

Исследования, поддержанные научными грантами

УДК 159.96+316.472.4+159.942
ББК Ю925.21+Ю926.12

ВИРТУАЛЬНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ И ФАКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ ВОВЛЕЧЕННОСТИ В МАССОВУЮ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ ОНЛАЙН-ИГРУ

А.Л. Рыжов

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (г. Москва)

Описывается психологическое содержание массовой онлайн-стратегии «Травиан» с точки зрения изучения эмоциональных процессов и групповой динамики на основе длительного включенного наблюдения. Анализируются формы игрового поведения, включая образование объединений игроков (альянсов) и их распад, занятие различных позиций в альянсе, выделяются типичные межличностные и внутриличностные конфликты у игроков. Групповые процессы рассматриваются, как играющие важную роль в совладании с напряженной эмоциональной ситуацией, порождаемой игровым процессом, характеризующимся постоянным чувством угрозы, чередованием успеха и фрустрации, необходимостью ограничения собственных притязаний и высокой соревновательностью. Обсуждается феномен виртуальной идентичности, факторы вовлеченности в игру в их сравнении с классической моделью зависящего поведения. Демонстрируются более примитивные и более зрелые формы игрового поведения в игре «Травиан» с точки зрения типов эмоционального реагирования, представления о другом и особенностей виртуальной идентичности. Наблюдающийся в игре переход от более примитивных к более зрелым формам игрового поведения обосновывает трактовку онлайн-стратегии «Травиан» как «симулятора эмоционального развития». Делается предположение, что недоступность для индивида возможностей к более разнообразному, богатому и зрелому эмоциональному опыту может быть важным фактором вовлеченности в игру. Подобная ситуация может связана с необходимостью проработки проблематики гендерных различий, реактивацией подростковых феноменов.

Ключевые слова: виртуальная идентичность, массовые многопользовательские онлайн-игры, ММОГ, Травиан, интернет-зависимость, групповая динамика, эмоциональное развитие.

Проблема интернет-зависимости является актуальной в последние один-два десятилетия. Однако границы феномена остаются расплывчатыми, что подчеркивает значимость дифференциального исследования отдельных видов чрезмерной погруженности людей в интернет-активность. В настоящей публикации рассматривается случай массовой многопользовательской онлайн стратегии¹ «Трави-

ан», суть которой сводится к строительству виртуальной деревни, развитию виртуальной инфраструктуры, войсковых формирований, противодействию другим игрокам (атакам на них) и защите от их нападений². Игровые серверы³ расположены во многих странах (в ча-

стратегия, разработанная «Travian Games GmbH» (Германия).

² См. доступ в сети Интернет – www.travian.ru. Данная статья описывает опыт игры в «Травиан» версий Т3.5 и Т3.6. С обзором изменений, а также подробной характеристикой игрового процесса читатель может ознакомиться по адресу интернет <https://ru.wikipedia.org/wiki/Травиан>.

³ Игровой сервер (англ. game server, от англ. game – игра и англ. to serve – служить) – программный компонент вычислительной системы, обеспечивающий связь между различными клиен-

¹ Стратегическая игра (Strategy) – компьютерная игра, представляющая собой управление масштабными процессами, как, например, строительство городов, ведение бизнеса, командование армией и т. д. Игровой процесс может идти как в реальном времени (RTS – real time strategy), так и в пошаговом режиме (TBS – turn based strategy). «Травиан» (TRAVIAN) – браузерная игра-

тности в России – более 10 серверов), приблизительное число игроков на каждом сервере составляет до двух десятков тысяч игроков.

Описываемое в настоящей публикации исследование проводилось методом включенного наблюдения в течение приблизительно трех лет, на пяти игровых серверах (русско- и итало-говорящих). Была полностью прослежена судьба девяти игровых альянсов⁴ (приблизительно с момента их основания до распада или окончания функционирования сервера) и частично – более десятка других альянсов. Автор публикации принимал активное участие в игре в нескольких статусах: в роли обычного игрока, в роли одного из глав альянса, а также в роли «шпиона»⁵, что обеспечило детальное знакомство с содержанием игрового процесса. Исследование носило эксплораторный характер и преследовало цель сбора феноменологического материала для дальнейшего выдвижения гипотез о возможных психологических факторах и механизмах вовлеченности в игру. Объектом исследования являлись виртуальная идентичность и игровое поведение. Дополнительно использовался анализ дискуссий на посвященных игре интернет-форумах и в интернет-чатах⁶, на-

тами, предоставляет им возможность коммуникации друг с другом в рамках программной оболочки конкретной игры (https://ru.wikipedia.org/wiki/Игровой_сервер). В сетевом игровом сообществе под игровым сервером также понимается в узком контексте – игровой сценарий определенной временной продолжительности, завершающийся с момента исчерпания предусмотренных сценарием игры возможностей.

⁴ Альянс – термин сетевого игрового сообщества, который применяется для обозначения формального объединения численностью до 60 игроков).

⁵ Одна из ролей участников игры «Травиан», исполняя которую игрок, являясь на самом деле участником одного альянса, регистрируется в другом альянсе и осуществляет сбор и передачу внутренней информации о вражеском альянсе своему настоящему руководству.

⁶ Пользователи «Травиан» используют ряд основных средств для общения между собой: во-первых, это система обмена сообщениями, встроенная в игровой интерфейс с возможностью массовой рассылки всем членам альянса, во-вторых, это интернет-форумы, предусмотренные на официальных сайтах «Травиан», и позволяющие любому пользователю вести обсуждение в рамках разных тематических разделов, и, наконец, «чаты» – системы обмена мгновенными сообщениями в режиме реального времени между пользователями, которых может добавить в группу один из пользователей (на-

блюдение за собственными аффективными реакциями в отдельных ситуациях (самонаблюдение), а также направленный неструктурированный опрос.

