

УДК 316.48:004

## ВОСПРИЯТИЕ СОЦИАЛЬНОГО КОНФЛИКТА ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

А.Х. Бугазов, А.М. Демильханова, О.Г. Денисова

Рассмотрена специфика восприятия “образа другого”, или, применительно к ситуации конфликта, – “образа врага”, представляемого в компьютерных играх. Анализируются различные виды игр в рамках теории Р. Кайуа, характеризуется специфика компьютерной игры и видение игры как нарратива и симулякра в рамках философии постмодернизма.

*Ключевые слова:* социальный конфликт; игра; геймер; виртуальная реальность; “Другой”; “образ врага”; коммуникация; нарратив.

---

## КОМПЬЮТЕРДИК ОЮНДАР АРКЫЛУУ СОЦИАЛДЫК ЧЫР-ЧАТАКТЫ КАБЫЛ АЛУУ

Бул макалада “башка бирөөнүн” образын, же чыр-чатактуу кырдаалда – компьютердик оюндардагы “душмандын образын” кабыл алуу өзгөчөлүгү каралган. Р. Кайуанын теориясынын алкагында оюндардын ар кандай түрлөрү талдоого алынган, компьютердик оюндардын өзгөчөлүктөрүнө мүнөздөмө берилет жана постмодернизмдин философиясынын алкагында оюнду нарратив жана симулякр катары көрүү каралат.

*Түйүндүү сөздөр:* социалдык чыр-чатак; оюн; геймер; виртуалдык дүйнө; “душмандын образы”; пикир алышуу; нарратив.

---

## PERCEPTION OF SOCIAL CONFLICT THROUGH COMPUTER GAMES

A.Kh. Bugazov, A.M. Demilkhanova, O.G. Denisova

This article is devoted to the specific perception of the “image of the other”, or, as applied to the conflict situation, the “enemy image” represented in computer games. Various types of games are considered in the framework of the theory of R. Caillois, the specificity of the computer game is analyzed, and the vision of the game as a narrative and a simulacra in the framework of a postmodern philosophy is presented.

*Keywords:* social conflict; game; gamer; virtual reality; “Other”; “enemy image”; communication; narrative.

Социальный конфликт представляет собой достаточно сложное, многогранное явление, анализ которого возможен с разных позиций: философской, социологической, исторической и т. д. В данном случае, выделяя в конфликте достаточно весомую роль психологических, в том числе социально-психологических факторов, мы выделили для анализа такую составляющую любого конфликта, как “образ врага”.

С одной стороны, “образ другого” – один из наиболее популярных объектов социально гуманитарных исследований. В частности, проблема “Другого” относится к числу традиционных для европейской философской мысли. Двоичное деление общества и природы является универсальным для человеческого мышления в целом и отражается

в ряде характеристик, таких как полярность, дополнительность, антагонизм. Бинарные оппозиции продолжают существовать и в современном сознании, а также в исследованиях культуры и социокультурных институтов. “Сохранившееся преобладание бинарной логики – справедливо замечает Ю.А. Киричек, – отмечается, в частности, в лингвистике, психоанализе, структуриализме и даже в области информационных наук” [1].

С другой стороны, некоторые исследователи, например, Л. Гудков, указывает на отсутствие в современной отечественной науке должного интереса к тематике врага. Ученый предполагает, что данная проблематика не вызывает особого интереса в силу того, что “и так всем все понятно и известно”, либо “именно в силу сверхзначимости

подобных символических образований их теоретическое осмысление крайне затруднено из-за мощнейшего действия внутренних табу и защитных национальных мифов” [2, с. 58].

В любом случае, в современном обществе конфликт между большими социальными группами, такими как конфессии, нации, этносы, является одним из наиболее заметных социальных явлений. В последнее время проявления открытых конфликтов (начиная со второй половины XX в.) все больше переходят на локально-региональный уровень. Согласно данным Всемирного банка, за последние пятнадцать лет 16 из 20 беднейших стран мира пережили крупные гражданские войны. Те же государства, которым удается выйти из состояния войн, в половине случаев снова в нем оказываются в течение первых пяти лет мира. Даже в случае быстрого прогресса после достижения мира только возвращение к довоенному уровню жизни требует усилий не одного поколения.

