

УДК 159:316.6

DOI: 10.26140/anip-2019-0803-0097

ГЕНДЕРНЫЕ ЭФФЕКТЫ ГЕНДЕРНО-НЕСПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

© 2019

Фисенко Денис Николаевич, аспирант

Тюменский государственный университет

(625007, Россия, Тюмень, проезд 9 мая, дом 7, e-mail: Fiss_Laeda87@mail.ru)

Аннотация. Компьютерные игры с момента своего появления вызвали неподдельный интерес не только у геймеров, но и у исследовательского сообщества. Конечно, наиболее обсуждаемыми темами были вопросы негативного или позитивного влияния компьютерных игр на игроков. Однако большой интерес, начиная с 90-х годов 20 века, вызвала и гендерная направленность компьютерных игр. Можно смело утверждать, что в современных компьютерных играх находят свое отражение многие общественные процессы, связанные с гендерным вопросом в обществе. В условиях, когда вопрос формирования и распространения в обществе гендерных установок приобретает особенно острый характер, рассмотрение компьютерных игр как особой реальности, в которой распространяются и формируются гендерные модели поведения у игроков становится особенно актуальным.

Ключевые слова: компьютерные игры, гендер, игры для «мальчиков», игры для «девочек», гендерные стратегии поведения, ценностно-смысловая архитектура.

GENDER EFFECTS OF GENDER-NONSPECIALIZED
COMPUTER GAMES

© 2019

Fisenko Denis Nikolaevich, post-graduate student

Tyumen State University

(445020, Russia, Tyumen, May 9th street, 7, e-mail: Fiss_Laeda87@mail.ru)

Abstract. Since its introduction, computer games have caused genuine interest not only among gamers, but also among the research community. Of course, the most discussed topics were the issues of negative or positive influence of computer games on players. However, a great interest, starting from the 90s of the 20th century, was also caused by the gender orientation of computer games. It is safe to say that many social processes related to gender issues in society are reflected in modern computer games. In conditions when the issue of the formation and distribution of gender attitudes in society becomes particularly acute, consideration of computer games as a special reality in which gender patterns of behavior among players spread and are formed becomes especially important for players.

Keywords: computer games, gender, games for “boys”, games for “girls”, gender behavioral strategies, value-semantic architectonics.

Постановка проблемы. Компьютерные игры, как и другие виды медиа, насыщены социальными конструктами, через которые в процессе игры транслируются культурные нормы общества [1].

Наряду с другими, в игровом процессе актуализируются и гендерные модели поведения [2-5]. Интерес к проблематике репрезентации гендерных моделей поведения в компьютерных играх появился с 90-х годов 20 века. В то время видеоигры считались игрушками для мальчиков [6, 13]. Их содержание включало в основном темы, которые традиционно определяются как мужские [6, 7-8]. В первые годы аркады были заполнены научно-фантастическими перестрелками, гонками и спортивными играми, которые в основном привлекали молодежную аудиторию. Даже игровые персонажи были в основном мужчинами, а редкие женские персонажи обычно играли пассивную роль жертвы в бедственном положении и изображались как объекты сексуального влечения [7, 437-438].

Однако параллельно в середине 90-х годов появляются так называемые «игры для девочек» или «розовые игры» [8]. В них преимущественно были представлены социальные вопросы, близкие к реальной жизни девочек. Так же такие игры характеризовала простая механика для предотвращения разочарования. После выпуска “Barbie Fashion Designer” компании начали думать, что существует достаточно большой рынок для игр для девочек [9]. Однако этот кластер игр получил много критики: игры для девочек часто рассматривали как «кукольные» игры, представляющие стереотипный взгляд на женственность и, следовательно, навязывающие жестко ограниченные гендерные модели поведения [10].

Вместе с тем, мальчикам в таких играх предлагаются более сложные и динамичные задачи (например, большее количество кнопок в управлении, чем в «играх для девочек»). В то время как девочкам предлагается, в-первых, медитативное узнавание собственной красоты, которую потом можно продать, во-вторых, представление о том, как нужно ухаживать за детьми, животными

или ещё чем-нибудь [11]. Таким образом, уже на уровне простейшей механики компьютерных игр дети усваивают основные гендерные стратегии.

Однако анализ гендерных стратегий в «играх для мальчиков» и «играх для девочек» имеет очень большие ограничения:

Во-первых, он основывается только на врожденных гендерных различиях. Это означает, что такой анализ основан на теориях о биологических или психологических гендерных различиях, в которых не учитываются индивидуальный опыт игроков и социальный контекст.