Участие в компьютерной игре подразумевает достаточную степень вовлеченности участвующего в ней. Его успешность напрямую зависит от времени, проведенного «онлайн», а также от денежных затрат на приобретение дополнительных бонусов (что, соответственно, дополнительно усиливает вовлеченность, не позволяя бросить дело, в занятие которым уже вложены определенные средства). На начальных этапах игры постоянное присутствие игрока необходимо для быстрого развития сюжета игры, решения важных стратегических задач, а также для предотвращения наносимого другими игроками урона. На поздних этапах игры важен постоянный мониторинг, поскольку серьезное противодействие атакам других участников, которые могут положить конец любым амбициям игрока и полностью разрушить его основные достижения («деревни»), могут быть нейтрализованы только при заблаговременном их выявлении и превентивной организации совместных действий с другими игроками. Онлайн-присутствие может оказаться важным даже тогда, когда ничего не происходит: игрок может часами просто ожидать, одновременно общаясь с другими при помощи популярных мессенджеров (программ для обмена сообщениями) и пр.

Количество времени, проводимого за игрой, таким образом, достаточно велико и может измеряться часами, порождая у многих пользователей серьезные проблемы (семейные скандалы, проблемы на работе и т. п.). В среде онлайн-игроков расхожим является выражение «подсел на траву», применяющееся для описания состояния, при котором потребность играть начинает приводить к трудностям в других сферах жизни.

Длительность каждого раунда игры (сервера) примерно равна одному году, однако «жизнь» «скоростного» сервера может ограничиваться несколькими месяцами, что вызывает необходимость большей ежедневной активности игроков. Многие участники сетевой игры объявляют и пытаются убедить других в том, что будут играть лишь «до конца сервера»

более популярными являются «чаты», созданные с использованием программного клиента Skype). Использование «чатов» позволяет вести закрытую переписку как группе игроков из одного альянса, так и игрокам из разных альянсов.

ра», хотя нередко имеют опыт начала участия в следующем раунде. Другие играют одновременно на нескольких серверах и делают так из года в год, иногда возобновляя свое участие после перерыва на год. Для облегчения такой нагрузки игроки часто играют «дуалами», то есть по несколько человек на одном игровом «аккаунте» (одной учетной записи). Но даже в таком варианте участие в игре не может проходить незамеченным окружающими, поскольку много времени уходит на планирование игровой деятельности, обсуждения с другими игроками, изучение игрового мира и т. д.

Таким образом, приведенное описание может свидетельствовать о некоторых внешних признаках формирования зависимости и требует понимания ее оснований.

Особенностью онлайн-игры является стимуляция и акцентирование групповых процессов. Игроки могут писать друг другу текстовые сообщения, реагируя на атаки и другие действия участников. Одной из функций игры является создание альянсов, которые важны для совместной обороны или организации групповых атак на противника. Существование игрока вне какого-либо альянса крайне затруднительно (при этом обычно все равно заключаются некоторые негласные соглашения с другими игроками, позволяющие надеяться на помощь с их стороны или ненападение). Наконец, сама цель игры – строительство «чуда света» – даже чисто теоретически достижима только при совместных действиях множества игроков.

Групповые процессы, однако, не ограничиваются общими интересами. Эмоциональный аспект взаимодействия игроков в группе – то, что на самом деле удерживает их вместе или, напротив, ведет к диссоциации. Этот аспект представляется значимым уже на этапе включения в группу, в период возникновения конфликт между личными и групповыми интересами⁷. С другой стороны, альянс дает надежду на защиту, помощь, и вызывает достаточно сильные чувства, связанные с принад-

⁷ Примерами такого рода конфликта может являться помощь нового игрока в строительстве «посольства» (здания, которое строит один из игроков альянса для приема новых членов), отправка ресурсов находящимся в трудной ситуации «соалловцам», помощь оборонительными войсками, что существенно замедляет собственное развитие, а иногда и заставляет игрока отказываться от амбициозных планов.

лежностью группе. Переживание несправедливости, подозрения в адрес игроков в злоупотреблении помощью, ощущение безучастности собратьев по альянсу, содержат серьезный деструктивный потенциал для его (альянса) существования. Если, вследствие грубых ошибок игрока, помощь не приводит к положительным результатам, или, напротив, она оказывается недостаточной, конфликты резко обостряются, вплоть до демонстративного отказа игрока от дальнейшего сотрудничества или даже выхода из альянса. Некоторые игроки в целом склонны занимать «эгоистическую» позицию, считая, что каждый должен заботиться прежде всего о своих «деревнях», и помощь слабым игрокам, перспективы которых и способности не ясны, является неразумной. Другие напротив, убеждены, что смысл существования каждого игрока – в помощи слабым, и именно это и составляет цель альянса. Поляризация этих позиций может привести альянс в кризис, сопровождающийся взаимными обвинениями.

Одним из наиболее характерных конфликтов индивидуальных и групповых интересов является отказ от «фарма»⁸. Массовые ограничения приводят к негодованию со стороны активных участников, поскольку кроме практической пользы, «фарм» более слабым игрокам является одним из наиболее важных источников удовольствия от игры, а недельный рейтинг награбленных ресурсов считается в игре самым ценным.

Тревога является важнейшим фактором, способствующим формированию альянсов. Игровая ситуация провоцирует возникновение постоянного напряжения и тревоги. Программный компонент игровой системы позволяет игроку видеть приближающуюся атаку войск соперника с момента ее начала, но не позволяет знать численность атакующих войск. Продолжительность атаки определяется удаленностью «деревни» и скоростью передвижения войск, и измеряется обычно часами. Таким образом, игрок оказывается в тревожном ожидании, не зная возможного результата атаки (частичное или полное раз-

⁸ Каждый агрессивный игрок имеет в своем окружении несколько «деревень», которые он регулярно «грабит», что позволяет ему получать существенное преимущество в игре. Однако, с развитием политики альянса, подвергаемые «граблям» игроки могут также стать союзниками, соответственно, «агрессивному» игроку приходится отказываться от атак на них.

рушение «деревни» либо ее захват). При отсутствии атак тревожное ожидание может возникать в результате стремления предвосхитить либо вовремя заметить атаку. Но даже при отсутствии угрозы атак «деревни», сама тематика и ожидание возможного «грабежа» и «обкрадывания» придает переживаемой тревоге архаичный оттенок.

