

УДК 159.9 (075)

UDC 159.9 (075)

**СЕМАНТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ОПЫТ РЕКОН-
СТРУКЦИИ**

**SEMANTIC SPACE OF COMPUTER GAMES:
THE ATTEMPT OF RECONSTRUCTION**

Лузаков Андрей Анатольевич
д.психол.н., доцент

Luzakov Andrey Anatolievich
Dr.Sci.Psychol., assistant professor,

Омельченко Наталия Владимировна
к.психол.н.
*Кубанский государственный университет,
г. Краснодар, Россия*

Omelchenko Natalia Vladimirovna
Cand.Psychol.Sci.
Kuban State University, Krasnodar, Russia

В статье представлено эмпирическое психо-семантическое исследование, цель которого – выявить имплицитную модель категоризации компьютерных игр в обыденном сознании. Семантическое пространство содержит два основных психологических «измерения» компьютерных игр и может объяснять склонность человека к компьютерной игровой активности. Введен новый термин «семантическое пространство компьютерных игр»

The article presents an empirical psycho semantic survey with the aim to reveal implicit model categories of computer games in everyday consciousness. Semantic space contained two main psychological «dimensions» of computer games and may to explain human disposition to computer play activity. New term “semantic space of computer games” is determined

Ключевые слова: ПСИХОЛОГИЯ, ПСИХОСЕМАНТИКА, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ОБЫДЕННОЕ СОЗНАНИЕ, КАТЕГОРИЗАЦИЯ, ИМПЛИЦИТНАЯ МОДЕЛЬ, СЕМАНТИЧЕСКИЙ ДИФФЕРЕНЦИАЛ, СЕМАНТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО, КОГНИТИВНЫЕ СТРУКТУРЫ

Keywords: PSYCHOLOGY, PSYCHOSEMANTIC, COMPUTER GAMES, EVERYDAY CONSCIOUSNESS, CATEGORIZATION, IMPLICIT MODEL, SEMANTIC DIFFERENTIAL, SEMANTIC SPACE, COGNITIVE STRUCTURES

В философии, социологии, психологии, педагогике, культурологии не раз отмечалось большая роль игры в жизни человека и общества. Существуют различные концепции для описания и объяснения психологических механизмов и последствий человеческих игр [1,12,13]. Согласно психоаналитическому подходу, игра представляет собой проявление бессознательных стремлений, фантазий. В отечественной психологии (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн) игра рассматривалась преимущественно в рамках деятельностного подхода. В онтогенетическом аспекте в игре впервые формируется потребность человека воздействовать на мир, и в этом основное и самое общее значение игры.

С ростом компьютеризации возник и развивается новый вид игр – компьютерные игры (КИ), которые получили самое широкое распространение, а производство новых игр превратилось в индустрию. В общественном сознании актуальна дискуссия о положительном или отрицательном

влиянии компьютерных игр на психику и личность играющего. Эта тема давно привлекает внимание психологов, но полученные данные во многом противоречивы (С.А. Anderson, М. Ballard, М.Д. Griffiths и др. [17–20]). Если исследуется негативное влияние КИ, то обычно обсуждается проблема компьютерной игровой зависимости как особого варианта феномена игровой зависимости [1,11,16, 18–20].

Мотивы погружения в компьютерную реальность нельзя определять однозначно. Увлеченность КИ может для личности выступать и способом бегства от реальности, и возможностью реализовать в игре потребности, удовлетворение которых проблематично в реальной жизни, и способом реализации поисковой активности, познавательных мотивов [1–4, 12, 21].

Для того чтобы понять, чем КИ привлекают столь разных людей, нужно попытаться увидеть виртуальную реальность глазами самих играющих, субъективные основания классификации игр, позволяющие субъекту предпочитать одни игры другим. Для этого необходима реконструкция бытующих в среде компьютерных игроков систем значений, оснований субъективной категоризации, или в иных терминах – имплицитная модель разновидностей КИ, функционирующая в обыденном сознании. Наиболее эффективным инструментом для этого представляются психосемантические методы (В.Ф. Петренко [10], А.Г. Шмелев [15], А.А. Лузаков [6] и др.).

Данные, представленные в настоящей статье, получены в рамках исследования Н.В.Омельченко [9], осуществленного под руководством А.А.Лузакова на основании предложенных им теоретических и эмпирических разработок [6, 7]. Ранее была осуществлена предварительная интерпретация данных [8], но дальнейшее исследование заставило нас предпринять реинтерпретацию и уточнить психологическое содержание обнаруженного семантического пространства компьютерных игр.

