

На правах рукописи

Медведев Евгений Андреевич

**СУБКУЛЬТУРА УЧАСТНИКОВ
РОЛЕВЫХ ИГР И МЕТОДЫ
ИССЛЕДОВАНИЯ ЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА
ЛИЧНОСТЬ**

специальность 22.00.06 – Социология культуры, духовной жизни

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук

Москва 2004

Работа выполнена на кафедре социологии культуры, образования и воспитания социологического факультета Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова.

Научный руководитель:

доктор философских наук, профессор Минюшев Фарид Исламович.

Официальные оппоненты:

- доктор социологических наук, профессор Чупров Владимир Ильич,
- кандидат философских наук Юхвид Алексей Валерьевич.

Ведущая организация: Московский государственный социальный университет.

Защита состоится «11» июня в 2004 г., на заседании диссертационного совета Д501.001.01 по социологическим наукам при Московском Государственном Университете имени М.В. Ломоносова, по адресу 119992, г. Москва, Ленинские Горы, МГУ, 3-й учебный корпус, Социологический факультет, аудитория 221.

С диссертацией можно ознакомиться в читальном зале библиотеки 1-го корпуса гуманитарных факультетов МГУ имени М.В. Ломоносова.

Автореферат разослан «11» мая 2004 г.

Ученый секретарь
Диссертационного Совета,

Кандидат социологических наук

 Микеладзе Е.Е.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

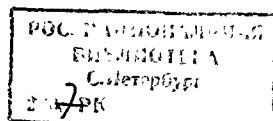
Актуальность темы исследования

Игра является одной из основных культурно-антропологических констант жизни человека. Ее разновидность, современные ролевые игры, суть вид интеллектуального развлечения для группы лиц, состоящий в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов.

Ролевые игры – форма виртуального удвоения (семиозиса) жизненных сюжетов. Виртуализация, являющаяся неотъемлемым компонентом ролевых игр, выступает неизменным спутником процесса глобализации культуры.

Актуализация темы диссертационного исследования вытекает из природы той ниши, которую занимают современные ролевые игры в жизни общества. Традиционное осмысление процесса игры подразумевает понимание игры в первую очередь как деятельности моделирующей, обучающей, готовящей к жизни, но не более. Эта концепция постепенно уступает место новой, в которой игра выступает не как форма познания действительности, а как форма ее изменения. К примеру, Й. Хейзинга культуру как таковую выводит из игры, распространяя феномен игры и на животных, а саму игру производит из понятия ритуала. Тем не менее, существует достаточно аргументов в пользу обратного – игра, как жизненный феномен, является источником ритуала, а также многих других известных нам культурных форм. Игра выступает как виртуальное дополнение мира человеческой культуры до совершенного целого, и в этом смысле именно современная ролевая игра, как наиболее сложная и детальная форма такого удвоения мира, является важнейшим направлением развития игры в современном мире.

Можно обоснованно утверждать, что современные ролевые игры имеют все большее значение в жизни молодежи, как в нашей стране, так и по всему миру. Суммарные тиражи отдельных руководств по проведению настольных ролевых игр исчисляются сотнями тысяч и миллионами экземпляров. По всей России



проводятся десятки больших, собирающих по несколько тысяч участников, ролевых игр, и множество игр меньших масштабов. По данным крупнейшего каталога сетевых ролевых игр, Mudconnector, количество одновременно действующих сетевых текстовых ролевых игр составляет не менее 1962, что при средней посещаемости в 10 человек на игру в каждый отдельно взятый момент времени составляет около 20000 участников, и при среднем суммарном количестве в 100 игроков на игру – не менее 2 миллионов игроков. Количество лиц, в разное время участвовавших в таких играх, значительно выше.

Многопользовательские компьютерные ролевые игры не только собирают десятки и сотни тысяч игроков, но и являются предметом десятков журнальных статей, обсуждающих социальный эффект и коммерческие перспективы экономики, в которой за реальные деньги продаются предметы, существующие исключительно в мире компьютерной игры. При этом валовый национальный продукт такой популярной сетевой ролевой игры, как Everquest, если бы экономический обмен между виртуальной игровой вселенной и реальным миром был легальным, по данным 2002 года пришелся бы в общей статистике ВВП стран мира между Россией и Болгарией.

Взрывной характер распространения ролевых игр во всем мире пока не являлся темой специальных социологических исследований. Между тем, реальное воздействие их на все фазы социализации личности очевидно. Понятно, что такое воздействие происходит в процессе формирования единой субкультуры участников игр. Совершенно не исследован также вопрос возникновения таких субкультур в условиях глобализации взаимодействия культур.

Степень разработанности темы

Оценка теоретической разработанности темы, ее социологическое осмысление и объяснение затруднены тем, что требуется оценить и параллельно анализировать ряд процессов: развитие моделей (алгоритмов) таких игр, движение сюжетов игр, формирование субкультуры участников игр и обратное воздействие на них ценностей, норм и образцов этих образований. Причем требуется

одновременно изучать и типологизировать также опыт проведения игр (мы исходим из того, что в основе всяких культурных образований лежат исторический, профессиональный и жизненный опыт субъектов жизни).

Из этих составляющих объекта исследования в популярной литературе наиболее разработаны вопросы технологического характера – практические вопросы математического моделирования в игре, технического решения процессов сетевой игры и тому подобные. Практика и история развития сюжетных концепций ролевой игры остаются практически неизвестными.