Тревога имеет и более глубокий источник. Эмоциональной основой игры является возможность реализации деструктивных (агрессивно-разрушительных, направленных на уничтожение) импульсов. Игрок может оказаться захваченным страстью к разрушению, совершая действия, противоречащие игровым целям (например, получая удовольствие от разрушения «деревни» более слабого игрока вместо использования ее для «грабежа» ресурсов или последующего захвата и пр.). С другой стороны, стремление к низложению противника, приобретение трофеев в виде награбленных ресурсов имеют в качестве противовеса потребность строить, сохранять, накапливать. Тревога, таким образом, отражает не только реальную опасность, но и проекцию собственной враждебности (страх возмездия), а также внутренний конфликт между противоречивыми тенденциями (которые условно можно обозначить, как деструктивную и конструктивную направленность).

Формирование альянса является способом совладания с этой усиливающейся тревогой. Чувство защиты, которое дает альянс, основано не только на реальной помощи, но и на переводе тревоги с беспокойства за судьбу собственных «деревень» на беспокойство о возможном распаде альянса. И чем успешнее функционирует этот механизм, тем лучше перспективы у игрока «выжить» в игровом пространстве. Групповые процессы интенсифицируются в ситуациях, вызывающих тревогу. Когда тревога не слишком велика, актуализируются различные установки, например, обесценивание противника (проявляется, например, присвоением презрительных прозвищ типа «поobs» – *новички, профаны, несведущие* или «фарм» – *игроки, вся ценность которых состоит в том, чтобы давать ресурсы грабителю*, либо идеализация собственных лидеров и соратников. При более интенсивной тревоге усиливается враждебность образа противника, которому приписываются гипертрофированные негативные качества. В структуре виртуальной идентичности игрока наличие врага является важным сдерживающим фактором, позволяющим подавить соб-

ственные деструктивные импульсы или противоречия, возникающие внутри самой группы. Причем такая ненависть часто выходит и за рамки игры, приводя к оскорблениям и угрозам.

Другой механизм групповой защиты основан на подчинении индивидуальных интересов игрока интересам группы, заботе о ее благополучии, стремлении приносить пользу альянсу и отдельным его членам, на самопожертвовании и самоотречении. Этот тип динамики преобладает во многих более слабых альянсах, посвящающих себя в основном обороне от превосходящего по силе соперника. Создание оборонительных войск, восстановление «деревень», помощь ресурсами, поддержка, стойкость перед лицом страданий становится целью существования и основой виртуальной идентичности многих игроков.

Если группа не может более выполнять свои функции по сдерживанию тревоги, например, в результате внутренних противоречий или из-за слишком сильного внешнего врага, она оказывается на грани распада. У некогда ранее активных игроков начинают доминировать чувства безысходности, безразличия, пассивности, безучастности, теряется интерес к продолжению игры, что в случае распада альянса приводило к выходу из игры. Подобные реакции могут возникать и в случае отдельных крупных неудач, особенно на фоне контраста между высказываниями, идеализирующими альянс и эмоциональный климат в нем, декларируемой лояльности альянсу следовать с ним до самого конца, с одной стороны, и гневную критику, пессимизм, желание все бросить после неудачной операции, с другой.

Если группа перестает выполнять свои функции, возникают попытки ее преобразования: некоторые игроки легко отказываются от группы, переходя в стан врага, при этом делают все для дискредитации старого альянса перед новым, другие стремятся во что бы то ни стало сохранить единство проблемного альянса путем поиска путей к сотрудничеству с противником. Наконец, есть и такие игроки, кто занимает стоическую позицию, отказываясь от примирения с врагом, пытаясь укрепить границы группы, ставя во главу угла идею альянса, а не судьбу отдельных игроков. Хотя такие тренды больше отражают индивидуальные особенности игроков, все же очевидно, что в разных случаях один и тот же игрок может реагировать по-разному, что позволяет охарактеризовать эти тенденции, как отражающие в первую очередь групповые

Исследования, поддержанные научными грантами

процессы и особенности идентификации игрока с каждым отдельным альянсом.

Преддверием распада группы являются попытки ее сохранения посредством поиска «шпионов» или «предателей» (часто ими оказываются бывшие лидеры альянса), что указывает, во-первых, на неэффективность проекций ответственности за неудачи на «внешнего» врага и, во-вторых, на отчаянные попытки сохранить группу, отрезав от нее часть (подобно ампутированию части ноги, пораженной гангреной). В таких случаях консолидированный гнев группы направляется вовнутрь, на неизвестного «вредителя». Игровой опыт показывает, что «шпионы» – не редкость в любом альянсе и могут существенно влиять на исход игры. Однако «поиск шпиона» имеет мало общего с решением объективной игровой задачи, нередко его жертвами оказываются невинные, а альянс из-за этого часто может перейти в критическую фазу, расщепиться (часть игроков уверены, что, например, один из лидеров – предатель, другая – является его друзьями) и перестать существовать.

Распад альянса переживается одними игроками как боль, другими – как избавление. И та, и другая реакция указывают на субъективную значимость группы – и в случае потери, утраты (переживание приятного опыта существования в группе и идентификации с ней, а также контактов с ее отдельными членами), в другом – о болезненных попытках сохранения верности группе, которая уже не выполняла важных для индивида функций (наподобие амбивалентности подростковых отношений с родителями).

Соперничество является одним из важнейших игровых моментов. Во-первых, игрок может совершать попытки унижить, «поставить на место» другого участника, показав свое превосходство (что особенно характерно для начинающих игроков). Рано или поздно подобная тактика должна трансформироваться или привести игрока к разочарованию и выходу из игры (даже если некоторое время игрок может проявлять стойкость в отчаянной борьбе, причиняя лишь мизерный ущерб противнику). Другой примитивной формой соперничества, так или иначе сохраняющейся подспудно у всех игроков, является использование бонусов и рейтингов, которых в игре предлагается множество (размер «деревни» (численность ее «населения», попадание в «десятку недели», предоставляющее возможность размещения в своем профиле соответствующей медали, – рейтинг очков в обороне или атаке, рейтинги награбленных ресур-

сов, рейтинг героя и т. п. рейтинги, позволяющие характеризовать умения и возможности игрока).