Во-вторых, обозначенные игры «для мальчиков и девочек» – это простые флеш-игры, которые по сравнению с более сложными в сюжетном плане жанровыми играми меньше «погружают» игрока в контекст игры. Кроме того, большинство современных массовых компьютерных игр не являются гендерно специализированными, в них играют представители всех гендеров.

Такие ограничения означают, что гендерные модели в играх преимущественно рассматриваются на основе тех гендерно обусловленных условий, которые заложили разработчики в процессе игрового дизайна. В то время как те гендерные модели, которые отрабатываются в социо-культурном контексте игры свободном от жестких гендерных ограничений (а значит более близком к реальному), остаются без внимания.

Целью данной статьи является представление эмпирически обоснованного различия между женскими и мужскими игровыми стратегиями в различных игровых жанрах.

Реконструкция ценностно-смыслового наполнения компьютерных игр. Графическая, художественная составляющая игр ставит их в один ряд с такими средствами передачи культурных категорий и образов, как кинематограф и литература. И в то же время, компьютерная игровая ситуация, наполненная сама по себе культурным смыслом, создает условия для действий игроков, которые находятся в этой ситуации.

Через эту ситуацию транслируется культурное на-

полнение игры (например, в жанре ролевых компьютерных игр часто присутствует средневековый антураж, в котором содержатся не только средневековая архитектура, одежда и другие внешние атрибуты, но и идеи, мировоззрение).

Каждая конкретная компьютерная игровая ситуация ставит игрока перед необходимостью совершать множество выборов. Любая такая ситуация неопределенности актуализирует для ее решения стратегии поведения, часто основывающиеся на ценностях и категориях уже самого игрока.

Каждая такая ситуация содержит в себе культурные контексты и ценности, которые формировались в процессе развития человеческого общества. И те модели поведения, которые используют игроки в своей основе, содержат ценности разных культурно-исторических эпох.

Чтобы реконструировать это ценностно-смысловое наполнение игр необходимо сначала провести реконструкцию культурных ценностей каждой эпохи: от самых элементарных факторов жизни человека к самым высшим. Сначала – реконструкция условий повседневного существования и выделение базовых потребностей и эмоций, затем – виды деятельности, групповые отношения, наконец «инвентаризация» познавательных инструментов и синтетическая характеристика эпохи – картина мира [12].

Картина мира каждой эпохи складывается из обобщения представлений эпохи, выведенных в порядке реконструкции снизу, от самых простых форм деятельности людей к самым сложным, основанным на групповом взаимодействии.

Как правило, смена культурно-исторических эпох сопровождалась большими потрясениями для всего общества (Реформация и религиозные войны на рубеже Средневековья и эпохи Возрождения; Великое переселение народов, распад Римской империи в конце эпохи Античности и т.д.). Эти потрясения имели признаки психотравмирующих ситуаций для членов общества.

Возникают конфликты, как на уровне социальных отношений, так и на уровне ценностей. Какова судьба старых опор, уступающих место новым? Они не изживаются полностью, а вытесняются (супрессируются) за пределы актуального процесса создания новообразований. Супрессия применяется не только к ценностям, но и «...ко всему опыту, к аффекту, связанному с опытом, или к фантазиям и желаниям, ассоциированным с опытом» [13].

Ценности, супрессированные в одной культурно-исторической эпохе, следующим поколениям передаются уже как подчиненные (субординированные) ценностям, еще актуально осваиваемым общественной практикой. Новые надстраиваются над предыдущими, порождают свою картину мира и новые ценности, де-факто закрепляя их в качестве фундамента для новых опоро.

Методика исследования. В ходе исследования сравнивались ценностно-смысловые предпочтения игроков в зависимости от жанра игр и от формы участия игроков (с личным участием и с компьютерно опосредованным участием).

Таблица 1 - Независимые переменные

Жанры	Игры действия	Игры творчества и контроля	Игры подражания	Игры интеллекта
С компьютерно опосредованным участием	Action, Shooter	Стратегические компьютерные игры	RPG	Квесты, логические компьютерные игры
С личным участием	Пейнтбол, страйкбол	Шахматы, шашки, (бизнес кейсы для руководителей?)	Ролевые игры, настольные игры	«Что? Где? Когда?», Брейн-ринг, городские квесты

В качестве *зависимой переменной* служит ценностно-смысловое содержание обыденного сознания участников игровой деятельности, актуализирующееся в различных экспериментальных условиях. В ходе теоретического исследования были выделены культурно-исторические уровни обыденного сознания и характерные

для них базовые ценности (таблица 2).

