Для цитирования: Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6 (74). С. 16—25.

УДК 130.2

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Новикова Оксана Николаевна,
кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой
социально-гуманитарных дисциплин
Уральский государственный
лесотехнический университет.
Российская Федерация,
620100, г. Екатеринбург, Сибирский тракт, д. 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация

В статье рассматривается феномен игровой деятельности человека в пространстве виртуальной реальности, где на смену традиционной игре пришел новый формат компьютерной игры, обладающей целым рядом особенностей. Компьютерная игра представляет собой художественно-технологический гибрид, в рамках которого замещаются виртуальными объектами не только реальные предметы, игровой инвентарь и прочие средства игровой деятельности, но и другие игроки становятся симулякрами. Опираясь на классификацию игр Р. Кайуа, базирующуюся на инстинктах, сознательных и бессознательных потребностях человека, мы попытались выяснить, как меняется игровое поведение современника в виртуальной реальности в контексте различных игровых практик. Так, игры agon (состязание) благодаря виртуальным коммуникациям воспринимаются современником не как возможность непосредственного участия, а как зрелище, развлечение, способ выигрыша на тотализаторе. Игры alea (азартные) в виртуальной реальности притягивают своей конфиденциальностью, возможностью моментальной игры и уникальностью системы поощрения, даже при проигрыше.

Игровые практики mimicry (подражательные) благодаря компьютерным играм приобретают симуляционный характер, где современник стратегически прорабатывает различные модели самопрезентации посредством ролевого поведения компьютерных героев. В игровой симуляции он удовлетворяет свои насущные антропологические потребности, такие как свобода, творчество, коммуникация, нахождение смысла в собственном бытии, возможность самореализации.

Игры ilinx (головокружение) виртуально удовлетворяют прежде всего базовый фактор страха, вызывая преувеличенные ощущения эмоционального драйва от симуляции вседоступности и вседозволенности.

Антропологическое значение современных виртуальных игр неоднозначно, и нуждается в пристальном научном внимании. Виртуальные игры носят массовый характер и создают привычки, формируют образ, стиль жизни и ценностные ориентации современника. На наш взгляд, они создают новый тип современного человека — Homo Mobiludens [5], для которого характерен новый тип коммуникации и новые личностные черты, в формировании которых важная роль принадлежит компьютерным играм.

Ключевые понятия:
Homo Mobiludens,
традиционная игра,
компьютерная игра,
виртуальная реальность,
виртуальная коммуникация.

Введение

Современное бытие человека тесно переплетается с феноменом виртуального. Введенное Джароном Ланье понятие «виртуальный» зарождается от слова virtus — «власть», «сила», «возможность» — и сегодня трактуется как «реальность в возможности» [27]. Виртуальная среда сформировала новый тип коммуникации — виртуальную коммуникацию, понимаемую как сетевое взаимодействие, всецело не принадлежащее ни сфере субъекта, ни сфере объекта, устойчиво функционирующее, но не подающееся концептуальной репрезентации [14, с. 63].

Проблемы виртуальной коммуникации, особенности ее построения раскрыты в работах Л. Д. Александровой, Л. В. Баевой, Ж. Бодрийяра, С. А. Борчикова, А. С. Ветушинского, Д. В. Галкина, О. И. Елховой, В. А. Емелина, М. Кастельса, Н. Н. Королевой, М. Маклюэна, А. С. Салина, Е. О. Самойловой, Ю. М. Шаева и др. [1; 4; 6; 7; 9; 11; 14; 15; 18—20; 22; 23]. Так, Л. В. Баева пишет: «виртуальное общение имеет определенную специфику субъект-субъектных отношений, связанную как с самопрезентацией, так и с восприятием Другого. Важнейшим аспектом общения является манифестация себя для Другого, презентация своего образа, убеждений, интересов, чувств и т. д.» [4, с. 7]. Виртуальная реальность образует значительную часть жизни современника и фактически неотделима от реальности, в которой игра как феномен человеческого бытия приобретает новые качества.

Эпоха постмодерна девальвировала понятие и сущность игры, осознав и вычленив ее вторичность, искусственность и фиктивность. Симуляция игровых форм в виртуальной реальности сочетается со свободным творческим началом, минимизацией затраченных усилий на сотворение идеально-реальных форм игровой деятельности. По своей сути виртуальная реальность становится условием, фактом и атрибутом существования игры в исторически новом формате.

Цель данной статьи — проанализировать изменения понимания игры в контексте виртуальной коммуникации, выявить специфику современной игровой виртуальной культуры и ее влияние на человека, играющего в виртуальной реальности.

Исследование феномена игровой виртуальной культуры, центром которой является человек играющий, опирается на социокультурный подход Й. Хейзинги, Р. Кайуа. Также мы использовали теоретические разработки по проблемам виртуального мира и виртуальной культуры М. Маклюэна, Л. В. Баевой, В. А. Емелина и др.

