

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПУБЛИЦИСТИКА

ГРУППОВАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ¹

© 1999 г. А. Е. Войскунский

Канд. психол. наук, ст. науч. сотр. факультета психологии МГУ, Москва

Так, при определенных обстоятельствах можно изобрести игру, в которую никто никогда не играл.

Л. Витгенштейн. Философские исследования

Рассматривается новая область исследований, связанная с анализом деятельности людей (в качестве реальных или фантастических персонажей) в ходе групповых компьютерных игр. Обычно игра осуществляется в форме обмена текстами, тем не менее эффект участия часто сравнивается с эффектами погружения в виртуальную реальность и/или измененных состояний сознания. Рассматриваются такие вопросы, как стиль игровой деятельности, сохранение идентичности, Я-концепция, символическая и практическая деятельность.

Ключевые слова: групповая игра, идентичность, реальность, сознание, виртуальность.

К концу нынешнего столетия психологи и психотерапевты все чаще сталкиваются с негативными побочными эффектами применения информационных технологий – технострессами, компьютерофобией, “наркотической” зависимостью от игровых программ и Интернета, хакерством и сужением круга интересов, некоммуникабельностью и аутизмом как следствием патологической поглощенности применением информационных технологий [1, 5, 9, 12].

Ускоренно развивающаяся практика применения информационных технологий порождает и принципиально новые разновидности деятельности, с которыми психологам предстоит вскоре столкнуться. В настоящее время сложился междисциплинарный фронт гуманитарных исследований деятельности человека в мире информационных технологий: наряду с психологами значительную активность проявляют социологи, этнографы, политологи, культурологи и специалисты по исследованию массовых информационных и коммуникативных процессов, – последних иногда называют “коммуникативистами” [6]. Но поскольку в ряде исследовательских областей тон задают не психологи, а представители других гуманитарных наук, полученные ими результаты требуют осмысления психологическим сообществом.

Одной из таких проблем является изучение специфики игровой деятельности, опосредствованной применением Интернета. К примеру, заметное место в деятельности пользователей Ин-

тернета занимают ролевые групповые игры в воображаемом (виртуальном) пространстве, в котором действуют подчиненные игрокам и описанные ими “персонажи”, и которое “застраивается” и “обставляется” всем сообществом игроков путем обмена специальными вербальными описаниями. Так, с разной степенью полноты описываются соединенные между собой замкнутые меблированные помещения (“комнаты”) и персонажи (с ними идентифицируются игроки), действия этих персонажей и диалоги (в том числе полилоги) между ними. В рамках подобных игр рождаются малоизученные психологические феномены: соответствующие исследования представлены в новом электронном журнале “Journal of MUD Research” и в других источниках.

Современные групповые текстовые, а в перспективе – мультимедийные игры в реальном времени (on-line), представляют собой прямое продолжение ролевых игр, в которые играли (начиная с середины XX века) образованные американцы (возможно, и не только они), в частности, молодежь студенческого возраста. Игры эти были снабжены подробнейшими сценариями, часто написанными по мотивам популярных книг в стиле Fantasy (это разновидность сказочно-фантастической литературы, одним из наиболее известных образцов которой являются произведения Дж. Толкиена).

Выбрав и описав конкретную роль, игрок вживается в нее и действует в воображаемом игровом пространстве, проявляя фантазию в строгих рамках роли. Игрок эволюционирует вместе со своим персонажем; это означает, что у него/нее прибавляется практический опыт в рамках игровой деятельности; при этом затруднительно оценивать

¹ Подготовлено при поддержке РФФИ (грант 96-06-80515).

перспективы переноса специфического опыта, почерпнутого в такого рода играх, в реальную деятельность. Каждая характеристика персонажа (среди них – физическая сила, ловкость, мудрость, привлекательность, выносливость и т.д.) имеет количественное выражение; в ходе игры количественные параметры могут увеличиваться или уменьшаться на определенное количество баллов.

Наряду с действующими в рамках своих ролей игроками, во всякой игре есть руководитель, или *Dungeon Master* – Повелитель Подземелий, в терминологии самой первой и снискавшей огромную популярность игры такого рода – *Dungeons and Dragons*. Руководитель следит за выполнением правил игры, оценивает правомерность и эффективность игровых действий, консультирует игроков, проверяет правильность начисленных баллов; при этом он руководствуется сценариями и инструкциями, иногда многотомными, а также специальными таблицами.