Большинство научных исследований ролевых игр носят этнографический, психологический или лингвистический, но никак не социологический характер. Ролевая игра в них понимается как метод психологического исследования, метод психологического воздействия и терапии, фактор эмоциональной стабильности конкретного человека, средство исследования, метод футурологического моделирования – но никогда в качестве объекта социокультурного исследования не выделяется субкультура играющих, оказывающая комплексное воздействие и формирующая новые ценностно-нормативные ориентации. Само существование такой субкультуры не оспаривается, но во внимание тоже не принимается. Между тем, количество различного рода художественных произведений в малой форме, теоретических статей и прочих материалов, включая редкие научные работы, только на русском языке и только в пределах одного крупного интернет-сайта "Арда-на-Куличках" исчисляется несколькими сотнями и постоянно растет.

Сведения по истории и природе ролевых игр организованы парадоксально, поскольку с одной стороны, они передаются в первую очередь из рук в руки как фольклор. Существует лишь относительно немного письменных документов, описывающих историю этой субкультуры. С другой стороны, история современных ролевых игр как единого явления еще очень коротка, и оставляет после себя немалое количество доступных электронным способом «текущих», никогда не печатавшихся документов и живых очевидцев. История технических особенностей программного обеспечения, используемого для сетевых ролевых игр, известна в больших подробностях и тесно связана с развитием традиций

ведения сетевой ролевой игры – его развитие определяется нуждами в первую очередь игрового мира.

Выявление степени разработанности темы позволяет установить, что ее теоретическое осмысление развивается однобоко – в достаточной степени решаются вопросы технологии и теории математического моделирования, однако, процессы формирования субкультур участников, а также воздействия этих культурных образований на личность остаются вне внимания социологов. Необходимость исследований в этой области многократно возрастает в связи с общей виртуализацией жизни людей, глобализацией межличностного общения, формированием субкультур, атрибуты которых все больше начинают иметь универсальный характер, находя себе место в общей, интернациональной культурной картине. Ответы на эти вопросы могут пролить свет на проблемы социализации личности в условиях все большей глобализации социально-экономических, политических и культурных процессов.

Цели исследования

На основе выявления природы и анализа современных видов ролевой игры описать процесс функционирования субкультуры участников игры как фактора изменения их ценностно-нормативной ориентации.

Для этого необходимо решить следующие задачи:

- Выявить природу ролевой игры, описать ее современные формы; смоделировать процесс игры;
- Проанализировать представленные в литературе позиции о социальном и культурном эффекте ролевых игр;
- Охарактеризовать, опираясь на данные эмпирических исследований (в том числе и авторских), социокультурное воздействие ролевой игры на личность участника;

- Провести анализ эффективности традиционных методов социологического исследования ролевых игр, произвести необходимые коррекции методов.
- Разработать, исходя из возможностей современных электронных технологий и опыта автора по руководству ролевыми играми с участниками из Европы, США, Новой Зеландии, Канады, Бразилии, Японии, Австралии и России метод систематического исследования социокультурного эффекта ролевой игры в условиях ее глобализации.

Объектом исследования настоящей диссертации являются современные ролевые игры.

Предмет исследования – субкультура участников ролевой игры и ее воздействие на личность участников.

Теоретическая и методологическая основа диссертационного исследования. Диссертационное исследование опирается на теоретические положения общей социологии, социологии культуры и социальной (культурной) антропологии. Автор руководствовался принципами анализа социокультурных и социоантропологических процессов: диалектического, системного и структурно-функционального подходов, а также моделирования. В диссертационном исследовании использованы теоретические предпосылки, сходные с позициями отечественных и зарубежных авторов, исследующих ролевые игры и их социокультурный эффект. Работа опиралась и на выводы исследования по проекту, поддержанному РФФИ (№00-06-80081-а), в исполнении которого автор принимал участие (получен именной грант).

Эмпирическую базу исследования составили материалы включенного наблюдения, опроса (анкетирования) отечественных и зарубежных участников ролевых игр, контент-анализа упоминаний ролевых игр в массовой прессе стран бывшего СССР, сравнительного анализа руководств по ролевой игре, а также опыт автора по разработке методического руководства для мастеров, управляющих игрой (тираж 5000, 285с. 23.4 п.л.).

Гипотеза исследования состоит в том, что современная ролевая игра порождает субкультуру, изменяющую ценностно-нормативные ориентации участников игры, способствующую их приспособлению к меняющемуся миру.

Основные результаты, полученные автором, и их научная новизна заключается

- в комплексном анализе социокультурного взаимодействия «мастер – группа» в процессе виртуального проигрывания жизненных ситуаций
- в разработке и применении адекватных методов исследования социализирующего эффекта ролевой игры.
- раскрыта природа современных ролевых игр, классифицированы их виды, оценены состояние и перспективы современных технологий таких игр;
- на основе данных авторского эмпирического исследования выявлен социокультурный эффект групповой игры и воздействие его на личность участника.
- разработана методика автоматизированного тотального мониторинга игрового процесса с последующей статистической обработкой данных для проведения социокультурного анализа.

Полученные результаты подтвердили выдвинутую гипотезу.

