соотношение оценок полярных шкал персонажа

несмотря на использование магических приемов, ситуация исхода битвы более неопределенная. В фэнтези-играх дается четкая установка на то, что успешное разрешение конфликта зависит только от усилий игрока. *“...Настали тяжелые времена, теперь твоя очередь спасти свой народ... Там показывают, как эти воюют, кто-то нападает. А потом ты начинаешь играть. У тебя один герой, ты им управляешь. У тебя есть суперспосо-*

*бности”*. В целом образ персонажа в фэнтези и исторических компьютерных играх не имеет значительных различий. Коэффициент Пирсона для данных характеристик составляет 0,78.

Противник в исторических играх оценивается как более сильный, твердый, значимый и без-опасный. Последнее может быть связано с тем, что изначально известны ресурсы и тактика, используемая в реальных исторических событиях

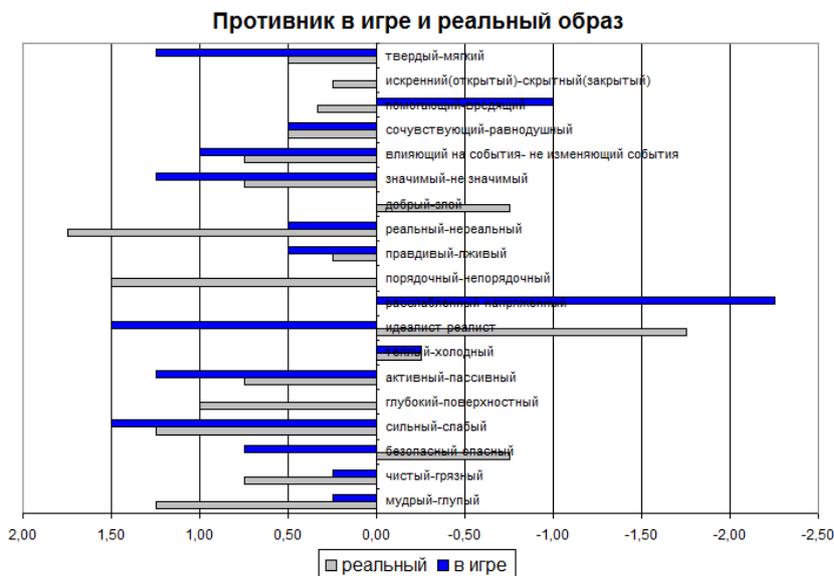


Рисунок 2 – Соотношение оценок полярных шкал противника в игре

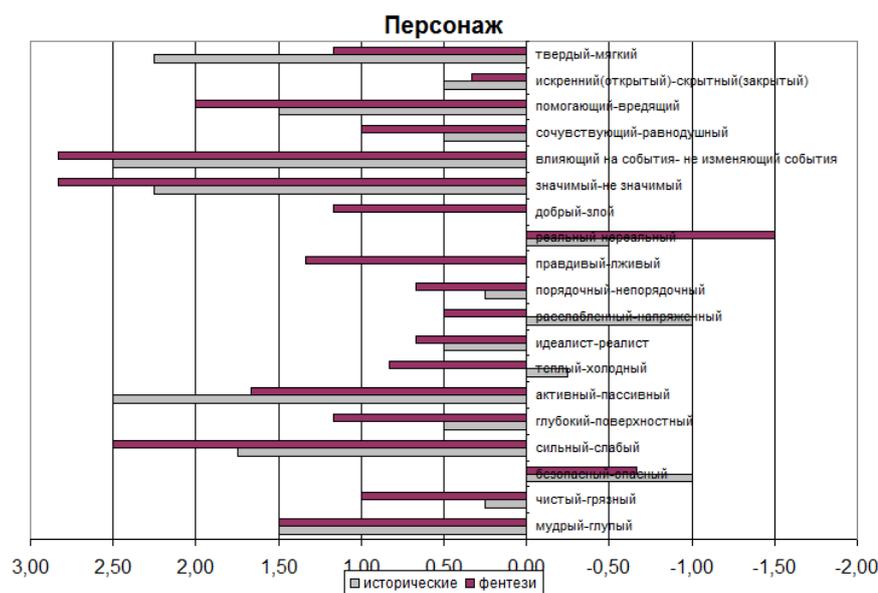


Рисунок 3 – Соотношение оценок полярных шкал противника в игре и представителя реальной нации

противоположной стороной. Кроме того, противник расценивается как напряженный и вредящий. Как нейтральный противник оценивается по шкалам добрый – злой, порядочный – не порядочный, искренний – скрытый (рисунок 1). Можно предположить относительность данных характеристик применительно к реальным людям, невозможно сказать, являются ли данные качества положительными, полезными или нет, они ситуативны.

Противник в фэнтези-играх более активный, влияющий на события, значимый, сильный и опасный, холодный, вредящий и равнодушный. В исторических играх – более сочувствующий, реальный, правдивый, напряженный, безопасный (рисунок 2). Коэффициент Пирсона для данных характеристик составил 0,4.

В западных исследованиях существует тенденция приписывать влияние характеристик “образа врага”, создаваемого в компьютерных играх, на восприятие представителей конкретных наций. В рамках нашего исследования данный факт не нашел подтверждения. “Образ врага” в компьютерных играх не оказывает заметного влияния на восприятие реального человека, принадлежащего к группе, отождествляемой с врагом. Корреляция указанных характеристик составляет 0,03 (рисунок 3).

Образ персонажа в целом не имеет заметных различий и выражается такими характеристиками, как влияние на события, значимость, сила и активность, что позволяет говорить о формировании образа героя у геймеров в пределах игровой реаль-

ности вне зависимости от жанра предпочитаемой игры.

Игра, таким образом, выступает не только как симулякр, то есть реальность без реального, но и как нарратив, позволяющий геймеру переходить от позиции субъекта-героя на позицию субъекта-автора (рассказчика) [6, 7].

#### Литература

1. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. Тула, 2013. 204 с.
2. *Atkins B.* More than a Game: The Computer Game as Fictional Form / B. Atkins. Manchester: Manchester University Press, 2003.
3. *Ryan M.-L.* Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory / M.-L. Ryan. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
4. *Барт П.* Введение в структурный анализ повествовательных текстов / П. Барт // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв.: Тракаты, статьи, эссе. М.: МГУ, 1987. С. 387–422.
5. *Брудный А.А.* Психологическая герменевтика / А.А. Брудный. М.: Лабиринт, 1998. 201 с.
6. *Dubbelman T.* Playing the hero: How games take the concept of storytelling from representation to presentation / T. Dubbelman // Journal of Media Practice. 2011. 12:2. P. 157–72.
7. *Burn A.* Playing Roles? / A. Burn // Computer games. Text. Narrative and play / edited by D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schott. London: Polity press, 2006. P. 84–87.