В процессе эскалации конфликта происходит сужение когнитивной сферы в поведении, рост эмоционального напряжения как реакция на размер возможного ущерба, снижение управляемости противоположной стороной, сопротивление оппонента, невозможность реализовать свои интересы в желаемом объеме в короткое время. “Образ врага” вытесняет объективный образ, становится доминирующим в информационной модели мира. Об этом свидетельствует широкое распространение в сфере массового сознания таких социально-психологических состояний, как недоверие, возложение вины на врага, негативное ожидание, отождествление врага со злом, деиндивидуализация (всякий, кто принадлежит к той группе, автоматически становится нашим врагом), отказ в сочувствии и т. п. [3, с. 249–253]

Кроме того, отражение реальных конфликтных взаимодействий переносится в “другую реальность”, а именно – виртуальную. “Информационное оружие, – справедливо утверждают М.Ч. Залиханов и Г.Н. Лихачева, – изменяет обычное представление о международном конфликте, ...через игры навязывается насилие, человек не отличается от животного” [4, с. 174]. Хотя, конечно, степень влияния “образа врага” в компьютерных играх на восприятие игроками представителей конкретных наций, разная.

Интерес к обозначенной теме обусловлен тем, что в настоящее время гейм-индустрия представляет собой значительный сегмент современного рынка. Прежде всего речь идет о формировании и закреплении образа врага в сознании “играющей” молодежи. Объективно этому процессу способствует растущая конфликтность в обществе

и связанное с этим возрастание негативных эмоций, ожидание деструктивных действий, негативные стереотипы, установки и т. д.

Собственно внимание ученых обращено не только на особенности восприятия игроками своих оппонентов. Например, французский писатель и социолог Роже Кайуа рассматривает игру, прежде всего, как культуuroобразующий феномен. В своем классическом труде “Игры и люди”, он условно выделяет четыре типа игр: *Agôn* (соревнование), *Alea* (игры с судьбой или с удачей), *Mimicry* (игры с масками и перевоплощениями) и *Ilinx* (игры-головокружения). С точки зрения Р. Кайуа все игровые типы находятся в постоянном взаимодействии. *Agôn* с *Alea* означает, что игра-соревнование связана не только с умениями и навыками участников, но и с удачей. Взаимосвязь *Mimicry* и *Ilinx* предполагает, что использование масок или вхождение в роль связано с изменением сознания: состоянием транса, катарсиса или головокружения. При этом связь успеха с соблюдением правил, характерных для мира спорта, наряду с везением образуют основу современной цивилизации. С другой стороны, по мнению автора, мир перевоплощения и масок из пространства ритуала или культуры постепенно перемещается в пространство искусства и религии [5, с. 30–66].

Так, например, возможности карьерного роста могут быть связаны не только с личными достоинствами и работоспособностью, но и с происхождением или социальной средой, которые не зависят от человека, а оказываются даны ему при рождении. Также очевидно, что ощущения и эмоции, связанные с массовыми событиями, такими как античные мистерии или средневековые карнавалы, сегодня можно получить только в ограниченных пространствах, присоединившись к какому-то сообществу или приняв участие в зрелищном мероприятии [6, с. 160–163].

В процессе исследования мы пришли к выводу, что в наибольшей степени конфликт как сюжетная линия проявляет себя в играх, посвященных полностью вымышленным мирам (фэнтези), и в исторических играх, основанных на реальных событиях [7, с. 97–101].

В исторических играх чаще всего существует альтернатива реально-историческим событиям в изначально задаваемом сценарии. Есть возможность “пересмотреть историю”. Число сценариев в исторической игре ограничено, хотя существует возможность их увеличения за счет роста популярности игры в режиме online. В играх жанра фэнтези вариативность сценариев значительно выше, она ограничивается лишь фантазией авторов (компании-производителя) игры. Таким образом, в обоих

случаях мы наблюдаем имитацию мира. Происходит, по выражению постмодернистов, симуляция реальности, т. е. создается “симулякр”. Копия, не имеющая оригинала в реальности, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует. Как утверждал автор данного термина Ж. Бодрийяр, симулякр – это «семиотический знак, “псевдовещь”, замещающая “агонизирующую реальность” постреальностью посредством симуляции» [8]. Это означает, что социальный конфликт, как основа игрового сюжета, выдается за действительность. В сознании же игрока в результате длительного игрового времени происходит своеобразная аберрация, вследствие чего реальные конфликты воспринимаются как отражение виртуальной реальности.

В большей мере это утверждение относится к ситуациям, создаваемым в рамках жанра фэнтези. Конфликтность в играх исторического жанра носит более реалистичный характер и на первый взгляд не имеет признаков симуляции. Однако точное отображение объективной реальности в рамках игры невозможно. Модель в любом случае будет приблизительной. В первую очередь из-за ограниченности технических возможностей компьютерного моделирования. Невозможно воспроизвести все особенности факторов, оказавших влияние на ход реальных событий, личностные характеристики конкретных людей и т. д. Существуют и культурно-историческая, и идеологическая обусловленности игрового материала. Поэтому получаемая в итоге социальная конфликтность опять-таки является симулякром, поскольку она не отражает реального исторического процесса.