Опираясь на работу Й. Хейзинги «Homo ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре», отмечаем, что в основе игровой деятельности лежат свободный выбор и подчинение установленным правилам, определяющим ход и последовательность игровых действий; оторванность от реальности и субъективное проживание игровой ситуации, нивелирование меркантильного интереса и стремление к победе; риск, напряжение соседствуют с релаксацией; повторяемость действий переплетается с поиском новаторских ходов, состязательное начало поддерживается стремлением получить удовольствие. Игра — это способ коммуникации, как с самим собой, так и с другими членами игрового сообщества или самой игрой [25]. Игра требует особо организованного времени и пространства для сотворения самого процесса, изображающего или представляющего что-либо. При этом следует заметить, что классическая теория игры, рассматривающая ее как неотъемлемый элемент культуры, обладающий перечисленными особенностями, соответствует состоянию культуры до цифровой эпохи.

Современная информационная среда технологически изменила игровую реальность, переместив ее в виртуальную медиареальность (искусственно созданную среду социокультурного пространства информационного общества). В современном обществе творческий, интеллектуальный коммуникативный и рекреационный потенциал человека во многом формируется и реализуется в виртуальной реальности, в том числе в компьютерно-игровой деятельности. Медиатизированные игры фактически вытеснили традиционные игры, заменив их компьютерными аналогами, где интерактивность, иллюзорность, символичность образуют виртуальный игровой мир, моделирующий новую реальность в виртуальных сетях.

Сегодня игра занимает значительную часть жизни не только детей, но и взрослого человека, который быстро привыкает к полученным результатам в игровых действиях, поэтому вновь и вновь обращается к игре как к устойчивой форме бытия культуры, с помощью которой можно «укрепить, поддержать и успокоить себя в распадающемся, непредсказуемом, грозном мире» [2, с. 64]. Игра становится заданным порядком причин и следствий, трансформирующих будущее. Человек, получая удовольствие

от игры, прежде всего приобретает его от порядка, выстраиваемого игрой, намерений тех действий, которые гарантируют ему устойчивость и системность личной жизни.

Основная часть

Изучение трансформации игровой реальности в современных условиях предпринята А. Р. Гэллоуэем, применившим гуманитарный подход в анализе виртуальных игровых действий [13]. Данная тема нашла отражение в работах Я. Богоста, И. В. Бурлакова, Е. В. Галаниной, И. Е. Гутмана, М. Б. Игнатьева, А. А. Трофимовой и других [8; 10; 12; 16; 24; 27]. Я. Богост определяет видеоигры как систему правил, игровые механики, цифровой код, игровую платформу, нарратив и др. «Видеоигры — это всегда нечто большее» [26]. Виртуальная игра рождает множественные миры, выстроенные по собственным пространственно-временным законам, ориентированные на виртуальные объекты и персонажи, мотивированные личностными ценностными и нравственно-этическими основаниями [9].

Р. Кайуа, определяя игру как культурообразующий феномен, подчеркивал мотивирующее значение инстинктов, сознательных и бессознательных потребностей, стремлений и желаний, побуждающих человека к игре, распадающейся на четыре вида: agon, alea, mimicry, ilinx (vertigo) [17]. Опираясь на его классификацию игры, мы проанализировали трансформации соответствующих видов игр в контексте виртуальной реальности.

Виртуальный мир внес коррективы в процесс игры agon (состязание). Традиционные игры agon в виртуальной реальности почти утратили свое соревновательное начало и презентованы массмедиа как зрелищные развлечения, где фактор личностного участия заменен на статус зрителя, болельщика, переживающего накал эмоций, в том числе от сделанной заранее ставки на тотализаторе. Традиционная игра, чаще всего являясь коллективной игрой, осуществляемой в естественной реальности, помогала человеку проявить себя, продемонстрировав лучшие наработанные качества и навыки, в азартном соревновательном моменте доказать себе и Другому, что ты можешь и чего стоишь. Такие игры, как «Казаки-разбойники», «Кулачный бой», «Взятие крепости», «Чехарда» и др. не только определяли победителей, но и формировали единый командный дух, коммуникативные навыки, способность работать в коллективе, занимать определенное место в команде, данное по силе и ловкости, степени владения тем или иным необходимым навыком.

Сегодня агональная игра в контексте виртуальной реальности носит симулятивный характер и не требует личного участия игрока. Например, портал exmex.ru представляет большое разнообразие соревновательных игр и зрелищ, реализуемых в виртуальном мире («Взятие крепости», «Снежки», «Догони монстра», «Гонки без правил» и др. — вот только небольшой перечень игр, предлагаемых одним сайтом)[1].

Тематика игрового взаимодействия не изменилась, а вот степень включенности игрока в игровой процесс, форма физического и психологического проявления себя подверглись значительной трансформации.

Если сравнить классическую традиционную игру «Снежки» с виртуальным аналогом, то разница будет очевидна. Так, в классическом варианте игра в снежки — активный двигательный процесс на свежем воздухе с друзьями, с наличием определенной территории и игровых средств для осуществления игровых действий: липкий снег, окружающая природная среда, деревья и глыбы снега, за которыми можно было бы укрыться. Соревновательный азарт, умение отклониться от снежка противника, навык стратегического мышления позволяют игроку при живом общении получить эмоциональный заряд от своей меткости, верткости и физической активности.