Знакомство с «внутренней» механикой игры позволяет такому игроку оценивать свои результаты, опираясь на важные игровые моменты, не отображающиеся в стандартных видимых рейтингах и статистике. В этом случае, игрок стремится к безукоризненности, идеальной продуманности, к безошибочности своих действий и безупречному планированию. Именно так играют игроки-«топы», тратящие большие денежные суммы и много времени на создание игровых аккаунтов, которые становятся на каком-либо отдельно взятом сервере наиболее сильными и развитыми. Такую же модель используют многие опытные игроки, но с меньшим упорством, соотнося свои действия с некоторым идеалом и проводя порой сложные вычисления.

Возможность занятия позиции «топ»-игрока также связана со вступлением в альянс, который дает определенную защиту, позволяющую более спокойно и продуманно развиваться, поскольку именно союзники по альянсу способны оценить действия игрока и придать им смысл. Одновременно альянс накладывает ограничения, связанные с непредсказуемыми событиями, что смягчает негативные последствия возможной неудачи (не получение игроком «топ»-статуса может объясняться его лояльностью, неприятностями альянса и т. д.). Роль альянса для реализации конкурентных импульсов игроков важна в любом случае, поскольку он предоставляет своеобразную арену для демонстрации своих достижений, получения нарциссической поддержки путем сравнения себя с конкретными игроками, с которыми можно обмениваться советами.

На участии в жизни группы (альянса) основаны три пути реализации и контроль соперничества: через фантазии об исключительности и превосходстве; через приближение к идеалу исполнения; через компенсацию невозможности полноценной реализации индивидуальными игроками импульсов к соперничеству. При последнем варианте цели, воспринимаемые индивидуальными игроками как недостижимые, переносятся на лидеров, на наиболее сильных игроков, на альянс в целом, и разделяются по механизму сопричастности (см. Fenichel, 1939). Примером является создание крупных армий, необходимых для разрушения вражеского игрового объекта «чудо света», и которые не может создать ка-

кой-либо единственный участник, но успех которых воспринимается игроком как коллективный.

Большое значение имеет феномены формирования в рамках альянса иерархических отношений и лидерства. Управление альянсом осуществляется его самовывдвигающимися главами, обычно – наиболее опытными, активными и амбициозными игроками. Лидеры выполняют две основные функции: с одной стороны, защищают альянс от грозящей разрушить его тревоги, с другой – позволяют стабилизировать конкурентные отношения внутри альянса. Персоны лидеров легко идеализируются и наделяются нереалистичными ожиданиями, ответственностью за происходящие: от них ожидается решение возникающих проблем, они являются референтными субъектами в ситуации неопределенности, при которой игроки не знают, что им делать. Крупные неудачи вызывают разочарование в лидере альянса, который считается бездейственным или некомпетентным, что и порождает попытки смены главы альянса или выхода игроков из него (что подразумевает иерархическое уравнивание лидера и альянса).

Сохранение иерархии внутри альянса дает возможность закрепления конкурентных импульсов в виде закрепления достигнутого игроком «социального» статуса, что проявляется присвоением некоторых вымышленных званий («генерал атаки», «крестный отец» и т. п.) и их опубликованием в открытой профильной странице альянса. Многие стремятся стать одним из таких глав альянса, руководить его действиями (что является еще одним из способов возвышения над другими игроками), способом вхождения в элиту, дающим право общаться с главами других альянсов, заключать сделки, дающие надежду на победу или хотя бы избавление от текущих страданий.

Проявления вариантов лидерства в альянсе разнообразны: чаще всего наблюдаются признаки деспотизма (запрет на обсуждение приказов, требования безусловного подчинения и самопожертвования, идеализация лидера как всезнающего игрока, нетолерантное отношение к неудачникам, неактивным, слабым игрокам), либо покровительстве по типу материнского (лидер заботится о помощи попавшим в беду, пытается наладить позитивный эмоциональный фон альянса), либо лидерство является прежде всего номинальным (например, глава решает вопросы «внешней политики» путем установления отношений с другими альянсами или представительство

альянса во внешней, «социальной» реальности) при том, что в случае возникновения настоящих проблем ответственность на себя берет группа наиболее опытных игроков, иногда даже не наделенных специальными полномочиями (своего рода «старшие братья»). Далеко не всеми игроками принимается необходимость выполнения лидерских функций и связанные с этим ответственность, необходимость принимать решения, посвящать себя решению проблем и исправлять собственные ошибки. И наоборот, принятие такой необходимости отражает определенную степень зрелости личности, берущей на себя роль главы альянса. Не менее значимой является и групповая динамика, поскольку проецируемые на лидера ожидания могут быть чрезмерными или могут разделяться только некоторыми членами альянса, требующими, например, управления им «железной рукой» при том, что другие игроки испытывают отчаяние, ощущают себя брошенными, безразличными для более активных участников.

В альянсе может формироваться оппозиция лидерам, которую составляют игроки, не желающие подчиняться навязываемым требованиям, особенно если таковые кажутся им неразумными⁹. Существует особая динамика

⁹ В любом альянсе существуют игроки, которые не разделяют полностью основные ценности, взгляды членов альянса, чувствуют ущемление своих интересов. В типичных случаях речь идет не о разногласиях, а о занятии такими игроками особой позиции, отражающей неспособность принять ограничения и использовать группу в качестве защиты от тревоги. Они склонны к дискредитации лидеров, отказу от участия в групповых действиях, для них характерны отрицание зависимости («без альянса мне было бы только легче»), неблагодарность, основанная на убеждении, что они сделали для группы больше, чем группа для них (или, как вариант, убеждены, что существуют узурпаторы, пользующиеся доверием группы). Они действуют в одиночку, не задумываясь о последствиях, которые могут иметь их действия для группы (атакуя, например, членов союзного или могущественного альянса) или пытаются сместить лидеров. Результатом может быть расщепление внутри альянса с внезапным возникновением иррациональной ненависти между членами группы. На индивидуальном уровне этому, вероятно, соответствует испытываемое игроками расщепление, с неприятным болезненных аспектов собственной личности (слабости, зависимости, пассивности, а также зависти). Альянс или его руководство рассматриваются как ответственные за сложившуюся ситуацию (например, как избравшие неправильную стратегию, из-

формирования и использования «тайны»: лидеры альянса, опасаясь «шпионов», хранят в тайне необходимую информацию, но создают изолированную элитарную группу, которой становится доступной скрываемая от рядовых членов информация, и у которых могут появляться чувства пренебрежения ими и отстранения от дел, подобные тем, что переживает ребенок по отношению к родительской паре.