Положения, выносимые на защиту:

1. Игра, как виртуальное или художественное удвоение мира, является одним из исторически актуализирующихся феноменов (константой) жизни человека. Однако театральность, все больше проникающая в социальную жизнь, становится (если ее не корректировать социальными усилиями) доминирующим паттерном ряда слоев населения, ведущим, в конечном счете, к преобладанию в обществе нормы неискренности в межличностных отношениях, к сужению "пространства правды" в обществе.

2. Ролевые игры являются разновидностью игры как константы жизни человека и представляют собой вид интеллектуального развлечения для группы лиц, состоящий в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов, при посредстве формальных моделей и с участием ведущего ("мастера"), исполняющего функции сценариста и арбитра. Эти игры могут выступать как корректоры социальных норм.
3. Классификация ролевых игр позволила установить систему, в которую входят полевые, настольные, словесные, кабинетные, городские, сетевые театрально-ролевые и сетевые стратегически-ролевые игры. Предложенная классификация позволяет охватить все известные классы ролевых игр и может быть предложена в качестве научного инструмента для анализа ролевых игр. Смоделирован процесс игры: описаны математическая, физическая модели, модель мастера, выделены функции акторов процесса, формирующих субкультуру ролевиков.
4. Ролевая игра как фактор социализации реализует свою функцию лишь через субкультурные образования, интегрирующие группу путем формирования у участников моделей единообразной интерпретации сюжетных ситуаций. Совместный поиск решений позволяет избежать активизации черт театральности, формировать чувство ответственности (на основе возникшей идентичности) и групповой солидарности у участников игры.
5. Средний возраст участников ролевых игр – 20-25 лет; исследование показало, что совместное виртуальное разыгрывание жизненных сюжетов с исполнением ролей для "зрелых" возрастов имеет серьезный социализаторский эффект.
6. Новые электронные технологии (в особенности – сеть Интернет) позволяют проводить ролевые игры в глобальных масштабах с формированием интернациональных групп. Исследование показало, что в этих группах синтезируется межнациональная субкультура, придающая

личности черты "гражданина мира" при сохранении основ ее этнической идентичности. Здесь, однако, должны быть пределы, препятствующие появлению личности с чертами "перекати-поле". Необходимые коррективы могут вноситься мастером путем выбора нейтральных или патриотических (исторических) сюжетов.

7. Традиционные методы социологических исследований в сфере измерения социокультурных эффектов становятся все более трудоемкими и менее точными. Ввиду этого, разработан и рекомендован метод автоматизированного тотального мониторинга игрового процесса с последующей статистической обработкой данных, позволяющий проводить систематические исследования в процессе самой интерактивной игры независимо от ее масштабов, компенсируя трудовые затраты исследователя повышенными затратами вычислительной мощности систем обработки данных.

Практическая значимость

Приведенные теоретические и практические данные и выводы могут быть использованы при разработке методических руководств по ролевым играм, а также послужить основой для разработки спецкурсов и тем по социологии культуры, социальной антропологии. Предложенный метод социокультурного исследования вполне может быть применен в социологических исследованиях. Методическое руководство по проведению игры для мастеров, разработанное автором и нашедшее признание среди ролевиков, может быть ориентиром для подготовки мастеров.

Апробация работы

Основные результаты диссертации обсуждены на заседании кафедры социологии культуры, образования и воспитания социологического факультета МГУ им. М. В. Ломоносова, доложены на научных конференциях, применены при

выполнении инициативного проекта Российского фонда фундаментальных исследований (2000г.), а также опубликованы в публикациях автора.

Структура работы

Диссертация состоит из введения, 2 глав, заключения, списка литературы и Приложения, включающего методические материалы, использованные автором при проведении эмпирических исследований, примеры творчества участников ролевых игр и сообщений о них в массовой прессе.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность темы, степень ее разработанности, формулируются цели и задачи, объект и предмет исследования, его теоретическая и эмпирическая основа, раскрываются научная новизна и практическая значимость исследования, приводятся основные положения, выносимые на защиту.

В первой главе, «Природа ролевой игры и ее современные формы», изложены исторические сведения о возникновении современных ролевых игр, прослежены пути развития трех основных классов современных ролевых игр от военно-стратегических игр, исторической реконструкции военных сражений и компьютерных игр класса «интерактивная литература», анализируются и классифицируются современные формы ролевой игры, выделяется универсальный алгоритм процесса ролевой игры. Параграф 1.1, «Генезис ролевой игры», посвящен истории ролевого движения, прослеживанию эволюции современных ролевых игр и субкультуры игроков в ролевые игры.

Ролевые игры – вид интеллектуального развлечения для группы лиц, состоящий в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов, при посредстве формальных моделей и с участием ведущего, исполняющего функции сценариста и арбитра. Те

или иные компоненты этой системы могут быть редуцированы, но общая структура едина для всех известных типов ролевых игр. Психологи, исследующие современные ролевые игры, обычно предполагают, что они происходят от психодрамы, но, несмотря на очевидное сходство некоторых методов, анализ истории этой субкультуры показывает, что нет каких-либо подтверждений тому, что участники ролевых игр сознательно заимствовали идеи Морено. Авторы из среды самих участников ролевых игр возводят историю современных настольных ролевых игр к военно-стратегическим играм различного рода.

