

УДК 316.454.54

А. В. ШУРКО,

*младший научный сотрудник, аспирант,
Институт социологии НАН Беларуси, г. Минск,
e-mail: annasurko91@gmail.com*

КОММУНИКАТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИНДИВИДОВ И СОЦИАЛЬНЫХ ГРУПП В ВИДЕОИГРАХ ПОСРЕДСТВОМ «ЦИФРОВОГО ТЕЛА»

В статье выявляются и анализируются особенности коммуникативной интеракции индивидов и социальных групп в видеоиграх с использованием «цифровых тел». Охарактеризована классификация видеоигр по степени социального взаимодействия игроков друг с другом, а также с игровыми персонажами. Определено, что реальные и «цифровые» тела оказывают взаимовлияние на поведение индивидов и социальных групп как в видеоиграх, так и в действительности.

Ключевые слова: взаимодействие, «цифровое тело», видеоигры, аватары, фреймы, парасоциальность.

H. V. SHURKO,

*Junior Researcher, Postgraduate Student,
Institute of Sociology of the National Academy of Sciences of Belarus, Minsk,
e-mail: annasurko91@gmail.com*

COMMUNICATIVE INTERACTION OF INDIVIDUALS AND SOCIAL GROUPS IN VIDEO GAMES THROUGH THE “DIGITAL BODY”

The article identifies and analyses the features of communicative interaction of individuals and social groups in video games with the use of “digital bodies”. The classification of video games according to the degree of social interaction of players with each other, as well as with game characters is characterized. It is determined that real and “digital” bodies have a mutual influence on the behavior of individuals and social groups both in video games and in reality.

Keywords: interaction, “digital body”, video games, avatars, frames, parasociality.

Новые технологии позволяют индивидам использовать новые инструменты для взаимодействия как между собой, так и с продуктами данных технологий, что наиболее отчетливо отражается в видеоиграх. Социальное взаимодействие в видеоиграх представляет собой процесс обмена информацией, эмоциями и ресурсами между игроками в рамках игрового цифрового пространства. Это взаимодействие в некоторых ситуациях проявляется в форме командной игры, соревнований, обмена опытом и знаниями, а также в созда-

нии и поддержании социальных связей между участниками игрового сообщества.

Социальное взаимодействие в видеоиграх способствует развитию коммуникативных навыков, улучшению социальной адаптации участников игрового процесса, в том числе через формирование позитивных эмоций, укрепление дружеских отношений и повышение уровня доверия между игроками. Социальная интеракция в видеоиграх является важным аспектом игрового опыта, который может оказывать положительное влияние на различные аспекты жизни человека и помогать с образованием и развитием социальных навыков.

Целью данной работы является выявление особенностей коммуникативного взаимодействия индивидов и социальных групп в видеоиграх друг с другом, а также с определенной средой с применением «цифровых тел». Российские психологи Е. В. Галанина и К. С. Никитина акцентируют внимание на существовании неоднозначных взглядов на влияние видеоигр на поведение и самочувствие индивида. С одной стороны, некоторые исследования свидетельствуют о том, что жестокие видеоигры способны повышать агрессию человека [1, с. 102], а с другой – указывают на то, что подобное влияние минимально или вообще отсутствует [1, с. 103, 104]. Кроме того, существует мнение, что видеоигры помогают безопасному проявлению негативных эмоций [1, с. 104], восполнению социальных контактов [1, с. 105], удовлетворяют потребность в автономности и взаимосвязи [1, с. 112]. Е. В. Галанина и К. С. Никитина также обращают внимание на существование видеоигр, повышающих физическую активность [1, с. 106]. К таким, например, относится Just Dance, суть которой заключается в повторении жестовых конструкций «цифровых тел» на экране для создания танца и получения баллов в зависимости от точности движений. Таким образом происходит специфическое взаимодействие реального тела и «цифрового», где и первое, и последнее влияют друг на друга, осуществляя изменения и в реальном, и в цифровом пространстве. Игры такого рода могут предполагать участие в команде и способны содержать элемент соревнования, что делает саму игру и «цифровые тела» посредниками реальной социальной интеракции. Видеоигры в большинстве своем предлагают человеку использование «цифрового тела», хотя в некоторых случаях игрок может его и не видеть. Под «цифровым телом» понимается опосредованное информационными технологиями условие присутствия человека в виртуальной компьютеризированной или реальной среде, посредством которого он способен взаимодействовать со средой [2].