Был высказан целый ряд возражений против широкого распространения такого рода игр, звучащих так: “ролевые игры пробуждают в подростках суицидные тенденции”, “ролевые игры – порождение дьявола, имеют общие черты с сектами, в процессе игры происходят богопротивные ритуалы и мистические действия” [3, с. 64]. Ни одно из этих двух априорно высказанных обвинений в адрес виртуальных групповых игр не получило, как сообщает С. Водолеев [3], подтверждения и обоснования, хотя религиозные авторитеты самых разных конфессий по-прежнему не одобряют охватившее многих людей увлечение опосредствованными компьютером и глобальными телекоммуникациями ролевыми играми.

Несмотря на фиксированный сценарий, успех в подобной игре и удовольствие, которое получают игроки, полностью зависят от степени фантазии, вложенной в процесс игры всем игровым сообществом. Содействуя раскрепощению фантазии, ролевые групповые игры проявили себя как разновидность эскапизма, т.е. бегства от реальности.

Раскрепощенная деятельность в фиксированных, однако ярких игровых условиях вызвала к жизни и проблему зависимости от игры: возникающие в ходе игровой деятельности нетривиальные, яркие и неожиданные ситуации для кого-то стали и привлекательнее, и реальнее тусклой повседневности с ее стертыми рутинными ролями, не требующими ни малейшего проявления творческой фантазии. Данное явление иногда именуется “эффектом Диснейленда”, в соответствии с которым “искусственный опыт представляется реальным” [24]. Зависимость от игры – разновидность так называемого синдрома зависимости от Интернета, рассмотренного нами в [9]. Может

быть проведена аналогия между деятельностью заядлых игроков и эффектами измененных состояний сознания: исследователи признают, что погружение в игру, основу которой составляет обмен текстами, подобно погружению в компьютерную или кино-телевизионную виртуальную реальность или посещению специальных аттракционов [13, 18].

Наряду с полным или частичным отрицанием повседневности наблюдаются и другие формы зависимости, например, по “принципу меланжевой нити”, вводимому Н.А. Носовым для виртуальных реальностей. “Меланжевая нить – это нить одного цвета, в которую постепенно вплетается нить другого цвета, так что в начале новый цвет практически незаметен, но его становится все больше и больше, а старого цвета – все меньше и меньше, и в конце концов новый цвет полностью вытесняет старый” [8, с. 23]. Таким же образом одна реальность может плавно, без видимых “стыков” переходить в другую – виртуальную, и наоборот.

С появлением широко доступных персональных компьютеров оказалось возможным поручить им выполнение отдельных функций руководителя игры. Не менее важно, что взаимосвязанные в сеть компьютеры (т.е. Интернет) обеспечивают возможность участия в ролевой игре множества заинтересованных игроков без каких-либо географических ограничений. Согласно строгим подсчетам, в настоящее время насчитывается порядка 800 групп, регулярно использующих Интернет для групповых ролевых игр [16].

Для участия в таких играх требуется владение английским языком, хотя в некоторых странах ведется разработка групповых ролевых игр на национальных языках. Тем не менее, существующие к настоящему времени исследования проведены исключительно на материале англоязычных игр.

Групповые ролевые игры в сетевом исполнении с конца 70-х годов стали называться MUD. Это аббревиатура любого из двух возможных названий – кому какое понравится: *Multi-User Dungeons* (Многопользовательское подземелье), или же *Multi-User Dimension* (Многопользовательское измерение). Аббревиатура MUD была введена в 1978 г. английским студентом Р. Трабшоу (R. Trubshaw). Распространенной разновидностью многопользовательских игр являются MOO – объектно-ориентированные MUD, включающие дополнительные программные способы конструирования виртуальных объектов (например, персонажей, помещений, предметов). Одной из первых таких игр является разработанная американцем П. Куртисом (P. Curtis) *LambdaMOO*, которая за прошедшие пять лет обрела популярность у тысяч людей.