Развитие стратегической мысли в военной практике неизбежно формирует различные формальные модели военных операций. До начала XX века такие модели не были достоянием широкой публики, если не считать шахмат, но благодаря работам Герберта Уэллса идея была популяризирована, а в книгах Гарри Гигакса и Джеффри Перрена в 1969 году приняла современную форму фантастической настольной ролевой игры. В настоящий момент по данным «Индекса Ролевых Игр» ("The RPG Index") количество когда-либо выпущенных книг по настольным ролевым играм составляет 13030 названий, объединенных в 1473 собственно игр, и их количество постоянно растет.

Параллельно настольным, переплетаясь с ними, развивались игры полевые. В России история полевых ролевых игр имеет непосредственное отношение к регулярным праздникам на Бородинском поле, проходящим с 1987 года, в связи с тем, что одним из основных событий этого праздника является театральная реконструкция Бородинского сражения. Позже военно-исторические клубы, десятками возникшие по всей стране, начали обращаться и к другим темам, в том числе фантастическим.

Вторым важнейшим источником традиций современной культуры полевых ролевых игр в России является такое явление, как Клубы Любителей Фантастики, (КЛФ,) массово возникшие в 70-90-х годах по всей стране и занимавшиеся распространением самодельных переводов зарубежной фантастики, лоббированием публикации советских фантастов, распространением собственных микротиражных периодических изданий. Слияние этих двух течений и дало

начало современной культуре полевых ролевых игр в России. Уже в августе 1990 на реке Мана КЛФ Красноярска были проведены первые в стране общенациональные Хоббитские Игры, в которых участвовало 120 человек. С тех пор полевые игры проводились повсеместно и ежегодно, как количество самих игр, так и средняя численность участников постепенно росли – современные большие полевые игры насчитывают до четырех тысяч участников.

Предшественниками сетевых ролевых игр определенно следует считать так называемые текстовые приключенческие игры, они же игры класса «интерактивная литература», в которых игрок управляет представляющим его в игровом мире персонажем, отдавая письменные команды на естественном языке, используя клавиатурный ввод, и получая ответы в виде художественного текста, описывающего игровой мир и произошедшие в нем изменения. Все известные сетевые ролевые игры наследуют те или иные технические решения и концепции из этого класса компьютерных игр, а сами они основаны на идеях, впервые разработанных в настольных ролевых играх. Содержательная сторона сетевых ролевых игр развивается генеалогически – каждая вновь возникающая игра в немалой мере наследует опыт авторов и участников, набранный в предыдущих, ранее существовавших играх, строя систему новой игры на основе старых. Очень немногие сетевые игры возникли полностью с нуля.

Развитие технологии компьютерной графики вызвало к жизни графические стратегически-ролевые игры, созданные на основе идей, разработанных в настольных ролевых играх и концепций, родившихся в традиционных однопользовательских играх, – например, такие известные сетевые графические стратегически-ролевые игры, как “Ultima Online”, “Everquest”, “Ragnarok Online”, “Asheron’s Call” и множество других, ставших чрезвычайно популярными. Авторы сетевых ролевых игр ведут разработки по преодолению языкового барьера в графических сетевых играх. Так, например, компания SEGA в игре “Phantasy Star Online” впервые применила оригинальную систему общения, в которой речь в пределах игрового мира конструировалась путем выбора из большого количества вариантов формы предложений и подставляемых в них названий объектов. Это

позволяло получить предложения на естественно звучащем языке вне зависимости от того, работал пользователь с японской, английской, французской, испанской или немецкой версией игры – языкового барьера в пределах игрового мира не существовало, пусть и ценой некоторой ограниченности языка. Само существование таких систем общения является признаком появления тенденций к глобализации субкультуры в целом, равно как и перспективным направлением интернационального объединения людей.

Исследования ролевых игр с позиций психологии проводятся уже давно, но в силу парадигматических причин исследователи игнорируют социокультурные аспекты этой деятельности, не производят попыток осознать место этого явления в мозаике общества и рассматривают ролевую игру лишь как инструмент в достижении психологических или психиатрических целей. Требуется социокультурное осмысление феномена современных ролевых игр. Что же именно представляет он собой с этой позиции? Несомненно, играющие в ролевые игры люди образуют целостную субкультуру, поскольку постулируют культурную ценность ролевой игры как таковой в ее многообразии, имеют характерные, отличные от господствующих в обществе способы поведения и жизненные стили, пытаются институционализировать свои группы в пределах общества. Интернациональный характер этой субкультуры, центростремительные процессы, в ней существующие, говорят о тенденции возникновения единой глобальной субкультуры, сочетающей в себе также черты множества национальных. Научное осмысление субкультуры ролевиков серьезно отстает от реальных процессов, происходящих в ней.

Параграф 1.2, «Современные формы ролевой игры», посвящен анализу структуры ролевой игры и классификации современных форм ролевой игры на основе результатов этого анализа. Существующее многообразие игр, традиционно называемых ролевыми, поддается различного рода типологизации, но, несмотря на это, жесткое распределение всех игр, когда-либо проводившихся, в не допускающие вариантов классификационные рамки неосуществимо. Можно

выделить те или иные класс-образующие черты и компоненты, объединяющие некоторое множество игр в единый, традиционный тип, так как для ролевых игр характерно следование той или иной «канонической» традиции, но в практике каждая конкретная ролевая игра уникальна.

