

Psychology of computer role-playing games with moral choices and research program («Fable» series example)

Kolesnikov E. (Russian Federation)

Психология компьютерных ролевых игр с моральным выбором и программа исследования (на примере серии «Fable») Колесников Е. В. (Российская Федерация)

Колесников Евгений Владимирович / Kolesnikov Evgeny - студент,
кафедра общественных связей и медиаполитики,

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации,
Институт государственной службы и управления, г. Москва

Аннотация: в статье рассматриваются проблемы психологии компьютерных ролевых игр с моральным выбором, доказываются их актуальность и связь с социальной психологией, психологией искусства и массовых коммуникаций, предлагается примерная программа исследования и приводится пример ее применения на материалах опросов респондентов-игроков и контент-анализа сетевых сообществ поклонников компьютерных игр. Обосновывается возможность практического применения приведенных теоретических подходов и эмпирических данных для коррекции поведения и создания методов научения.

Abstract: there are consideration of problems of the psychology of computer games with moral choice, argued their relevance and relation with social psychology, psychology of arts and mass communications, suggested model of program of study and exemplified its applying on materials of public opinion polls and content analysis of web-communities of computer games fans. The article proves potential of practical use of presented theoretical approaches and empirical data to behavioral correction and creation of learning methods.

Ключевые слова: психология компьютерных игр, социальная психология, моральный выбор, психология массовых коммуникаций.

Keywords: psychology of computer games, social psychology, moral choice, psychology of mass communications.

В социальной психологии, психологии искусства и психологии массовых коммуникаций давно исследуются вопросы восприятия тех или иных произведений отдельным индивидом. Ставятся насущные вопросы: может ли произведение настолько повлиять на психику, чтобы человек стал поступать лучше или хуже, совершил акт насилия или, наоборот, героический поступок [1] [2] [3]?

Если поставить вопрос, являются ли компьютерные игры искусством, можно услышать различные мнения, как среди потребителей, так и экспертов. Здесь примем допущение, что *некоторые* компьютерные игры являются произведениями искусства, если включают один или несколько из перечисленных элементов [5] [6]:

1. Намерение разработчиков отразить реальность в их собственном видении.
2. Наличие художественных образов.
3. Стимулирование когнитивной и эмоциональной сфер психики потребителей, наличие переживания, идентификации себя с героями.
4. Продуманный сценарий (сюжет).
5. Качественный саундтрек.
6. Работы профессиональных художников и аниматоров.

Конечно, «продуманность» и «качественность» - это вопрос оценок оценивающего. Важно то, что уже на данном этапе существует множество именно игр-произведений искусства, на что косвенно указывают и такие тенденции: привлечение к разработке продукта больших команд разнопрофильных специалистов (в том числе в сферах визуальных, музыкальных и аудиовизуальных искусств); использование в качестве саундтреков симфонической музыки; сюжеты, выполненные по всем законам драматического искусства; крупные бюджеты на разработку. Можно сказать, что игры-произведения искусства обладают определённой когнитивной сложностью, требуют определённой готовности к восприятию, а потому к ним могут быть причислены не все компьютерные игры.

Особого внимания психологов заслуживают компьютерные игры с моральным выбором. В компьютерно-игровой типологии это игры особого вида «внутри» типа «RPG» («roleplaying game», «ролевая игра»). Отличие от других видов RPG-игр состоит в том, что управляемый игроком персонаж часто сталкивается с моральным выбором¹, от которого зависит будущее других персонажей и/или всего

¹ Моральное следует понимать как «допустимое», «соответствующее нормам культуры» (или, в каких-то случаях, социальным нормам), «доброе». Аморальное – наоборот.

вымышленного мира. При этом выбор (конфликтная ситуация) переживается игроком, а переживание – неотъемлемая часть искусства [5].

Изложенные идеи связывают психологию компьютерных игр с другими областями общей и социальной психологии – психологией искусства и психологией массовых коммуникаций [3].

Моральный выбор – это важный аспект психологии компьютерных игр, так как традиционно (если эти исследования вообще можно называть традиционными) восприятие *ненаказуемого* экранного насилия исследовалось чаще (хотя в некоторых экспериментах и ставился вопрос значимости подкрепления наблюдаемого стимула), причём в целом результаты исследований с точки зрения общественных интересов нельзя не назвать удручающими: подтверждается идея, что склонность к насилию *скорее коррелирует* с наблюдением насилия, чем не коррелирует (имеет место социальное научение). Такие исследования проводились или на материалах телевидения, или на играх с «изначально аморальным» сюжетом (жизнь преступников и так далее) или, что также возможно в части случаев, вопрос выбора упускался из виду, то есть *был исследован недостаточно* [2] [3].

