

## КОНЦЕПЦИЯ

УДК 111.1

DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-3-22-36

### ИГРОВАЯ ОНТОЛОГИЯ ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Асташова Надежда Дмитриевна** – кандидат философских наук, доцент. Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского. Российская Федерация, 603000, г. Нижний Новгород, просп. Гагарина, д. 23; e-mail: nadya.astashova@mail.ru, ORCID: 0000-0002-9338-7763

Статья посвящена ряду проблем, которые связаны с онтологией, образованной компьютерными играми. Перед исследователем встаёт задача систематизации и уточнения выводов в отношении изменившихся параметров игры в связи с развитием сетевых технологий, а также мировоззренческой позиции человека, вовлечённого в компьютерные игровые взаимодействия. Метод критического анализа направлен на прояснение и уточнение актуальной философской позиции в отношении игровой компьютерной реальности. В ходе исследования рассматриваются актуальные концепции игры, координаты игровой реальности, свойства компьютерной игры как бытия-на-расстоянии и бытия-части. Автор приходит к выводам о том, что так как компьютерная виртуальность встроена в современные представления о бытии, на современном уровне компьютерная игра – это не просто уход от реальности в мир фантазии: она может служить конкретной практикой, которая позволяет получить многоплановый опыт, недоступный человеку в повседневности. Коррелируя с информационно перегруженным и предельно рациональным, прагматичным миром современного человека, игровое пространство предстаёт как виртуальный мир мечты, возвращая состояние мифологической «околдованности» – мир, созданный цифровыми технологиями, начинает удивлять и восхищать. Однако внимательный анализ реальности, сформированной компьютерными играми, демонстрирует, что она, позиционируя полную свободу действий игроков, является логически продуманной системой, в которой обнаруживается амбивалентность: с одной стороны, игра автономна и предполагает реализацию собственных желаний игрока; с другой – наличие правил игры отражает коллективные потребности. В компьютерной игре соединяются, поддерживаются и разрешаются несовместимые процессы, которые становятся шуткой над человеком, его несостоятельностью в этом мире. Компьютерная игра позволяет заглянуть в альтернативную вселенную, через воспроизведение событий прочувствовать на себе иные закономерности, культурные, этические принципы, а также последствия их применения.

**Ключевые слова:** game study, играизация, сетевое поколение, компьютерные игры, цифровая онтология, виртуальность

**Цитирование:** Асташова Н.Д. Игровая онтология цифровой реальности // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2024. Т. 7. № 3. С. 22-36. DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-3-22-36

*Рукопись получена: 3 августа 2024*

*Пересмотрена: 6 октября 2024*

*Принята: 21 октября 2024*

## GAME ONTOLOGY OF DIGITAL REALITY

**Nadezhda D. Astashova** – PhD in Philosophy, Associate Professor. Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod. 23 Gagarin Ave., Nizhny Novgorod 603000, Russian Federation; e-mail: nadya.astashova@mail.ru, ORCID: 0000-0002-9338-7763

The article about problems arising around the ontology formed by computer games. The researcher is faced with the task of systematizing and clarifying conclusions regarding the changed parameters of the game in connection with the development of network technologies, as well as the ideological position of a person involved in computer and gaming interactions. The method of critical analysis is aimed at clarifying the current philosophical position in relation to gaming computer reality. This research considers the actual concepts of the game, the coordinates of the game reality, and the properties of a computer game as “being-at-a-distance” and “being-a-part”. The author concludes that since computer virtuality is embedded in modern concepts of being, today, a computer game is not just a departure from reality into the world of fantasy, but may serve a very specific practice that allows you to get a multifaceted experience that is inaccessible to a person in everyday life. Correlating with the information-overloaded and extremely rational, pragmatic world of modern humanity, the game space appears as a virtual dream world, returning the state of the ancient / mythological “enchantment”, when the world created by digital technologies begins to surprise and delight. However, a careful analysis of the reality formed by computer games demonstrates that, positioning itself as a game with complete “freedom” of action, upon closer examination it turns out to be a logically thought-out system based on ambivalence. On the one hand, the game is autonomous and assumes the realization of the player's own desires; on the other, the presence of game rules reflects the collective needs. In a computer game, incompatible processes are connected, supported and resolved as a joke on a person, his or her inconsistency in this world. A computer game allows you to look into an alternative universe, through the reproduction of events in the game, to experience other patterns, other cultural, ethi-

cal principles, as well as the consequences of their application.