Таблица 2- Базовые ценности обыденного сознания

Культурно-историческая эпоха (категория)	Базовые ценности
Дочеловеческий период	Выживание, безопасность
Родоплеменная община (Первобытное общество)	Порядок, нормированность, «свой-чужой», семья, род
Дикость	Сила, власть, захват, собственность, мужская главенствующая роль
Античность	Доблесть, красота, слава, общественное мнение, доброта, мудрость
Средневековье	Добродетель, разделение на добро и зло, самоограничение, отношение патронажа, послушание, целомудрие
Возрождение	Творческий порыв, самовыражение, человек, индивидуальность, свобода воли
Просвещение	Разум, равенство людей, вселенский порядок, всеобщее счастье, самоконтроль, терпимость
Постиндустриальная (современность)	Договор между людьми, нахождение точки отсчета, поиск баланса, поиск допустимых пропорций между хаосом и порядком, информация, диалог, поиск смысла жизни

Испытуемые – игроки, чьи предпочтения относятся к одному из четырех выделенных игровых жанров и к одной из двух форм игрового участия (см. таблица 1). Для сбора данных был использован метод *семантического дифференциала*. Выборка составила 272 человека. В качестве испытуемых привлекались люди, обладающие игровым опытом к одной или нескольким играм, относящихся к одной из независимых переменных. Возраст испытуемых варьировался от 18 до 40 лет.

Результаты исследования. У женщин (*играющих в компьютерные игры действия*) центральный конструкт – «Творческий коммуникатор» (фактор 1). Т.е., для них важна творческая реализация в процессе игры и ориентированность на открытое общение. У мужчин же конструкт биполярный, что говорит о двух полюсах идентификации игроков мужчин: роль коммуникатора (открытость в общении) противопоставляется роли агрессора.

Таблица 3 -Сопоставление факторов: компьютерные игры действия (мужчины/женщины)

№	Женщины	Мужчины
1	Творческий коммуникатор Качества: Общительный, умный, творческий - таинственный Стратегия: Конструктивная (социальная) Персонаж: Исследователь — Враг (29,2%)	Агрессивный завоеватель - Коммуникатор Качества: Сильный, доблестный, опасный — Общительный Стратегия: Борьба, подчинить — сотрудничать Персонаж: Герой-победитель (Рожденный для битвы) — Общительный миротворец (19,9%)
2	Могущественный враг - Спаситель Качества: Жесткий, сильный, чужой, подлый — добрый, справедливый Стратегия: Захватывать, атаковать — спасать, защищать Персонаж: Зло - Спаситель (13,8%)	Бескорыстный защитник Качества: Честный, ответственный, справедливый — Глупый Стратегия: Защитить, помочь — придумать Персонаж: Герой-спаситель (настоящий герой) — самозванец (15,7%)
3	Справедливый хитрик Качества: Морально правильный Стратегия: Заняться перед контрафакт Персонаж: Палач (9,2%)	Исследователь — Враг Качества: Умный, совершенный — Враждебный Стратегия: Планировать, искать решение — Отомстить Персонаж: Исследователь — Враг (9,8%)
4	Доблестный воин Качества: Доблестный, смелый Стратегия: Борьба, выживание Персонаж: Рожденный для битвы (воин) (6,4%)	Жесткая — Ассертивный коммуникатор Качества: Быстрый — Открытый Стратегия: Убедить, спрятаться — Сотрудничать Персонаж: Беглец — Коммуникатор (6,9%)
5	Исследователь - Творец Качества: Загадочный — Подлый, глупый Стратегия: Разгадать, искать правильное — Созидать, дергать за ниточки Персонаж: Исследователь - Маккиавелист (5,2%)	Подлый чужак — Развивающийся воин Качества: Таинственный, подлый — Развивающийся Стратегия: Предавать — Бороться, развиваться Персонаж: Скрытный предатель — Компетентный противник (5,8%)

У женщин присутствует конструкт «Доблестный воин». Это очень архаический конструкт – «наш есть кому защитить». Они, вероятно, даже играя за персонажей-мужчин, не идентифицируют его полностью с собой, а лишь «участвуют в сказке». О поиске защитника говорит и фактор «Могущественный враг — Спаситель».