Выявлено, что единственный четкий критерий, выделяющий ролевые игры из всей существующей массы игр – это то, что ролевые игры всегда включают в себя взаимодействие участников игры через маски виртуальных субъектов, существующих только в игровом мире. Слово «роль» в ролевой игре всегда понимается не в традиционном социологическом смысле «социальная роль», а в том же смысле, в каком говорят о роли театральной. Все остальные признаки ролевой игры являются традиционными элементами, которые могут преобразовываться или полностью отсутствовать, но если в игре не происходит взаимодействия участников через индивидуализированную игровую роль, эту игру не следует считать ролевой.

Ролевые игры, помимо участников-игроков, содержат следующие основополагающие компоненты:

Математическая модель: Математическая модель в ролевой игре описывает игровой мир с точки зрения жестких правил и математических формул, описывающих результаты взаимодействий виртуальных объектов в игровом мире. Она (как и физическая модель, описанная ниже) требуется, чтобы обеспечить всем участникам игры общую семиотическую систему, в которой он мог бы существовать – для чего она должна быть единой и не иметь внутренних противоречий.

Физическая модель: Под этим термином мы понимаем здесь использование реальных физических объектов, символизирующих некие воображаемые объекты, и составляющих «материальную» часть игровой семиотической системы.

Мастер игры: Все существующие ролевые игры включают в себя роль ведущего, традиционно во многих играх именуемого «мастером». Он как применяет системы моделей к игровому миру, так и участвует в изначальном создании и детализации игрового мира, он должен стоять между игровой моделью и реальностью. Его основная функция состоит в придании ролевой игре жизненного содержания, целостного сюжета и действия, создании

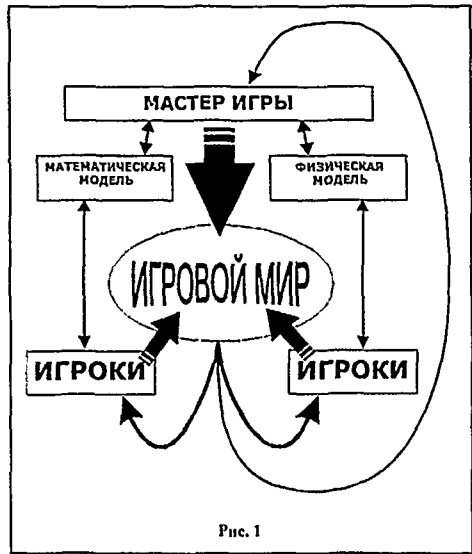


Рис. 1

виртуальной среды, в которой могли бы исполнять свои игровые роли прочие игроки. Вторая главная обязанность мастера в процессе игры состоит в поддержании единства игрового мира для множества действующих в нем участников игры, для чего он применяет к игровой ситуации вышеупомянутые модели и выполняет третью важнейшую задачу – осуществляет начальное погружение игрока в игровой мир, согласование его с другими объектами виртуальной реальности.

Выделение перечисленных выше трех важнейших структурных компонентов ролевой игры позволяет нам схематически отобразить процесс ролевой игры со всеми основными действующими лицами и взаимодействиями (см. рис. 1) и детально изучить происходящие в нем явления.

В ролевой игре игроки сами осуществляют погружение в свое сенсорное поле представляемых им в семиотической форме виртуальных стимулов, а также преобразование своих реакций из моторного поля в семиотическую форму, в той мере, в которой этого требуют применяемые в игре модели. Математическая и физическая модели являются важными компонентами этой имитационной

системы и выступают по отношению к самой игре как внешние факторы, обеспечивающие единство семиотической формы интеракции в игровом мире. Мастер игры в этом взаимоотношении выступает в роли точки «фокусировки» всей системы. До тех пор, пока группа участников конкретной игры не распадается, существует равновесие между конфликтующими воздействиями участников на виртуальный игровой мир. Содержанием же ролевой игры, ее основной «общей» целью, является опосредованное моделирование жизненных ситуаций, включающих в себя участников игры как действующих лиц.

Ролевая игра представляет собой модель в той или иной степени реальной жизненной ситуации, систему представлений и виртуальных механизмов, позволяющую участникам ощутить и «перепрожить» некую социальную ситуацию. Любая ролевая игра и любая сыгранная роль расширяют и трансформируют комплекс социальных представлений человека, тренируют его в принятии решений в социальном контексте и предсказании их последствий. Создается эмоциональная реакция на информацию, которая в противном случае могла бы быть расценена как бесполезная и проигнорирована. Ролевая игра – всегда коллективное занятие, и сопряжена с обменом социальными представлениями и формированием общих представлений, социальным полилогом в экспериментальном контексте. Можно говорить об общем менталитете участников ролевой игры, о формируемой в процессе игры мысленно-чувственной модели интерпретации субъектом жизни внешних обстоятельств и фактов, поскольку ролевая игра сопряжена с процессом формирования и трансформации системы социальных представлений.