Существует возможность поставить вопросы иначе:

1. Почему вообще индивид выбирает игру с выбором, а не без такового? Контент-анализ мнений игроков показал, что для определённой части аудитории наличие выбора имеет самостоятельное значение, в то время как для других характерно предпочтение сюжетных игр преимущественно без выбора (на социолекте игроков последние называются «рельсовыми») или игр без сюжета [15][16][17].

2. Почему игрок выбирает то или иное поведение персонажа? Каково в данной ситуации *переживание выбора*?

3. Как изменится влияние компьютерного насилия (или другой ситуации «ответственности за игровой мир») на вариант прохождения² игры, если игрок будет знать, что не управляемые им персонажи будут осуждать его героя за аморальное поведение?

4. Если действия игрока будут оценивать по некой «шкале моральности» (имеется в виду шкала, доступной в меню интерфейса), будет ли стиль его игры другим?

5. Соответствует ли стиль прохождения игры (так называемые «злой» или «добрый» вариант) характеру самого игрока? К слову, этот вопрос прямо связан с *теорией катарсиса*.

6. И, наконец, самое важное: когда и если будут получены удовлетворительные результаты исследования этих факторов, можно ли будет сознательно влиять на изменение поведения игроков в реальной жизни в лучшую сторону через научение с экрана?

На последний вопрос очень хочется ответить утвердительно, но пока что на него нельзя дать строго научный ответ. Предположим, что у компьютерных ролевых игр с моральным выбором *может* существовать такой потенциал, так как игрок может ассоциировать себя с экранным героем (подобные результаты были получены экспериментальным путем при исследовании влияния просмотра телепередач).

Исследование психологии компьютерных игр с моральным выбором требует разработки и ряда других методологических и программных проблем. Гипотеза, касающаяся практической значимости любых полученных результатов в этой области, изложена выше, также есть ряд иных важных вопросов. Далее необходимо в каждом конкретном случае определить множество объектов исследования. В данный момент существует несколько популярных³ серий⁴ *офлайновых* компьютерных ролевых игр, где **системе вариативности поступков** отведено значимое место:

1. Серия «Fallout» (5 основных⁵ игр серии, не менее 30,07 млн. проданных копий⁶) [7] [8].

² Прохождение ролевой компьютерной игры – это движение игрока от начала истории к её кульминации и завершению сюжета.

³ Критерий «Популярность компьютерной игры» оценивается по количеству проданных копий, погрешность в сторону увеличения в связи с наличием «пиратских» скачиваний и последующих неучтённых продаж (условно говоря, функция продаж стремится к минимуму, но не доходит до нулевой отметки). Используется открытая часть рейтинга британской компании VGChartz Limited, в котором не учтены данные по более старым играм (компания основана в 2006 году) и продажам в других странах (подсчёт ведётся по США, Великобритании, Германии, Франции и Японии, после чего данные экстраполируются на всю Европу, а затем на мир в целом).

⁴ Серия компьютерных игр – несколько компьютерных игр, выпущенная одним разработчиком, связанная общим брендом и определённой сюжетной последовательностью. Каждая отдельная игра серии называется «частью».

⁵ Деление на «основные» и «не основные» игры серии принято в связи с тем, что части данных серий выпускались сторонними разработчиками, не имеющими отношения к оригиналу, или не относятся к жанру RPG (так называемые «спин-оффы», ответвления от серии или дополнительный контент), а потому не может быть исследована в русле предлагаемой здесь программы *без особой оговорки*. Также не учитываются так называемые «дополнения» к игре: с одной стороны, они имеют отдельную статистику продаж и сюжет, однако не являются самостоятельными частями игровых серий.

2. Серия «The Elder Scrolls» (5 основных игр серии, не менее 29,81 млн. проданных копий) [7] [9].
3. Серия «Risen» (3 игры, не менее 1,28 млн. проданных копий) [7] [10].
4. Серия «Dragon Age» (3 игры, не менее 12,08 млн. проданных копий) [7] [11].
5. Серия «Divinity» (4 основных игры серии, не менее 0,63 млн. проданных копий) [7] [12].
6. Серия «Fable» (3 основных игры серии, не менее 13,14 млн. проданных копий) [7] [13].

