

Борщ Ю. Г.

## СОЦИОНИЧЕСКИЕ ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Определены соционические типы персонажей ряда широко распространённых компьютерных игр, таких как Red Faction, Far Cry и других.

*Ключевые слова:* соционический тип, компьютерные игры, перинатальные матрицы, определение типа персонажа.

Мне представилось возможным ознакомиться с различными компьютерными играми. Наиболее интересными с соционической точки зрения, на мой взгляд, оказались «Красная фракция» (Red Faction производства Volition, inc.) и более современная «Отдалённые крики» (Far Cry, производство Бука-Crytek).

Эти две игры объединяет приличный психологизм сюжетов: герои первой, как и второй, идут по пути достижения благородной цели — избавления от подземных работ, в которые герой был вовлечён обманом и — освобождение своей девушки из рук захватившей её могучей организации, превращающей людей в мутанты-биороботы.

События в Красной фракции развиваются на мрачном красновато-коричневом фоне в замкнутых пространствах (забоях, коридорах, лифтах, пещерах), иногда в глубоких тёмных ущельях. Никакого солнца, дневного света. Много автоматически стреляющих пулемётов, летающих адски вооружённых монстров. Напршивается мысль, что команда изготовителей игры имеет БПМ второй квадры.

Действия главных персонажей, конечно, зависят от сноровки играющего, поэтому социотипы определяются по их изображениям в кинематографических вставках-роликах.

На всех роликах внешность героя Паркера, его поведение показано как соответствующее типичному ЭИЭ (■△, Гамлет): красивое треугольное лицо, красивые глаза, брови, тонкая неатлетическая фигура, эмоциональность, выразительные эмоции. Движения порывистые, рациональные, динамичные. Ярко, с чувством, показана его внешность на роликах сцен, когда он (в аристократическом чёрном костюме) арестовывает главного инженера организации, при его (в великолепной белой одежде) первой встрече с главным злодеем.

Интересны нерешительные движения кисти руки, когда он всё же нажимает на клавиши в пультах управления на вышке и перед взрывом противоракетной системы («быть или не быть, так и быть»).

Персонажи шахтёров, которые помогают ему, прорисованы в чётком социотипе ЛСИ (□●, Максим): спокойное невозмутимое лицо, характерные усики, уверенные отчётливые движения и даже тёплое выражение при встрече с дуалом, как, например, в ролике после уничтожения бронированного летающего чудовища.

Образ главного инженера Грифона также выписан с особой любовью: красивое светлое улыбчивое лицо, изящные рациональные динамичные интуитивные движения, первый испуг при виде направленного на него дула 12мм пистолета и затем полная готовность подчиниться силе. Показательна сцена прощания его с главным героем — не забыл обернуться, красиво улыбнуться, поблагодарить и пожелать удачи. Это, конечно, ИЭИ (△■, Есенин), ведь Жуковы, и мужчины, и женщины так любят окружать себя красивыми людьми и вещами. Этот Есенин вполне мог быть списан с оригинала, не исключено, из состава фирмы-производителя игры.

В роликах встречи с героем главный злодей Чапек, несмотря на некоторую карикатурность образа, выглядит, в общем, невозмутимым, статичным, с ловкими, неторопливыми, точными движениями, спокойным, с уверенной речью, никаких внешних проявлений страха. Для него весь этот процесс охоты на него — интересная забава, он с удовольствием подставляет герою своих монстров, внешне добродушно просит его следовать дальше. Он невысокого роста, плотный. Методом исключения мы пришли к выводу, что это ЛСЭ (●□, Жуков).

И последний персонаж, показанный в роликах, — организатор и вдохновитель восстания шахтёров Эос. Высокая, со стройной фигурой (правда, несколько увеличенный бюст), порывистыми динамичными движениями она выражением не улыбочивого логического лица и голосом повелевает шахтёрами и главным героем, отдаёт ему приказы. Она экстравертно в центре всех событий. По нашему мнению, она является представителем социотипа ЛИЭ (■△, *Джек Лондон*). Напрашивается мысль, что авторы игры, не зная соционики, именно ей дали возглавить восстание и высвобождение от оков в подземельях 2-й квадры. Но подсознательно всё же её наделили речью (на английском языке) скороговоркой, дали голос старой сварливой женщины.

Что касается совсем не появившегося хозяина всего этого зверинца, Ультора, то его заочно следует отнести ко 2-й квадре.

В самом деле, матрица какой квадры: 1-й — этих гуманистов, 3-й — этих непротивленцев злу насилем, 4-й — этих джентльменов — может заставить свои социотипы создавать подобную иерархическую систему, лживыми посулами заманивать в подземелья людей и спокойно лишать их жизни.

Таким образом, согласно используемой нами в соционических исследованиях формуле «чем богаты, тем и рады», коллектив, создавший несомненно интересную во всех отношениях игру Красная фракция, следует отнести ко второй квадре, а его интегральный социотип, очевидно, относится к СЛЭ.

Компьютерная игра *Far Cry* (Отдалённые крики, или Издали слышимые голоса) предлагает сюжет на солнечном фоне ярко-зелёных тропических джунглей на островках, разделённых синем морем, в воду которого можно нырнуть и плыть, обозревая подводный пейзаж. Безмятежная цветущая природа, яркие краски, солнце, пляжи. Сразу же появляется мысль о БПМ третьей квадры, живущей в природе и вместе с нею.

Правда, не обошлось и без сцен в подземельях, действий в сумерках, но краски там серо-голубые, иногда светло-коричневые; отдана дань моде и вводом в действие самых разных мутантов, созданных специально как новые эффективные виды боевого оружия.