У мужчин идентификация с воителями полнее – все конструкты представляют собой детализацию практически от первого лица (с примеркой на себя). Особенно ярко об этом фактор 4 – как сохранить себя. У женщин такой задачи не стоит, их есть кому защитить (или им хочется в это верить). Присутствует у мужчин и конструкт «Защитника». Это говорит о том, что в данном случае гендерные стереотипы, присутствующие в обыденном сознании игроков, реализуются комплексно – одни дополняют других.

Возможно, женщины играют потому, что:

- (а) хочется погрузиться в архаику, отыграть свои страхи;
- (б) потому что в игре для них реализуются иссле-

довательские и творческие стратегии, которые компенсируют изначальную ориентацию на силу в обществе, которые в большей степени используют мужчины.

Таблица 4 - Сопоставление факторов: компьютерные игры интеллекта (мужчины/женщины)

№	Женщины	Мужчины
1	«Захватчик — Добрый защитник» (32,1%) Качества: Сильный, властный — Добрый Стратегия: Борьбаться, соперничать — Спасать, защищать Персонаж: Властный лидер — Спаситель	«Идеальный исследователь - Жертва» (26,5%) Качества: Умный, многогранный, идеальный, творческий — Инстинктивный, быстрый Стратегия: Искать решение (исследовать), думать, соперничать — Выживать, убеждать Персонаж: Сыщик, исследователь, мастер — Хищник, преследуемый
2	«Благородный Гений (как Доблесть)» (19%) Оценка (Доблесть): «Умный и Доблестный (во всех отношениях)» Качества: Привлекательный, добрый, многогранный Стратегия: Искать решение, планировать, помогать, защищать Персонаж: Исследователь, Спаситель, Герой	«Коммуникативный спаситель - Глупец» (18,5%) Качества: Ответственный — Глупый, агрессивный Стратегия: Спасать, защищать, помогать, сотрудничать, фантазировать (придумывать), убеждать, дать отпор — Провоцировать агрессию Персонаж: Идеальный друг (спаситель) — Глупец
3	«Глупец перед Задачей — Неразгаданная Тайна» (8,9%) Качества: Глупый — Талантливый Стратегия: — Персонаж: Глупец - Тайна	«Подлый враг - Коммуникатор» (15,3%) Качества: Враждебный, Жестокый, подлый, опасный — Справедливый Стратегия: Захватывать, предавать — Договариваться, побеждать Персонаж: Злодей — Герой
4	«Справедливый нарушитель запретов - Нарцисс» (6,7%) Качества: Морально правильный — Привлекательный, подлый Стратегия: Отстаивать ценности, выпячивать — Предавать Персонаж: Борец с системой — Высшее сословие	«Эгоист — Сложная тайна» (8,6%) Качества: Эгоистичный — Загадочный, сакральный, сложный, совершенный Стратегия: Извлечь выгоду, стоять на своем — Созидать, творить Персонаж: Борец за свои права — Творец
5	«Злой предатель — Храбрец» (5,3%) «Действовать из-за кулис» - «Напролом» Качества: Подлый, жестокий — Доблестный Стратегия: Предавать Персонаж: Подлый злодей — Благородный герой	«Нарцисс — Исследователь» (6,8%)
6		«Развивающийся мститель — Благородный спаситель» (5,5%) Качества: Развивающийся — Благородный Стратегия: Накапливать, мстить, ждать — Помогать, жертвовать Персонаж: Затравленный мститель — Спаситель

В компьютерных играх интеллекта факторы у игроков-женщин больше акцентированы на идентификации себя, преодолении трудностей и выборе лучшей стратегии достижения успеха. Интересно, что фактор силы у женщин присутствует в наиболее выраженном факторе, в то время как у мужчин он практически отсутствует.

1. У мужчин заметна явная оппозиция современных стратегий поведения (познание, творчество) и архаичных (убегать, преследовать);

2. Агрессия и сила ассоциируются с глупостью, им противопоставляется рациональность;

3. Выражен конструкт с морально-нравственной дилеммой: подлый и злой противопоставляется герою — честному и справедливому;

4. Так же, как и в играх действия, у мужчин сильно выражен конструкт, предписывающий просоциальное поведение. Причем в контексте компьютерных игр интеллекта такому поведению приписывается даже сакральное значение;

5. Так же, как в играх действия, у мужчин есть конструкт, который противопоставляет естественность (настоящую компетентность) игре на публику (негативно окрашенная черта);

6. В целом, факторы у мужчин имеют большую нагрузку, чем у женщин и более соответствуют по ценностно-смысловому наполнению верхним уровням обычного сознания.

