

Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства

М.В. Тендрякова

кандидат исторических наук, научный сотрудник института этнологии и антропологии РАН

Ю.М. Лотман заметил, что «вечное всегда носит одежды времени». Детская игра не является исключением. Сюжетная канва компьютерных игр в большинстве случаев нам знакома, стоит только отвлечься от внешнего антуража с кибер-монстрами или внеземными цивилизациями. Совершенно новым, не имеющим аналогий в истории, в компьютерных играх оказывается виртуальное пространство. Казалось бы, изменилась только форма презентации игрового действия, но это ведет к качественно иной вовлеченности игрока в игру и диктует свои особенности игрового поведения и восприятия. С появлением в жизни наших детей компьютерных игр, приставок, Интернета с чатом и «аськами», SMS-коммуникации изменился образ детства при внешнем сохранении и преемственности культурной традиции. В фокусе исследовательских интересов данной работы находятся следующие вопросы: в чем принципиальная новизна компьютерных игр? Чем отличаются они от всего многообразия игр, в которые играли дети во все времена во всех уголках мира? В чем специфика влияния виртуальной реальности на саму игру и на социализацию ребенка? Как компьютерные игры влияют на развитие воображения? Какие реальные последствия может повлечь за собой опыт игры в строго детерминированном алгоритмическом виртуальном мире?

Ключевые слова: ролевые игры, компьютерные игры, геймер, развитие ребенка, психология игры, виртуальное пространство.

«...усилия и инструменты человеческого взаимодействия превращаются в ширпотреб: кто бы ты ни был, бери — и пользуйся. И только одна вещь не стала товаром — и не станет никогда — воображение».

Томас Фридман*

Компьютерные игры — одна из наиболее существенных инноваций последних нескольких десятилетий, вошедшая в мир современного ребенка и утвердившаяся в нем. Эти новые виды игр сразу же привлекли к себе пристальное внимание психологов, педагогов, врачей.

Увлечение ими вызывает тревогу, ребенок большую часть времени день за днем, месяц за месяцем проводит за компьютером, уходит в иллюзорный виртуальный мир, отрывается от реальности, более скудным становится опыт живого человеческого общения, наконец, возникает опасность новой зависимости, ставящейся в один ряд с наркотической. Общественное мнение порождает вокруг компьютерных игр ряд своего рода мифов, главными среди которых являются представления о том, что

а) они культивируют агрессию среди детей и подростков, поскольку среди этих игр достаточно много игр жестоких, а игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей;

б) геймеры, почти что сплошь аутисты, живущие виртуальной жизнью, люди социально неадаптированные, их «собираемый образ» — печальный предвестник человека компьютерной эры.

Результаты конкретных психологических исследований, таких как влияние компьютерных игр на формирование агрессивного поведения детей и подростков, а также опросы, анкеты, интервью с геймерами работают против этих мифов. Прямой связи между компьютерными играми и агрессией не обнаружено, разве что среди детей младшего школьного возраста (6—9 лет) игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивное поведение [14].

Вопреки ожиданиям, игроки в компьютерные игры продемонстрировали более адаптивное социальное поведение по сравнению со своими сверстниками. Этот вывод был сделан по материалам исследований различных групп детей и подростков, включая даже подростков с отклонениями в развитии. Игро-

* Т. Фридман. Плоский мир: краткая история XXI века. М.: Хранитель, 2007.

ки часто собираются вместе, водят компанию, общаются, правда, по большей части с себе подобными фанатами игр; они вполне реалистично строят планы на будущее, не отстают в учебе, преуспевают в спорте и т. д. Показатели мотивации достижения и мотивации саморазвития в группе часто играющих в компьютерные игры подростков выше по сравнению с группой неиграющих пользователей [14, 12].

Видимо, существует принципиальное различие — *играть или заигрываться*. Одно дело, когда речь идет об увлеченном игроке, который проводит за играми много времени, но не жертвует ради игры учебой, работой или добрыми отношениями с родными. Другое дело *феномен кибераддикции*, когда имеет место болезненное пристрастие к играм, игра превращается в способ ухода от реальной жизни и в ее замену, когда рвутся социальные контакты, жизнь вне экрана кажется враждебной и непонятной и только игра «высекает» какие-либо эмоции. Но таких фанатов всего около 10–14% от всего играющего сообщества. Много это или мало, трудно сказать. Какие психологические личностные особенности способствуют попаданию в данную группу риска — это заслуживает отдельного исследования. В большинстве же случаев, как показало исследование пользователей 9–16 лет, сверхувлечение компьютерными играми длится в течение двух-трех месяцев, когда прежние хобби отступают в сторону. Затем восстанавливается прежняя структура интересов, и компьютерные игры занимают в ней свое скромное место [14].

И однако при всей утешительности результатов вышеназванных исследований ребенок/подросток компьютерной эпохи заметно отличается от своих «компьютерно неангажированных» предшественников. С появлением в жизни наших детей компьютерных игр, приставок, Интернета с чатом и «аськами», SMS-коммуникации возник совсем иной образ детства при внешнем сохранении и преемственности культурной традиции.