Если же мы будем сравнивать ситуации, представляемые в фэнтези-играх и исторических играх, то для современных геймеров они мало отличаются друг от друга, являются внешними, такими, к которым они не имеют прямого отношения, поскольку не принимали в них непосредственного участия. Соответственно, можно предположить, что и восприятие этих ситуаций будет сходным. В то же время, геймеры, интересующиеся историей и имеющие реальное представление о содержании различных социальных конфликтов, более критически воспринимают несоответствия в деталях, воссозданных в рамках игры. Исторические несоответствия *будут выступать в качестве “раздражителя”*.

В рамках игр “фэнтези” допускаются любые несоответствия, поскольку этот мир существует гипотетически. Его местоположение не оговаривается, а действующие в нем законы не соответствуют “земным”. Наравне с реальными законами и персонажами действуют магические, которые не

являются чем-то из ряда вон выходящим, а воспринимаются как обычные [7, с. 97–101].

В пространстве компьютерной игры “реальное” действительно исчезает. Это мир, подчиненный правилам, с одной стороны, и готовым характеристикам персонажей – с другой. В нем не бывает случайностей или незапрограммированных проблем. Зная правила, рано или поздно можно понять, как добиться успеха в тех или других обстоятельствах, даже если игра происходит в режиме online, и действия противника могут казаться поначалу непредсказуемыми. Непредсказуемые проблемы здесь могут возникать только по желанию “авторов” игры, которые поддерживают ее в Интернете и получают от этого доход. Разумеется, эти действия трудно сравнить с вмешательством судьбы или Божественной силы, их сложно сопоставить даже с неожиданными ситуациями, возникающими в ситуациях “реального соревнования” в играх с жесткими правилами: футболе, баскетболе, шахматах. Человек, играющий в компьютерную игру, может сам выбирать для себя подходящую роль и средства для достижения успеха. У игрока сохраняется достаточно сильное чувство контроля над ситуацией в режиме конфликта и с опытом оно становится все сильнее. Если использовать игровые модели поведения как своеобразные тренажеры, это может положительно повлиять на формирование профессиональных навыков “игрока”, например, в экстремальных условиях. Такая аналогия успешно применяется в разных видах обучения.

В социальной действительности игровые модели решения конфликтов далеко не всегда могут быть использованы. Как верно заметил Славой Жижек, процесс социальной коммуникации в Интернете лишь отчасти отражает реальные характеристики этого взаимодействия. Например, далеко не всегда удается понять реакции собеседника, более того, снижается предсказуемость своего собственного поведения [9].

Объяснение этому можно найти в рамках философии постмодернизма, где игра может быть рассмотрена как нарратив, т. е., способ бытия текста, “инструкция” по определению и пониманию некой реальности [10, с. 29–42]. История в данном контексте рассматривается как некий рассказ, с определенной интерпретацией событий. Смысл в рассказ привносится извне, самим “рассказчиком” (нарратором), посредством его участия в написании финала истории. Таким же образом все происходит в игре, где игрок имеет возможность в процессе игры совмещать или менять позиции субъекта как “читателя текста” и субъекта как автора-рассказчика, “знающего конец истории”. Интерактивная природа игр, таким образом, создает иллюзию

контроля собственной судьбы и позволяет конструировать завершение событий самому игроку. Как автор-рассказчик игрок знает, что в конечном итоге он выиграет, если не с первого раза, то используя дополнительные возможности, игра в любом случае закончится победой игрока [11, с. 93–96].

Следует обратить внимание, что смысловым центром нарратива всегда 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. Поскольку авторы игры всегда знают, что, в конце концов, “зло” будет наказано и противник будет уничтожен, то игра, в этом смысле, всегда обладает определенным “предпониманием”.

Представляется, что выбор деструктивного сценария развития игровой ситуации обусловлен тем, что в социальной реальности присутствует запрет на явно агрессивные формы поведения. Это может спровоцировать внутреннюю напряженность индивида. 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” [7, с. 99].

Игра, по справедливому замечанию А.А. Брудного, способна создавать особый мир, который временно, в силу принятых участниками игры условий и по мере исполнения ее правил, становится таким же значимым, как действительный [12]. В большинстве случаев (порядка 80 %) в пределах игры геймеры предпочитают деструктивное разрешение конфликта, даже если есть возможность мирного урегулирования. Такой вариант не является достаточно привлекательным для большинства геймеров, поскольку он не позволяет эмоционально отреагировать на имеющиеся агрессивные импульсы.

Все компьютерные игры содержат в себе 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. Данный процесс можно сравнить с процессом инициации, предполагающим прохождение определенных испытаний, конечной целью которых является переход на новый

этап развития. В этой связи определенное беспокойство вызывает тот факт, что всякий конфликт формирует негативный образ “другого”, чаще всего, это образ “врага”. Например, в ролевых играх в жанре “фэнтези” поляризация игрового социума носит ярко выраженный характер, разделяя героев на противоположные стороны добра и зла.