Автор исходит из представления о том, что ориентацию людей на смысловые ценности и вызванные ею социальные последствия – в реальной жизни – можно выявить и оценить, лишь изучая историческое и культурное поведение больших масс людей. Такое поведение наблюдается и оценивается, однако, лишь в периоды потрясений, в судьбоносные эпохи, в поворотные моменты истории, т.е. во времена войн, революций и прочих событий, в которых массы людей стоят перед не терпящим отлагательства историческим выбором. Но именно такого рода

ситуации чаще всего используются как сюжеты для моделирования в ролевых играх, особенно массовых, поскольку они предоставляют наибольшие возможности для включения каждого участника игры в моделируемый социальный процесс. Вырабатывается отношение субкультуры к высшим «целям-ценностям», таким как Свобода, Добро, Гуманность, поскольку модель социальной ситуации постоянно задействует их и обращается к ним, вынуждает делать практический выбор. Одной из важных тем ролевых игр является экспериментальный поиск синтетической интернациональной культуры, способа включения уникальных свойств национальных общностей в целостную мозаику культуры.

Обоснованная выше структура ролевой игры позволяет нам однозначно классифицировать существующие в практике традиции ролевых игр. В результате удалось выделить *полевые* ролевые игры, *настольные* ролевые игры, *словесные* ролевые игры, *кабинетные* ролевые игры, *городские* ролевые игры, *сетевые стратегически-ролевые* игры и *сетевые театрально-ролевые* игры.

Вторая глава, «Социокультурное воздействие ролевых игр на личность участника», посвящена анализу господствующих в СМИ и научной литературе взглядов на проблему, а также собственным эмпирическим исследованиям и поиску более точных методов таких исследований.

Параграф 2.1, «Анализ мнений о социальном эффекте ролевых игр в СМИ», посвящен анализу содержания популярной и научной литературы. Средства массовой информации, публицистика, художественная литература и кино упоминают ролевые игры значительно чаще, чем официальная наука. Большинство обращений к этой теме с их стороны характерно неглубоким проникновением в проблему, формируется в основном из клише и стереотипов, в которых ролевики представлены как девианты. Происходит демонизация участников таких игр. Зарубежная пресса имеет многолетнюю традицию связывания ролевых игр с черной магией, ритуальными жертвоприношениями, тоталитарными сектами и многими другими традиционными «пугалами»

современного западного общества, особенно его радикально-христианских кругов. Наблюдаемые эффекты циклического «раскручивания» воображаемой проблемы зарубежной прессой и властями представляют собой классический пример моральной паники по Козну (Stanley Cohen).

Проведенный автором анализ 172 сообщений в массовой прессе, опубликованных с 1990 по 2002 год в различных странах бывшего СССР и содержащих различного рода оценочные суждения, дает картину крайне противоречивого отношения журналистов к ролевой субкультуре в частности и поверхностного отношения к теме в целом.

Так, 21.5% статей аргументировали полезность ролевых игр как средства «ухода от серой действительности», самореализации, поиска того, что в жизни недоступно, средства отдыха от давления современного мира, и характеризовали эту особенность ролевых игр позитивно. Напротив, 23.8% статей именно это качество называли основным недостатком ролевой игры, ролевики описывались как люди, бегущие в игру в результате неприспособленности к реальной жизни, а сама игра считалась приносящей ущерб. Высказывались различного рода опасения по поводу психического здоровья играющих, в самой различной форме, вплоть до прямых обвинений в «ненормальности». В качестве виновников называлась фантастическая литература, правительство, родители и школа, чаще всего — несколько элементов из этого списка одновременно.

Представляемая СМИ картина состояния субкультуры ролевиков представлена двумя в корне противоположными суждениями, при этом ни одно из суждений не доминирует. Несοизмеримость серьезности положительных и отрицательных характеристик субкультуры ролевиков, тем не менее, разительна. Даже статьи, содержащие положительные оценки ролевого движения, не воспринимают его всерьез. В поисках описательной характеристики ролевого движения журналисты не отражают всей многогранности и сложности этого явления, смешивая различные традиции в единый поток, теряя самоназвания и имена, презрев все правила орфографии, совершая множество фактических ошибок. Нельзя говорить о наличии настоящей моральной паники в описании

ролевых игр в нашей стране, но создаваемый массовой прессой их имидж не отражает реального их состояния и функций.

Публикации, рассматривающие социокультурные аспекты ролевых игр, в основном исследуют эффекты различного рода сетевых ролевых игр в первую очередь с этнографической точки зрения, а аргументация больше представлена результатами наблюдений, чем эмпирическими данными измерений. Очень важным с точки зрения данной работы представляется наблюдение, указывающее на то, что сами ролевики рассматривают свою деятельность не столько как побег от реальности, сколько как создание реальности, альтернативной существующей, ценности которой более гуманна и демократична, чем ценности и принципы реального общества. Ролевая игра понимается не как метод обучения или познания, но как способ уравновесить существующую действительность несуществующей – участник ролевой игры получает в своей игровой деятельности силы, чтобы компенсировать недостатки общества путем поиска решений вне его.

Большинство рассмотренных научных работ в различных ракурсах рассматривали вопросы эффекта привыкания к виртуальной реальности и ролевой игре, высказывая по этому вопросу противоположные и в равной степени правдоподобные точки зрения, избегая при этом подтверждаемых экспериментально или статистически суждений. Таким образом, поиски природы реального влияния субкультуры ролевиков на составляющих ее индивидов упираются в необходимость проведения подробных эмпирических исследований этой проблемы.