В виртуальной игре игрок физически осуществляет незначительное количество двигательных актов (клик по компьютерной мыши, кнопки управления клавиатуры: стрелки — вверх, вниз, вперед, назад, w — прыжок, s — присесть, a — бросок назад, d — бросок вперед). Успех игрока зависит не от умения постановки стратегической задачи, а определяется скоростью реакции и точностью броска. Он находится в искусственно созданном виртуальном пространстве, имитирующем окружающую среду художественными средствами, виртуальными (искусственными) являются не только игровая территория, но и друзья-соперники, подчас это вымышленные герои мультфильмов, сказок или мифов. Игрок становится квазиактивным соучастником, он замещает себя аватаром (с санскр. avatāra — «нисхождение», в индуистской мифологии олицетворяющей воплощение божества, спустившегося на землю), неким образом героя,

[1] Exmex.ru. URL: http:// exmex.ru/ rubric.php?name=igry_sorevnovaniya (дата обращения: 21.10.2018)

сверхсущества, при каждом последующем удачном ходе наделяющегося дополнительными способностями и возможностями. Желание признания своей исключительности, выявленное в честном поединке, замещается эмоциональным переживанием, наблюдением за чужой борьбой и сопровождается сравнением и признанием исключительности себя как другого. Общение в игре осуществляется от лица другого и, как правило, выражается эмоцией, подобранной игроком с учетом ролевого фактора персонажа игры.

Игры alea (азартные), где участнику игрового взаимодействия ничего не подконтрольно, кроме желания участвовать и полагаться на фортуну, удачу вкупе с наличием собственных игровых умений и навыков (пасьянс, шашки, шахматы, бильярд, казино), сегодня расширены виртуальными возможностями. Традиционная азартная игра, направленная на материальный или денежный выигрыш, и сегодня притягивает в виртуальные среды геймеров, уверенных в том, что успех определяется в большей степени фартом, а не искусством владения навыками игры. С одной стороны, игровой процесс осуществляется в режиме, подконтрольном играющему. Он имеет возможность установить время для следующего хода, при неудачно сделанном ходе — вернуться на несколько шагов назад, сохранить результат или временно приостановить игровое действия и т. д. С другой — в виртуальной среде выигрыш или проигрыш подконтролен не человеку, а искусственному интеллекту, машине, в чьей программе наличествует огромное количество комбинаций и структурных ходов, моментально просчитывающих и изменяющих вариант последующего действия игрового процесса. Но виртуальные азартные игры притягивает современников своей конфиденциальностью, возможностью моментальной игры (не нужно выходить из дома, открываешь видеослот — онлайн-заведение, и ты в игре), уникальностью системы поощрения (чем больше игрок делает ставок, проводит времени на сайте, тем больше процент бонуса-возврата потраченных средств игроком, даже при проигрышах).

Виртуальная коммуникация в данном случае полностью выстроена на взаимодействии между игроком и виртуальным интеллектом. Видеоигры, осуществляясь в пространстве симуляции, образуя вымышленный и воображаемый мир, моделируют другие возможные миры и формы коммуникации [14].

Игровые практики mimicry (подражательные), изначально связанные с желанием вжиться в чужой образ, прочувствовать себя в иной личине, приобретают в виртуальном мире статус рационально просчитанного действия, стратегически проработанной модели презентации себя. Человек благодаря виртуально созданному собственному образу (аватару, сконструированному герою, олицетворяющему игрока) заставляет верить себя и других, что он некто другой, иной, приукрашено возможный, наделенный качествами, отсутствующими в реальной жизни. Именно данные типы игр приобрели наибольшую популярность в современной действительности, так как функционально осуществляют симуляцию реальности. Виртуальные игры mimicry существуют «поверх рамок и норм «доцифровых» физического, биологического, психологического, социально-политического пространств, интегрируя и преломляя их в мире цифровых объектов и коммуникаций высвобождающемся из-под гравитации физической предметности, радикально меняя статус и поведение информационных объектов и процессов» [21, с. 9]. Создавая себя в виртуальном пространстве по образу и подобию некоего персонажа, современник сознательно выстраивает себя как другого. В этой связи р*олевые игры*, берущие начало из игр подражания (mimicry), предоставляют современнику на выбор любую роль, образ, иную жизнь.