Все перечисленные выше ситуации ставят под угрозу сложившуюся в группе структуру, особенно в ситуации усиления неудач и фрустрации. Попытки смены лидера, уходы лидеров из альянса или их исключение другими игроками, вызывают весьма острые и поляризованные переживания, связанные с аффектами гнева, желанием отомстить, а также с подавленностью, с самоотречением и т. п., и часто приводят к регрессии в групповом поведении (увеличению в альянсе числа неорганизованных, непродуманных, бессмысленных действий, служащих для разрядки гнева и отрицания отчаяния у членов группы).

Другой аспект групповых процессов связан с выделением идеологии альянса. Кроме прочего, членство в альянсе подразумевает идентификацию с группой, позволяющую формировать виртуальную идентичность. Каждый альянс пытается функционировать под определенным броским, запоминающимся именем. Так, на любом игровом сервере в любой стране существуют «спартанцы», «тамплиеры», «крестоносцы», «асасины», «каamelот» и пр. Таким случайно сформировавшимся группам могут быть противопоставлены альянсы с четко сформулированной идеологией. Такие группы могут рассматриваться как более зрелые: каждый игрок является не только представителем альянса, но и носителем его идеи. И в этом плане такой игрок самодостаточен, в отличие от участника более примитивных групп, в которых игрок является «спартанцем» только потому, что он член альянса¹⁰ (различие может быть сопоставлено по анало-

за которой у альянса появилось слишком много врагов или ограничили возможности «фарма»), что придает их чувству зависти и слабости некоторый «объективный» статус, и от чего можно освободиться, отделившись от альянса. При этом сохраняется исключительная убежденность в собственной правоте и способностях, позволяющая связывать данное поведение с доминированием фантазий о всемогуществе (см. Кляйн, 1951).

¹⁰ Существуют и переходные виды альянсов, в которых эти оба способа организации групп успешно сосуществуют.

гии с известным фрейдовским противопоставлением орды и массы, см. Фрейд, 1921).

Альянсы с идеологией оказываются более устойчивыми перед лицом групповых фрустраций, хотя в итоге не всегда оказываются более эффективными и нередко они становятся жертвами более примитивно организованных, но более многочисленных альянсов. При этом, как правило распад таких групп проходит менее болезненно и позволяет игрокам сохранить надежные отношения между собой. В таких группах расслоение на лидеров и поддержку обычно не приводит к значимым межличностным конфликтам. Полная передача лидерам прав на действие часто характерна и для более примитивных альянсов, но в случае групп с разделяемой идеологией результат не имеет решающего значения, поскольку совместные действия и при победах, и при поражениях рассматриваются как плод активности всего альянса, не приводя к обесцениванию и низложению лидеров даже при неудачах.

Наконец, еще один способ реализации и регуляции конкурентных побуждений заключается в участии в коллективных действиях альянса. При этом ценность игрока определяется его потенциальностью (полезностью для альянса), способностью к осуществлению боевых операций. Игроки с небольшими аккаунтами, но хорошо организованные, активные и доступные для взаимодействия могут составлять костяк альянса и быть его гордостью. Но при этом сам альянс должен отвечать определенным требованиям с точки зрения его управления и организации (для таких ситуаций характерна фраза – «важна не величина «ударки» (армии), а то, как она используется»). В этих случаях успех альянса воспринимается как собственный, но это мнение базируется на соучастии, осознании своей действительной роли в альянсе, взаимодействии оценки своих индивидуальных действий, с одной стороны, и идентификация и принятие группой, с другой. Отдельные неудачи, ошибки, перестают восприниматься катастрофически, возможность помочь альянсу в любом качестве позволяет игроку всегда сохранять свою ценность, а текущие неудачи не отрицают возможностей успеха в будущем.

Коротко следует отметить некоторые другие существенные аспекты игры. Возможность коммуникации и саморепрезентации не ограничивается конкурентными отношениями. Игрок выбирает себе определенное игровое имя, оформляет свой профиль (вносит на личную страничку текст любого выбранного им со-

держания), дает названия «деревням», обменивается сообщениями с другими игроками, пытается сформировать определенный образ, привлечь к себе внимание. Такой аспект игры, вероятно, более развит в других сетевых играх (прежде всего ролевых), но в случае игры «Травиан» он также присутствует (см. вышеизложенное о роли «групповой идентичности» с образом, формируемым альянсом).

Важным является оценка изменений отношений между игроками. Если вначале игрового процесса они определяются враждебными либо дружественными установками и являются крайне нестойкими, то в последствии начинает играть ведущую роль принадлежность к альянсу. Такое изменение приводит к существенным искажениям (лидеры воспринимаются как всемогущие, враги демонизируются, союзники идеализируются, слабые игроки вне альянса или его активной части рассматриваются как рабы или «младшие дети», «изменившие» альянсу игроки становятся главным объектом ненависти, дискредитации и т. п. С накоплением опыта отношения между игроками приобретают все более дифференцированный характер, например, появляется сопереживание противнику или уважение его, способность различать играющего на аккаунте человека и связанный с ним персонаж в игре¹¹. Этот процесс происходит постепенно, часто действия в игре и личностные характеристики осознаются, как отдельные, но смешиваются между собой. Постепенно могут завязываться более или менее постоянные приятельские отношения вне альянса, в том числе, и с представителями иных групп, и могут приводить к конфликтам (нежелание атаковать игрока вражеского альянса, либо стремление ему помочь, подразумевающее предательство собственного альянса и пр.). Примером может служить достаточ-

¹¹ Собственно говоря, ролевой компонент в игре «Травиан» выражен слабее, чем в других онлайн играх. Возможности по созданию образа-репрезентанта ограничены именем аккаунта и названиями «деревень», оформлением профиля, возможным упоминанием в профиле альянса или других игроков. Однако часто эти элементы вовсе не имеют названия и для удобства обозначаются цифрами или символами, а профиль не заполняется. Образ игрока формируется, следовательно, с опорой на особенности его поведения в игре, на общение с ним и на субъективный оценочный фактор (угрозу, которую он представляет, принадлежность к дружественному или враждебному альянсу и пр.).