Параграф 2.1, «Анализ опыта эмпирических исследований ролевых игр», посвящен анализу эмпирических данных проводившихся ранее исследований ролевых игр, а также анализу результатов авторского исследования; в нем критически оценены традиционные социологические методы в применении к исследованию ролевой субкультуры. Целью исследования было выявление и анализ социально-демографического и социокультурного портрета среднего российского ролевика, анализ воздействия субкультуры на изменение ценностно-

нормативных ориентаций личности, в той мере, в которой подобные данные можно получить путем массового опроса. Опрос проводился в два приема – на ежегодно проходящей в Казани в ДК им. Гайдара конференции любителей ролевых игр «Зиланткон» (6-10 ноября 2002) и на ежегодно проходящей в Подмоскowie под Звенигородом, в пансионате «Ёлочка», конференции любителей творчества Лоис Макмастер Буджолд «ФорКон» (18-20 апреля 2003), сопровождавшейся кабинетной ролевой игрой по мотивам произведений писательницы. Было собрано в общей сложности 200 анкет, что при суммарном ориентировочно известном количестве участников обеих конференций в 4500 человек составляет около 4.4% их общего количества.

Массовая пресса традиционно видит в участниках ролевых игр в основном несовершеннолетних, смешивая понятия «игра» и «детская игра», на основании именно этого положения предполагает в них «разлагающее влияние» и строит аргументацию. Между тем, возраст опрошенных отнюдь этому предположению не соответствует – медиана кривой распределения приходится на 25 лет.

Анализ самохарактеристики жизненной позиции респондентов свидетельствует, что участники ролевых игр придерживаются в целом социально приемлемых, позитивных жизненных позиций – активной и оптимистической позиции придерживаются около половины опрошенных, тогда как собственно пессимистичной лишь 22%.

Характеристика друг друга, даваемая респондентами, довольно противоречива. С одной стороны, видно, что ролевики видят друг друга в подавляющем большинстве случаев людьми амбициозными, предпочитающими сложные, но эффективные решения жизненных проблем простым и недолговечным. Исходя из этой картины, ролевик – человек, который активно ищет свое место в жизни и добивается желаемого, даже если это жизнь виртуальная, существующая только внутри ограниченной группы. С другой стороны, как минимум часть ролевиков предстает людьми замкнутыми, необщительными, что, возможно, ответственно за некоторые негативные стороны имиджа участника ролевых игр.

Более подробные сведения о ценностно-нормативной ориентации участников ролевых игр можно получить, анализируя значимость в их жизни основополагающих эмоций. Любопытство и радость, позитивные эмоции, имеют наиболее высокие оценки, превышающие оценки значимости прочих эмоций практически вдвое. Несмотря на то, что женщины в среднем дают более высокие оценки значимости всем эмоциям, сравнительная значимость различных эмоций среди мужчин и женщин отличается незначительно. Анализ данных по субъективной оценке изменений значимости этих эмоций показывает, что позитивные чувства проявляются в результате игры более интенсивно, чем негативные. Одновременно, по самооценке участников игр, горе, страх и стыд в процессе игр погашаются, уступая место радости.

Примечательно также и то, что различий между мужчинами и женщинами в восприятии эффектов ролевой игры очень немного, что говорит об общезначимой ценности этих изменений. Стремительное распространение таких игр, таким образом, можно объяснять прежде всего тем, что они дают играющему чувство радости, стимулирующее и сопровождающее самореализацию человека.

Наибольший интерес с позиций настоящего исследования представляет самооценка участниками игр воздействия этой деятельности на их общие социальные качества, способность приспосабливаться к существующей социальной действительности.

Во-первых, ролевики твердо убеждены в субъективной полезности ролевых игр для своих социальных качеств и вообще не склонны усматривать за ролевыми играми какие-либо отрицательные в социальном плане эффекты — они считают, что ролевые игры прибавили им жизненного опыта, знания партнеров по игре, знания природы человека вообще, умения действовать в критических ситуациях. Даже способности уживаться с реальной, но неизбежной бытовой несправедливостью, по мнению ролевиков, у них скорее прибавилось, чем убавилось. Таким образом, можно утверждать, что во всех смыслах этого слова участники ролевых игр приобретают жизненный опыт более интенсивно, нежели в естественной обстановке, по крайней мере, таково их собственное представление.

Уверенность респондентов в том, что они в процессе игры ускоренно приобретают жизненный опыт в различных его формах, позволяет утверждать, что при этом происходит закрепление у молодых людей новых знаний, ценностных ориентаций, социальное научение нормам взаимодействия с другими людьми, т.е. вновь свидетельствует в пользу высказанных ранее теоретических положений.

Мнение ролевиков о будущем субкультуры ролевых игр является важным элементом социокультурных ориентаций этой группы. Лишь 1.5% респондентов предполагают, что ролевая культура может когда-либо в будущем исчезнуть. Подавляющее большинство ролевиков (72%) уверены в постепенном признании ценности своей культуры в рамках общества. Оставшиеся 24% респондентов предпочли высказать более красочные и радужные предположения о ее будущем в свободной форме.

Традиционно применявшийся метод изучения ролевых игр и ролевой субкультуры в науке, несомненно, является социологический опрос. Но полезность и эффективность такого метода изучения этого сложного явления можно подвергать обоснованным сомнениям в связи с трудностями сбора достоверных данных и определения генеральной совокупности. Таким образом, мы вынуждены заключить, что для исследования субкультуры ролевиков и получения достоверных научных данных требуются иные, нетрадиционные методы, которые позволяли бы успешно обходить эти препятствия.