Даже учитывая примерный характер приводимой статистики можно утверждать, что перечисленные продукты охватили значительное количество игроков по всему миру. Все перечисленные серии игр официально издавались и в России, с профессиональным переводом, что обусловило их широкое распространение среди российской аудитории. Во всех из них в той или иной мере реализуется принцип альтернативности поступков главного героя. Не каждая альтернативная ситуация в них предполагает именно *моральный* выбор (между добром и злом), однако в подавляющем большинстве случаев сюжет подразумевает именно его. Далее (после описания остающихся этапов предлагаемой программы исследования) в качестве примера анализируется серия Fable.

Кратко охарактеризуем её психологическую составляющую. Почти во всех её частях игрок должен делать моральный выбор. Это выборы различного масштаба (от незначительного до «глобального»), которые отражаются на игровом мире (вид, населённость, экономика посещаемых городов и провинций), на отношении к игроку других персонажей (активное порицание, восхваление, ненависть, поклонение), а также на изменении «шкалы морали» персонажа и его облика. Нарушение «закона», убийство, кража, грубости влекут немедленный оценочный ответ всех, с кем взаимодействует персонаж.

Психологическое исследование таких продуктов, как подобные компьютерные игры, требует выделения **предмета исследования**. Прежде всего, стоит сказать о трёх возможных направлениях: когнитивное (установки, направленность), эмоциональное (чувства и эмоции) и поведенческое (поступки) влияние на индивида [1].

Можно говорить о субъективных и объективных факторах влияния на индивида ролевых компьютерных игр с моральным выбором, что также должно быть отражено в предмете. Методы исследования названных психологических аспектов не идентичны.

Таким образом, предмет исследования формируется исходя из выбранных гипотез и с учетом изложенных направлений. Возможны следующие **методы** сбора научных фактов [1] [2] [3]:

1. Наблюдение за игроками в процессе игры (в том числе возможен замер физиологических реакций организма).
2. Включённое наблюдение за игроками вне процесса игры (в частности, сразу же после её окончания или в другом краткосрочном периоде, чтобы зафиксировать возможную корреляцию с изменением поведения).
3. Контент-анализ содержания компьютерных игр с моральным выбором (сюжет, саундтрек, визуальная составляющая, предлагаемые выборы).
4. Психологический эксперимент – с помощью расчёта в экспериментальных группах корреляций встречаемости определённого вида установок или поведения при наличии фактора воздействия компьютерной игры с положительным/отрицательным моральным выбором и без такого воздействия (к примеру, игра без выбора, игра другого жанра).
5. Анкетный опрос игроков (сбор мнений о причинах выбора игры, реализующей рассмотренную выше «концепцию альтернативности», а также о выбранном варианте прохождения и собственном отношении к влиянию этого вида игр на индивида).

По завершении исследования следует сформулировать **выводы** относительно подтверждения или опровержения изначальных гипотез.

Таким образом, можно выделить **8 этапов** проведения психологического исследования компьютерных игр с моральным выбором:

1. Формулирование гипотез.
2. Сбор данных об объектах исследования (выбор игр или серий игр).
3. Выбор предмета исследования (к примеру, мнения аудитории относительно влияния выбора).
4. Выбор методов исследования.
5. Выбор аудитории.
6. Непосредственно проведение исследования.
7. Обработка результатов.
8. Подведение итогов.

Предложенная программа рассчитана на различные масштаб и системность предмета.

Как уже было сказано, с целью реализации такой исследовательской программы автором было проведено исследование рефлексии аудитории одного из крупных русскоязычных сетевых сообществ

⁶ Учитывается сумма проданных копий для всех платформ (персональные компьютеры и различные виды игровых приставок).

поклонников серии Fable⁷ с целью уточнения массовых представлений о месте выбора в сюжете этой и других ролевых компьютерных игр [14]. Для подтверждения гипотез использовался опросный метод (серия опросов). Вопросы были составлены в неформальном ключе с учетом предполагаемых демографических и когнитивных характеристик подписчиков данного сетевого сообщества. Сбор мнений проводился по договорённости с владельцами указанных ниже страниц.

Были получены следующие результаты.

1. Большая часть игроков предпочитает игры с выбором и полную нелинейность этого выбора (см. Таблицу 1).

