

УДК 004.946:316

АЛІЄВА ОЛЬГА,кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії, соціально-політичних і правових наук
Донбаського державного педагогічного університету, м. Слов'янськ**ЖУКОВА МАРИНА,**

Донбаський державний педагогічний університет, м. Слов'янськ

ВІРТУАЛЬНІ ІГРИ ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

У статті зроблено спробу детермінувати роль відео/комп'ютерних ігор як феномену сучасної культури в реаліях постіндустріального суспільства з точки зору соціальної філософії. При аналізі окресленої наукової проблематики автори апелюють до класичної культурологічної концепції *homo ludens* голландського філософа Й. Хейзінги. Особливу увагу приділено розгляду протиріч дійсності, з якими неминуче стикається кожен індивід, зокрема, в штучно сконструйованій псевдореальності віртуальних ігор, оскільки, на думку авторів, саме ця суперечність є одним із факторів посилення кризи легітимації соціальних інститутів у сучасному постіндустріальному суспільстві.

Ключові слова: відео/комп'ютерна гра; концепція *homo ludens*; постіндустріальне суспільство; псевдореальність; "суспільство переживань".

Постановка проблеми і стан її вивчення. Спроби вивчення "гри" як одного з процесів людської діяльності здійснювалися філософами ще на початку ХХ ст. Серед них можна виділити француза Роже Кайуа та голландця Йогана Хейзінгу з концепцією "homo ludens". Сучасні філософські словники містять таке визначення гри: "Різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавлений прямої практичної доцільності, що дає індивіду можливість самореалізації, яка виходить за рамки його актуальних соціальних ролей" [1, с. 168]. Це визначення, на наш погляд, є дещо суперечливим, адже гра можлива й у межах соціальної ролі, більше того, саме поняття "соціальна роль" апелює до ігрової риторики. Відомий психолог Сюзанна Міллер у своїй роботі "Психологія гри" назвала термін "гра" "лінгвістичним кошиком для сміття", а Ж. Колларітс ще в 40-і рр. ХХ ст. дійшов висновку, що точне визначення гри щодо широкої сфери діяльності людини є неможливим. Найбільш вправданим у контексті нашого дослідження є класичне визначення гри Й. Хейзінги, яке він наводить у своїй роботі "Homo Ludens": "Гра є добровільною дією або заняттям, що здійснюється всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами, з метою, що полягає безпосередньо в ній самій, супроводжуване почуттям напруження й радості, а також свідомістю "іншого", відмінного від буденності буття" [2, с. 41].

Що стосується безпосередньо поняття "відео/комп'ютерна гра", то загальноприйнято, що це своєрідний інтерактивний мультимедійний віртуальний простір. Однак у нашому дослідженні нам важливі не суто технічні аспекти комп'ютерної гри, а той вплив, який штучно сконструйована псевдореальність справляє на користувача. Адже досить одноманітний для стороннього спостерігача набір дій гравця для останнього пов'язаний із сильними й захоплюючими переживаннями.

Філософія відеоігор зародилася вже у 80-х рр. ХХ ст. у США в межах вивчення комп'ютерів, як медіа в дисципліні "медіазнавство". У дослідженнях того періоду

дослідницька увага зосереджувалася, перш за все, на пошукові та систематизації подібності комп'ютера та інших медіа. Наприкінці 1990-х рр. ця дисципліна отримала власну назву "Game studies". У 1999 р. у Данії був відкритий спеціалізований науково-освітній центр Center for Computer Games Research, а у 2001 р. побачив світ перший науковий журнал, що рецензувався, - "Game studies". За кілька років подібних журналів уже було декілька, серед яких можна виділити: "Games and Culture і Eludamos" (США), "Loading" (Канада), "International Journal of Role Playing" (Нідерланди), "Homo Ludens" (Польща), "The Computer Games Journal" (Великобританія). Також у цей період масово почали відкриватися наукові центри відповідного профілю по всьому світу. У середині 2000-х рр. була організована провідна в цьому питанні міжнародна організація Digital Games Research Association (DiGRA), яка донині займається популяризацією філософії відеоігор, організовуючи конференції, симпозіуми, фестивалі. Найбільшу популярність і дослідницьку активність дисципліна має в США і Західній Європі.