Сценарии игр MUD первого поколения включали множество элементов так называемых “аркадных” (приключенческих) компьютерных игр: поиск спрятанных и охраняемых сокровищ, соперничество с другими игроками, уничтожение монстров, набирание очков, продвижение в иерархии игроков и т.п. Следующим поколением стали “социальные” игры MUD: главный элемент их – общение игроков и обеспечение неписаных правил сложившегося в ходе игры этикета, взаимопомощь и сотрудничество игроков в рамках, например, согласованного конструирования игрового пространства, заполнения его предметами. Первой из “социальных” игр MUD считается разработанная в 1987 г. Дж. Аспнесом (J. Aspnnes) TinyMUD.

Теперь и MUD, и MOO – термины нарицательные и в значительной степени “тусовочные”. Если до сих пор игры MUD были созданы любителями (хотя при этом появились оригинальные и высокопрофессиональные сценарные решения), то на следующем этапе, который только начинается, в эту популярную сферу практики намеревается внедриться большой бизнес – а именно, фирмы-производители электронных игр. Можно предполагать, что текстовые игры постепенно уступят место мультимедийным версиям: художники-аниматоры займутся зримым воплощением игровых ландшафтов и образов типовых игроков, а композиторы, музыканты и артисты обеспечат оригинальное звуковое сопровождение.

С учетом этого обстоятельства новое поколение MUD, как ожидается, приобретет практически недоступные для любительских разработок качество и надежность, а вместе с ними – четкую и продуманную (быть может, и агрессивную) маркетинговую политику. В частности, можно ожидать появления специально разработанных оригинальных игровых сценариев высокого качества, а наряду с этим – высокой оперативности в описании вызвавших общественный интерес мировых событий в виде сценариев для ролевых игр MUD.

Впрочем, такие игры не должны утратить основную свою привлекательность за счет выигрыша в качестве. “Главная прелесть MUD заключается в общении с живым интеллектом других игроков, которые соседствуют с вами в одном игровом мире. В хороших играх число одновременно подключенных игроков может переваливать за сотню... Это почти что клуб по интересам. Это даже лучше. Играйте – и у вас появятся друзья, которые всегда готовы поболтать с вами и поддержать в трудную минуту. Которые относятся к вам хорошо, несмотря на любые неприятности, которые могут произойти с Вами в реальном мире” [3, с. 65].

Кроме чисто игровых применений MUD, началась разработка “серьезных” применений тех же принципов – например, для совершенствования виртуальных взаимодействий между бизнесменами, коллективами сотрудников университетов (в частности, в Northeastern University, Illinois), между исследователями в области астрофизики или в области средств массовой информации.

Участники подобных групп снабжаются современными графическими редакторами, а также аудио- и видеосвязью в реальном времени, чем обеспечивается возможность передавать коллегам в процессе обмена профессиональной информацией слайды, графики, извлечения из удаленных баз данных, устноречевые комментарии, проводить групповые обсуждения [14]. Подобные MUD в определенной степени соприкасаются со сверхсложными системами, оперирование в которых опирается на так называемое “сетевое мышление” (термин Ф. Вестера) – такое мышление, которое “учитывает взаимодействия различных подсистем нашего мира” [4, с. 21].

В такого рода “деловых” применениях MUD предполагается сохранить наиболее привлекательные свойства чисто “игровых” MUD: раскрепощенность участников, возможность применять и развивать фантазию, устанавливать и поддерживать тесные эмоциональные связи внутри групп специалистов. Напрашивается вывод, что “деловые” применения MUD в значительной степени пересекаются с задачами группового психологического тренинга.

В его подтверждение могут быть приведены данные, согласно которым игроки все чаще характеризуют свое участие в MUD как высокоэмоциональную форму общения. Конечно, это наиболее характерно для так называемых “социальных” MUD. Согласно проведенному подсчету вербальной структуры сообщений, которыми обменивались игроки в рамках одной из MUD в течение 250 дней, в среднем каждые полминуты они продуцировали “эмоциональные” слова (“улыбаться”, “вздыхать”, “хихикать”, “целовать”, “кивать головой”, “грустно”, “дружески”, “страстно”, “злобно” и др.), а типичный игрок 18 раз в день улыбается и четырежды в день обнимает других игроков [18].