При изучении видеоигр необходимо в первую очередь разобраться в их классификации, так как в зависимости от вида в них могут быть или не быть социальные взаимодействия, присутствовать или отсутствовать «цифровые тела» как таковые. Видеоигры по степени социального взаимодействия допустимо подразделять на следующие виды.

1. Однопользовательские, которые исключают возможность социального взаимодействия с кем-либо (Alien Shooter, Pac-Man, Tetris и т. п.).

2. Однопользовательские, которые позволяют взаимодействовать с неигровыми персонажами (НПС или Non-Player Character) и выстраивать отношения с ними (Dragon Age, The Witcher, Disco Elysium, Pillars of Eternity и т. п.). В этом аспекте представляется интересным феномен парасоциальных отношений и парасоциального взаимодействия, так как, в отличие от персонажей кинофильмов или настоящих медиафигур, НПС запрограммированы тем или иным образом отвечать на действия персонажа игрока и вступать в коммуникацию с ним.

3. Кооперативные, в которых игрок чаще всего знает соигроков и имеет доступ к взаимодействию с ними (в некоторых случаях и с их реальными телами, если все игроки находятся в одном помещении). В кооперативных играх обычно есть выбор соигроков, количество которых в среднем не превышает 6 человек (It's take two, MONSTER HUNTER, Divinity: Original Sin, Titan Quest, Diablo II и т. п.). Данный вид игр характеризуется тем, что взаимодействие происходит на двух уровнях: реальном и цифровом, когда игроки вступают в интеракцию между собой посредством реальных тел в реальном мире и посредством «цифровых» в цифровом. С этой точки зрения «цифровое тело» встраивается во фрейм игры, где отдельный индивид выполняет роль и игрока, и персонажа, и участника взаимодействия с такими же игроками и персонажами.

4. Массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО), которые позволяют играть одновременно большому количеству человек, осуществлять социальную интеракцию с часто незнакомыми людьми (т. е. в игре происходит процесс знакомства и выстраивания отношений с начального уровня) (World of Warcraft, Lineage II, Guild Wars, ArcheAge и т. п.).

Среди жанров видеоигр следует выделить computer role-playing game (RPG). Именно он предполагает наибольшую вовлеченность игрока в персонажа, так как построен на исполнении какой-либо роли (например, избранного героя, драконоборца, авантюриста, космодесантника и т. д.). Здесь стоит сделать оговорку, что ролевые игры выделяются среди других игр. Американские исследователи К. Сайлен и И. Зиммерман называют игрой систему, в которой игроки вступают в искусственный конфликт, определяемый правилами, что приводит к количественно измеримому результату [3, p. 94]. Ролевые игры, в свою очередь, не соответствуют, по крайней мере абсолютно четко и без оговорок, условию количественно измеримого результата. С другой стороны, в ролевых играх может быть система оценки, количественного вознаграждения или подсчет успешно достигнутых целей [3], за которые игроком получается награда, иногда направленная на его «цифровое тело». Так, при решении какого-либо квеста или при достижении определенного результата характеристики «цифрового тела» игрока могут быть увеличены (например, в таких играх, как Baldurs Gate 3, Elden Ring и т. д.).

Одну из самых известных и востребованных ММО RPG (World of Warcraft) изучали психологи Н. Йи и Дж. Бейлисон, пытаясь определить, связаны ли

привлекательность и физические показатели моделей персонажей разных рас с их внутриигровой успешностью (достигнутым уровнем). Авторы пришли к выводу, что рост и привлекательность аватаров действительно играют роль в воплощении персонажа в онлайн-игре. Так, высокие привлекательные аватары превосходят другие аватары. При этом названные физические атрибуты могут взаимодействовать друг с другом неожиданным образом. Результаты исследования показывают, что внешний вид аватара способен влиять на поведение пользователя в онлайн-среде [4]. Кроме того, с аватарами могут быть связаны различные психологические эффекты, такие как иммерсия, эффект протеза, укоренение, конфабуляция и инкарнация [5]. Среди перечисленных категорий следует обратить особое внимание на понятие «инкарнация». Российский психолог С. А. Белозеров определяет его как «психологическое состояние оператора аватара, при котором качества собственного тела оператора бессознательно переносят на аватар, и наоборот» [5]. Данный эффект обуславливает связь личности человека и его «цифрового тела», за счет чего повышается иммерсивность игры и меняется поведение субъекта внутри цифрового мира, так как в зависимости от представлений о себе, о своем теле, опыте и наблюдении за другими не исключено формирование стратегий интеракций как со своим «цифровым телом», так и с «цифровыми телами» других участников игры. Инкарнация также в некоторых случаях является одним из оснований косплея, когда воспроизводятся внешние и внутренние черты персонажей.