**Keywords:** game study, gamification, network generation, computer games, digital ontology, virtuality

*How to cite:* Astashova, N.L. (2024). Game ontology of digital reality. *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 7 (3): 22-36. DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-3-22-36 (In Russian)

*Received:* 3 August 2024

*Revised:* 2 September 2024

*Accepted:* 3 September 2024

Игра с древнейших времён используется человеком в качестве культурной практики, однако только в XX в. был признан её особый онтологический статус. Л. Миннема пишет: «Почти всё в постмодернистской культуре, даже сама культура, может быть описано в терминах игры» (Миннема, 2014, с. 1187). Актуальный научный дискурс невозможно представить без феномена игры. Она выступает не только в качестве метафоры в экономике, лингвистике, математике, эстетике, но и как предмет теоретических построений в различных областях знания. На сегодняшний день мы имеем множество концептуальных подходов, дающих определение игре. Среди них можно выделить понимание игры как системы поведения человека (Э. Берн), формы морали, религии и политики (Й. Хёйзинга), элемента человеческой реальности, в котором проясняется суть бытия (Ж.-П. Сартр), инструмента творчества (Д.Б. Эльконин, Л. С. Выготский), социального спектра (Г. Дебор), манипуляторной практики (Ж. Бодрийяр).

Для современных исследований характерно разделение игры и играйзации. Термин «играизация», или «геймификация» (англ. *gamification*), применяется для обозначения способа решения задач в экономике, образовании, менеджменте и подразумевает «использование игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем» (Зорина, Поворина, 2016, с. 73), «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта» (Селевко, 2005, с. 127). Если играизация – это запланированный процесс, имеющий определённую цель, то игра спонтанна, не имеет цели и ограничений. В геймифицированных практиках участник остаётся собой, сохраняя свою мотивацию и смысл действий, в игре же он примеряет роли, проживает другую жизнь, проявляет не свойственное ему поведение, так как смысл игры диаметрально противоположен играизации и «заключается в вовлечении человека в игровую ситуацию с размытым смыслом, уводящую от конкретности» (Асташова, 2020, с. 84). «Игра живёт возможным, и в этом смысле для неё нет невозможного, для неё возможно всё, для неё всё в возможном» (Сигов, 1990, с. 44), поэтому игра обладает «абсолютной неустойчивостью, ни к чему (ни к какому содержанию, ни к какому выбору) не ведает

почтения» (Барт, 1989, с. 421). Игра как неограниченная возможность чужда морали и нравственности, она не знает ни добра, ни зла и находится в плоскости неопределённости (Хёйзинга, 2003, с. 333).

В результате развития сетевых технологий и Интернета в XXI в. игра начинает ассоциироваться с электронной культурой, которая в наиболее общем значении «понимается нами как сфера деятельности человека и её результаты, связанные с созданием электронных аналогов духовных и материальных объектов, а также виртуальных пространств, процессов и явлений», а в более узком – это «совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующихся созданием единого информационного пространства» (Баева, 2020, с. 15-16).