MUD отличны от традиционных (в том числе компьютерных) игр, поскольку не имеют начала и конца, не ориентированы на достижение конкретных конечных целей, а в особенности на выигрыш отдельного игрока или команды. Скорее MUD – это процесс, в чем-то сопоставимый с реальными взаимодействиями игроков, но в ирреальном окружении. Это окружение, или среда, существует в виде упорядоченного и согласованного набора вербальных описаний. Хотя имеются планы снабдить все MUD графическими прило-

жениями, это сделано в лучшем случае отчасти. Тем самым MUD знаменуют собой расхождение не только между планом воображаемого и реального, но и между знаковой и предметной человеческой деятельностью. Действия и взаимодействия в игровом киберпространстве совершаются, воспринимаются, поддерживаются и оцениваются в своеобразном (виртуальном) виде словесных формул, слегка дополненным элементами образного ряда.

В этом нельзя не усмотреть определенную ограниченность. “Известно, что одного описания ситуации в системе значений (на каком бы из языков такое описание не было осуществлено) недостаточно для решения задачи. Из этого описания должно быть осуществлено (или “вчитано” в него) смысловое содержание ситуации... Смысл, извлекаемый из ситуаций, – это средство связи значений с бытием, с предметной действительностью и предметной деятельностью” [7, с. 210–211]. Именно качества предметности недостает, как уже было неоднократно подмечено, игрокам в обычных компьютерных играх и всем, кто проходит тренинг с применением систем виртуальной реальности, – хотя в данном случае, согласно проведенным в последнее время исследованиям, наблюдается перенос приобретенных навыков в сферу реальности [10, 13, 17]. Суть дела в ограниченности обычно складывающихся у игроков и/или участников тренингов смысловых представлений о строении осуществляемой деятельности и о предметных результатах выполняемых действий.

В частности, в ходе военной операции “Буря в пустыне” выяснилось, что для профессиональных летчиков и операторов ракетных установок в вооруженных силах США стрельба по заданным целям представлялась чем-то сродни тренажерным занятиям либо участию в компьютерных играх: практические итоги запуска ракет (разрушения, страдания раненых, погибшие и т.п.) были отделены от результатов, представленных для выполняющих боевые стрельбы и/или вылеты в знаково-символьной форме (например, как степень отклонения от цели). Тем самым от них оказывался скрыт смысл осуществляемой деятельности, а последняя формировалась в редуцированном виде.

При участии в ролевых играх (MUD) действия и взаимодействия обычно совершаются асинхронно, т.е. каждый игрок и отправляет свои сообщения, и знакомится с накопившимися сообщениями в удобное для него/нее время. Наряду с этим режимом взаимодействия допускается обмен сообщениями в реальном времени, как в условиях устного взаимодействия. В отличие от привычной практики социального взаимодействия, каждый игрок способен участвовать во многих ритуалах взаимодействия (по самой разной

тематике) с рядом других игроков, а поскольку все коммуникативные контакты такого рода осуществляются посредством компьютеров, то они аккуратно запротоколированы: диахронический план даже самых длительных взаимодействий всегда доступен наблюдению. К тому же эффекты более ранних взаимодействий могут сказаться сильнее, чем эффекты более поздних. Столь непривычная в рамках обыденной жизни логика игровых символических действий принимается игроками, итогом чего могут оказаться перверсии, сознательные либо неосознанные нарушения последовательности выполнения поступков в реальной деятельности, приверженность к нетрадиционным формам каузальности.

Согласно наблюдениям, а также осуществленным в 1989–1990 гг. опросам высококвалифицированных игроков в MUD, сообщество игроков состоит из четырех отличных друг от друга типов участников [11]. Они получили условные наименования: “победители” (achievers), “исследователи” (explorers), “коллективисты” (socializers) и “убийцы” (killers). Первые ориентированы на достижения – на преодоление в рамках своей роли большого числа препятствий, накопление множества виртуальных сокровищ и т.п. Вторых интересует познание топологии пространства MUD, испытание разнообразных направлений перемещения в нем. Для третьих групповая игра – средство установки и поддержания межлических контактов. Наконец, четвертые испытывают радость, препятствуя достижениям других игроков, вплоть до применения против них допустимого правилами игры оружия.