Данные типы игр наиболее востребованы благодаря самоидентификационной возможности слиться воедино с персонажем, переживать и самостоятельно создавать его судьбу в виртуальном мире. Разработчики игрового фрейма запрограммировали возможность проецировать или нивелировать личные качества выбранному персонажу, что придает ощущение реальности происходящего. Обладая значимым потенциалом в демонстрации разных типичных моделей поведения, данные виртуальные игры корректируют внутренний мир человека, вычленяя недостатки и развивая достоинства. Моделируя события игры, участник включается в коллективные и индивидуальные взаимодействия, руководствуясь характером выбранного героя и собственными убеждениями. Он начинает воспринимать данный мир как реальный, испытывая настоящие эмоции и чувства. Безусловно, данные игры позволяют узнать и применить свой потенциал (интеллектуальный, креативный, этический, эстетический и др.), что нередко изменяет и реальную жизнь человека, так как целеполагание игровой роли базируется на неких идеализированных формах

культурных образцов (стереотипный образ героя, злодея, красавицы, чудовища и т. д.). Виртуальные ролевые игры дают возможность самостоятельно опробовать в действии конкретную роль, субъективно приладить ее под свою самость, видоизменив с учетом личного творческого потенциала, а главное, проигрывая различные модели поведения и общения, — достичь состояния удовлетворенности и личной значимости. В этом аспекте очень важны ценностные характеристики тех ролевых образцов, которые выбирает человек играющий и которым он стремится подражать. В это отношении особые опасения вызывает подростковый возраст, поскольку выбор компьютерного героя для подражания у подростков может носить асоциальный и даже преступный характер.

Игровые действия ilinx (головокружение) призваны вызывать у человека преувеличенные ощущения, получать накал эмоций и страстей. Они осуществляются сегодня современником без видимого перемещения в реальности с одновременным драйвом перемещения в виртуальной реальности, дающей шквал эмоций от скоростной езды, скольжения, прыжка, переносящие игрока в любую точку земного шара, в несуществующие миры, среды. Так, оставаясь физически в безопасности (за компьютерным столом), человек испытывает такое значимое экзистенциальное состояние, как страх, дающий в качестве шоковой терапии чувство «оглушенности», бесшабашности, вседозволенности и всесильности. То, что в обычной жизни сопряжено с опасностью и физическими и психологическими трудностями, в виртуальном мире воспринимаются и переживаются легко и безопасно. Таким образом, современные информационные технологии создают псевдореалистичный, иллюзорный мир симуляций, где человек обладает желаемыми благами без всяческих усилий и препятствий.

Первые видеоигры, появившиеся в 70-х гг. XX в., базируются на *аркадном* принципе, где скорость нажима на клавишу машины приоритетна тактике хода, продумывания стратегии. Машина, техническое устройство становится другим игровым субъектом, постепенно замещающим живого игрока или объект действительности. Интерес современника поддерживается идеей производителя, что потенциальные игроки могут играть в аркадные игры бесконечно, делая вызов сами себе, стремясь к выигрышу. Но каждая выигранная партия заканчивается дополнительным бонусом, открытием нового более сложного уровня, притягивающего расширенными задачами и возможностями. Производители игр осознано запрограммировали возможность нескольких попыток виртуальных жизней, чтобы игрок имел больший временной интервал оставаться в игре и освоить конкретную игровую технику, получая в виде награды дополнительные жизни.

В 80-х гг. XX в. популярность приобретают игры-пазлы, интеллектуальные игры, упражнения на логику. Шахматы, шашки, крестики-нолики заменил тетрис, карманная головоломка, выстроенная на заполнении пустующих ячеек падающих, вращающихся элементов, из которых можно сконструировать пирамиду, дом или другой объект.

Огромную популярность затем приобретают *игры-симуляторы*, в которых виртуально можно ощутить себя космонавтом, строителем, пилотом самолета или капитаном дальнего плавания, увидеть мир глазами животного (льва, собаки или кошки) или парящего в небе орла. Симуляторы не только максимально имитируют реальную фактурность, но и заставляют игрока вжиться в роль, принять правила, идентифицировать себя в проигрываемом процессе или объекте. Простота управления, отсутствие навыка в реальности (управление машиной, самолетом и т. д.) привлекают большое количество потребителей к данному типу игр, легко осваиваемого, но трудно выигрываемого.

В игровой симуляции человек, как правило, совершает акт культуротворчества, ведь, если он чего-либо лишен в возможности созидания в реальной жизни, это им компенсируется и переживается в виртуальном пространстве. Если традиционная игра формировала стереотипы самоопределения, утвержденные поведенческие модели социального и личного взаимодействия, то современные виртуальные игры позволяют прожить множество противоречивых ценностных и поведенческих моделей, почувствовав себя в образе как положительного, так и отрицательного персонажа. Ведь виртуальная игра не порицает и не наказывает за отрицательный поступок или действие, позволяя игроку при желании выйти из игрового фрейма, сменив тактику, ход, последовательность или саму игру. Если традиционные игры позволяли попасть в вымышленный мир посредством фантазии, выдумки, замещения реальных предметов на самообозначенные фантомы, то современные технологические возможности позволяют человеческому сознанию вос-

принимать компьютерную симуляцию как реальность.

Содержательная линия компьютерных игр базируется на приключенческом начале, обыгрывании «напряженных» ситуаций (военные конфликты, экстремальный спорт, противоправные действия), эксплуатирующие тематику, порицаемую или трудно реализуемую в обыденной жизни.