Так в чем принципиальная новизна компьютерных игр? Чем отличаются они от всего многообразия игр, в которые играли дети во все времена во всех уголках мира?

Ответ на вопрос лежит на поверхности — эти новые игры *виртуальные*. В них нет реального действия, все события разворачиваются в «заэкранье», в особом пространстве, которое создается, как по мановению волшебной палочки, путем нажатия комбинации кнопок. Апологеты компьютерных игр на это могут совершенно резонно заметить: ну и что? Игра, какая бы она ни была, всегда разворачивается в особом игровом пространстве. Об игре как о «жизни, вырванной из жизни» писал М.М. Бахтин, наличие обособленного игрового пространства считал главным признаком игры Й. Хейзинга: «Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место — все они... суть игровые пространства, то есть отчужденная земля..., освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила» [16, с. 20]. Л.С. Выготский пи-

сал о «мнимой» выдуманной реальности, где разворачивается игровое действие, а А.Н. Леонтьев исследовал эту условную игровую «воображаемую ситуацию» [4, с. 486–494]. А у компьютерных игр своя реальность, виртуальная, казалось бы, только и всего.

И все же, виртуальная реальность значительно меняет если не саму игру как таковую, то взаимодействие игры и играющего. Даже узнаваемая «старая» игра в компьютерном варианте обретает новое звучание. Попытаемся далее пристальнее рассмотреть этот аспект компьютерных игр.

Хорошо знакомое новое

Говоря о культуре, Ю.М. Лотман заметил, что «вечное всегда носит одежды времени» [6, с. 9]. Детская игра не является исключением. Игровые универсалии отчетливо проступают под «одеждами времени», просвечивают сквозь сюжеты игр, которые черпаются из актуального социокультурного контекста. Вглядевшись в компьютерные игры, за красочными виртуальными картинками вполне можно разглядеть знакомые вариации детских игр в разные века. Детские спортивные подвижные игры-соревнования никуда не делись, те же состязания на скорость, меткость, умение владеть оружием или преодолевать крутые виражи трассы, но виртуальные. А дух агона и вкус победы все те же.

Игра в войну. Скорее всего, ей не одна сотня лет, и она вполне может быть причислена к «игровым универсалиям». Конкретное же содержание этой игры — кто с кем воюет, каким оружием и как организуются игровые действия — всецело определяется историческим моментом. Метаморфозы сюжетов происходили из века в век: играя в войну, дети разделялись на гугенотов и католиков, на «красных» и «белых», на «наших» и «немцев», сегодня они уже играют в «чеченцев» и «русских». И компьютерные игры щедро снабжают детей (а также «детей изрядного возраста») виртуальными аналогами игры в войну в виде разнообразных «стрелялок» и «бродилок».

Самые разные «стратегии» и «ролевики», где можно сколачивать состояния, строить города, путешествовать по мирам, пробовать себя в роли Творца, быть астронавтом, первооткрывателем — это ни что иное, как виртуальная вариация старых добрых ролевых игр, которые исследовались Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониным. Подражая взрослым, дети во все времена примеряли их роли, играя во врачей и космонавтов, в инквизиторов и еретиков или участников тотемических церемоний.

Суть компьютерных игр, их сюжетная канва в большинстве случаев нам знакома или отдаленно напоминают нечто, что уже было, стоит только отвлечься от внешнего антуража с кибер-монстрами или внеземными существами. Компьютерные игры, как и литература, а следом за ней и кино, заимствуют и постоянно эксплуатируют сказочные мотивы [8]. Только вместо сказочного героя, какого-нибудь чудо-богатыря или Ива-

нушки-дурочка — компьютерный персонаж в виде виртуальной фигурки, которую игрок выбирает на свой вкус как своё альтер-эго, «аватару»* или просто «вид из глаз». Этот новый герой виртуальной сказки вооружен неким пока неведомым землянам оружием, но в его экипировке (и в волшебных бобах, дающих жизнь, и в персонажах, попадающихся на его пути) вполне можно заметить отдаленное родство с мечом-кладенцом, с живой и мертвой водой и другими волшебными дарами и загробными помощниками, которых встречает сказочный герой на своем пути, наподобие Бабы-Яги, Кошечки Бессмертного и других живых мертвецов, обитателей потустороннего мира, как они описаны у В.Я. Проппа [10]. Вместо территории «за тридевять земель» виртуальное действие разворачивается в прошлом, в далеком будущем, на другой планете, в ином мире — в любом варианте это особое, насыщенное магией, противостоящее обыденной реальности пространство, крохотный «антимир», в котором узнаваемы черты потустороннего мира классической волшебной сказки, по В.Я. Проппу [там же]. Только виртуальный персонаж со всеми его подвигами и космическими масштабами походов значительно проще своего сказочного прообраза, в нем нет напластований его противоречивых трактовок, сложного сплетения смехового и героического, положительных и явно отрицательных черт, он, что называется, написан одной краской, и все же в культурологическом плане — он преемник сказочного героя, а компьютерная игра — виртуальная форма бытования волшебной сказки.