но типичная ситуация резкого изменения внешней политики целого альянса – разрыв отношений с ранее дружественным альянсом и заключение союза с другим ранее враждебным. В такого рода случаях игроки вынуждены выбирать между лояльностью альянсу и верностью друзьям, с которыми сформировались личные взаимоотношения. Интенсивность переживаний может доходить до ненависти к лидерам альянса, заключившим новый союз, попыткам преследования их вне игровой ситуации (на форумах и т. д.).

В то же время взаимоотношения членов альянса редко достигают стадии, на которой дружба не является помехой для атак, которые рассматриваются как дружеское развлечение. Сложность и амбивалентность отношения к «атакам» как к чисто игровому моменту свидетельствует о высокой степени эмоциональной нагруженности происходящих в «Травиан», проблемах в полном разделении реальных и фантазийных отношений членов альянса. Восприятие и отношение к другому человеку как к «хорошему», «надежному» или «интересному» строится не столько на основании его реальных достоинств или личностных качеств, но и сетевых игровых характеристик. В игре «Травиан» такая ситуация усилена связанными с онлайн-характером ограничения возможности разностороннего восприятия другого человека, создаваемый в онлайн образ лакунарен и скорее представляет собой модель виртуального развития отношений с другим человеком (модель, как упрощенная структура реальности – прим. автора).

Анализ самой структуры игры позволяет предположить, что большое значение имеет возможность проработки гендерных установок и конфликтов, связанных с бисексуальностью. В игре постоянно акцентируется бинарность атакующего либо оборонительного образа действий, вторжения либо сохранения, заботы и ухода либо разрушения. Предлагаемые игрокам игровые возможности и стимулы могут рассматриваться с точки зрения символического представления маскулинных и фемининных ценностей и образов действия.

Отдельную проблему представляет соотношение вовлеченности в массовую многопользовательскую онлайн-игру и зависимости. Нет сомнения в том, что увлечение игровой практикой в «Травиан» часто негативно отражается на выполнении повседневных обязанностей, представляется собой проблему как для самого играющего, так и для окружающих.

Многие игроки тяготятся необходимостью ежедневной проверки своего аккаунта, но, тем не менее, не бросают игру (даже вопреки просьбам или требованиям окружающих, нередко скрывая сам факт участия игры). Такого рода переживания не чужды и людям, подверженным другим зависимостям, но в случае с «Травиан» большую роль играет фактор личной ответственности перед группой, поскольку удаление аккаунта, сокращение числа активных игроков всегда является серьезным ударом по альянсу, так же как и простое сокращение проводимого за игрой времени.

Этот феномен заслуживает отдельного внимания, поскольку отличает обсуждаемый случай от классических вариантов зависимости. При химических и нехимических зависимостях специфическим является формирование соответствующего влечения, то есть упрощение структуры поведенческого акта, снижение произвольности (см. Братусь, 1974). Неодолимое стремление к снятию напряжения, заменяющее стремление к удовольствию, является одним из критериев болезненности (патологичности) состояния (психическая абстиненция). Использование внешнего агента для снятия напряжения становится привычной формой активности, постепенно вытесняющей все другие формы и приводящей к снижению опосредованности всего поведения, недостаточности самоконтроля, интолерантности к любой фрустрации.

При игре в «Травиан» наблюдается прямо противоположный феномен. Большая часть игрового времени (до 90% занятости онлайн)¹² не приносит игроку удовольствия. Отказ от других видов деятельности носит подчас мучительный характер и является произвольным выбором (принимаемое самоограничение). Неоднократный подъем по будильнику в ночное время, сложные математические расчеты ради прогноза игрового поведения, организация своего времени под график игровых действий участников противостоящих альянсов, необходимость фактически непрерывного «фарма» слабых соседей (например, практика совершения свыше сотни «атак» за день) и т. п. осуществляется ради отдаленной цели, которая может даже и не быть достигнутой. Для некоторых игроков «Травиан» требует,

возможно, самой трудной из всех ранее осуществляемых в их жизни видов деятельности, требующей согласованных сложноорганизованных произвольных и волевых усилий. Если на начальных этапах игры ее разнообразие дает возможность получать удовольствие от успешных атак, то в последующее время игра сводится к ожиданию, повторению однообразных действий, совершаемых при условии невозможности от них отказаться. Безусловно, существуют и индивидуальные различия в способности игроков находить источники удовольствия в монотонно напряженной ситуации игры, но так или иначе на любом сервере всегда есть большая группа игроков, для которых подобное описание будет верным.

Наконец, игра в «Травиан» сопряжена с постоянными разочарованиями – в союзниках, в политике альянса, а также в связи с индивидуальными неудачами, эффект которых потенцируется тем, что среди других браузерных игр «Травиан» считается «жесточкой» – именно в ней аккаунт игрока может быть полностью уничтожен, именно в ней низкая активность приводит к потере возможности влиять на игру, именно в ней количество затрачиваемых усилий может не давать никакого удовлетворительного результата. Опыт участия исследователя в ней позволяет утверждать, что именно толерантность является тем качеством, которое наиболее важно для успешности в игре и которое постепенно вырабатывается у игрока с накоплением опыта. Многие игроки не удерживаются в игре, выходят из нее испытав по разным причинам серьезное разочарование после хорошего старта. Фиксированная продолжительность существования игрового сервера (один год) – дает возможность научиться не терять надежду в случае отдельных, даже значимых неудач, принимать ограничения, соизмерять свои амбиции, ждать подходящего момента, принимать расхождения между возможным и желаемым. Поддержка группы и заинтересованность в ней являются здесь решающим фактором.