Теоретическими основаниями послужили психологические концепции компьютерной игры (А.Г. Шмелев, В.С. Собкин, А.Е. Войскунский, Дж. Чамбли, К. Янг, М. Гриффитс и др. [2, 5, 18]), теория личностных конструкторов Дж. Келли [5], психосемантический подход к реконструкции субъективных систем значений (В.Ф. Петренко [10], А.Г. Шмелёв [15]), когнитивно-мотивационная концепция личности как субъекта категоризации (А.А. Лузаков [6]).

Основной задачей исследования было выявление имплицитной модели категоризации (семантического пространства) компьютерных игр в обыденном сознании молодых людей 18-25 лет.

В психологии до сих пор нет однозначной трактовки понятий «категория» и «категоризация». Спорным является, например, вопрос о том, считать ли принципиальным различие сенсорно-перцептивных и мыслительных категорий. Тенденция ограничивать категоризацию только сферой понятий, сегодня является доминирующей, особенно за пределами психологических наук. В психосемантике показана ограниченность трактовки категоризации только как осознаваемого вербализованного процесса [10, 6]. Категории обыденного сознания рассматриваются как сложносоставные основания различения и классификации объектов (в том числе эмоциональные, образные, слабо осознанные), функционирующие в психике индивидуального и группового субъекта. Категоризация понимается нами как процесс отнесения субъектом объекта к категории, а также как процесс преобразования существующих и возникновения новых категорий [7]. Совокупность относительно устойчивых категорий, свойственная человеку или группе образует категориальную структуру, позволяющую описать имплицитную модель того или иного фрагмента образа мира субъекта. Операциональным аналогом категориальной структуры является семантическое пространство, реконструируемое с помощью методик субъективно-

го шкалирования, свободной классификации объектов, семантических дифференциалов и т.п.

Например, открытое Ч.Осгудом универсальное семантическое пространство состоит из трех *сложносоставных* категорий, которым он дал условные названия Оценка, Сила, Активность. Пять факторов известной личностной модели «Большая пятерка» – это еще одно обобщенное семантическое пространство, сквозь призму которого происходит восприятие субъектом не любых объектов, как в пространство Ч.Осгуда, а специфического класса объектов – других людей. При выборе конкретного класса объектов исследователи получают так называемые частные семантические пространства, отличающиеся от общих.

Гипотеза: в обыденном сознании функционируют латентные основания категоризации, используемые при восприятии и оценивании компьютерных игр различных жанров. Это частное семантическое пространство компьютерных игр должно включать обобщенные основания их различения и выбора, которые отражают возможность/невозможность для личности удовлетворить в игре потребности, недостаточно реализованные в живом социальном взаимодействии.

Методы сбора данных. На предварительном этапе с использованием метода триад Дж.Келли выявлялись конструкты (всего 125), используемые обыденным сознанием для оценки игр. Самые частотные конструкты в качестве шкал-дескрипторов затем вошли в специальный семантический дифференциал для оценки компьютерных игр [9]. В методе триад испытуемым (61 чел.) предлагалось сравнить друг с другом 8 объектов – компьютерные игры различных жанров (шутеры, ролевые игры, стратегии, квесты, симуляторы, спортивные симуляторы, файтинги, настольные игры). Психологическое обоснование именно такой жанровой классификации приводится в [9]. Чтобы респонденты лучше понимали особенности объектов, подлежащих оценке, им предлагалось письменное описание каждого жан-

ра игр. После чего проводился коллективный просмотр специально смонтированных видеороликов, где в качестве примера демонстрировались фрагменты 2-3 игр каждого жанра.

Итоговый семантический дифференциал (43 униполярных семибалльных шкалы) включал как общие дескрипторы, используемые в классических семантических дифференциалах («сложный», «большой», «быстрый», «интересный» и пр.), так и денотативные дескрипторы, применимые именно к компьютерным играм («есть поставленная цель», «много возможностей для выбора» и пр.). Также использовалась анкета для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений респондентов.

При сборе психосемантических данных в роли респондентов выступили студенты Кубанского государственного университета (КубГУ) социогуманитарных специальностей – всего 131 человек в возрасте 18-25 лет (средний возраст 22 года), в том числе 72 женщины, 59 мужчин. Они оценивали по единому набору шкал 8 объектов – компьютерные игры различных жанров. Полученные индивидуальные матрицы данных суммировались в групповую матрицу (43×8), т.н. матрицу на «среднего испытуемого». Она подвергалась процедуре факторного анализа методом главных компонент с последующим варимакс-вращением факторов (использовалась программа Statistica v.6.0). В результате получены факторы, которые в содержательном смысле являются сложносоставными категориями, «мерками», которые респонденты имплицитно, неосознанно используют при восприятии и оценивании компьютерных игр. Одновременно это оси реконструируемого семантического пространства.