Мы часто возмущаемся жестокостью компьютерных игр, но, с одной стороны, сказочный мир, из которого черпаются сюжеты, а точнее, архетипическая структура развития сюжета, путешествие, поиск, преодоление препятствий, победа над противником — тоже порою весьма жестоки (стоит вспомнить литературно необработанные скандинавские или германские сказки); с другой стороны, детские игры сами по себе могут быть и агрессивны и жестоки (растерзанные куклы, раскуроченные игрушки или страшные наказания, которые придумывает ребенок «непослушному» пупсу, на которого он проецирует свои отношения с младшим братиком или с родителями, «доставшими» его своими запретами [7]).

К детским играм не так-то просто приложить нравственные категории. Традиционные детские игры в войну в истории не раз оборачивались пугающей жестокостью. В Англии XVI в. дети играли в католиков и протестантов и при этом так увлекались, что натурально казнили своих игровых врагов, было множество смертельных случаев. Взрослые, сами не отличавшиеся милосердием, приходили в ужас от жестокости детских забав. В судебные разбирательства по поводу «игрушечных казней» со смертельным исходом вынуждена была вмешаться сама королева Мария.

История знает немало детей-обвинителей, которые принимали деятельное участие в охоте на ведьм (XVI—XVII вв.). Дети самозабвенно фантазировали о ведьмах, демонах и подробностях шабаша. Они выявляли ведьм и обвиняли в колдовстве, отправляя на костер и на эшафот случайных встречных, соседей, которые им чем-то досадили, и даже своих родных и близких. Порою дело доходило до самооговора. Дети утверждали, что сами состоят в связи с дьяволом и посещают развратные шабаша. Тем самым они обрекали себя на мученическую смерть. Заражаясь взрослыми страхами, дети строили на них свою игру. Известны запоздалые раскаяния взрослых женщин, признававшихся, что делали это тогда от скуки, играючи... [11]. Но дети-обвинители — это не только далекое прошлое и не уникальное порождение охоты на ведьм. Сталинский террор, бесконечные процессы над «врагами народа» и массовые репрессии привели к новой вспышке эпидемии детских обвинений. Дети доносили на своих родителей в НКВД по примеру пионера-героя Павлика Морозова.

Мир взрослых всегда влияет на содержание детских игр. Иногда это влияние нецеленаправленное, просто общая модель для подражания. Реже — целенаправленное, как в 30-е гг. в СССР, когда взрослая реальность с тотальным недоверием исказила детскую игру, а пропаганда подсказала ей конкретный идеологический сюжет — поступай как Павлик Морозов, проявляй бдительность, врагами народа могут оказаться твои собственные родители. Пропаганда в целях воспитания нового поколения, для которого превыше всего будет классовая борьба, а не общечеловеческие ценности или семейные привязанности, превратила детскую игру в идеологическое оружие.

Самый краткий экскурс в историю детства показывает, что жестокими детские игры становятся в жестокие времена**.

Агрессивный характер компьютерных игр, их страшные картинки, «идеальные» воины, монстры и киборги — не нечто новое для детской и подростковой субкультуры. Стоит вспомнить современные «страшилки» и «садистские стишки», но при всей их «чернушности» — это все-таки детское творчество, продукт детской фантазии. В случае компьютерных игр мы имеем дело с массовой продукцией, взрослые — детям. Как и в случае с Павликом Морозовым, игра предлагается «сверху», только здесь суть не в пропаганде неких идей, а в бизнесе. Индустрия развлечений, идеология бизнеса, а точнее, бизнес, возведенный в идеологию, диктует создание продукции, которая бы пользовалась спросом: все должно быть ярко, просто, увлекательно, остросюжетно.

Детские игры — только зеркало нашего времени. И сказочную архетипическую канву компьютерных игр практически не различить за напластованиями в

* Термин «аватара» в индуизме означает физические воплощения божественной сущности, «земные» тела Бога, он взят на вооружение компьютерщиками и означает виртуальные презентации — фигурки, действующие от лица реального человека в киберпространстве.

** См. об этом: *Тендрякова М. Охота на ведьм: исторический опыт интолерантности. М., 2006.*

духе боевиков, триллеров, ужастиков. Последние есть не что иное, как часть массовой культуры наших дней. Агрессивные детские игры, в частности компьютерные игры, — это проявление болезни нашего общества, которое «допингуется» искусственным переживанием надуманных страхов и старается не обращать внимания на реальные угрозы. Так что не в компьютеризации и не в «злых» производителях игровой продукции здесь дело, а в нашем взрослом мире с его пристрастием к «комфортабельным ужасам» (в кино, на ТВ, в виртуале), которому вторят детские игры.

Ролевая составляющая компьютерных игр

Совершенно новым, не имеющим аналогий в истории, в компьютерных играх оказывается виртуальное пространство. Казалось бы, изменилась только форма презентации игрового действия. Но в данном случае диалектика формы и содержания ведет к качественно иной вовлеченности игрока в игру и диктует свои особенности игрового поведения и восприятия. И вот на это как раз и хотелось бы обратить внимание.

В компьютерном варианте в большинстве игр акцентируется и разрастается их «ролевая составляющая». Даже самые простые гонки выходят за рамки жанра спортивных состязаний: не просто успех или неуспех, а ты — чемпион, виртуальные трибуны режут, приветствуя тебя, ты выдающийся автогонщик, пилот потрясающей машины. И это уже не просто соревнование, но роль, которая задается тебе виртуальным игровым пространством.