Современники отдают предпочтение виртуальным развлечениям, в основе которых заложен агональный конфликт как с другими персонажами, так и с самим собой. Например, на портале Onyxgame-игротоп, в игре «Spore» игроку предложено на основе сочетания симулятора жизни, стратегии и космического симулятора вырастить из простейшего организма (клетки) представителя высокоразвитой расы[1]. Проходя этапы, клетка, мутируя на основе борьбы, развивается, имея шанс стать во главе целой империи. А в игре «The Sims» геймеру дается возможность управлять одним или несколькими персонажами — симами, выстраивая по своему усмотрению их взаимоотношения, личное пространство (жилой дом), особенности коммуникации, определяя карьерный рост и быт. Так постепенно из конкретной единичной игровой ситуации выстраивается целый виртуальный мир, позволяющий не только отдельному игроку участвовать, управлять жизнью в сетевом пространстве, но и видеть и воздействовать на виртуальную жизнь другого игрока, включая его в свой игровой мир, создавая единое виртуальное коммуникационное сообщество.

Большинство сегодняшних игровых пространств представляют собой мегаполисы со своими обитателями и их реальными житейскими проблемами (покупка еды, недвижимости, средств передвижения, выбор профессии, спутника жизни, воспитание детей и т. д.). В виртуальном мире уже функционируют не только виртуальные, но и реальные деньги, предметы быта, создаются рабочие места и клубы по интересам. Тут дублируется реальная возможная факторность, что привлекает и заинтересовывает современника возможностью виртуально проживать иную, другую жизнь. Так осуществляется «экспансия виртуальности» [10].

Благодаря виртуальным мирам эволюционируют и распространяются инновационные виды социокультурного досуга, такие как косплей — костюмированная игра, киберспорт — состязание в виртуальном мире, фанфикшн — любительское сочинение, где любимым героям можно предложить личные версии развития судьбы, летсплей — жанр видео, где игрок снимает себя за игровым процессом с комментариями.

Сегодня виртуальная компьютерная игра становится образцом, эталоном современного культурного текста, в котором зарождается и распространяется определенная идеология и нарративы, так как любая игра содержит не только сюжетную линию, но и характеризуется определенным построением игрового процесса (геймплей). Именно виртуальный нарратив определяет и задает последовательность действий игрока, которые поддерживают развертывание сюжета, а следовательно, погружают современника в виртуальный мир, формируя необходимое целеполагание, выполнение задач (спасти мир, построить дом, организовать свой виртуальный бизнес, вырастить детей и т. д.). Игровая среда через виртуальный нарратив, разрешая или запрещая что-либо, формирует и возможность повторения проигрываемых действий в реальной практике. Так формируется мировоззрение современника, привыкающего все реальные практики прорабатывать в виртуальной игре, где игра становится фактором пропаганды, средством формирования его потребностей и желаний.

Все игровое пространство начинается с объяснения игроку, что он должен сделать, чтобы прийти к финалу или конечной цели задания игры. Если традиционные игровые практики и зарождающиеся в 1980-е гг. нарративные сюжетные игры имели линейный нарратив, т. е. игрок обязан был пройти определенное количество испытаний, ходов и препятствий, чтобы прийти к сюжетному финалу, то современные компьютерные игры содержат в своем арсенале нелинейный ход развития сюжета. Так, игрок своим ходом, выбранным поступком или действием меняет последующий ход событий игры, что отражается на финальной концовке. Например, производители игр «Gothic», «Heavy Rain, «Witcher», «Beyond Two Souls» и др. констатируют от 10 до 18 возможных концовок игрового фрейма[2].

Постепенно игровая виртуальная среда дополняется *стратегическими* играми, формирующими кругозор, мышление и умственный потенциал игрока. Предоставляя игроку ограниченный объем ресурсов, стратегические игры привлекают неограниченными возможностями для решения поставленной цели. Используя сюжеты любимых произведений художественной литературы,

[1] Onyxgame-игротоп. URL (дата обращения: 21.10.2018)

[2] Heavy Rain. URL: http:// beyondtwosouls.wikia.com/wiki/Heavy_Rain (дата обращения: 21.10.2018).

кинематографии, мультипликации и комиксов, производители создают псевдореалистичный, мифологизированный мир, в котором легко идентифицировать не только полюбившихся персонажей, но и обрести самостоятельность и самодостаточность. Игрок, выбирая персонажей, имеет возможность идентифицировать себя в игровом поле. Он становится коммуникатором игры, человеком, влияющим на других игроков и игровой процесс, имея своей целью дойти до финиша, получить нужную реакцию или приз.