Параграф 2.3, «Возможности современных технологий в создании новых методов. Метод автоматизированного тотального мониторинга игрового процесса с последующей обработкой данных», посвящен формулированию авторской концепции развития количественных социологических методов и использования их в сфере, где традиционно применялись методы качественные, за счет новых возможностей, предоставляемых современными технологиями, и изложению некоторых предварительных данных, полученных экспериментально при помощи подобных методов.

Существует потребность в таких методах исследования ролевой субкультуры, которые позволяли бы получить картину жизненного мира участников игры, не вызывая в ней возмущений и нарушений. Идеальным выходом из положения была бы возможность непосредственно снимать показатели с каждого участника ролевой игры в процессе игры и подвергать их статистическому анализу. Для большинства типов ролевых игр подобные методики нереальны, но сетевые ролевые игры отличаются некоторыми свойствами, которые делают подобные методы исследования не только возможными, но и наиболее предпочтительными.

Основным элементом организации любой сетевой ролевой игры является база данных, описывающая текущее состояние всех существующих в виртуальном мире объектов, что бы под ними ни понималось в данной конкретной реализации – включая объекты, отображающие самих игроков в игровом мире. Это подразумевает, что программа, реализующая эту базу, в любой момент располагает всеми данными, в ней содержащимися, и может подвергать их любому виду анализа непосредственно. Одномоментная ценность таких данных невелика, но компьютер, обладая достаточной вычислительной мощностью, может собирать любую комбинацию показателей по всей базе данных за любой отдельно взятый момент времени, получая динамическую картину развития игрового мира, что может дать «бегущую строку» постоянно происходящих в игровом мире изменений. Практически все коммуникации между игроками происходят при непосредственном участии той же самой системы в качестве средства передачи сообщений – причем во всех существующих на текущий момент сетевых ролевых играх, в силу технологических и прочих ограничений, основную массу передаваемых данных составляет текст, который можно подвергать автоматическому контекстному анализу и другим математическим методам анализа.

Таким образом, сетевые ролевые игры позволяют изучить коммуникацию в ролевой игре путем непосредственного анализа всей массы всех событий, в ней происходящих, и всех объектов, в ней присутствующих, причем без расхода

усилий на промежуточные фазы сбора, кодификации и хранения данных, совмещая все эти операции в операцию единого сбора и анализа. Такая возможность уникальна не только в социологии ролевых игр, но и в социологии вообще.

С целью разработки социологического метода на основе данной концепции автором был поставлен эксперимент типа case-study, начатый в декабре 2001 года и продолжающийся и в настоящее время. В Интернете была открыта и проводится постоянно действующая общедоступная сетевая ролевая игра театрального типа, в которой автор исполняет функции одного из главных мастеров игры. Автор намеренно воздерживается от вмешательства в сюжет ролевой игры на уровне мастера, предоставляя участникам игры самим выбирать способы взаимодействия в роли и игровые цели, задавая исключительно среду обитания персонажей и общий тон игры, но минимально регулируя общее течение событий. Для наблюдения за этим сообществом применялись и постепенно расширялись системы автоматического сбора и анализа статистических данных.

Анализ коммуникативной сети – самый перспективный из всех примененных методов. Каждый раз, когда персонаж, находясь в игре, отправляет своим партнерам по игре реплику, программа находит в базе данных всех персонажей, которые могут слышать эту реплику, и заносит их в список контактов персонажа, увеличивая счетчик реплик в каждом контакте на единицу. Таким образом, вместо субъективных данных опроса, обычно применяемых при социометрии, мы получаем заведомо объективные данные о фактически состоявшихся единичных актах коммуникации, и ведем их обработку в автоматическом режиме. Полученная база данных о связях персонажей отображается графически в виде социограммы.

Такой анализ игрового поведения участников игры позволит делать полностью обоснованные и непредвзятые, подкрепленные точными статистическими данными выводы о влиянии игрового мира на поведение игроков в целом. Предложенный статистически-социологический метод нуждается в

доработке с применением лингвистических и психологических методов для получения такой цельной картины.

В заключении диссертации обобщаются теоретические и практические итоги исследования.

ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

1. Медведев Е.А. «Виртуальный мир как фактор социализации» // «Молодежь и общество на рубеже веков: тезисы и материалы конференции.» М. 1998 (0.4 п.л)
2. Медведев Е.А., «Виртуальный мир: экстракт социальной реальности» // «Социальная антропология на пороге XXI века: тезисы и материалы конференции». М., Изд-во МГСУ «Союз», 1998 (0.5 п.л).
3. Минюшев Ф.И., Медведев Е.А., «Интернет как глобальный виртуальный мир и проблемы безопасности человека» // «Ломоносовские чтения 2001», Традиции и современность в социологии, М. МАКСПресс 2001. (0.8 п.л.).
4. Медведев Е.А., «Рыцари плаща и мобильного» // М., Ролемансер № 1, М. 2000 (0.5 п.л)
5. Медведев Е.А., Макаров В.В. «Эра Водолея» // М. 2000 «Центрполиграф» (23.4 п.л)

Отпечатано в копицентре
Москва, Ленинские горы, МГУ, 1 Гуманитарный корпус.
www.stprint.ru e-mail: zakaz@stprint.ru тел 939-3338
Заказ № 156 тираж 100 экз. Подписано в печать 07.05.2004 г.

РНБ Русский фонд

2007-4

17390