И в силу этого компьютерные игры в большинстве своем становятся играми ролевыми в широком смысле.

Игровая, точнее, виртуальная личность в большинстве этих игр обязательно подразумевается: она может напрямую задаваться системой игровых норм и правил, как в РПГ (role play games), или стратегиях, а может быть косвенным результатом идентификации с игровым персонажем: как в «стрелялке» — на экране только руки с оружием, но это твои руки и ты идешь по бесконечным коридорам, не раздумывая, убиваешь всех на своем пути, скорость реакции здесь самое важное. Такова игровая норма поведения.

Среди компьютерных игр есть (по А.Г. Шмелеву) игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Считается, что этот тип игр характеризуется наибольшей силой «затягивания» и провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем. Смеем предположить, что игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, когда играющий видит «аватару» своего Я со стороны, не менее значимы. Конечно, в этом случае игрок не будет столь явно ерзать на стуле, уворачиваясь от виртуальных ударов [15]. Но он вместе со своим игровым Я следует по лабиринтам игры, побеждает монстров и демонов, постигает тайный смысл мира или просто

творит миры, а этот «трансцендентный» опыт, с точки зрения психологической идентификации и сопереживания своему герою, влияет на личность геймера несколько не меньше.

Л.С. Выготский, описывая детские ролевые игры, говорит о «двойном плане», когда ребенок соединяет в себе различные жизненные позиции: играя в больницу, он плачет как пациент и радуется как играющий. Так в игре рождается его «фиктивное Я», которое становится «зоной роста» его реальной личности: «ребенок учится в игре своему «я»: создавая фиктивные точки идентификации — центры «я»... в игре prise de conscience [приходит понимание. — М.Т.] о себе и своем сознании» [2, с. 290]. О ролевых играх как о могучем инструменте социализации, об их значении в усвоении норм, социальных ценностей и моделей поведения писали неоднократно (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Э. Берн). Об этом же свидетельствует выдающийся «тюремный эксперимент» Ф. Зимбардо, когда игра на глазах меняла взрослых состоявшихся людей. Нормальные неагрессивные молодые люди, исполнявшие роль «тюремщиков», несмотря на то что «тюрьма» была оборудована на факультете психологии Стэнфордского университета, и несмотря на полное понимание игровой природы эксперимента, быстро почувствовали вкус власти. Они начали подавлять и издеваться над «заключенными», которые, в свою очередь, стали вести себя грубо и вызывающе. Эксперимент пришлось срочно прервать [3, с. 95—97].

Из игры извлекается вовсе не «игрушечный», а самый настоящий жизненный опыт, который останется с человеком и вне игры. И вот именно этот преобразующий личность игрока потенциал игры в компьютерных играх максимально актуализируется.

И здесь стоит вернуться к содержательному моменту компьютерных игр. А какой опыт обретает игрок? Какое «я» предлагает сконструировать ему компьютерная игра? С каким героем идентифицирует себя играющий?

Компьютерные игры, эксплуатируя сказочные мотивы, предельно упрощают игровой мир и игровых персонажей. Герой всегда победитель или тот, кто все силы кладет на победу;

сомнения в правильности выбора цели, как и жалость к врагу такому герою глубоко чужды;

достижение цели и победа кроме как путем устранения противника в большинстве игр попросту не предусматривается;

враги — это некие условно-схематичные персонажи, которые стоят у тебя на пути, и тебе заботливо предлагается, каким видом оружия или каким ударом в голову, по корпусу и т. д. их лучше устранить;

зло предельно предметно и антипатично, демонов, монстров и иже с ними в сложном свете нравственных оттенков рассматривать не стоит;

виртуальная жизнь сконцентрирована исключительно на победе, иные мотивы и смыслы не предлагать, если они и обозначены, что-то вроде освобождения плененной красавицы или спасения мира — это лишь внешний антураж, «гарнир» к победе;

и последнее: большинство игр — это игры со смертью (иногда в этом усматривают дань сказке и архаичной инициации [8]).

В связи с этим происходит странная вещь: с одной стороны, ребенок-игрок привыкает иметь дело со смертью, она подстерегает на каждом шагу, ею грозит любая ошибка, смерть персонажа и твоей «аватары», и твоего врага впечатляюще изображается, в общем «смерть не страшна, с ней не раз мы встречались... в игре». С другой стороны, складывается совершенно превратное понимание и самой смерти, и цены жизни, играющий привыкает, что у героя «девять жизней» и в запасе сила волшебных бобов на крайний случай. Смерть — это то же самое, что и Game Over, и это самое страшное, что может произойти.

Получается, что смерть, конец, это когда можно все начать с начала и попробовать еще раз — только и всего. Ни идеи необратимости действия, ни непоправимости последствий, просто манипулирование жизнью и смертью, и этот игровой опыт чреват даже не столько усвоением сомнительных личностных качеств, он несет в себе угрозу самому чувству реальности.

То, что игрокам в обычные компьютерные игры и всем, кто проходит тренинг с применением виртуальных систем, недостает качества предметности, уже привлекло к себе внимание психологов*.