Стратегические игры: «Starcraft», «Forge of Empires», «World of Tanks», «Strong hold Kingdoms» и др. выстроены на противоборстве игровых рас, где каждая воюющая сторона различима как внешним видом, так и отличимой особенностью бытования, способом коммуникации, стратегией ведения боя, своим собственным запрограммированным превосходством (наличие конкретного оружия, владение навыком или суперспособностью)[1]. Режим реального времени нахождения в игре дает эффект реальности виртуального абстрактного пространства, наполненного формальными объектами (реконструкция улицы, дома, поля битвы, замка и т. д.), создающими иллюзию реальности происходящего. Вовлекая современника в виртуальное пространство, игра становится со-бытием, фактом реального присутствия в общественной или личной жизни человека. Она вновь и вновь мотивирует его возвращаться в игровой виртуальный мир, подчас перенося из него в реальность полученный опыт, как позитивный (готовность к многозадачности, быстрому принятию решения, способности просчитать варианты последствий тех или иных своих действий, нестандартность мышления), так и негативный (жестокость и насилие как типичный способ достижение желаемого в игре, игровая зависимость).

Чтобы удержать внимание и интерес человека в виртуальном пространстве недостаточно только имитации ощущения (реконструкции игровой среды), нарратива осмысленности происходящего, нужна идея, цель, содержательная линия. И, как правило, ее роль выполняют проблемные ситуации в виде поиска логических решений (игры-головоломки), осуществления исторической или иной миссии (симуляторы), выбора правильного решения (стратегические игры), и все вместе данные задачи решаются в разыгрывании взятой на себя конкретной миссии (ролевые игры).

[1] Starcraft. URL: https://starcraft2.com/ru-ru /media (дата обращения: 21.10.2018).

Смысловая культурная наполняемость, перенесение из реальной жизни сюжетов, персонажей, исторических героев оживляет и делает реальным любую компьютерную игру, привнося в нее масштабность, универсализм и уникальность.

Но приобретенный позитивный опыт в виртуальных играх нередко полностью поглощает человека, замещая настоящую жизнь, растворяя его в виртуальной среде, делая его необязательным, рассеянным, безучастным к реальности. Человек стремится проводить как можно больше времени в импровизационном мире, где чувствует себя комфортно и безопасно. Ведь любое неправильное действие тут можно изменить, подкорректировать, вернуться назад, начав все сначала.

Заключение

Современные игры включают человека в виртуальное пространство, позволяя естественно вписаться в социокультурные реалии. Виртуальная культура наполняет игровые формы новым функционалом: инновационным, виртуально-обучающим, креативным, матричным, консолидирующим — и в то же время создает электронную симуляцию объектов, одномерность и клиповость мышления, нивелирующие воспитательно-креативную наполняемость культуры, подчеркивающие ее релаксационно-потребительский статус в новых коммуникативных формах.

Все больше времени проводя в виртуальном пространстве, современник закладывает иной формат коммуникации, в котором акцентируется внимание на самом себе, сознательном демонстрировании другим своего настроения, состояния, с желанием делиться сиюминутными чувствами и настроениями (статус, комментарии); постоянной потребности в расширенной безликой, малознакомой аудитории, с которой легко и просто «завязать» ничему не обязывающую беседу, хаотичную как по содержанию, структуре, так и по тематической направленности; анонимность в возможности контактной презентации дает полное ощущение свободы от контроля, нравственно-этических норм самопрезентации. Современник все чаще вступает в виртуальную коммуникацию не ради приобретения нового содержания, знания или умения, его мотивация проявляется в получении эмоций, т. е. в формате развлечения, релаксации. Этому во многом способствуют виртуальные игровые коммуникации, которые не только формирует новые технологии общения людей друг с

другом, но и становятся некой ценностной моделью предъявления себя. Это можно рассматривать как возникновение нового феномена современности — виртуализация собственной личности.

Современные игровые технологии, нацеленные на интерактивность, дистанционность, поддерживаемые также мобильными информационными устройствами, приводят к изменению взаимоотношений с реальными людьми в реальных жизненных условиях. Человек приобретает зависимость, потребность раз за разом испытывать все новые эмоции, экстремальные ощущения. Ведь присутствовать в виртуальном мире намного проще, безопаснее и приятнее. Игра для современника после инструментальных (витальных) потребностей становится первичной жизненной потребностью, социально запрограммированной информационной средой. Появляется человек нового формата, человек-геймер — Homo Mobiludens, современник, не представляющий свою жизнь без игровой среды и мобильного устройства, постепенно перемещающий объекты социокультурной деятельности в виртуальный мир. Виртуальное пространство предлагает современнику более яркое, интересное и реальное существование, так как иллюзия игры для самого играющего относительна. Тем самым формируется новая культурная среда современника, проектирующая его возрастной, гендерный, геополитический, религиозный, социальный и др. статусы.

---

1. Александрова Л. Д. Культура виртуальной коммуникации. Челябинск : Изд-во РБИУ, 2012. 119 с.

2. Апинян Т. А. Сущностно-универсальное определение, игры: феноменология фантома // Вопросы философии. 2008. № 2. С. 58—73.

3. Афанасьева В. В., Пилипенко Е. А. Полионтичность времени // Философская мысль. 2016. № 4. С. 1—14. URL: http://e-notabene. ru/fr/article_18376.html (дата обращения: 20.10.2018).

4. Баева Л. В. Виртуальная реальность: классификация и специфика // Известия Саратовского университета. Новая серия. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2014. Т. 14, вып. 4. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_22869474_71436593.pdf (дата обращения: 20.10.2018).