Всего было выявлено три значимых фактора. На долю первых двух приходилось около 90% объясняемой дисперсии, поэтому третий был исключен из дальнейшего рассмотрения.

Первый фактор объясняет большую часть дисперсии факторной матрицы (54%). Нагрузка по каждой шкале отражает корреляцию дескриптора (шкалы) с фактором и показывает, насколько выражено в данной шкале общее психологическое содержание, которое он описывает. Знак нагрузки показывает, к какому полюсу фактора относится шкала.

Первый полюс фактора оказался представлен следующими дескрипторами:

Аморальный	0,97
Жестокий	0,96
Агрессивный.....	0,96
Плохой	0,96
Для мужчин	0,95
Опасный.....	0,95
Мрачный.....	0,95
Держит в напряжении	0,95
Темный.....	0,93
Активный.....	0,92
Требует быстрой реакции	0,87
Грустный	0,81
Быстрый	0,77
Возбуждает	0,75
Взрослый	0,66
Трудный	0,55

Противоположный полюс представлен дескрипторами:

Приятный	-0,98
Хочется играть еще	-0,97
Добрый.....	-0,97
Мирный.....	-0,97
Веселый.....	-0,97
Интересный.....	-0,97
Для женщин.....	-0,96
Детский.....	-0,94
Красивый.....	-0,93
Заставляет думать.....	-0,71
Уникальный.....	-0,67
Простой	-0,64

Известный по универсальному семантическому пространству Ч. Осгуда фактор «Оценка» («хороший, светлый, приятный, и т.п. – плохой, темный, неприятный и т.п.») здесь предстал в весьма специфическом вари-

анте. Он вобрал в себя некоторые аспекты других факторов универсального семантического пространства – Активности и Силы, но имеет и другие особенности. На одном из полюсов этой категориальной оси характеристики «аморальный, жестокий, агрессивный, опасный, мрачный» соседствуют с характеристиками «держит в напряжении, активный, быстрый, возбуждает, взрослый, для мужчин». Другой полюс – «приятный, добрый, мирный, красивый, для женщин, детский, простой и т.п.». Первоначально мы назвали этот фактор-катеорию «Агрессивная мужественность – Мирная женственность» [8]. Но это название не отражает и не объясняет привлекательность для респондентов «агрессивного» полюса. Отнесение обыденным сознанием некоего объекта (компьютерной игры) к первому полюсу нельзя назвать однозначно негативным отношением. Ведь судя по приведенному составу связанных дескрипторов, такой объект способен вызывать особое возбуждение, обеспечивая реализацию потребности в агрессии, борьбе, доминировании, в преодолении опасности и себя самого. Такая *амбивалентность оценки*, подтверждает, что игра способна актуализировать субсознательные, архаические уровни психической регуляции, где неактуальны логические противоречия. После реинтерпретации психологического содержания первого полюса описываемая ось категоризации получила название «*Возможность реализации социально неодобряемых потребностей*». Одни компьютерные игры дают больше возможностей проявить социально неодобряемое поведение (агрессия, доминирование и т.п.), другие не позволяют этого сделать.

Перейдём к анализу второго фактора (36% объясняемой дисперсии).

Первый полюс:

Большой	0,97
Занимает много времени	0,97
Продолжительный.....	0,97
Много возможностей для выбора	0,95
Имеется поставленная цель	0,95
Длинный	0,94

Дорогой	0,90
Требуются специальные навыки	0,87
Захватывающий	0,86
Сложный	0,85
Трудный	0,81
Запоминающийся	0,81
Приближенный к реальности	0,80
Взрослый	0,71
Уникальный	0,71
Заставляет думать.....	0,65

Противоположный полюс составили следующие дескрипторы:

Обычный	-0,90
Примитивный	-0,89
Легкий	-0,88
Простой	-0,74

Эта сложносоставная категория (ось семантического пространства) получила условное название «*Возможность полного вовлечения в игру*». Благодаря эффекту присутствия для играющего нередко стирается грань между реальностью и виртуальным миром. Наличие в обыденном сознании этой семантической оси позволяет субъекту отличать те игры, которые, как ему кажется, могут дать переживание полного вовлечения в виртуальный мир (сложные, продолжительные, захватывающие, необычные, приближенные к реальности), от тех, которые не обладают таким эффектом (обычные, примитивные, простые). Это основание категоризации также можно связать с возможностью/невозможностью переживать в игре состояние «потока» (в терминах М. Чиксентмихайи [14]).

Так же, как и в первом факторе, здесь наблюдается некоторая парадоксальность содержания, демонстрирующая неприложимость к обыденному сознанию одних только рационально-логических мерок. Сложность, трудность, продолжительность игры и вынужденное умственное напряжение («требуются специальные навыки, заставляет думать») здесь связана с позитивными эмоциями разной природы («захватывающий», «запоминающийся», «много возможностей для выбора»).