Даже тренажерные обучающие игровые программы, чья польза в сфере профподготовки бесспорна, несут в себе опасность. Они невольно со всей заложенной в них достоверностью и приближенностью к реальным условиям приучают к простой мысли: дерзай, главное добиться поставленной цели, не получилось — попробуй еще раз. О цене попытки и о цене достижения результата они задумываться не учат. Что там стоит за поражением мишеней и блестяще выполненным боевым заданием — вне поля зрения игр.

Компьютерные игры рискуют превратиться в тренинг отстранения от реальной ответственности.

Игра в алгоритмическом мире

Благодаря усилиям прекрасных программистов и прогрессу техники в компьютерных играх создается зримое, яркое, наглядное виртуальное пространство, оно красочно и объемно воссоздает игровую ситуацию. Все происходящее играющий видит перед своими глазами. Увлекательный *игровой мир* ему дан, и в этом таится не только привлекательность, но и, на мой взгляд, главная проблема компьютерных игр.

Играющему предлагаются на выбор его игровые воплощения-персонажи, ему заданы основные параметры его игрового Я, твори, придумывай, пробуй, однако в заданных рамках. В обычных ролевых иг-

рах, по сути являющихся играми с личинами-масками, примеряемыми на себя, ребенок в значительной степени сам трактует роль, отбирая правила и нормы игры из «жизненного материала». То есть играющий принимает активное участие в конструировании своего игрового Я. Каким должен быть врач, как будет вести себя учитель, что представляет собою древний викинг или участник рыцарского турнира?.. По ходу реальной живой игры возникнут споры-разговоры, что можно, что нельзя, как правильно, желаемое и социально ожидаемое поведение столкнутся, корректируя и усложняя игровую стратегию, а игра станет со-творчеством всех участников игры.

Формат компьютерных игр подобных вольностей допустить не может. Сама игровая ситуация, яркий красочный виртуальный мир даны еще строже, чем образы игровых персонажей, все предопределено до мельчайших подробностей. Не надо включать фантазию и рисовать в воображении демонов и духов или Центр Мироздания, наберись терпения, тебе все покажут, не на этом уровне, так на следующем.

Здесь все прописано. *Игра с компьютером (или с другим игроком, но опосредованно через компьютер)* — это всегда действие по заранее прописанным алгоритмам. И возникает призрак «квазиигрушки», описанный А.Н. Леонтьевым акробат на турнике, когда игрушка слишком жестко детерминирует и ограничивает игровую фантазию — можно делать только так и так [4, с. 496]. И молодец тот, кто догадается, сломав, разлучить акробата с турником и пуститься в свободное плавание детской игры. В компьютерных играх та же ограниченность выбора способов действия, только она компенсируется количеством вариантов и красочностью картинок. Но суть та же.

Играющий приходит в компьютерную игру «на все готовое», он не творит игру, как творит ее самый маленький ребенок, воображая себя кошечкой или принцессой, он *пользователь игры*. Детская игра, тем более детская ролевая игра — это всегда работа души по созданию игрового мирка со своими правилами, нормами, персонажами. Только тогда деревянная палочка превращается в лошадку, а перевернутый стул в космический корабль. Подобные превращения предметов на языке психологии А.Н. Леонтьевым были названы созданием особых *игровых смыслов*, отличных от привычных повседневных значений предметов [там же, 492]. На языке культурологии петербургский этнограф А. Байбуриин представил это как *скачок семиотичности*, когда все привычные предметы и явления обретают новый смысл и становятся знаками друг друга [1, с. 40]. Это своего рода вызов действительности с ее относительно стабильными законами и жестко фиксированными значениями. Скачок семиотичности присущ и игре, и ритуалу, и искусству.

* См.: *Войскунский А.Е.* Групповая игровая деятельность в Интернете // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. «В ходе военной операции "Буря в пустыне" выявилось, что для профессиональных летчиков и операторов ракетных установок в вооруженных силах США стрельба по заданным целям представлялась чем-то средним тренажерным занятиям либо участию в компьютерных играх: практические итоги запуска ракет (разрушения, страдания раненых, погибшие и т. п.) были отделены от результатов, представленных для выполняющих боевые стрельбы и/или вылеты в знаково-символьной форме (например, как степень отклонения от цели). Тем самым от них оказывался скрыт смысл осуществляемой деятельности, а последняя формировалась в редуцированном виде».

Благодаря этому скачку человек открывает новую смысловую перспективу привычных явлений и понятий. Происходит недоступное в обычных условиях познание мира и себя в этом мире.

В компьютерных играх такой скачок ни к чему, пользователю компьютерных игр не надо утруждать себя «удвоением реальности». Все необходимое для игры уже есть на экране. Создатели игр предусмотрели все за вас, не надо сооружать межпланетный корабль из подручных средств, его вам уже нарисовали лучшие художники. Казалось бы, что в том плохого?

Просто избалованное виртуальными картинками воображение не приучается достраивать и созидать свою реальность, за знаком видеть целый мир, уходить в отрыв и в свободный полет, быть относительно независимым от сенсорного опыта. Нет, оно, конечно, не атрофируется полностью, но живет «на коротком поводке» иллюстраций к компьютерным играм.