У сучасній науці вивчення відео/комп'ютерних ігор виділилося в самостійну академічну дисципліну "людологію" (від лат. *ludus* - "гра"; *λόγος* - "знання"). Це комплексна дисципліна, бо дослідження ігор відбувається в міждисциплінарному полі в сукупності методів пізнання таких наук, як інформатика, психологія, соціологія, антропологія, філософія, мистецтвознавство й літературознавство, медіазнавство, комунікації, теологія тощо. Опис онтологічних характеристик цього явища знаходимо в роботах зарубіжних та вітчизняних філософів останніх років, зокрема Є. О. Самойлової та Ю. М. Шаєва [3], Р. П. Чернова [4], А. Шоу [5], М. Султанової [6], Б. Шентуна та Д. Канбера [7], О. О. Сотникової [8], І. А. Курilenko [9] та ін. Багато з указаних авторів сходяться на тому, що в постмодерному суспільстві класична хейзінгівська модель гри зазнає суттєвих змін через порушення принципу "абсолютного значення правил", у результаті чого утруднюються способи орієнтації людини

у світі. Комп'ютерні та відеоігри є на сьогодні найбільш недооціненою і чи не найбільш актуальною модифікацією гри як соціокультурного феномену, і філософський аспект цього явища має неабиякий інтерес для вивчення. Зокрема, є сенс розглянути їх у порівнянні з соціальними конструктами сучасного суспільства й символічного універсуму в цілому, що і є метою нашої статті.

Виклад основного матеріалу. Проблема штучно створеної реальності і в той же час її основна притягальна сила в тому, що на цей момент тільки вона є граничним утіленням гіперреальності, її симулятивна природа безсумнівна, а візуальні образи, звукове оточення та ігрові ситуації можуть дати часто більш яскраві переживання, ніж реальне повсякденне життя. Така людська природа - ми постійно прагнемо переживати гострі відчуття, пригоди, нам цікаво мати справу з невідомим, не зважати на об'єктивні обставини. Завдяки цим потребам людської натури й були створені такі жанри творчості, як живопис, театр, циркове мистецтво, а пізніше кінематограф. Місце останнього в сучасних реаліях усе впевненіше займають відеоігри, чому сприяє скажений темп технічного прогресу, який, до того ж, супроводжується невпинною розробкою новітніх гаджетів та девайсів. Перехід відеоігор з розряду простого способу розважитись у вільний час до мистецтва відбувся буквально впродовж життя одного покоління, і тому цей культурний феномен ще не має чіткого місця в списку класичних видів мистецтва, але вже знаходить свою форму й характерні тільки для нього базові особливості.

Згідно з теорією Й. Хейзінги, гра в найширшому сенсі несе в собі культуроформуючу функцію. У цьому випадку, гра - це не просто примітивна розважальна інфантильна діяльність, а конкретний феномен соціального життя людського роду. Її сенс полягає в осмисленні певних ситуацій як інакших та надбудованих у створенні специфічного акценту на певному моменті, який може бути соціально значущим. Відповідно, зважаючи на особливості людської психіки, подібні ситуації вбудовуються в загальну систему символічного універсуму, властивого тому чи іншому суспільству. Очевидно, гра сприяє єднанню колективу, що надалі призводить до більш серйозних наслідків: основні соціальні конструкти в процесі свого становлення багато в чому склалися завдяки запозиченням з ігрових ситуацій. На думку Й. Хейзінги, гіперсоціальність *homo sapiens* обумовлена саме цими процесами. У процесі еволюції гомінідів когнітивні здібності виду й індивіда виявилися в прямій залежності від того, наскільки індивід здатний до перманентного навчання протягом усього життя, гра ж з її агональністю й перформативністю спромоглась надати необхідні механізми не тільки дитині, але й дорослій людині [2].

Більше того, неусвідомлене використання логіки гри в будь-якій "позаштатній", форс-мажорній, незвичайній ситуації - це одна з найбільш природних реакцій, властивих людині в її діяльності. Більшість зі звичних нам соціальних інститутів (суд, армія, школа), суворо регламентований дипломатичний етикет з прописаними в чіткій послідовності діями та фразами побудовані на ефектах ритуальності, що мають різноманітні значення, у тому числі ті, що знаходяться в логіці гри.

Подібним чином, відео/комп'ютерні ігри є не тільки процесом, спрямованим на отримання задоволення в чистому вигляді, але також сприяють задоволенню потреби відчувати бурхливу новизну життя, щось небуденне. Сама природа гри створює в людини ілюзію емоційного "насичення", коли здається, що час витрачено не даремно, а ігровий момент сприймається як щось важливе, серйозне, значуще.