Видеоигры как социальный феномен могут изучаться с помощью различных подходов. Британский социолог Г. Крауфорд в своей работе [6] описывает два инструмента исследования видеоигр: «магический круг» и фреймовый анализ (первый им критикуется, а второй, наоборот, одобряется). «Магический круг» представляет собой концепцию, объясняющую игры и видеоигры как ритуализированные действия с «сильными» границами, отделенные от повседневной жизни людей. Сам «магический круг» – это пределы, ограничения во времени и пространстве, «миры внутри обычного мира» [6, р. 4]. Автор статьи утверждает, что игры (и видеоигры) связаны с повседневной жизнью гораздо сильнее, чем предполагается в концепции «магического круга», так как игры и повседневность взаимопроникают друг в друга (тот же феномен косплея, когда игра и ее персонажи проникают в реальный мир через телесность и ролевой отыгрыш косплеера). Более удачным подходом, по мнению Г. Крауфорда, является фреймовый анализ, согласно которому человек одновременно является и носителем определенной роли (сын, ученик и т. д.), и игроком, и персонажем, за которого играет и с которым себя идентифицирует.

В том случае, когда субъект играет в игру, одна из рамок, т. е. одна из его ролей, может выходить на первый план, и мир (в данном случае цифровой) имеет потенцию стать главенствующим над реальным. В этой ситуации социальные нормы игры доминируют над социальными нормами физической

реальности (например, допустимость убийства или кражи) и распространяются только на ту реальность, в которой находится игрок (цифровую). С другой стороны, привычные стратегии поведения, основанные на социальных нормах физического мира, могут проникать и в мир игры, создавая проблему морального выбора (например, попытка избегания убийств, если это не запрещено игровыми механиками). Реальное тело, благодаря своей множественности, является прочным связующим (медиатором) между двумя ролями, так как другие рамки могут снова стать главенствующими без «выхода» из игры в случае, если реальное тело испытывает боль. В свою очередь «цифровое тело» является посредником между цифровым миром и сознанием человека, временно помещенным, благодаря иммерсивным механикам, в тело другого. Интересно, что тело при этом не обязательно является видимым (или человеческим / антропоморфным), например, игрок во время действий видит только руки (DOOM, Kingdom Come: Deliverance и т. п.) или только спину (The Witcher, Red Dead Redemption и т. п.) персонажа.

Кроме того, необходимо отметить, что в научной литературе встречается разделение игры как процесса и системы (в английском варианте play и game [3, p. 9]). Специалист в области гейм-дизайна К. Сайлен и профессор философии И. Зиммерман разделяют категории game (как игра) и play (как играние), где игра включает в себя и правила, и культуру, и играние, которое, в свою очередь, состоит из множества видов игровой деятельности [3, p. 96]. С точки зрения «цифрового тела» играние – и значит быть телом в его множественном проявлении, т. е. чувствовать, действовать и взаимодействовать, а игра означает наличие системы, в которую оно включено и внутри границ которой находится. Изучение «цифрового тела» с позиции самой игры позволяет осмыслить его место в системе, связи с другими элементами и функции, которые оно выполняет, а изучение с позиции играния – выделить существующие тенденции.

Другим важным вопросом в изучении «цифрового тела» с позиции видеоигр является проблема отнесения их к медиа, так как в зависимости от этого могут изменяться стратегии исследования и решения о применении таких категорий, как, например, парасоциальность или аудитория. Г. Крауфорд, осуществив сравнительный анализ видеоигр и традиционных средств массовой информации, сделал вывод, что видеоигры подобны последним [6]. Нидерландский исследователь К. Кондрат также рассматривает видеоигры как один из видов медиа [7, p. 172]. Медиа и медиаобраз тесно связаны с феноменом парасоциальных отношений и парасоциального взаимодействия [8]. Как отмечает российский доктор психологических наук В. Р. Орестова, в качестве парасоциальных отношений можно рассматривать отношения между потребителем контента и экранными фигурами «без взаимного обмена, но с переживанием близости» [9, с. 72].