По данным исследования среди дошкольников, проведенном Е.К. Ягловской, показатели развития воображения у детей, увлекающихся квестами и аркадами, значимо ниже, чем у их сверстников, не играющих в компьютерные игры вообще, причем любители аркад продемонстрировали самые низкие показатели уровня развития воображения*.

Надо подчеркнуть, что речь не о тех, кто стал жертвой «кибераддикции», а об обычных увлеченных компьютерными играми детях.

В одном из небольших опросов о предпочтениях в плане проведения свободного времени молодые люди (старшеклассники и студенты 1–2-го курсов), активно ангажированные во все технические новинки, СМС-коммуникацию, чат и т. д., ставили компьютерные игры на первое место среди своих увлечений, а чтение серьезной литературы на последнее. Они не пытались скрыть, что мало читают, предпочитают ТВ и видео. Более того, в устной беседе и даже на полях анкеты они отмечали, что у них проблемы со школьной литературой, трудно читать длинные предложения, трудно вникать в их смысл**. Создать себе «из букв» героев и жить их жизнью — нет, эта работа духа не для геймера. Чтение оказывается слишком затратным для их фантазии трудом. Увидеть целый мир за буквами и строчками, создать из них картину, эпоху, сложный и противоречивый портрет книжного персонажа, одолеть описание природы и через него проникнуть в авторский замысел — нет, все это требует слишком много усилий. Слишком кропотливо, слишком велик зазор между печатной страницей и загадками Таинственного острова, слишком скромнен капитан Немо со всеми его достижениями по сравнению с наглядностью виртуальных персонажей, не говоря уж о перипетиях более сложных героев классической литературы. Воображение геймера не приучено пускаться в самостоятельное плавание.

По большому счету, воображение не просто придумывает то, чего нет на самом деле, но создает свою смысловую «надстройку» над реальностью, она есть суть нашего отношения к миру, наше понимание и трактовка объективного мира, то самое пространство, где мы не просто отрываемся от реальности, но реконструируем ее и примираемся с нею. Между «данным» и «усвоенным» всегда некое рассогласование. И это происходит на всех уровнях сложности восприятия человеком мира. Начиная с описанного А.Н. Леонтьевым несовпадения, «зазора», между чувственной тканью, тем, что непосредственно воспринимается, и собственно содержанием сознания: «к работе органов чувств необходимо присоединяется работа мозга, строящего по сенсорным намекам гипотезы о предметной действительности» [5, с. 135]. Эта же (а точнее, куда большая) свобода интерпретаций предполагается при оперировании знаково-символическими образами. Представьте себе, что вы встречаетесь с экранизацией вашего любимого, много раз прочитанного и глубоко прочувствованного литературного произведения. У вас уже сложился свой образ книжного мира, который не может совпасть с чужим прочтением и навязываемым вам извне визуальным рядом. Первым ощущением в лучшем случае будет настороженность. Фильм может быть и хорош, но это не *ваше*. Вопрос в том, удастся ли режиссеру переубедить вас или вы отвергнете чужое видение, тогда кино просто не понравится.

Умение оторваться, оттолкнуться от данного, создать свой мир воображаемого, тем самым обрести иной ракурс видения, выйти на новый уровень понимания наличной ситуации — все это не просто фантазирование ради фантазирования. Это не что иное, как залог креативности, возможности нестандартных решений, творчества, наконец.

Какая работа будет продельваться ребенком при восприятии того или иного материала? К какому историко-культурному опыту и благоприобретенным знаниям он будет апеллировать? Сколь пространны и проторены будут его ассоциативные связи? В данном аспекте развития ребенка игровой опыт важен не в последнюю очередь.

Компьютерные игры не способствуют свободно-полету воображения. Они не дают шанса совершить скачок семиотичности и увидеть необычное в обычном.

Любая компьютерная игра — это прежде всего «алгоритмический мир» [9]. Над всеми изгибами сюжета игры и над всеми переделками, в которые попадает компьютерный герой, незримо присутствует высшая инстанция, она даже выше Творца в самой современной версии Стратегии — это программные коды игры. С неумолимой однозначностью электронной логики они заправляют не только виртуальными мирами, но и самими геймерами. И эта высшая

* Ягловская Е.К. Компьютерные игры в жизни современного дошкольника: Доклад на секции «Ребенок и социальные риски» на Всероссийской научно-практической конференции «Ребенок в современном обществе». Ноябрь 2007 г.

** Дипломная работа А.С. Матюшкиной «Влияние СМС-коммуникации на сферу интересов современной молодежи». Учебно-научный центр социальной антропологии РГГУ. Научный руководитель канд. ист. наук М.В. Тендрякова.

инстанция — праздник для того, кто бежит от реального мира с его неформализуемыми задачами, нестандартными ситуациями, оттенками, полутонами, несуразностями и столь часто неявным отличием между добром и злом.

В контексте алгоритмизированных компьютерных игр ребенок или подросток приучается действовать, строго следуя предписанию, пользуясь предложенным разработчиками игр инструментарием. От тебя требуется только правильно нажимать на кнопки и делать правильный выбор, который оптимальным образом позволит прийти к поставленной цели. Все причины и следствия очевидны и однозначны. Не получилось — не страшно, попробуй еще раз, посмотри внимательнее, что там припасено еще у разработчиков.