Популярность и повсеместное распространение компьютерных (видео-) игр инициировало развитие такого научного направления, как *game studies* (исследования видеоигр). Исследования конца XX в. сфокусировались вокруг вопроса о том, чем же является видеоигра – текстом, как в кино и книгах, или чем-то иным? Изначально учёные склонялись к пониманию компьютерной игры как специфической формы текста. В частности, Э. Орсет предложил концепцию кибертекста (по аналогии с гипертекстом), так как компьютерная игра строится на ссылках, по которым переходит игрок. Главное свойство кибертекста – его необратимость; компьютер записывает все ходы игрока, отмена возможна только через выход из игры (Aarseth, 1997). Однако уже в 2000-х гг. от понимания компьютерной игры как кибертекста отказались, вместо этого её стали описывать как систему правил, выступающих средством высказывания. И. Богост в работе «Убедительные игры» (Vogost, 2007) рассматривает концепцию процедурной риторики: до увлечения видеоиграми люди использовали вербальную (слово) и визуальную (образ) риторику, а в компьютерных играх мы наблюдаем особый вид риторики – процедурную, то есть убеждение через действие, которое совершает игрок внутри игры, получая определённый опыт. Как известно, многие компьютерные игры являются симуляциями романтических отношений, войны, управления, строительства и т. д., поэтому участник может пережить опыт, не доступный ему в реальной жизни. Это формирует понимание тех или иных закономерностей, дополняет и подкрепляет определённые мировоззренческие установки. Г. Фраска считает, что для понимания ситуации необходимо испытать её, недостаточно просто наблюдать как в кино за аудиовизуальным воспроизведением события. Компьютерная игра находится вне драматического противопоставления прошлого, которое невозможно изменить, и настоящего, не соответствующего произошедшему, так как «компьютерная симуляция – это форма будущего. Она имеет дело не с тем, что произошло или происходит сейчас, а с тем, что может произойти, – её суть заключается в базовом предположении: пере-

мены возможны» (Frasca, 2003, p. 233). В этом смысле компьютерная игра сближается с практиками игризации. Таким образом, на современном уровне компьютерная игра – это не просто уход от реальности в мир вымысла и фантазии, а вполне конкретная практика, которая позволяет получить многоплановый опыт, недоступный человеку в повседневности.

Тем не менее противоречивость существующих многочисленных концепций игры, а также неопределённый мировоззренческий статус человека, вовлечённого в игровые взаимодействия, требуют прояснения и уточнения актуальной философской позиции в отношении игровой компьютерной реальности.

### *Игра в цифровом бытии*

По мысли Ж.-П. Сартра, всё бытие вмещено в сознание человека: «Я могу только играть в бытие, то есть воображать себе, что я им являюсь» (Сартр, 2000, с. 94). Через игру человек «выступает как основание собственного бытия, подчиняясь только установленным и определённым им самим правилам» (Сартр, 2000, с. 584). Однако если отказаться от идеи о том, что бытие есть игра, то возникает вопрос о параметрах, определяющих игру. Конечно, в первую очередь это пространство и время, которые очерчивают границы игры. Игровое время определяет её длительность: «Мы не найдём такой маркировки там, где на игру отводится неопределённое игровое время» (Юнгер, 2012, с. 142). Время игры может быть астрономическим – фактические часы и минуты её продолжительности, а также субъективным, то есть возникающим в сознании игрока и отражающим его индивидуальное восприятие процесса игры. Фактическое и субъективное время могут сильно отличаться. То, что длилось несколько астрономических часов, в восприятии играющего может казаться мимолётным, и наоборот. По логике, игровое время ограничивает игру, и то, что происходит вне игрового времени, уже не имеет к ней никакого отношения. Однако реалистичность компьютерной игры, полное погружение сознания игрока в её сюжет и игровые роли сильно сказываются на переживании субъективного игрового времени.

Игровое пространство – это координаты, в которых происходит движение играющего. На первый взгляд, игровое пространство открыто и предполагает свободу действия. Однако в компьютерных и сетевых играх виртуальность сконструирована так, что она, повествуя некую историю, вызывает определённые эмоции и направляет действия игрока. Г. С. Фрейермут отмечает, что при разработке компьютерных игр используются те же принципы, что и в развлекательных парках *Disney World* – это унификация, систематизация и отбор определённой информации с целью получения контролируемого опыта в игре (Фрейермут, 2021). Карта виртуального игрового пространства, рекламируя компьютерные аттракционы и развлечения, создаёт предписанные отношения

участников. Интерфейс устроен так, что у игрока всегда есть набор паттернов и подсказок, направляющих его, то есть существует картографическая предсказуемость. Если убрать из компьютерной игры весь развлекательный контент, то с лёгкостью можно обнаружить симуляцию, в рамках которой передвижение происходит не случайным образом. Выделяют несколько видов игрового пространства: линейное – пользователь проходит как бы по коридору, последовательно открывая различные уровни; кластерное – паутина, то есть множества кластеров («правильные» и «неправильные»), исследуя которые геймер находит путь к победе; «соты» – свободное передвижение в любом направлении (Леховицер, 2021, web).