Необходимо учитывать, что персонажи видеоигр могут выступать объектом парасоциальных отношений, однако в парасоциальном взаимодействии

с ними есть своя специфика. Парасоциальные отношения обладают более длительным характером [10], они не одномоментны и не предполагают завершения после выхода из игры. Взаимодействие с персонажем видеоигры, в зависимости от заданных создателем стратегий его поведения, могут не быть парасоциальными (если считать социальными взаимодействия с обратной связью, что является дискуссионным вопросом). Во время игры, когда происходит интеракция между аватаром игрока и НПС, неигровой персонаж способен отвечать на слова и действия персонажа игрока, в том числе на невербальные сигналы, что ставит под вопрос парасоциальность такой интеракции. Кроме того, персонажем видеоигры может быть также аватар другого человека, который реагирует на действия аватара соигрока. Однако при завершении игры установленные отношения становятся односторонними, так как игрок все еще может состоять в каких-либо связях с персонажем, в отличие от последнего.

Интересно рассмотреть этот процесс с точки зрения фреймового анализа. При взаимодействии с другим игроком и его персонажем с позиции игрока и своего персонажа создается многослойная ролевая конструкция социальных отношений, которые впоследствии трансформируются в социально-парасоциальные. Имея изначально отношения игрок – игрок, игрок – персонаж, персонаж – игрок и персонаж – персонаж, все части которых могут быть полностью социальными, при завершении игры отношения игрок – персонаж, персонаж – игрок становятся парасоциальными, а персонаж – персонаж вообще исчезают (ставятся «на паузу» или теряют возможность вообще когда-нибудь возобновиться).

Телесная привлекательность персонажа может выступать основанием для вступления зрителя в парасоциальные отношения с ним. Белорусский исследователь К. П. Нейман в работе [10] приводит результаты исследования, проведенного в мае – июне 2023 г. Институтом социологии НАН Беларуси, где респондентам было предложено выбрать пример для подражания при просмотре телевизора, посещении сети Интернет, чтении книг, газет, журналов. Героев видеоигр выбрали всего 2,2 % опрошенных, что может свидетельствовать как о слабом потенциале персонажей видеоигр быть объектом парасоциальных отношений, так и о невысокой доле попавших в выборку респондентов, играющих в видеоигры.

Российский психолог В. Р. Орестова указывает, что парасоциальные отношения связаны с феноменом идентификации, несмотря на кажущееся отсутствие пересечения данных явлений (идентификация предполагает отождествление себя с персонажем, а парасоциальные отношения – некоторое дистанцирование) [9]. Возвращаясь к категории эмпатии, а именно к разделению ее на симпатию и сочувствие, следует заметить, что к своему персонажу для идентификации с ним игрок должен испытывать симпатию, т. е. разделять свой и его опыт, а к персонажу, с которым выстраиваются парасоциальные отношения, испытывать сочувствие. С другой стороны, если допустить, что

парасоциальные отношения могут иметь отрицательный характер, использование категории «сочувствие» как одной из характеристик таких отношений оказывается под сомнением. Так как к медиаперсонам, а также к персонажам, в том числе в играх, допустимо испытывать не только положительные эмоции, но и неприязнь и ненависть, которые исходят исключительно от человека за экраном и являются устоявшимся отношением в сторону другого, в таких парасоциальных отношениях не исключено намеренное избегание сочувствия или же его отсутствие по другим причинам, что способно оказаться отправной точкой негативных проявлений эмоций.

Телесность персонажей и потенциальное коммуникативное взаимодействие с ними в некоторых случаях как привлекает к игре, так и негативно влияет на отношение к отдельным слоям населения (например, вырабатывает отрицательные стереотипы о женщинах). Румынский социолог К. Кондрат, поднимает вопрос гендерной репрезентации в видеоиграх. По ее мнению, демонстрация стереотипов о женщинах, а также нереалистичных женских параметрах способна отрицательно сказаться на положении женщин в обществе [7, p. 173]. К. Кондрат обращает внимание на то, что наиболее распространенными способами стереотипизации в видеоиграх является представление женщин как «дам в беде», а также сексуальная объективация [7, p 172]. Одно из отличий в отношении к женскому и мужскому телам отражает интимную сферу человеческих взаимоотношений. Женское тело, которое, как писал философ и социолог Ж. Бодрийяр (связывая это с рабством и освобождением от него), больше эксплуатируется как сексуальный объект, чаще страдает от объективации как секс-инструмента [11].

В контексте отношения мужского и женского полов тело теряет свою субъектность, становясь объектом восприятия, потребления, воспроизводства и так далее, но так как тело (или в данном случае лучше воспользоваться термином «телесность») является не только физической оболочкой, но и заключается во всей целостности человека. Подобное взаимодействие с обществом в целом и отдельными его представителями в частности может негативно влиять на психику и физическое здоровье как женщин, так и мужчин.