Итак, выявлены имплицитные конструкты-категории, сквозь призму которых обыденное сознание воспринимает и оценивает компьютерные

игры (двумерное семантическое пространство компьютерных игр). Гипотеза подтвердилась. *Первое* основание категоризации отражает *моральную оценку игры и одновременно субъективную возможность/невозможность для личности реализовать в игре социально неодобряемые потребности* (в агрессии, доминировании, могуществе и т.п.). Игра может оцениваться как аморальная, жестокая, агрессивная, но одновременно как способная вызывать состояние оптимального возбуждения. *Вторая* ось семантического пространства отражает комплексную семантическую категорию, позволяющую личности определять, насколько игра может дать игроку возможность испытать состояние захватывающей вовлеченности в виртуальный мир, или она не обладают таким эффектом.

Основания категоризации игр являются не только когнитивными структурами, но указывают на некоторые мотивационные механизмы увлеченности играми, предрасположенности личности к компьютерной игровой активности. Явное доминирование первого из оснований категоризации указывает на «компенсаторный» тип увлеченности играми. Предположительно, именно в этом случае повышается вероятность развития у личности игровой зависимости. При доминировании второго основания категоризации (возможность получать в игре новые необычные впечатления и испытать состояние полной включенности в процесс) возникает увлеченность иного типа – «расширяющая жизненный мир, дающая состояние «потока»». Вероятность развития игровой зависимости здесь предположительно ниже. При анализе индивидуальных и групповых различий семантических пространств имеется методическая возможность определять относительную значимость каждого из оснований категоризации.

Литература

1. Бурлаков И.В. Homo Gamer. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. – М.: «Класс», – 2000. – 144 с.

2. Войскунский А.Е. Мотивация хакеров: психосемантическое исследование / А.Е. Войскунский, В.Ф. Петренко, О.В. Смылова // Психологический журнал. – 2003. – Т. 24. – № 1. – С. 104–118.
3. Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: дисс. на соиск. ученой степ. док. псих. наук / Ю.М. Евстигнеева. – М., 2003.
4. Иванов М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих. наук / М.С. Иванов. – Кемерово, – 2005. – 152 с.
5. Келли Дж.А. Теория личности. Психология личных конструктов / Дж.А. Келли. – СПб.: Речь, – 2000. – 249 с.
6. Лузаков А.А. Личность как субъект познания: категоризация при восприятии другого человека: монография / А.А. Лузаков. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, – 2007. – 273 с.
7. Лузаков А.А. Проблема категоризации в социальном познании с позиций психологии личности / А.А. Лузаков // Человек. Сообщество. Управление. – 2008. №4. – С. 4–16.
8. Омельченко Н.В. Психосемантическое исследование особенностей восприятия и оценивания компьютерных игр // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Педагогика и психология. 2009. Вып. 4 (51). С. 267–274.
9. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры. Дисс. на соиск. ученой степ. канд. психол. наук. Краснодар, 2011.
10. Петренко В.Ф. Основы психосемантики. – 2-е изд., доп. / В.Ф. Петренко. – СПб.: Питер, – 2005. – 480 с.
11. Рыженко С.М. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дисс. на соиск. ученой степ. канд. пед. наук / С.М. Рыженко. – Краснодар, 2009.
12. Фомичева Ю.В. Анализ влияния игрового опыта на индивидуально-психологические особенности личности играющей в компьютерные игры: автореф. дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих. наук / Ю. В. Фомичева. – М., 1993. – 19 с.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня/ Й. Хейзинга. – М: ООО "Издательство АСТ", 2004. – 539 с.
14. Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания / М. Чиксентмихайи. – М.: Альпина нон-фикшн, 2011. 464 с.
15. Шмелев А.Г. Психодиагностика личностных черт / А.Г. Шмелев – СПб.: Речь, – 2002. – 480 с.
16. Щеглов, Ф.Г. Игровая зависимость / Ф. Г. Щеглов. – СПб.: Речь, – 2007. – 448 с.
17. Anderson C. A. An update on the effects of playing violent video games // Journal of Adolescence, 2004. № 27. P.113 – 22.
18. Chumbley J., Griffiths M. Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play // CyberPsychology & Behavior, 2006. – V. 9. – № 3. – P. 308–316.
19. Colwell J., Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents // British Journal of Psychology, 2000. – № 91. – P. 295 – 310.
20. Grusser S. M., Thalermann R., Griffiths M. D. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? // CyberPsychology & Behavior, 2007. – V. 10. – № 2. – P. 290 – 292.
21. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior, 2006. – V.9. – № 6. – P. 772 – 775.