Представляется очевидным вопрос, не является ли в данном случае объектом зависимости потребность в принадлежности к группе, виртуальное общение? Понимание сути проблемы требует более широкой интерпретации понятия зависимости в данном случае. Человек зависим в любых системах отношений, и в этом плане представляется сложным определиться, насколько в случае зависимости от виртуального общения наблюдается с какой-то отличительный, особый феномен.

¹² Здесь не имеются в виду сугубо статистические выкладки и данные конкретных исследований, а приводятся ориентировочно-прикладные характеристики объема времени, затрачиваемого на трудоемкую подготовительную активность.

Представляется, что предметом анализа должны выступать скорее трудности формирования нормальных форм «зависимости», интересов в повседневной жизни.

Вышеизложенное позволяет сделать некоторые обобщения:

1. В ходе игры «Травиан» наблюдаются различные формы игрового поведения – от более простых, примитивных до более сложных зрелых, отражающих различные способы совладания с тревогой, самоутверждения и соперничества, отношений с другими игроками.

2. Наблюдаемое в игре развитие, переход от более простых к более сложным формам поведения дает основания для проведения аналогии с теоретическими представлениями об эмоциональном развитии в раннем онтогенезе. В связи с этим продуктивным представляется использование предложенной М. Кляйн концепции «позиций», в которой подчеркивается необходимость прохождения примитивных этапов в развитии любых значимых отношений. Описываемые феномены игровой деятельности участников «Травиан» без особых затруднений позволяют устанавливать подобного рода связи, несмотря на то, что задача сведения наблюдаемых феноменов к теоретическим конструкциям отдельно не ставилась в данной работе.

3. Эмоциональное развитие происходит через интенсивные групповые процессы, в которые оказывается включенным игрок, поведение которого в «Травиан» лучше всего может быть понято именно с точки зрения групповой динамики, участия индивида в группе, взаимодействия групп между собой. Даже в том случае, когда предметом исследования являются эмоциональные и индивидуально-личностные аспекты взаимодействия, возникает вопрос о соответствующей этому методологии исследования, поскольку без учета группового характера происходящего не может быть достаточного понимания феномена¹³.

4. Массовая многопользовательская онлайн-игра «Травиан», следовательно, является не столько военно-экономическим симулятором, сколько симулятором эмоционального развития личности, поскольку погружает испытуемого в ситуацию, характеризующуюся доминированием архаичных переживаний,

тревог, объектных отношений, защитных реакций, которые должны быть преодолены для возможности продолжать игру на более высоком уровне. Формирование толерантности может рассматриваться, как один из базовых феноменов, отражающих тенденцию этого развития, хотя для этого могут использоваться и другие критерии. Следует отметить, что термин «симулятор» используется не только метонимически: начиная играть в многопользовательскую игру, человек изначально стремится к получению определенного опыта взаимодействия, однако при этом речь не идет об эмоциональном развитии личности в целом, переносе этого опыта.

5. Результаты исследования показывают, что в основе стремления играть может быть постулировано наличие потребности в эмоциональном развитии. Такой подход несколько отличается от трактовки описываемой ситуации в терминах «зависимости» или «компенсаторного удовлетворения». Можно предположить, что потребность «строить свою деревню»¹⁴ в виртуальной реальности возникает как реакция на переживание невозможности достижения более полноценного, удовлетворяющего функционирования. Неудовлетворенность носит парциальный характер – определенный уровень адаптивного функционирования должен быть достигнут, что порождает стремление к более эмоционально богатому существованию на фоне наличия личностно неинтегрированных (то есть изначально не отщепленных, не полностью вытесненных), но потенциально интегрируемых переживаний и потребностей.

6. Исследование механизмов вовлеченности в игру «Травиан» должно быть дополнено рассмотрением факторов жизненной ситуации, позволяющих понять причины невозможности самореализации в повседневной активности. К ним относятся не лежащие в плоскости самой виртуальной активности индивидуальные и вариативные причины, блокирующие возможности дальнейшего эмоционального развития.

7. Важно подчеркнуть и некоторые социальные факторы. Вероятно, в современном обществе отсутствуют либо являются недоступными социальные институты, позволяющие реализацию определенных важных для личности тенденций. В этом плане гипотеза о том,

¹³ Вероятно, представляется возможным проведение и чисто социально-психологического исследования игровой практики в «Травиан», предметом которого может стать групповая динамика или взаимодействие групп.

¹⁴ Именно такое послание – «Построй свою деревню!» – содержит один из рекламных баннеров игры «Травиан».

что игра «Травиан» может рассматриваться как симулятор эмоционального развития позволяет выдвинуть предположение, что и традиционные военные институты и свободный рынок также можно рассматривать с этой точки зрения (как симуляторы эмоционального развития). Так, в работах франкфуртской критической школы (Адорно и др., 1950) указывается на значение социальных институтов для проработки инфантильных конфликтов, возможности переноса ранних переживаний на социальную реальность, что делает возможным формирование зрелых сублимированных интересов и идентичности. Отсутствие и неэффективность подобных социальных институтов может быть одной из причин поиска других, не имеющих социального значения, способов реализации подавленных тенденций.

8. Следует подчеркнуть, что тенденции, интеграция которых является специфической функцией игры «Травиан», имеют индивидуальные различия. Это относится прежде всего к реализации подавленных гендерных установок, соперничеству и идентификации. При этом играют большую роль переживания, связанные с уничтожением противника, утверждением собственного превосходства, демонстрацией силы, могущества, безусловного успеха от разрушительных действий или контроля и сдерживания, мегаломанические фантазии и др.

9. Представленный выше анализ роли группы и специфической проблематики позволяет предполагать, что в случае с игрой «Травиан» наблюдается реактивация подростковой личностной организации (см. Meltzer, 1967) как вариант регрессии, необходимой для проработки характерных для подросткового возраста проблем. Фактически речь идет о попытке повторного погружения в подростковую активность, модус существования, оживлению подростковых переживаний с (иллюзорной – прим. автора) целью достижения новой взрослости.