Важным социальным элементом многих компьютерных ролевых игр является насилие. В случае с реальным телом насилие часто становится способом демонстрации власти одного субъекта над другим и во многих ситуациях запрещено законом, а также порицается обществом. В случае же видеоигр, особенно имеющих соревновательный боевой контекст, насилие, как правило, выступает основной задачей игрока. Как замечает российский философ Е. С. Соколов, видеоигры с элементами насилия вызывают достаточно негативную реакцию со стороны отдельных индивидов и социальных групп, так как «игры учат убивать» [12, с. 170]. С другой стороны, современные психологи говорят о способности агрессивных игр реализовывать негативные эмоции и не транслировать их на других [1].

Таким образом, исследование видеоигр является важной частью изучения «цифрового тела», как способа коммуникативной интеракции между различ-

ными социальными субъектами. При этом к основным особенностям коммуникативного взаимодействия индивидов и социальных групп друг с другом, а также со средой посредством «цифровых тел» относятся: 1) взаимовлияние реальных и «цифровых» тел, имеющее воплощение как в реальном, так и цифровом пространстве; 2) формирование и моделирование механизмов и стратегий социальных интеракций индивидов как со своим «цифровым телом», так и с «цифровым телом» других; 3) создание многослойных ролевых конструкций социальных отношений, которые впоследствии имеют потенциал быть преобразованными в парасоциальные.

Список использованных источников

1. Галанина, Е. В. Как видеоигры изменили нашу жизнь? / Е. В. Галанина, К. С. Никитина // Видеоигры: введение в исследования / А. С. Ветушинский, А. С. Салин, Е. В. Галанина [и др.]. – Томск : Изд. дом. Том. гос. ун-та, 2018. – С. 100–131.
2. Шурко, А. В. Сущность понятия «цифровое тело» сквозь призму социальной интеракции / А. В. Шурко // Молодежь в науке – 2024 : тез. докл. XXI Междунар. науч. конф. молодых ученых (Минск, 29–31 окт. 2024 г.) : в 2 ч. / Нац. акад. наук Беларуси, Совет молодых ученых ; редкол.: В. Г. Гусаков (гл. ред.) [и др.]. – Мн. : Бел. наука, 2024. – Ч. 1 : Аграрные, биологические, гуманитарные науки и искусства. – С. 860–862.
3. Salen, K. Rules of play: game design fundamentals / K. Salen, E. Zimmerman. – Cambridge ; London : MIT, 2003. – 672 p.
4. Yee, N. The Proteus effect: implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior / N. Yee, J. N. Bailenson, N. Ducheneaut // Communication Research. – 2009. – Vol. 36, iss. 2. – P. 285–312.
5. Белозеров, С. А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности / С. А. Белозеров // Cyberpsy. – URL: <https://cyberpsy.ru/articles/belozerov-virtualnye-miry/> (дата обращения: 12.10.2023).
6. Crawford, G. Forget the magic circle (or towards a sociology of video games) / G. Crawford // Worktribe. – URL: <https://salford-repository.worktribe.com/output/1439207/forget-the-magic-circle-or-towards-a-sociology-of-video-games> (date of access: 03.04.2024).
7. Kondrat, X. Gender and video games: how is female gender generally represented in various genres of video games? / X. Kondrat // Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology. – 2015. – Vol. 6, iss. 1. – P. 171–193.
8. Тихонова, И. Ю. Парасоциальные отношения в современном мире / И. Ю. Тихонова, А. С. Кравец // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. – 2022. – № 1. – С. 41–49.
9. Орестова, В. Р. Исследование связи склонности к формированию парасоциальных отношений с персонажами видеоигр и особенностей межличностной коммуникации пользователей видеоигр / В. Р. Орестова, Д. П. Ткаченко, Т. С. Самсонов // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. – 2022. – № 2. – С. 70–84.
10. Нейман, К. П. Парасоциальные отношения как компонент социальной реальности / К. П. Нейман // Современные проблемы книжной культуры: основные тенденции и перспективы развития : материалы XVI Бел.-Рос. науч. конф., Москва, 22–23 нояб. 2023 г. / Междунар. ассоц. акад. наук [и др.] ; редкол.: Н. В. Вдовина (пред.) [и др.]. – Мн. ; М., 2023. – С. 382–388.
11. Бодрийяр, Ж. Общество потребления / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Е. А. Самарской. – М. : АСТ, 2022. – 319 с.
12. Соколов, Е. С. Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы / Е. С. Соколов // Социология власти. – 2020. – Т. 32, № 3. – С. 165–188.

Поступила 14.02.2025 г.