Реальные люди зачастую комбинируют свои стили участия в MUD, цели их деятельности варьируют, наконец, конкретные действия бывают обусловлены ситуативными обстоятельствами. Тем не менее высказывается убеждение, что “...многие игроки (если не большинство) обладают преимущественным стилем деятельности” [11]. Вопрос о степени соответствия перечисленных стилей игровой деятельности стилям деятельности в реальной действительности при этом не ставится. Зато делаются выводы о необходимости соблюдения баланса между интересами всех четырех групп, составляющих сообщество игроков: “несбалансированные” популяции (к примеру, с преобладанием “убийц” или с недостатком “коллективистов”), как считается, постепенно перестанут представлять интерес для самих игроков и тем самым сойдут на нет. Для администраторов игр MUD предлагаются рекомендации по сохранению баланса между типами игроков.

Следует отметить амбивалентность такого фактора деятельности игроков в MUD, как присутствующая им раскрепощенность в социальных контактах [13, 15]. Она проявляется, к примеру, в требо-

ваниях чрезмерно строгих санкций за возможные либо мнимые нарушения установленных (принятых) правил взаимодействия, или в аффективно насыщенных вербальных контактах между игроками. Крайними проявлениями такой аффективной раскрепощенности являются попытки “электронного флирта” и “киберсекса” [15]. Распространенность элементов флирта в ходе MUD отчасти объясняется безопасной анонимностью игроков; замечено, что флиртующие между собой индивиды чаще всего не рвутся познакомиться. На всякое правило найдется, впрочем, исключение: известны и “виртуальные романы”, которые развивались в электронной переписке, длились по году и больше, а завершились помолвками и свадьбами – как вполне виртуальными, так и вполне реальными; даже церковнослужители совершали брачную церемонию и в обычной церкви, и посредством Интернета в реальном времени.

Раскрепощенность проявляется и в том, что игроки в MUD, как замечено, в целом дружелюбнее относятся друг к другу, нежели к тем, кто окружает их в обыденной жизни. Это выражается во всегдашней готовности оказать помощь коллеге по игре, проконсультировать его/ее как относительно игровых ситуаций, так и относительно жизненных проблем. Игрокам, как правило, нравится “благоприятный социальный климат”, складывающийся в самых разных MUD. Можно, однако, полагать, что в рамках MUD отношения между игроками скорее кажутся дружескими, чем являются таковыми, и проверку в реальной деятельности подобного рода виртуальная дружба далеко не всегда выдерживает.

Другими не вполне традиционными аспектами применения MUD являются попытки “смены” пола и попытки множественной идентификации [18, 20, 23]. О таких попытках изменения пола можно говорить тогда, когда мужчины действуют в рамках игры как женский, а женщины – как мужской персонаж. Искушение “примерить” маску другого пола в ходе MUD оказалось неожиданно сильным. Правоммерно утверждать, что лишь в немногих случаях подобное поведение связано с половыми перверзиями – скорее оно представляет собой своего рода психологический тренинг и “проигрывание” роли (а значит, и мироощущения) существа противоположного пола. Причины для добровольного изменения (в символическом плане) пола в ходе игры MUD бывают разнообразными – любопытство, стремление пошутить и повеселиться соседствуют с более обдуманными мотивами.

Для женщин это желание избежать почти неизбежной в привычных условиях опеки и покровительственного отношения со стороны мужчин, а иногда и инициации попыток электронного

флирта. Кроме того, по большому счету подобное поведение женщин свидетельствует об их готовности действовать на равных с мужчинами, не позволяя себе “спрятаться” за маской заведомо слабого и несамостоятельного существа, которому снисходительно прощаются допущенные ошибки и неудачи. Притвориться мужчиной – это значит не провоцировать других игроков проявлять снисходительное отношение к себе, а в определенном смысле согласиться на испытание своего интеллекта, находчивости и силы характера, проверить наличие в себе элементов маскулинности.

Мужчины принимают роль женщины чаще из любопытства, шутки ради, а если это хорошо обдуманый шаг – он скорее всего свидетельствует о готовности дать проявиться фемининным свойствам характера, втайне от всех испытать себя в непривычной роли, в иной ипостаси. Лишь в редких случаях подобное поведение мужчин свидетельствует об их неуверенности в себе, в своих способностях добиться успеха в незнакомом виде деятельности (т.е. игре MUD). При этом примеряющие женскую роль мужчины нередко бывают удивлены масштабом и покровительственного, и в какой-то степени “корыстного” поведения игроков-мужчин: складывается впечатление, что за каждые вроде бы бескорыстно оказанные существом слабого пола услуги, советы и рекомендации мужчины ожидают и даже активно “вымогают” похвалу, признание превосходства, что-то вроде “психологического поглаживания”.