Рассматривая факторы у игроков в компьютерные игры интеллекта, можно выделить несколько базовых конструктов:

Конструкт управления. Как у мужчин, так и у женщин ведущими факторами являются факторы правителя. Вероятно, данный конструкт является уникальным для данного жанра игр. Однако, между гендерами имеются и некоторые отличия:

У женщин данный конструкт имеет огромную факторную нагрузку — 42,2%, что в два раза выше, чем подобный фактор у игроков-мужчин. Помимо этого, у игроков-женщин данный фактор более насыщен различными качествами и является биполярным (на обратном полюсе находится образ злодея). У мужчин же конструкт униполярнен. Такие различия могут свидетель-

ствовать о том, что для женщин игровая роль правителя более идеализирована, архетипична (содержит в себе морально-нравственный дуализм между добром и злом). И в то же время более значима. Можно предположить, что для игроков-женщин такая роль является в игре компенсаторной и позволяющей «вырваться» за ограничения социальных ограничений и гендерных предписаний.

Таблица 5 - Сопоставление факторов: компьютерные игры творчества и контроля (мужчины/женщины)

№	Женщины	Мужчины
1	Фактор 1 (42,2%) — «Идеальный правитель (спаситель?) — беспринципный злодей» Качества: Честный, общительный, справедливый, добрый, привлекательный, свой, правильный, смелый, влиятельный, развивающийся — Враждебный, свободный (не обремененный ответственностью?), таинственный, мрачный Стратегия: Защищать, помогать, развивать, исправлять, провозгласить вступление, заработать авторитет — Делать по-своему, рисковать Персонаж: Защитник, освободитель, рыцарь, спаситель — Злодей, враг	Фактор 1 (21,8%) — «Творческий лидер» Качества: Многогранный, творческий, влиятельный Стратегия: Соперничать, импровизировать Персонаж: Лидер
2	Фактор 2 (26,3%) — «Общительный исследователь (идеальный гений?) — Глупый карьерист» Качества: Умный, открытый, многогранный — Глупый Стратегия: Планировать, анализировать, сотрудничать, искать решение, защищать — Убеждать, соперничать Персонаж: Исследователь, сыщик, защитник — Глупец	Фактор 2 (16,8%) — «Хищник — жертва» Качества: Опасный, враждебный, сильный — ??? Стратегия: Подчинять, выживать — Убеждать, спрятаться Персонаж: Хищник, разрушитель — Жертва
3	Фактор 3 (15,6%) «Варвар (воин) — Стерва» (Сильный лидер — Бездумный механизм) Качества: Агрессивный, воинственный, сильный — Сложная, жестокая, привлекательная Стратегия: На инстинктах, сражаться — Производить впечатление Персонаж: Варвар, воин — Робот (механизм)	Фактор 3 (10,2%) — «Спаситель — высокомерный злодей» Качества: Справедливый, правильный, благородный, храбрый — Жестокый, таинственный Стратегия: Помогать, спасать, исправлять, защищать — ??? Персонаж: Рыцарь, освободитель, спаситель — Злодей, правитель Просоциальное — эгоистичное поведение
4	Фактор 4 (10,9%) — «Каратель — слабая зная» Качества: ??? — Слабый Стратегия: Выживать, мстить — Искать решение Персонаж: Несущий возмездие (каратель) — Знать, элита Возможно, злость на имеющих власть мужчин	Фактор 4 (7,7%) — «Один среди многих — Идеальный атлет» Качества: Свой — Идеальный, быстрый, выносливый (идеальный физически?) Стратегия: Объединяться — ??? Персонаж: Один среди многих — Идеальный атлет Толпа — Одиночка
5		Фактор 5 (6,3%) — «Бездумный гений (гениальный злодей) — разговорчивый слабак» Качества: Агрессивный, умный, сильный — Слабый Стратегия: Планировать, искать решение, анализировать — договариваться Персонаж: Бездумный гений (гениальный злодей) — разговорчивый слабак

Стратегия достижения успеха (исследование — борьба). У игроков-женщин фокус в факторах смещен на стратегию исследования, которая противопоставляется стратегии борьбы. Причем соперничество для женщин ассоциируется с глупостью.