Французький філософ Роже Кайуа залежно від того враження, яке справляють ігри, розділив їх на 4 групи: *agon*, *alea*, *mimicry* та *ilinx* ("змагання", "азарт", "перевтілення" й "запаморочення" відповідно) [10].

Симбіоз декількох ефектів цілком можливий в одній грі, але, тим не менше, існують сумісні й несумісні варіанти. Р. Кайуа, наприклад, говорить про те, що неможливий повною мірою симбіоз агону і запаморочення або акторського перевтілення й азарту [Там само]. На відміну від традиційних ігор, комп'ютерні ігри більшменш вдало поєднують усі ці раніше несумісні основи в одному продукті, що само по собі підвищує символічну значущість такої гри для індивіда аж до надзвичайно високої. Сучасний німецький соціолог Герхард Шульце цю трансформацію ігрової поведінки обґрунтовує в концепції "суспільства переживання", коли основною настановою для індивіда стає інтенсивне наповнення свого життя різноманітними переживаннями. "Проживіть своє життя - насолоджуйтесь своїм життям" - такий основний постулат його теорії [11], і його можна реалізувати в рамках однієї комп'ютерної гри.

Ґрунтуючись на класифікації Р. Кайуа, можна визначити й основні проблеми, пов'язані з впливом відеоігор на поведінку індивідуумів і формування їхньої особистості. *Ilinx* і мімікрія виявляються пов'язаними з залежністю від постійного ігрового стимулювання та з проблемами самоідентифікації, а такий безсумнівно здоровий механізм, як азарт обертається підвищеною чутливістю, агональністю - агресією та нервозністю [10].

Тобто головна перевага індустрії відеоігор одночасно є їх істотною проблемою як специфічного виду мистецтва: зведення до мінімуму потреби користувача в розвитку фантазії, адже розробниками вже задалегідь визначені ролі, зовнішній вигляд персонажів комп'ютерної гри, прописаний сюжет, змонтований відповідний відеоряд, звуковий супровід.

Аналізуючи природу відеоігор, не можна не помітити цікавий парадокс: гра виявляється більш "реальною", конкретно, ніж соціальні конструкти на кшталт держави, моральних норм, церкви, титулів, грошової системи тощо.

Якщо розглядати відео/комп'ютерні ігри як медійний феномен, то, на відміну від телебачення, наприклад, вони засновані на наданні користувачеві активної ролі в оповіданні, передбачається навіть свого роду співавторство творця й гравця, що споріднює відеоігри та новаторські театральні постановки, які передбачають участь у них глядачів із зали. Крім цього, геймер на певний час виявляється в ролі, яка дозволяє йому компенсувати недосконалість власної природи й рис характеру, що само по собі є основою для ескапізму. Для користувача створюється своєрідна "вдосконалена реальність", де він може реалізувати свої амбіції, випробувати недоступні в реальному житті пригоди. На цій властивості відео/комп'ютерних ігор у переважній більшості будується їх критика як феномена сучасної постіндустріальної культури. Широкою можливістю відеоігрової простору дозволяють користувачеві отримати враження та здійснювати ті вчинки, які в реальності вимагали б набагато більших зусиль і були би пов'язані з ризиком, небезпекою або ж соціальним осудом. Віртуальна реальність дає можливість пересічній людині відчувати себе в ролі переможця, усомогутного правителя. Жанр відеоігри є породженням вищезгаданого "суспільства переживань", де враження в чистому вигляді стають товаром у відриві від їх матеріального носія.

В умовах інтенсивної глобалізації сучасної культури відеоігри дозволяють молодим людям знайомитися з

явищами сконструйованого інобуття, даючи можливість розцінювати їх як певну норму й буденність, сприяють розумінню необ'єктивності власного світосприйняття, підвищуючи роль аксіологічного релятивізму й супроводжують кризи легітимації соціальних інститутів, посилюючи їх.

В останні роки комп'ютерні ігри все активніше використовуються у сфері освіти. Наприклад, шкільні вчителі історії намагаються використовувати відеоігри в навчальному процесі, бо вони дають можливість в інтерактивній формі "пережити" історичні події, викликають додатковий інтерес учнів до історичних фактів. Кращі із цих відеоігор не тільки дають знання з історії, географії, етнографії, культури, а й допомагають зрозуміти причини й наслідки тих чи інших подій, дізнатися про те, яким був побут людей минулих часів.