Такие нюансы поведения чаще всего остаются неотрафлексированными в традиционном общении представителей разных полов; они становятся отчетливо заметными в мистифицированных ситуациях смены пола. В этом плане подобное расширение опыта общения должно быть признано полезным.

Аналогичный вывод может быть сделан относительно малоисследованного феномена множественной идентификации. Имеется в виду возможность, участвуя в нескольких коллективных играх MUD одновременно, выступать в каждой из них в качестве персонажа с разной личностью – на этот раз не связанной со сменой пола. “Проигрывая” в разных сообществах игроков разные личности, давая простор разным струнам своей души и разным устремлениям, индивид лучше, чем прежде, познает себя и по сути проходит тренинг личностного развития. При этом, как замечает Ш. Текл, испытание множественной идентичности накладывает дополнительные обязательства на глубинное “подлинное Я”, способы его проявления [23, 24].

При анализе деятельности игроков в коллективных ролевых играх ставятся вопросы, которые способны заинтересовать представителей

различных областей знания [19]. О психологических проблемах было сказано выше: в сложившемся на наших глазах фронте гуманитарных исследований в Интернете психологам следовало бы действовать намного активнее, чем это происходит в настоящее время.

Социологи и политологи ставят вопросы о закономерностях складывания интернациональных сообществ (communities), объединений по интересам. Например, любопытно, в какой степени осуществляется перенос складывающихся между игроками в MUD социальных норм, организационных структур или преобладающего эффективного фона, на другие потенциальные сферы контактов и сотрудничества между членами тех же коллективов. Задача такого рода исследований – выяснить, в какой степени можно считать стихийно формирующиеся виртуальные коллективы игроков MUD прообразом будущих объединений населения Земли. Этнографы интересуются закономерностями складывания и развития подобных субкультур, формирующимися в них ритуалами, системами убеждений, фольклором. Для специалистов по информатике MUD – это закономерности развития распределенных баз данных, моделей построения виртуальных реальностей, развития систем видеоконференций и графических интерфейсов. Богатый исследовательский материал находят специалисты по прагматике и когнитивной лингвистике.

Наконец, среди малоисследованных и потому не рассмотренных выше психологических проблем – лидерство и групповая динамика в MUD, проявления игроками альтруизма и агрессии, степень близости игрового персонажа психологическому “портрету” игрока, особенности распределения внимания игрока в ходе одновременно протекающих взаимодействий с другими (при этом он может выступать в разных ролях и даже в разных играх MUD). Должны ставиться вопросы о степени соотношения игры и реальности, об отношении к действительности в деятельности участников MUD, о видоизменении у них Я-концепции, о приемах конструирования и концептуализации ими мыслимого (виртуального) пространства.

Проблема репрезентации и активного сознательного конструирования субъектом “иной” – виртуальной – реальности является в определенной степени психологической конкретизацией философского вопроса, сформулированного Л. Витгенштейном следующим образом: «“Визуальная комната – это то, что не имеет обладателя. Я в столь же малой мере могу обладать ею, как и пройти по ней, осмотреть ее или указать на нее. Поскольку она не может быть чьей-то еще, она не принадлежит и мне» [2, с. 205]. Ниже он говорит: “Тот, кто как бы открыл “визуальную ком-

нату”, на самом деле нашел только новый способ речи, новое сравнение и, можно сказать, новое впечатление” (там же).

Для психолога-экспериментатора аналог “визуальной комнаты” – не просто “новое” впечатление, сравнение или способ речи. Особенности взаимопроникновения “недизъюнктивных” (в терминах А.В. Брушлинского) уровней взаимодействия субъекта с миром являются в настоящее время предметом многочисленных исследований. Условия спонтанного либо внешне стимулированного “трансреального перехода” (Е.В. Субботский) между обыденной реальностью и иными реальностями активно изучаются на уровне феноменологии погружения в виртуальную реальность [10, 17] или феноменологии мистического сознания [8], а также на уровне тщательного психологического экспериментирования [21, 22].