У мужчин, напротив, фокус смещен на стратегию борьбы и соперничества. Этот конструкт у них представлен фактором «Агрессор — Жертва» и «Бездумный гений — Разговорчивый слабак». Даже фактор «Бездумный гений», где присутствует стратегия исследования, сочетает в себе при этом ориентацию на силу и подавление.

У женщин так же присутствует элемент силы и соперничества в факторе «Варвар — Стерва». Однако здесь сила представлена, вероятно, как элемент внешнего мира, не относящийся к игровой Я-концепции игроков-женщин. А элемент холодного расчета («Стерва») в данном факторе выступает как защитный механизм (подстройка) под силу.

У мужчин можно выделить конструкт *направленности поведения (просоциальное — эгоистичное)*. А у женщин конструкт *«Импульсивности — конструктивности»*. Причем у мужчин положительную нагрузку получило просоциальное поведение, однако в одном из факторов такое поведение противопоставляется некоему физическому идеалу (позитивная окраска). Что говорит об имплицитном желании выделиться из толпы.

У женщин же положительную нагрузку получило импульсивное поведение (конструктивное поведение ассоциируется с высокомерием знати).

В целом, у игроков женщин факторы более выражены, чем у мужчин. Подводя итоги, можно сказать, что для игроков мужчин компьютерные игры творчества и контроля это:

- борьба;
- социальный долг;
- тренажер управления;

В то время как для женщин:

- Исследование;
- Возможность компенсировать социальные ограничения, которые предписывают нахождение власти у мужчин;
- Возможность выплеснуть негативные эмоции.

Еще у мужчин отражен образ безжалостного врага («Хищник – Жертва» и «Спаситель – Высокомерный злодей») – совершенного и опасного. Он быстр и идеален, и от этого дегерсонифицирован (безлик). Можно предположить, что здесь отчетливо отражен такой механизм социальной психологии, как негативная межгрупповая атрибуция. И этот факт очень интересен, поскольку может свидетельствовать о большой включенности игрока в игровой процесс и возможном размывании границ между реальностью и игрой. Поскольку для негативной межгрупповой атрибуции нужна идентификация человека с группой (в случае компьютерной игры творчества и контроля с юнитами, которыми управляет игрок).

Подводя итоги распределения факторов по результатам выборки из игроков в компьютерные игры творчества и контроля, можно отметить несколько следующих выводов:

1. В данном типе игр в той или иной степени представлены ценности разных уровней обыденного сознания – от «Дочеловеческого периода» до «Просвещения».
2. Наибольшую выраженность в факторах компьютерных игр творчества и контроля получили семантические единицы уровней «Возрождение» и «Просвещение».
3. В нескольких факторах явно выражен образ сильного харизматичного правителя, что в целом отражает ту ролевую позицию, которую занимает игрок в игровом процессе.

Таблица 6 - Сопоставление факторов: компьютерные игры подражания (мужчины/женщины)

№	Женщины	Мужчины
1	Фактор 1 (21,5%) – «Исследователь (гений)» Качества: Творческий, умный, многогранный, свободный Стратегия: Импровизировать, анализировать, искать решение, планировать Персонаж: Исследователь, гений	Фактор 1 (22,6%) – «Творческий гений» Качества: Умный, сложный, творческий, открытый Стратегия: Анализировать, фантазировать, искать решение, сотрудничать, договариваться Персонаж: Исследователь, мечтатель, сыщик, дипломат
2	Фактор 2 (13,9%) – «Спаситель - Разрушитель» Качества: Добрая, правильная, справедливая, честная - Жесткий, подлый, враждебный, агрессивный Стратегия: Спасать, помогать, защищать - Предавать, подчинять Персонаж: Спаситель, рыцарь - Злодей, варвар	Фактор 2 (11,4%) – «Разрушитель - Рыцарь» Качества: Агрессивный, опасный, сильный, злой - Правильный, благородный Стратегия: Бороться, нападать - Исправлять Персонаж: Агрессор, варвар - Рыцарь, спаситель, реставратор
3	Фактор 3 (8%) – «Хищник - Жертва» Качества: Воинственный, опасный - Слабый Стратегия: Бороться, сражаться, выживать, мстить - Приспосабливаться Персонаж: Воин, хищник, зверь - Жертва Персонаж: Элита, знать	Фактор 3 (7,7%) – «Спаситель - Злодей» Качества: Справедливый, добрый - Подлый, жестокий, враждебный Стратегия: Защищать, спасать, жертвовать - Предавать Персонаж: Спаситель, защитник - Злодей
4	Фактор 4 (6,6%) – «Борьба за авторитет (власть)» Качества: Влиятельный, лучший Стратегия: Соперничать	Фактор 4 (4,6%) – «Жертва» Качества: Слабый Стратегия: Убегать, спрятаться Персонаж: Жертва
5	Фактор 5 (4%) – «Пугливый глупец - Смелый авантюрист» Качества: Слабая, глупая, некомпетентная - Свободный, смелый, воинственный, опасный, интересный Стратегия: Убегать - Сражаться, делать как хочу Персонаж: Пугливый глупец - Смелый авантюрист	Фактор 5 (4,4%) – «Борьба за авторитет (влиятельность)» Качества: Влиятельный, успешный Стратегия: Соперничать, производить впечатление, побеждать Персонаж: Знать, герой, авторитет