Главный герой Карвер совершает действия соответственно воле играющего, однако некоторые наблюдения можно сделать по его словам, поведению в картинах роликов.

Он во что бы то ни стало хочет освободить свою девушку Валери из плена, а при встрече во всём идёт у неё на поводу, совершает геройские поступки уже по её мягкой просьбе или твёрдому требованию. Возражает он слабо, неубедительно, скорее констатирует ситуацию и всегда соглашается на опасное дело. Он не улыбочив, мускулист. Можно утверждать с большой вероятностью, что он логик, интуитивен, рационал, динамик, экстраверт. Он после спасения Валерии, выполняя её требования, по-деловому замечает, что за эту грязную работу ему даже не платят. В финальной сцене, перед тем как убить предателя-агента, он не может не сказать: «Это в твои планы не входило?!».

Его социотип становится ещё более определённым, если мы оценим качества его девушки, достаточно модно для тропиков одетой, конечно, с обнажённым животом, в топе и коротких облегающих полупрозрачных шортиках. Необычайно стройная лёгкая женственная фигура, ловкие уверенные движения и лицо — тёплое, привлекательное, выразительное. Ведёт себя естественно, независимо, мягко-твёрдо. Сенсорный этик, рационал — безоговорочно выполняет вместе с Карвером все советы и указания агента-предателя. Умеет сказать ласково, а если нужно — командует твёрдым тоном. На роликах и в игровых ситуациях она выписана как типичная ЭСИ (□●, *Драйзер, Софи Лорен*). Видимо, социотип героя можно с определённой уверенностью отнести к ЛИЭ (■△, *Джек Лондон*).

Это положительные герои, к отрицательным же относятся два персонажа: главный злодей — изобретатель, одержимый идеей власти, и перешедший на его сторону бывший агент ЦРУ, внедрённый в лабораторию для изучения проблемы.

О социотипе главного злодея можно судить лишь по его образу на роликах. Он сердоболен, когда рассказывает главному герою о сыворотке, сроке её действия и говорит: «Кто же вас заразил? Я, к сожалению, не могу вам помочь, у меня нет антисыворотки», и тут же

спокойно заявляет: «Из вас выйдут отличные мутанты», то есть он верен своей идее до конца, рационален. Лицо треугольное, интуитивное, неулыбчивое. К сенсорикам его отнести трудно, можно думать о ЛИИ (□▲, Декарт).

Очень интересен социотип агента, увидевшего, какие деньги предлагают за мутантов, какой «неплохой куш» можно здесь заработать. Он водит главного героя и его напарницу за нос на протяжении всей игры, обманом советует им ввести себе сыворотку, превращающую людей в мутантов. В предпоследней сцене ролика в ответ на слова уже полуживой Валери, тоже, как оказалось, агента ЦРУ: «Ты не посмеешь!» энергично заявляет своей коллеге: «Ещё как посмею!» и добавляет, что антисыворотки он не даст, она-де ему самому нужна, к тому же за мутантов хорошо платят, и что ему некогда наблюдать за их превращением, поскольку его ждут покупатели (!?).

Показанная в игре изворотливость, иррациональность, переключаемость, глубинное свойство быть себе на уме, вместе с внешним видом, ощущением внутренней силы, энергетики, ловкими движениями как будто списаны авторами с реального СЛЭ.

Таким образом, согласно правилу «чем богаты, тем и рады», коллектив авторов игры Far Cry, видимо, обладает матрицей третьей квадры с ведущей дуальной парой ЭСИ-ЛИЭ с вкраплением представителей 2-й квадры.

Имеющиеся в продаже продолжения этой игры произведены, видимо, уже не этой командой.

Более ранняя широко известная игра Doom-2 является кровожадным монстром, созданным, несомненно 2-й квадрой, и не должна была бы быть доступной не только для детей, но и для молодежи. Кровавые сцены этой игры, несомненно, записались в подсознания игроков, что может оказывать отрицательное влияние на психику и бихейвор и детей, и молодёжи.

Что касается таких распространённых компьютерных игр, как Half Life, Devastation, Splinter cell и даже S.T.A.L.K.E.R, то они, в общем, являются «играми-стрелялками», не имеют привлекательного психологического наполнения и в этом отношении представляются менее интересными.

### Л и т е р а т у р а :

1. *Аугустинавичюте А.* Социон. // Соционика, ментология и психология личности. — 1996. — №№4–5.
2. *Аугустинавичюте А.* О дуальной при роде человека. // Соционика, ментология и психология личности. — 1996. — №№1–3.
3. *Борщ Ю. Г.* К вопросу о европейском и восточном понимании права. // Соционика, ментология и психология личности. — 1999. — №4.
4. *Букалов А. В.* О механизме формирования функций информационного метаболизма в процессе рождения индивидуума. // Соционика, ментология и психология личности. — 1996. — №№1–2.
5. *Букалов А. В.* Интегральная соционика. Типы коллективов, наций, государств. Этносоционика. // Соционика, ментология и психология личности. — 1998. — №5.
6. *Гуленко В. В.* Типы культур. — 1989.
7. *Карпенко О. Б.* Групповая структура социона, соционические базисы// Соционика, ментология и психология личности. — 1996. — №3.
8. *Шульман Г. А.* Модель социона. // Соционика, ментология и психология личности. — 1995. — №3.
9. *Чурюмов С.* Тип и характер. // Соционика, ментология и психология личности. — 2000. — №1.
10. *Шарп Дарел.* Типы личности. Юнговская типологическая модель. — Воронеж: НПО «МОДЭК», 1994.

*Статья поступила в редакцию 05.01.2008 г.*