Таблица 1. Результаты первого опроса

Опрос 1: «Какой сюжет игры вы предпочитаете: с выбором или без?» [18]		
Варианты ответа	Количество ответов	Процент ответов
Люблю линейный сюжет без выбора	5	1,9
Люблю линейный сюжет с незначительным выбором	8	3
Люблю "среднюю" линейность игры (когда серьезный выбор только в критические моменты сюжета)	45	16,8
Люблю полную нелинейность (на каждом шагу не знаешь, чего ожидать дальше)	161	60,1
Это для меня не имеет значения, главное, чтобы игра была интересная	46	17,2
Это для меня не имеет значения, всё равно пробегу по основным заданиям, минуя всякие пустяки	3	1,1
Всего:	268	100%

2. Аудитория чаще предпочитает играть за добрых персонажей, а не за злых. «Нейтральное» мировоззрение героя по количеству ответов почти сравнялось со «злым» (см. Таблицу 2).

Таблица 2. Результаты второго опроса

Опрос 2: «Я чаще всего играю за...» [19]		
Варианты ответа	Количество ответов	Процент ответов
Доброго персонажа	131	60,4
Нейтрала (не имеет значения или поровну)	44	20,3
Злого персонажа	42	19,4
Всего:	217	100%

3. Этот опрос дополняет предыдущий: большинство выбирает добрых героев, притом многие респонденты (41%, более трети) считают, что их характер сильно совпадает с характером их персонажа. Многие уверены, что совпадение довольно заметное (см. Таблицу 3).

Таблица 3. Результаты третьего опроса

Опрос 3: «В играх с моральным выбором (в т.ч. Fable) мировоззрение (доброта-злость) вашего героя совпадает с вашими принципами в реальной жизни?» [20]		
Варианты ответа	Количество ответов	Процент ответов
Скорее не совпадает	8	6,3
Мало совпадений, но есть	12	9,4
Думаю, в чём-то совпадает, а в чём-то – нет (среднее совпадение)	67	52,3
Совпадает очень сильно или даже полностью	41	32
Всего:	128	100%

4. Заключительный опрос был нацелен на выяснение мотивов выбора положительного или отрицательного персонажа в играх с моральным выбором. Респонденты высказывали собственные мнения [21][22]. В дополнение к этому анализировались материалы других сетевых сообществ [15][16][17].

⁷ Аудитория - более 10 000 русскоязычных поклонников серии из СНГ. На вопросы отвечали наиболее активные подписчики. Выборка нерепрезентативна в связи с невозможностью добиться желаемого охвата аудитории в Интернете. Тем не менее, автору представляется, что в данном случае едва ли возможно найти лучшую площадку для сбора мнений, чем активное сетевое сообщество поклонников.

Основные мотивы игроков, выбирающих моральное поведение героя:

- Гипервосприимчивость, стремление «не обижать персонажей» (злые поступки персонажей воспринимаются как реальные, равно как и реакция).
- Нравится облик доброго персонажа (в серии Fable облик меняется в зависимости от поступков).
- Экономическая и иная выгода (скидки на игровые товары, возможность вхождения в какую-либо социальную группу).
- Стремление «не портить» игровой мир (так как существует возможность изменить его в том или ином направлении).

Основные мотивы игроков, выбирающих аморальное поведение героя:

- Нравится внешний облик злого персонажа (тёмный, мрачный).
- Нравится возможность применения насилия в отношении других персонажей.
- Нравится конфликтная личность злого персонажа, его неоднозначная биография.
- Нравится возможность делать то, что в жизни непозволительно.

Отдельный мотив, который иногда встречается – размытость предпочтений, стремление попробовать оба крайних варианта.

Ответы на вопросы подтвердили выдвинутые автором гипотезы относительно роли выбора. Наибольшее внимания заслуживает **мотив гипервосприимчивости** к проблемам игрового мира, что *теоретически* можно использовать для научения игроков общественно приемлемому поведению и, быть может, компенсации негативного влияния игровой зависимости альтернативным способом. В дальнейшем потребуется экспериментально уточнить не только возможность такого научения, но и, в случае положительной корреляции, наличие *долгосрочного влияния* на установки.

Представленные данные могут быть экстраполированы для решения в целом пока ещё не разработанных детально проблем психологии компьютерных игр с моральным выбором, также возможно использование вторичного анализа мнений респондентов для разработки новых гипотез и проведения дополнительных измерений (следует подчеркнуть их актуальность и необходимость). Исследователям рекомендуется обратить внимание на «традиционно игровые» площадки сбора мнений – сетевые сообщества в социальных медиа, игровые порталы (в том числе сайты игровых СМИ) и оффлайн-мероприятия поклонников компьютерных игр – конференции и др.