В нашем исследовании при сравнении характеристик групп “Мы” (персонаж) и “Они” (противник) персонаж в играх жанра фэнтези оценивается как более значимый и сильный, способный влиять на ход событий. В исторических играх он более активный, твердый и напряженный. Данные характеристики могут быть объяснены тем, что в исторических играх исход битвы известен, в фэнтези, несмотря на использование магических приемов, ситуация носит неопределенный характер. Успешное разрешение конфликта здесь зависит только от усилий игрока. При этом образ противника в фантазийных и исторических играх не имеет прямой зависимости от жанра. В фэнтези он в принципе не имеет отношения к объективной реальности и вне игры по “человеческим” качествам не оценивается. В исторических играх противник рассматривается как реальный человек, к которому применяются соответствующие характеристики.

В некоторых исследованиях существует мнение о том, что образ “врага”, создаваемый в компьютерных играх, влияет на восприятие представителей конкретных наций. Согласимся, что для таких утверждений есть основания. Однако в рамках проводимого нами исследования данный факт не нашел подтверждения. “Образ врага” в компьютерных играх у опрошенных нами респондентов, не оказывал заметного влияния на восприятие реального человека, принадлежащего к той или иной группе. Образ “героя” у геймеров складывается в пределах игровой реальности вне зависимости от социального пространства и времени.

Можно говорить о большей или меньшей популярности того или иного типа игр. Так, одной из причин большей популярности игр в жанре фэнтези является то, что создание исторических игр требует очень тщательного изучения атрибутики и техники соответствующей эпохи. К тому же воссоздание достоверных подробностей реально-исторических событий в рамках игры достаточно проблематично с технической точки зрения. Игры в жанре фэнтези предъявляют не столь строгие требования к согласованию различных деталей, что упрощает процесс их создания и сокращает затраты как временные, так и финансовые.

В заключение следует отметить, что социальный конфликт в объективной реальности является довольно распространенным явлением.

Он в одинаковой мере имеет место как в жизни общества в целом, так и отдельной личности. Распространенность данного явления определяет интерес исследователей к рассмотрению конфликтов, моделируемых в различных типах компьютерных игр. Игра здесь выступает не только как симулякр, т. е. реальность без реального, но и как нарратив, позволяющий геймеру переходить от позиции субъекта-героя к позиции субъекта-автора (рассказчика), что позволяет ему создавать альтернативные варианты развития событий. Позитивное значение таких игр заключается в том, что симуляция конфликтов в пределах игровой реальности, позволяет геймеру сублимировать свои эмоции, не нарушая социальных и моральных норм.

#### *Литература*

1. *Киричек Ю.А.* Дискурс “другого”: от философских традиций к теории идентичности / Ю.А. Киричек // Научный ежегодник Института философии и права Уральского отделения Российской академии наук. 2013. Т. 13. Вып. 4.
2. *Дорогавцева И.С.* Тенденции репрезентации Другого в современной российской культуре: образ врага / И.С. Дорогавцева // Вопросы культурологии. 2010. № 11.
3. *Анцупов А.Я.* Конфликтология / А.Я. Анцупов, А.И. Шипилов. СПб., 2008.
4. *Залиханов М.Ч.* Информационные войны и межнациональные конфликты / М.Ч. Залиханов, Г.Н. Лихачева // Вестник КРСУ. 2014. Т. 14. № 6.
5. *Кайуа Р.* Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина / Р. Кайуа; М.: ОГИ, 2007.
6. *Брудный А.А.* Двойники. Психология игры и виртуальная реальность / А.А. Брудный, А.М. Демильханова. Бишкек, 2016.
7. *Демильханова А.М.* Образ врага и героя в компьютерных играх / А.М. Демильханова, О.Г. Денисова // Вестник КРСУ. 2014. Т. 14. № 1.
8. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция – Simulacres et simulation / пер. с англ. А. Качалова / Ж. Бодрийяр. М.: Рипол-классик, 2015.
9. *Жижек С.* Чума фантазий / С. Жижек. М.: Гуманитарный центр, 2012.
10. *Брокмейер Й.* Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы / Й. Брокмейер, Р. Харре // Вопросы философии. 2000. № 3.
11. *Денисова О.Г.* Компьютерная игра как нарратив и симулякр / О.Г. Денисова, А.М. Демильханова // Общечеловеческое и национальное в философии: сборник научных статей. Вып. 4. Бишкек, 2014.
12. *Брудный А.А.* Психологическая герменевтика / А.А. Брудный. М.: Лабиринт, 1998. 201 с.