Зрозуміло, комп'ютерні відеоігри сьогодні - це не тільки розвага, вони активно застосовуються при вивченні мов, історії, географії, мистецтва, природничих наук. Але все-таки широку аудиторію приваблює у відеоіграх саме інтерактивна розвага, видовищність, захопливість сюжетів.

Висновки

1. Відео/комп'ютерні ігри, набуваючи статусу одного з найяскравіших компонентів сучасної масової культури, впливають як на психічний, емоційний, моральний стан окремих індивідів, так і на розвиток усього суспільства в цілому.

2. Подібний вплив віртуальних ігор - явище неоднозначне: з одного боку, ігри сприяють задоволенню людської потреби в так званих "гострих відчуттях", новизні, переживанні чогось незвичайного, а з іншого - знижують потребу в розвитку критичного мислення, уяви; людина, залежна від відеоігор, переносить екзистенційний акцент з реальної, творчої діяльності до віртуального життя, яке ніякої творчої місії не несе.

3. Відео/комп'ютерні ігри у світі, що активно глобалізується, допомагають користувачам легше сприймати незвичні для них культури, явища соціального простору, сприяють розумінню необ'єктивності власного світосприйняття, підвищуючи роль аксіологічного релятивізму, і супроводжують кризи легітимації соціальних інститутів, посилюючи їх.

4. Віртуальні ігри також стали одним із головних чинників, завдяки яким сучасна цивілізація із "суспільства споживання" матеріальних цінностей поступово транс-

формується в "суспільство переживань" або "суспільство споживання переживань" - суспільство, відносно сильно детерміноване розумінням життя, що має внутрішню орієнтацію.

ЛІТЕРАТУРА

1. Философский энциклопедический словарь. - М. : Инфра, 1997. - 576 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Йозеф Хейзинга. - М. : Прогресс, 1992. - 464 с.
3. Самойлова Е. О. Виртуальная реальность как нарратив: линейность и нелинейность [Электронный ресурс] / Е. О. Самойлова, Ю. М. Шаев // Фундаментальные исследования. - 2015. - № 2-9. - С. 2033-2035. - Режим доступа : <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=37356>.
4. Чернов Р. П. Основы людологического познания / Р. П. Чернов. - М. : Радуга, 2007. - 422 с.
5. Shaw A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies / Adrienne Shaw // Games and Culture. - 2010. - October, vol. 5, no. 4. - Pp. 403-424. doi: 10.1177/1555412009360414
6. Султанова М. А. Лоуренс Миннела. Игра и культура (пост) модерна. (Очерк об изменениях в научном интересе к феномену игры) / М. А. Султанова // Психология и Психотехника. - 2014. - № 11. - С. 1186-1204. doi: 10.7256/2070-8955.2014.11.13438
7. Şentuna B. Any future updates will be listed below What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga / Barış Şentuna & Dinçer Kanbur // Sport, Ethics and Philosophy. - 2016. - Vol. 10, Issue 1. - Pp. 42-50. doi: 10.1080/17511321.2016.1177581
8. Сотникова О. О. Гра та комунікація в соціальній віртуальній реальності 2005 года : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 / О. О. Сотникова ; Харк. нац. ун-т ім. В.Н.Каразіна. - Харків, 2005. - 17 с.
9. Куриленко І. А. Трансформація феномену гри в дискурсі постмодернізму [Електронний ресурс] / І. А. Куриленко // Культура України. - 2015. - Вип. 49. - С. 41-50. - Режим доступа : <http://www.ic.ac.kharkov.ua/RIO/kultura49/06.pdf>.
10. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кауяя. - М. : ОГИ (Объединенное гуманитарное изд-во), 2007. - 304 с.
11. Schulze G. Die Zukunft der Erlebnisgesellschaft / Gerhard Schulze // Eventmarketing / [Oliver Nickel (Hrsg.)]. - München : Auflage, 2007. - S. 307-318. doi: 10.15358/9783800643721_307

Алиева Ольга,

кандидат философских наук, доцент кафедры философии, социально-политических и правовых наук Донбасского государственного педагогического университета, г. Славянск

Жукова Марина,

Донбасский государственный педагогический университет, г. Славянск

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

В статье сделана попытка детерминировать роль видео/компьютерных игр как феномена современной культуры в реалиях постиндустриального общества с точки зрения социальной философии. При анализе очерченной научной проблематики авторы апеллируют к классической культурологической концепции *homo ludens* голландского философа Й. Хейзинги. Особое внимание уделено рассмотрению противоречий действительности, с которыми неизбежно сталкивается каждый индивид, в частности, искусственно сконструированной псевдореальности виртуальных игр, поскольку, по мнению авторов, именно это противоречие является одним из факторов усиления кризиса легитимации социальных институтов в современном постиндустриальном обществе.