Итогом данного направления исследований обещает быть существенная коррекция описанной Ж. Пиаже и другими авторами картины развития индивидуального сознания за счет признания факта сосуществования в сознании различных реальностей, обладающих полным или неполным онтологическим статусом. Психологические исследования игроков MUD, в сознании которых сосуществуют наряду с традиционными (или “бытийными”) реальностями сугубо вербальные реальности, главной опорой которых являются текстовые структуры, представляют особый интерес для всех, кто вовлечен в эту область исследований.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психол. журн. 1998. Т. 19. № 1. С. 89–100.
2. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1.
3. Водолев С. MUD // Планета Интернет. 1997. Вып. 3 (5). С. 63–66.
4. Дернер Д. Логика неудачи. М.: Смысл, 1997.
5. Доронина О.В. Страх перед компьютером: природа, профилактика, преодоление // Вопр. психологии. 1993. № 1. С. 66.
6. Землянова Л.М. Современная американская коммуникативистика: теоретические концепции, проблемы, прогнозы. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1995.
7. Зинченко В.П., Моргунов Е.Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии. М.: Тривола, 1994.
8. Носов Н.А. Виртуальный человек. М.: Магистр, 1997.
9. Смолян Г.Л., Зараковский Г.М., Розин В.М., Войскунский А.Е. Информационно-психологическая безопасность (определение и анализ предметной области). М.: ИСА РАН, 1997.

10. *Форман Н., Вильсон П.* Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях // Психол. журнал. 1996. Т. 17. № 2. С. 64–79.
11. *Bartle R.* Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs // J. of MUD Research. Available at: <http://journal.tinymush.org/~jomr/v1n1/bartle.html>. 1996. V. 1 (1).
12. *Brod C.* Technostress. The Human Cost of Computer Revolution. Addison-Westley Publ., 1984.
13. *Bromberg H.* Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds // Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies / Ed. by R. Shields. Sage Publ., 1996. P. 143–152.
14. *Curtis P., Nichols D.A.* MUDs Grow Up: Social Virtual Reality in the Real World. Available at: http://www.oise.on.ca/~jnolan/muds/about_muds/mudsgrowup*
15. *Deuel N.R.* Our Passionate Response to Virtual Reality // Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives / Ed. by S.C. Herring. John Benjamins Publ., 1996. P. 129–144.
16. *Keegan M.* A Classification of MUDs // J. of MUD Research. 1996. V. 2 (2). Available at: <http://journal.tinymush.org/~jomr/v2n2/keegan.html>*
17. *North M.M., North S.M., Coble J.R.* Virtual Reality Therapy: An Innovative Paradigm. IPI Press, 1996.
18. *Reid E.* Cultural Formations in Text Based Virtual Realities. Master's Thesis. 1994. Available at: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>*
19. *Schwartz A.* Comments on MUD Research // J. of MUD Research. 1996. V. 1 (1). Available at: <http://journal.tinymush.org/~jomr/v1n1/intro.html>*
20. *Sempsey J.* Psyber Psychology: A Literature Review Pertaining to the Psycho/Social Aspects of Multi-User Dimensions in Cyberspace // J. of MUD Research. 1996. V. 2 (1). Available at: <http://journal.tinymush.org/~jomr/v2n1/sempsey.html>*
21. *Subbotsky E.V.* Foundations of the Mind. Children's Understanding of Reality. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993.
22. *Subbotsky E.V.* The Child as a Cartesian Thinker. Children's Reasonings about the Metaphysical Aspects of Reality. N.Y.–London: Psychology Press, 1996.
23. *Turkle S.* Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs // Mind., Culture, and Activity: An International Journal. 1994. V. 1 (3). P. 158–167.
24. *Turkle S.* Virtuality and its discontents: Searching for community in cyberspace // The American Prospect. 1996. № 24 (Winter). Available at: <http://epn.org/prospect/24/24.turk.html>*

* Возможен доступ к данной публикации в Интернете по указанному электронному адресу. (Прим. ред.)

GROUP PLAYING ACTIVITY IN INTERNET

A. E. Voyskunsky

Cand. sci. (psychology), sen. res. ass. of the department of psychology, MSU, Moscow

New field of investigation related to the analysis of persons' activity as real or fantastic characters in group computer games is considered. Usually the game is realized as texts' exchange, nevertheless the participation effect is often compared with the effects of involvement in virtual reality and/or with the effects of alternate states of consciousness. The problems of style of games activity, keeping of identity, "Self"-concept, symbolic and practical activity are considered.

Key words: group game, identity, reality, consciousness, virtual reality.