10. Описанные данные о роли стремления к развитию как основополагающей тенденции игровой деятельности в «Травиан» не подразумевают, что участие в игре должно рас-

сматриваться как психотерапия. В некоторых случаях накопленный опыт может послужить основой для формирования новых отношений, в других случаях, напротив, он закрепляет разочарование в реальных взаимоотношениях и усиливает личностную изоляцию.

11. Следует подчеркнуть, что возможности генерализации излагаемых положений настоящего исследования на другие виды интернет-активности и даже другие онлайн-игры могут быть рассмотрены специально. Ряд сделанных наблюдений, гипотез представляются справедливыми, прежде всего, для игры «Травиан», в то время как другие закономерности и феномены могут иметь более универсальный характер. Отметим, например, что феномены, наблюдающиеся на некоторых тематических форумах (посвященных науке или искусству) имеют массу сходств с описанной на материале «Травиан» групповой динамикой.

Работа выполнена при поддержке РГНФ, проект 14-06-00709.

Литература

1. Адорно, Т. *Исследование авторитарной личности* / Т. Адорно. – М.: Серебряные нити, 2001. – 416 с.
2. Гринберг, Л. *Введение в работы Биона* / Л. Гринберг, Д. Сор, Э. де Бьянchedи. – М.: Когито-центр, 2007. – 160 с.
3. Братусь, Б.С. *Психологический анализ изменений личности при алкоголизме* / Б.С. Братусь. – М.: Изд-во МГУ, 1974. – 96 с.
4. Кляйн, М. *Зависть и благодарность. Исследование бессознательных источников* / М.Кляйн. – М.: Б.С.К., 2001. – 100 с.
5. Фрейд, З. *Психология масс и анализ человеческого Я* / З. Фрейд. *Психоаналитические этюды*. – Минск: Беларусь, 1991. – С. 422–480.
6. Block, J. *Issues for DSM-V: Internet addiction* / J. Block // *American Journal of psychiatry*, 2008. – Vol. 165, Number 3. – P. 306–307.
7. Fenichel, O. *Trophy and triumph. Collected papers, Second series* / O. Fenichel. – NY: W.W. Norton and company, 1954. – P. 141–162.
8. Meltzer, D. *Identification and socialization in adolescence* / D. Meltzer // *Sexual states of mind*. – Perthshire: Clunie Press, 1990. – P. 51–57.

Рыжов Андрей Леонидович, кандидат психол. наук, старший научный сотрудник кафедры нейро- и патопсихологии факультета психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (Москва), andrey.ryzhov@gmail.com

Поступила в редакцию 25 января 2015 г.

**VIRTUAL IDENTITY AND THE FACTORS OF INVOLVEMENT
IN MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME (MMOG)**

*A.L. Ryzhov, M.V. Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian Federation,
andrey.ryzhov@gmail.com*

Based on longitudinal field observation the psychological aspects of Massively-multiplayer online game “Travian” are described in terms of group dynamics and emotional processes. Different forms of game behavior are presented and analyzed, including the formation of groups (alliances) and their dissolution, role-taking behavior within alliances, different playing strategies. Typical intra- and interpersonal conflicts are highlighted. The group dynamics is supposed to play a crucial role in coping with emotional tension derived from game process, characterized by heightened vigility and persistent perceived danger (of losing goods, soldiers, villages and even the entire game account), regular frustrations, instability of success, a need for giving up one’s aspirations and permanent competition. The virtual identity phenomenon is discussed. The factors of involvement in playing “Travian” are compared to traditional model of addiction formation pointing both similarities and discrepancies. Both primitive and mature forms of game behavior can be described with regard to the types of emotional reactivity (based on the concept of “developmental positions”, proposed by M.Klein), complexity of representation of communication partners and of self-representation and identity. The passage from primitive to mature forms of game behavior is often observed, what supports the understanding of “Travian” as a “simulator of emotional development”. It is suggested that a lack of possibility for maintaining more complex, fuller and richer emotional life (as opposed to maintaining a level of a good social adaptation) could be a disposing factor to the wish of participating in such a game as “Travian”. The need to personal elaboration of gender roles and attitudes and the reactivation of unsolved adolescent problems can be a source for this. Some social factors probably involved are also discussed.

Keywords: virtual identity, massively multiplayer online game, MMOG, Travian, internet addiction, group dynamics, emotional development.

References

1. Adorno T.W. et al. *The Authoritarian Personality*. N.Y.: Harper & Row, 1950. 228 p.
2. Block J. Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of psychiatry*, 2008, vol. 165, pp. 306–307.
3. Bratus' B.S. *Psikhologicheskii analiz izmeneniy lichnosti pri alkogolizme [Psychological analysis of personality changes in alcoholism]*. M.: Izd-vo MGU, 1974. 96 p.
4. Fenichel O. *Trophy and triumph*. Collected papers, Second series. NY: W.W. Norton and company, 1954, pp. 141–162.
5. Freud S. (1921) *Group Psychology and the Analysis of the Ego*. Standard Edition of the Complete Works of Sigmund Freud, ed. by James Strachey et al., vol. 18. London: Hogarth Press, 1953–74, pp. 67–143.
6. Grinberg L., Sor D., de Bianchedi E. *Introduction to the work of Bion*. N.Y.: J. Aronson Inc., 1977. 148 p.
7. Klein M. (1957) *Envy and Gratitude*. *Envy and Gratitude and Other Works 1946–1963 (The writings of Melanie Klein, volume 3)*. London: Hogarth Press, 1975, pp. 176–236.
8. Meltzer D. (1967) *Identification and socialization in adolescence / Sexual states of mind*. Perhtshire: Clunie Press, 1990, pp. 51–57.

Received 25 January 2015

БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Рыжов, А.Л. Виртуальная идентичность и факторы формирования вовлеченности в массовую многопользовательскую онлайн-игру / А.Л. Рыжов // Вестник ЮУрГУ. Серия «Психология». – 2015. – Т. 8, № 2. – С. 94–105.

REFERENCE TO ARTICLE

Ryzhov A.L. Virtual Identity and the Factors of Involvement in Massively Multiplayer Online Game (MMOG). *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Psychology*. 2015, vol. 8, no. 2, pp. 94–105. (in Russ.)