Ключевые слова: видео/компьютерная игра; концепция *homo ludens*; постиндустриальное общество; псевдореальность; "общество переживаний".

Alieva Olga,

Candidate of Philosophy, Assistant Professor of the Philosophical, Socio-Political and Legal Sciences Department, Donbas State Pedagogical University, Sloviansk

Zhukova Marina,

Donbas State Pedagogical University, Sloviansk

VIRTUAL GAMES AS CULTURE PHENOMENON OF MODERN

In this article authors attempt to determine the role of video / computer games, as one of the most influential phenomenon of the modern culture in the discourse of social philosophy. In the analysis of this scientific problem authors appeal to the classical culturological conception of netherlandish thinker J. Huizinga, which is well - known as the "homo ludens" conception. Particular attention is paid to the contradictions of reality, with which every individual inevitably faces during his life, and artificially constructed a pseudoreality. This contradiction tirelessly leads to the crisis of legitimation social institutions in the modern post - industrial society.

Video / computer games, becoming one of the most exciting components of modern mass culture, influence both on the mental, emotional, moral condition of individuals and on the development of society as a whole.

Such influence of virtual games is ambiguous: on the one hand, these games can help human to meet needs in so-called "thrill", the newness, experience of something unusual, but on the other hand reduces need for development of critical thinking, imagination. Video games shift existential focus from the real existential, creative work to the virtual life, which has any creative mission.

Video / computer games in a globalizing world are actively helps users to accept more easily unfamiliar culture for them. The phenomenon of social space, contribute to the understanding of bias own perception of the world, increasing the role of axiological relativism and is accompanied by a crisis of social institutions' legitimation. Virtual games also become one of the main factors that transformes modern civilization from the "consumer society" into "society of experience" or "experience consumption society" - society that is relatively strongly defined understanding of life, having an inner orientation.

Keywords: video/computer game; homo ludens; postindustrial society; pseudoreality; "society of experience".

REFERENCES

1. Philosophical Encyclopedic Dictionary (1997), *Infra Publishing*, Moscow, 576 p. (rus).
2. Huizinga, Johan (1992), *Homo ludens. Man playing* [translat.], *Progress*, Moscow, 464 p. (rus).
3. Samoylova, H. and Shayev, Y. (2015), Virtual reality as a narrative: linear and nonlinear, *Fundamentalnye issledovaniya*, №2-9, 2033-2035 (rus).
4. Chernov, R. (2007), Basics of ludological cognition, *Raduga Publishing*, Moscow, 422 p. (rus).
5. Shaw, A. (2010), What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies, *Games and Culture*, October, vol. 5, no. 4, 403-424. doi: 10.1177/1555412009360414
6. Sultanova, M. (2014), Lawrence Minella. Game and culture (post) modern. (Essay about changes in the scientific interest to the phenomenon of the game). (Transl.), *Psychology and psychotechnology*, № 11, 1186-1204. doi: 10.7256/2070-8955.2014.11.13438
7. Şentuna, Barış & Kanbur, Dinçer (2016), Any future updates will be listed below What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga, *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol.10, Issue 1, 42-50. doi: 10.1080/17511321.2016.1177581
8. Sotnikova, O. (2005), *Play and communication in social virtual reality of 2005 year*, Thesis abstract candidate of philosophical sciences in specialty 09.00.03, Kharkiv, 17 p. (ukr).
9. Kurylenko, I. (2015), Transformation of the games' phenomenon in the discourse of postmodernism, *Ukraine's culture*, Vol. 49, 41-50, available at: <http://www.ic.ac.kharkov.ua/RIO/kultura49/06.pdf>
10. Кауыа, R. (2007), Games and people. Articles and essays on the sociology of culture, United humanitarian publishing, Moscow, 304 p. (rus).
11. Schulze, G. (2007), Die Zukunft der Erlebnisgesellschaft, in: *Oliver Nickel (Hrsg.). Eventmarketing*, München, 307-318. doi: 10.15358/9783800643721_307.

© Алієва Ольга, Жукова Марина
Надійшла до редакції 12.10.2016