Весьма интересно, что в компьютерных играх подражания факторы у игроков-женщин и игроков-мужчин получились практически идентичными.

У игроков в компьютерные игры подражания можно выделить несколько смысловых конструктов, определяющих структуру игры:

Конструкт ролевой позиции (Исследователь – Спаситель) получил наибольшую нагрузку как у женщин, так и у мужчин.

Позиция «Исследователь» содержит в себе ценности уровней обыденного сознания «Возрождение» и «Просвещение». Кроме того, для выборки из игроков-

мужчин также высокую нагрузку в соответствующем факторе получил уровень «Современность», что может говорить о более высоком значении сотрудничества и кооперации в игровом процессе. В целом, данный фактор отражает такую специфику игрового процесса в компьютерных играх подражания, как открытость игрового мира, относительная свобода действия и красочность окружающего мира.

Ролевая позиция «Спаситель» отсылает нас к ценностям уровня обыденного сознания «Средние века». Она представлена в факторах как прямо противоположная (противостоящая) роли «Разрушителя», что придает данной роли архетипические мотивы. Особо интересно, что у игроков-женщин идентификация идет, вероятно, только со «Спасителем» (фактор «Спаситель – Разрушитель»), т.е. они ориентированы на сохранение. В то время как у мужчин данный конструкт представлен двумя факторами («Разрушитель – Рыцарь», «Спаситель – Злодей»), где высокую нагрузку получили как роль «Спасителя», так и роль «Разрушителя», что говорит о том, что игроки-мужчины занимают в игре обе роли (попеременно).

Конструкт стратегий выживания (Хищник – Жертва). Интересно, что у мужчин отсутствует в факторах фигура «Хищника» (преследователя). Вероятно, что позиция жертвы для них относится больше к стратегии выживания. В то время как у женщин позиция жертвы связана с фигурой хищника, внешнего агрессора. Кроме того, эта позиция ассоциируется с глупостью. Все это может говорить о том, что для женщин позиция жертвы более связана с самоидентификацией, чем для мужчин.

Конструкт игровой миссии (борьба за влияние). В нем объединены ценности уровней «Дикость» и «Античность». Данный конструкт показывает, что в компьютерных играх подражания неотъемлемым элементом игры является достижение успеха, авторитета, мнение окружающих. Стоит предположить, что особое значение данный фактор приобретает в онлайн-играх и характерен именно для них. Этот авторитет достигается посредством борьбы и силы.

Подводя итоги распределения факторов по результатам выборки из игроков в компьютерные игры подражания, можно отметить несколько следующих выводов:

1. Данный жанр компьютерных игр содержит в себе наиболее широкое распределение факторов по уровням обыденного сознания (от «Дочеловеческого периода» до «современности»). Причем нельзя сказать, что какие-то определенные из уровней выражены более резко.

2. Так как в данном жанре компьютерных игр задействованы и архаичные, и «верхние» уровни обыденного сознания, компьютерные игры подражания позволяют игрокам задействовать абсолютно разные культурные сценарии.

3. В компьютерных играх подражания факторы у игроков-женщин и мужчин практически полностью совпадают друг с другом.

Обсуждение результатов. Общие различия заключаются в большей ориентации конструктов у женщин на стратегию поиска защитника, а также большую представленность стратегий исследования и творчества. У мужчин же большую выраженность получила ориентация на коммуникацию (просоциальность) и на соперничество. Кроме того, у игроков мужчин в факторах выражено противоречие между преследованием своих интересов и защитой интересов других людей (социально предписываемая роль).