От алгоритма нельзя отступить ни на шаг, иначе игра разрушится. Действие, заранее непредусмотренное, в принципе быть не может. Попытки оригинальничания, нестандартные решения вообще лишены смысла. Приветствуется только та инициатива, что не выходит за рамки запрограммированных возможностей.

Стоп. Это уже не «стрелялки»-«бродилки», а своего рода *глобальная «обучающая программа»*, которая натаскивает на особый образ мышления. Чему же учит этот универсальный игровой виртуальный тренинг?

Он учит достигать заданных программой целей, но не учит самостоятельной постановке этих целей. Он приучает к тому, что решение — это не изобретение, не поиск, не новация, а угадывание заранее известного. При этом само собой разумеется, что правильное решение (читай: правильный выбор) всегда существует, ведь оно предусмотрено программой.

И самое главное, чему учит эта «обучающая программа», — следуй инструкции, играй по правилам, и все будет хорошо, в итоге ты выиграешь и получишь максимум удовольствия. Для тебя придумали прекрасную игру, менять что-то в правилах — не твой удел, об этом позаботятся другие люди.

Дети, для которых познание мира со всей совокупностью его связей и закономерностей происходит в значительной мере за счет игры (вспомним тезис об игре как ведущей деятельности), со всей непосредственностью детства усваивают образ детерминированного мира с ограниченными степенями свободы. Они могут прямо или косвенно проецировать игровой опыт на реальную жизнь, самым причудливым образом соединяя в себе «благоприобретенную» в виртуальном мире иллюзию всемогущества и отрешенность от реальных последствий своего действия.

Более того, «заигрывание» виртуальными играми порождает новую модификацию выученной беспомощности, когда игрок привыкает действовать в искусственном игровом мире по алгоритму и перестает *ощущать себя субъектом своих поступков*, он действует как агент компьютерного божества, в рамках норм и правил, привыкая к свободе от ответственности.

Описанные выше особенности компьютерных игр могут послужить своего рода ключом к пониманию ряда социально-психологических последствий этого относительно нового увлечения. Возникает опасность *отчуждения* во Фроммовском смысле слова, отстраненность от самого себя реального, отстраненность от внеигрового мира, утрата чувства границы между игрой и реальностью, утрата самого чувства реальности. Такой человек живет, не ощущая «чувственной ткани» жизни: «Он не чувствует себя центром своего мира, двигателем собственных действий, напротив, он находится во власти своих поступков и их последствий, подчиняется или даже поклоняется им. Отчужденный человек утратил связь с самим собой, как и со всеми другими людьми» [13, с. 372–373]. У него выработана устойчивая привычка подчиняться «кнопочной» власти: «...вы ничего не делаете, вам не надо ничего знать, все делается за вас; нажать кнопку — вот все, что от вас требуется» [там же, с. 385]. «Кнопочному» человеку не свойственна инициатива и активность, он *реактивен* до мозга костей, и он потребитель, которого «...заставляют покупать удовольствие точно так же, как его вынуждают приобрести одежду и обувь» [там же].

Менее всего хотелось бы, чтобы анализ возможных негативных аспектов влияния компьютерных игр на развитие ребенка напоминал праведный гнев луддистов, восставших против внедряющихся в ткацкое производство машин. Как и первая механическая прялка, раз появившись, виртуальные игры обречены на успех и востребованность. Виртуальная реальность — это еще одна сравнительно новая грань нашего мира. Данность, с которой нельзя не считаться. И жизнь, «бремя страстей человеческих» вносит в общие представления о плюсах и минусах компьютерных игр свои поправки. Среда геймеров по-своему сопротивляется отведенной им пассивной роли потребителей игровой продукции, создаются форумы и сайты, где не только обсуждается, как выйти на следующий уровень, но и выдвигаются предложения по усовершенствованию игр, адресованные разработчикам, наконец, отдельные геймеры преступают заветную черту, становясь творцами игр.

Сетевые компьютерные игры объединяют в игровые сообщества представителей разных народов, культур, государств, дают опыт взаимодействия и соединения усилий для решения общих задач людьми, которые не знакомы друг с другом. Только в виртуальном пространстве они могут найти друг друга, руководствуясь общими интересами, только при помощи компьютера они могут отстроить общий язык коммуникации. Это тоже опыт кросскультурного контакта, пусть искусственный, пусть игровой, но все же позитивный. А это, в свою очередь, может оказаться подготовкой необходимых навыков для жизни и работы в постиндустриальном информационном мировом со-

обществе, где благодаря Интернету преодолеваются расстояния и государственные границы.

Однако привычка жить и действовать в виртуальном пространстве, в его алгоритмическом мире, где во всем есть логика и целесообразность, где контакт с человеком опосредован компьютером, где ценность человека и общения с ним определяется в первую очередь социороловыми параметрами его личности, тем образом, ником или аватарой, под личиной которых он презентуется в виртуале, — все это не может не отразиться на внутреннем мире человека, на том жизненном пространстве, которое предназначено для любви, дружбы, творческого поиска, воображения.