5. Беляева Л. А., Новикова О. Н. «Человек играющий» в культуре постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. № 3. Т. 2. С. 82—95.

6. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. О. А. Печенкина. Тула, 2013. 204 с.

7. Борчиков С. А. Метафизика виртуальной реальности (опыт единой теории виртуальной реальности) // Труды лаборатории виртуалистики. 2000. № 8. 49 с.

8. Бурлаков И .В. Homo Gamer: психология компьютерных игр. М. : Класс, 2001. 144 с.

9. Ветушинский А. С. «Мы живем в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал // Философская мысль. 2017. № 10. С. 164—172. URL: http://e-notabene.ru/fr/article_24327.html (дата обращения: 20.10.2018).

10. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 12 (74). Ч. 3. С. 45—51.

11. Галкин А. И. Философские проблемы виртуальной реальности // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Сер. Общественные науки. 2004. № 4. URL: https: //cyberleninka. ru/article/n/filosofskie-problemy-virtualnoy-realnosti (дата обращения: 21.10.2018).

12. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа : дис. ... канд. филос. наук. СПб., 2009. 193 с.

13. Гэллоуэй А. Р. Радикальная иллюзия (игра против) / пер. М. Султановой, С. Коняева // Философская антропология. 2016. Т. 2. № 2. С. 207—227.

14. Елхова О. И. Виртуальная реальность коммуникации // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2010. № 137. URL: https://cyberleninka.ru/ article/n/virtualnaya-realnost-kommunikatsii (дата обращения: 20.10.2018).

15. Емелин В. А. Виртуальная реальность и симулякры. URL: http://emeline.narod.ru/virtual.htm (дата обращения: 21.10.2018).

16. Игнатьев М. Б. Кибернетическая картина мира // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2011. № 7. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kiberneticheskaya-kartina-mira (дата обращения: 15.10.2018).

17. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М. : ОГИ, 2007. С. 51—62.

18. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе : антология. М., 1999. 494 с.

19. Королева Н. Н. Экспансия виртуальности // Universum: Вестник Герценовского университета. 2011. № 9. С. 76—78.

20. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа. Внешнее расширение человека / пер. с англ. В. Николаева. 2-е изд. М. : Гиперборея : Кучково поле, 2007. 464 с.

21. Подопригора А. В. Левиафан и сеть: философия власти в цифровом обществе // Социум и власть. 2018. № 2 (70). С. 7—17.

22. Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 100—129.

23. Самойлова Е. О., Шаев Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Манускрипт. 2016. № 2 (64). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak virtualnyy-narrativ (дата обращения: 21.10.2018).

24. Трофимова А. А. Онтологическая специфика виртуальной реальности. URL: https://cyberleninka.ru /article/n/ontologicheskaya-spetsifika-virtualnoy-realnosti (дата обращения: 21.10.2018).

25. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре» / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

26. Bogost I. Videogames are a Mess. New York, 2009. URL: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess (дата обращения: 21.10.2018).

27. Lanier J. You Are Not Gadget: a Manifesto of Effects. New York, 2010. 209 p.

Reference

1. Aleksandrova L.D. (2012) Kul'tura virtual'noj kommunikacii. Chelyabinsk, Izdatelstvo RBIU, 119 p. [in Rus].

2. Apinyan T. A. (2008) *Voprosy filosofii*, no 2, pp. 58—73 [in Rus].

3. Afanas'eva V.V., Pilipenko E.A. (2016) *Filosofskaya mysl'*, no. 4, pp. 1—14. Available at: http://e-notabene. ru/fr/article_18376.htm, accessed 20.10.2018 [in Rus].

4. Baeva L.V. (2014) *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya Filosofiya. Psihologiya. Pedagogika,* vol. 14, iss. 4. Available at: https://elibrary.ru/ download/ elibrary_22869474_71436593.pdf, accessed 20.10.2018 [in Rus].

5. Belyaeva L.A., Novikova O.N. (2018) *Idei i idealy*, no. 3, vol. 2. pp. 82—95 [in Rus].

6. Bodrijyar Zh. (2013) Simulyakry i simulyaciya. Tula, 204 p. [in Rus].

7. Borchikov S.A. (2000) *Trudy laboratorii virtualistiki,* no. 8, 49 p. [in Rus].

8. Burlakov I.V. (2001) Homo Gamer: Psihologiya komp'yuternyh igr. Moscow, Klass, 144 p. [in Rus].

9. Vetushinskij A.S. (2017) *Filosofskaya mysl'*, no. 10, pp.164—172. Available at: http://e-notabene.ru/fr/article_24327.html, accessed 20.10.2018 [in Rus].

10. Galanina E. V., Akchelov E. O. (2016) *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki*, no. 12 (74), pt. 3, pp. 45—51 [in Rus].

11. Galkin A. I. (2004) *Izvestiya vuzov. Severo-Kavkazskij region. Seriya Obshchestvennye nauki*, no. 4. Available at: https: //cyberleninka. ru/ article/n/ filosofskie-problemy-virtualnoy-realnosti, accessed 21.10.2018). [in Rus].