Для женщин во всех типах игр характерны конструкты «Захватчик» и «Доблесть». В зависимости от типа игр, фигура захватчика может наполняться разными качествами. Для игр действия это более архаичная фигура «Врага», для игр творчества и контроля это конструкт «Агрессор», уже чуть менее архаичный. И для игр подражания и интеллекта — это фигура «Захватчика».

которую можно условно отнести к уровню «Дикость». Наличие такого конструкта именно у игроков женщин может свидетельствовать о том, что: а). Женщины могут в игре компенсировать социальные ограничения, которые накладываются на них в реальной жизни («Девочки должны уступать»), «примеряя» на себя роль агрессора; б). Этот конструкт отражает восприятие образа «Другого», который оценивается в архаичной (первые три уровня обыденного сознания) системе координат.

Конструкт «Доблесть» так же трансформируется в зависимости от жанра игр: это конструкты «Храбрость» и «Доблесть» в играх подражания и играх действия, а так же «Гений» в играх интеллекта. Данный конструкт может отражать 2 тенденции. Если он используется для самоидентификации игроков женщин, то мы можем увидеть серьезный компенсаторный потенциал игр: получается, что *игроки женщины реализуют в играх те стратегии, которые подавляются в реальной общественной практике*. Если же конструкт используется для идентификации других игроков или персонажей, то в связке с конструктом «Защитник» можно увидеть классический «треугольник Карпмана».

Общим фактором для игроков мужчин является конструкт, который условно можно назвать «Просоциальность». Это факторы «Коммуникатор» и «Коммуникативность» в играх интеллекта и играх творчества и контроля, а так же фактор «Защитник» в играх действия. Причем конструкт «Просоциальность» часто у мужчин представлен как оппозиция (в биполярных факторах) к конструктам «Эгоизм», «Агрессор» и т. д. Таким образом, у игроков мужчин так же прослеживается противоречивость между внешними социальными установками («Мальчики должны помогать», «Вырастешь настоящим рыцарем») и внутренними потребностями (доминировать, получать признание за счет победы над другими).

У мужчин так же, как и у игроков женщин можно заметить тенденцию к трансформации этого конструкта в зависимости от типа игр. В играх действия в конструкт заложены более «древние» стратегии. В то время как в играх интеллекта и творчества и контроля этот конструкт наделен более «современными» атрибутами и стратегиями поведения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Looy J. *Understanding computer game culture: the cultural shaping of a new medium* - Lambert Academic Pub., 2010. – 271 p.
2. Van den Abeele, V. *A laddering study of games ... and gender*. Paper presented at the Digital Games Research Association, Antwerp, Belgium, 2009.
3. Schott, G.R. & Horrell, K.R. *Girl gamers and their relationship with the gaming culture*. *Convergence*, 6(36), 2009 – pp. 36-53.
4. Gorzic, C.M. & Medina, C. *Engaging with girls computers through software games*. *Communications of the ACM*, 43(1), 2000 – pp. 42-49.
5. Dyson, L. *Teenage girls 'play house': The cyber-drama of The Sims*. In A. JahnSudmann & R. Stockmann (Eds.), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*. *Games without frontiers war without tears*, 2008 - pp. 197-206.
6. Cassell, J. & Jenkins, H. *Chess for Girls? Feminism and Computer Games*. In J. Cassell & H. Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (pp. 2-45). Cambridge: MIT Press. Second edition, original, 1999.
7. Dietz, T. L. *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior*. *Sex Roles*, 38(5-6), 1998. – pp. 425-442.
8. Kafai, Y. B., Heeter C., Denner, J. & Sun, J. Y. *Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide*. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (pp. xi-xxv). Cambridge: MIT Press, 2008.
9. Cassell, J. *Genderizing HCI*. Retrieved April 18, 2002.
10. Graner Ray, S. G. *Gender inclusive game design. Expanding the market*. Hingham, MA: Charles River Media, 2004.
11. Соколов Е. С. *Игры для девочек: гендерные стереотипы воспитываются с детства. Научный доклад Московского общества исследования видеоигр*. Москва, 2016.
12. Гуревич А. Я. *Исторический синтез и Школа «Анналов»*. Индик, 1993. - 328 с.
13. Мак-Вильямс Н. *Психоаналитическая диагностика: понимание структуры личности в клиническом процессе : учебное пособие*. Москва: Класс, 2006. – 480 с.

Статья поступила в редакцию 21.07.2019

Статья принята к публикации 27.08.2019