Логическая изощренность компьютерных игр, широкий спектр предлагаемых вариаций дают лишь

иллюзию творчества, компьютерные игры по своей алгоритмической природе «стреноживают» воображение. Они учат правильно и оперативно решать задачи, но не могут научить эти задачи ставить, они отучают от наивного детского и самого сложного вопроса «почему?». А именно эта сторона креативного мышления выходит в современном мире с его высокими технологиями на первый план.

Компьютерные игры и виртуальность как новая сфера жизнедеятельности человечества, как новое измерение ноосферы, конечно, внесет свои поправки и в облик нашего мира. Скорее всего, это будут не столь уж кардинальные перемены, а некая толика, инновация, по масштабам последствий не более чем случайно изъятая из мироздания бабочка в фантастическом рассказе Р. Бредбери.

Литература

1. *Байбури А.К.* Ритуал в системе знаковых средств культуры // Этнознаковые функции культуры. М., 1991.
2. *Выготский Л.С.* Из записок конспекта к лекциям по психологии детей дошкольного возраста: Приложение к кн.: *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1978.
3. *Кон И.С.* Открытие Я. М., 1978.
4. *Леонтьев А.Н.* Проблемы развития психики. М., 1981.
5. *Леонтьев А.Н.* Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975.
6. *Лотман Ю.М.* Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начала XIX века). СПб., 1994.
7. *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.
8. *Петрусь Г.* Агрессия в компьютерных играх. <http://psy-games@narod.ru/pheno/ag.htm>
9. *Петрусь Г.* Дай сдачи мне. <http://psy-games@narod.ru/sdacha/ag.htm>
10. *Протт В.Я.* Исторические корни волшебной сказки. СПб., 1986.
11. *Роббинс Р.Х.* Энциклопедия колдовства и демонологии. М., 1994.
12. *Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 1991. № 3.
13. *Фромм Э.* Здоровое общество // Психоанализ и культура. М., 1995.
14. *Шапкин С.А.* Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1.
15. *Шмелев А.Г.* Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение // Компьютерные игры. 1988. № 3.
16. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. М., 1992.
17. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1978.

Old and New Dimensions of Playing: Game Specifics of the Virtual World

M.V. Tendryakova

Ph.D. in History, research assistant at the Institute of Ethnology and Anthropology of the Russian Academy of Sciences

As Yuri Lotman once remarked, «the eternal is always covered in the apparel of time.» Children's play is not an exception. Despite cyber-monsters and extraterrestrial civilisations, plots in computer games turn out to be quite familiar to us. It is the virtual world of computer games that is completely new and unique. Perhaps one would say that the only difference is the form in which a play is being presented. But this results in a new type of one's involvement in play and determines the specificity of play behaviour as well as of perception. Computer games, video game consoles, the Internet, chats, instant messaging programmes, short message services — all these are now widely used by children and have at the same time changed the very image of childhood preserving only the outer appearance of cultural tradition. This paper focuses on the following issues: what is the true novelty of computer games? What's the core difference between them and the variety of games played by children at all times, all around the world? How does virtual reality affect children's play and socialisation? How do computer games affect the development of imagination? What are the real consequences of playing in a strictly determined algorithmic virtual world?

Key words: role-playing games, computer games, gamer, child development, psychology of play, virtual world.

References

1. Baiburin A.K. Ritual v sisteme znakovykh sredstv kul'tury // Etnoznakovyye funktsii kul'tury. M., 1991.
2. Vygotskii L.S. Prilozhenie // El'konin D.B. Psihologiya igry. M., 1978.
3. Kon I.S. Otkrytie Ya. M., 1978.
4. Leont'ev A.N. Problemy razvitiya psihiki. M., 1981.
5. Leont'ev A.N. Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost'. M., 1975.
6. Lotman Yu.M. Besedy o russkoi kul'ture. Byt i traditsii russkogo dvoryanstva (XVIII—nachala XIX veka). SPb., 1994.
7. Miller S. Psihologiya igry. SPb., 1999.
8. Petrus' G. Agressiya v komp'yuternykh igrakh. <http://psy-games@narod.ru/pheno/ag.htm>.
9. Petrus' G. Dai sdachi mne. <http://psy-games@narod.ru/sdacha/ag.htm>
10. Propp V.Ya. Istoricheskie korni volshebnoi skazki. SPb., 1986.
11. Robbins R.H. Enciklopediya koldovstva i demonologii. M., 1994.
12. Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V. Psihologicheskie korrelyaty uvlechennosti komp'yuternymi igrami // Vestnik MGU. Ser. 14. Psihologiya. 1991. № 3.
13. Fromm E. Zdorovoe obshestvo // Psihoanaliz i kul'tura. M., 1995.
14. Shapkin S.A. Komp'yuternaya igra: novaya oblast' psihologicheskikh issledovaniy // Psihologicheskii zhurnal. 1999. T. 20, № 1.
15. Shmelev A.G. Mir popravimyykh oshibok // Vychislitel'naya tehnika i ee primenenie // Komp'yuternye igry. 1988. № 3.
16. Heizinga I. Homo Ludens. M., 1992.
17. El'konin D.B. Psihologiya igry. M., 1978.