12. Gutman I. E. (2009). Komp'yuternye virtual'nye igry: kul'turno-antropologicheskie aspekty analiza. St. Petersburg, 193 p. [in Rus].

13. Gehllouehj A.R. (2016) *Filosofskaya antropologiya*, vol. 2, no. 2. pp. 207—227 [in Rus].

14. Elhova O.I. (2010) *Izvestiya RGPU im. A.I. Gercena*, no. 137. Available at: https://cyberleninka.ru/ article/n/virtualnaya-realnost-kommunikatsii, accessed 20.10.2018 [in Rus].

15. Emelin V.A. (1999) Virtual'naya real'nost' i simulyakry. Available at: http://emeline.narod.ru/virtual.ht, accessed 21.10.2018 [in Rus].

16. Ignat'ev M.B. (2011) *Sovremennye informacionnye tekhnologii i IT-obrazovanie*, no. 7. Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/kiberneticheskaya-kartina-mira, accessed 15.10.2018 [in Rus].

17. Kajua P. (2007) Igry i lyudi; Stat'i i ehsse po sociologii kul'tury. Moscow, OGI, pp. 51—62 [in Rus].

18. Kastel's M. (1999) Stanovlenie obshchestva setevyh struktur // Novaya postindustrial'naya volna na Zapade. Moscow, 494 p. [in Rus].

19. Koroleva N.N. (2011) *Universum: Vestnik Gercenovskogo universiteta*, no. 9, pp. 76—78 [in Rus].

20. Maklyuehn G.M. (2007) Ponimanie Media. Vneshnee rasshirenie cheloveka. Moscow, Giperboreya, Kuchkovo pole, 464 p. [in Rus].

21. Podoprigorova A.V. (2018) *Socium i vlast'*, no. 2 (70), pp. 7—17 [in Rus].

22. Salin A. (2015) *Logos*, vol. 25, no. 1 (103), pp. 100—129 [in Rus].

23. Samojlova Ye.O., Shaev Yu.M. (2016) *Manuskript*, no. 2 (64). Available at: https://cyberleninka.ru/ article/n/ kompyuternye-igry-kak virtualnyy-narrativ, accessed 21.10.2018. [in Rus].

24. Trofimova A. A. (2012) Ontologicheskaya specifika virtual'noj real'nosti. Available at: https://cyberleninka.ru /article/n/ontologicheskaya-spetsifika-virtualnoy-realnosti, accessed 21.10.2018 [in Rus].

25. Hejzinga J. (1997) Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. Moscow, Progress-Tradiciya, 416 p. [in Rus].

26. Bogost I. (2009) Videogames are a Mess. New York. Available at: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess, accessed 21.10.2018 [in Eng].

27. Lanier J. (2010) You Are Not Gadget: a Manifesto of Effects. New York, 209 p. [in Eng].

For citing: Novikova O.N.
A man playing in the age of virtual reality //
Socium i vlast' 2018. № 6 (74). P. 16—25

UDC 130.2

A MAN PLAYING IN THE AGE OF VIRTUAL REALITY

Oksana N. Novikova,
Cand.Sc. (Education), Associate Professor,
Head of the Department Chair
of Socio-humanitarian Disciplines
of the Ural State Forest Engineering University,
Russian Federation,
620100, Yekaterinburg, Sibirsky trakt, 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Abstract

The paper considers the phenomenon of play activity in the virtual reality, where a new format of a computer game with a number of peculiarities has replaced a traditional game.

A computer game is a hybrid of art and technology in the frame of which not only real objects, game appliances and other means of playing activity but also the players become simulacra.

Taking into account R. Caillois's game classification based on instincts, conscious and unconscious human needs, the authors try find out how a contemporary's play behavior deviates in virtual reality of different game practices. Due to virtual communication, the agon games (competitions) are perceived not as a possibility of mere participating but as a kind of entertainment, a way to win on sweepstakes. The alea games (gambling) attract gamers with their confidentiality, possibility to play instantly and the unique reward system, even when they lose.

Thanks to computer games, gaming practices mimicry (imitative) acquire a simulation character, where the contemporaries strategically work out various models of self-presentation through the role-playing behavior of computer characters. In a game simulation, he satisfies his vital anthropological needs, such as freedom, creativity, communication, finding meaning in his own being, the possibility of self-realization.

The games ilinx (dizziness) virtually satisfy, above all, the basic fear factor, causing exaggerated feelings of an emotional drive from the simulation of all-accessibility and permissiveness.

The anthropological significance of modern virtual games is ambiguous, and needs close scientific attention. Virtual games are massive and create habits, form the image, lifestyle and value orientations of a contemporary. In our opinion, they create a new type of modern person - Homo Mobiludens [5], which is characterized by a new type of communication and new personality traits, in the formation of which an important role belongs to computer games.

Key concepts:
Homo Mobiludens,
traditional game,
computer game,
virtual reality,
virtual communication.