Литература

1. Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов. СПб.: Питер, 2016. 583 с.: ил. (Серия «Учебник для вузов»).
2. Майерс Д. Социальная психология. 7-е изд. СПб.: Питер, 2016. 800 с.: ил. (Серия «Мастера психологии»).
3. Харрис Р. Психология массовых коммуникаций. СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2001. 448 с. (Секреты психологии).
4. Большой психологический словарь. 4-е изд., расширенное / Сост. и общ. ред. Б. Г. Мещеряков, В. П. Зинченко. М.: АСТ: АСТ МОСКВА; СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2009. 811, [5] с.
5. Краткий философский словарь / А. П. Алексеев, Г. Г. Васильев [и др.]; под ред. А. П. Алексеева. 2-е изд., перераб. и доп. Москва: РГ-Пресс, 2015. 496 с.
6. Словарь искусств. М.: Внешсигма, 1996. 537 с.
7. Открытый рейтинг самых продаваемых компьютерных игр «VGChartz». [Электронный ресурс]: // Сайт компании «VGChartz Limited»: [сайт]. URL: <http://www.vgchartz.com> (дата обращения: 30.06.2016).
8. Серия игр «Fallout». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/95> (дата обращения: 30.06.2016).
9. Серия игр «The Elder Scrolls». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/646> (дата обращения: 30.06.2016).
10. Серия игр «Risen». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/4758> (дата обращения: 30.06.2016).
11. Серия игр «Dragon Age». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/2908> (дата обращения: 30.06.2016).
12. Серия игр «Divinity». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/4767> (дата обращения: 30.06.2016).
13. Серия игр «Fable». [Электронный ресурс]: // Портал журнала «Игромания»: [сайт]. URL: <http://www.igromania.ru/series/3556> (дата обращения: 30.06.2016).
14. Сообщество поклонников компьютерных игр серии Fable - «Fable – Russian Community». [Электронный ресурс]: // Портал «FG.info»: [сайт]. URL: <http://www.fablegame.info/frc> (дата обращения: 30.06.2016).

15. Мнения игроков по поводу необходимости наличия выбора в различных компьютерных играх. [Электронный ресурс]: // Игровые форумы Playground: [сайт]. URL: <http://playground.ru> (дата обращения: май-июнь 2016).
16. Мнения игроков по поводу выбора добра-зло в игре «Dragon Age: Origins». [Электронный ресурс]: // Игровые форумы Playground: [сайт]. URL: http://forums.playground.ru/dragon_age_origins/walkthrough/za_dobrogo_ili_zlogo_personazha_vy_igraete-592832 (дата обращения: май-июнь 2016).
17. Мнения игроков по поводу выбора добра-зло в игре «Fable: The Lost Chapters». [Электронный ресурс]: // Игровые форумы Playground: [сайт]. URL: http://forums.playground.ru/fable_the_lost_chapters/dobro_ili_zlo-84062 (дата обращения: май-июнь 2016).
18. Опрос 1: необходимость наличия выбора в компьютерных ролевых играх. [Электронный ресурс]: // Сообщество «Official Fable Community – Fable на PC и Xbox»: [сайт]. URL: https://vk.com/official_fable_community?w=wall-582601_52864%2Fall (дата обращения: 05.07.2016).
19. Опрос 2: частота выбора добрых или злых персонажей. [Электронный ресурс]: // Сообщество «Official Fable Community – Fable на PC и Xbox»: [сайт]. URL: https://vk.com/official_fable_community?w=wall-582601_52877%2Fall (дата обращения: 05.07.2016).
20. Опрос 3: совпадение или несовпадение мировоззрения игрока и героя игры. [Электронный ресурс]: // Сообщество «Official Fable Community – Fable на PC и Xbox»: [сайт]. URL: https://vk.com/official_fable_community?w=wall-582601_52886%2Fall (дата обращения: 05.07.2016).
21. Опрос 4.1: мотивы выбора «злого» или «доброго» поведения персонажа. [Электронный ресурс]: // Сообщество «Official Fable Community – Fable на PC и Xbox»: [сайт]. URL: https://new.vk.com/official_fable_community?w=wall-582601_52892%2Fall (дата обращения: 05.07.2016).
22. Опрос 4.2: мотивы выбора «злого» или «доброго» поведения персонажа. [Электронный ресурс]: // Сообщество «Official Fable Community – Fable на PC и Xbox»: [сайт]. URL: https://new.vk.com/secrets_of_fable_game?w=wall-57640963_30081%2Fall (дата обращения: 05.07.2016).