С одной стороны, компьютерная виртуальность встроена в современные представления о бытии, цифровая симуляция всегда имеет параметры, заданные технологическими процессами и формирующие границы. Игровая картография рано или поздно обнаруживает край и тем самым напоминает, что компьютерная игровая симуляция не равна миру. С другой стороны, в цифровой реальности игрок, завершив собственно компьютерную игру, имеет возможность переключиться на другие игровые пространства как различных соцсетей и сайтов, так и других игр, то есть сменить одну компьютерную карту на другую. Э. Бёрн на многочисленных примерах показывает, что игра имеет свойство захватывать человека – увлечённость игровой ролью берёт верх над другими активностями человека, он желает играть бесконечно (Бёрн, 1998). Более того, создаваемая в компьютерных играх графика, которая мало отличается от картинки за окном, предельно размывает границы реальности, не позволяя увлечённым игрокам переступить порог игры и вернуться к обыденной жизни.

Игровая карта не просто воссоздаёт пространство игры, а придаёт ему онтологический статус особого места, где мир повседневности уступает свои позиции правилам игры. Компьютерная игровая реальность является технологическим, логически организованным представлением, понятным лишь узкому кругу специалистов. Однако для игроков этот факт не представляется чем-то значимым, так как они не ищут пользы – для них имеет значение только собственное пребывание в виртуальном зазеркалье, альтернативной реальности игры. Разработчики компьютерной симуляции предлагают участнику воспарить над миром, нарушить все возможные законы, очутиться в иллюзии, в которой он ощущает себя единственным божеством игрового мира, обладающим метасознанием и сверхспособностями. Например, в *Sims*, подобно богу, игрок создаёт вымышленных людей – «симонов», поселяет их дома и управляет их жизнью. В стратегии *Civilization* игрок берёт на себя роль правителя и пытается построить империю, управляя её политикой, экономикой, культурой; он также может выбрать свою историческую эпоху – диапазон охватывает от 4000 г. до. н. э.

до 2100 г. н. э., то есть от бронзового века до космической эры будущего.

### *Игра как альтернатива*

Согласно концепции «одновременности» альтернатив и целого В. Тернера, игра, будучи порождением культуры, предлагает иные сценарии существования социальной системы (Turner, 1982). Развивая мысль Тернера, А. Другерс определяет игру как «способность использовать гипотетическим методом несколько видов реальности одновременно» (Droogers, 1996).

Бытие человека XXI в. пронизано рациональными экономическими отношениями, создающими достаточно жёсткие рамки существования в социуме. Техногенный фактор только усиливает этот эффект: повсеместное использование цифровых устройств, роботов, машин – всё это приводит к доминированию «формально-логических схем, в рамках которых при конкретных обстоятельствах действия людей будут направлены на максимизацию эффективности, просчитываемости, калькулируемости результата» (Асташова, 2020, с. 122). Эти схемы подчиняют себе «систему культурных универсалий, многие из которых атрофируются, а другие теряют свою привлекательность» (Там же, с. 161). Дж. Ритцер в работе «Макдональдизация общества» обращает наше внимание на то, что «холодные, механистические системы являются антитезой мира мечты» (Ритцер, 2011, с. 367). Сложно не согласиться, что процесс рационализации (по М. Веберу), как стремление к уничтожению пустых и бесцельных движений, ведёт к утере «околдованности» реальностью – качества, которое существовало в религиозно-мифической картине мира и было очень важным для людей. «Хотя мы много имеем от рационализации общества в целом, и в частности экономических обусловленных сфер деятельности, очевидно, мы и теряем нечто, имеющее большую, хотя и трудно определяемую, ценность» (Там же, с. 365). Доступный цифровой формат игры возвращает человеку «околдованность», в мир его повседневности возвращаются чудеса – он снова, как в древности, удивляется и восхищается миром, созданным цифровыми технологиями. Коррелируя с предельно рациональным, прагматичным миром современной культуры, игровое пространство предстаёт как виртуальный мир мечты, в котором можно сделать шаг навстречу невозможному, полностью отдаться эмоциям, добавить красок в рутину повседневности. Например, в игре-сказке *Genshin Impact* участник попадает в приключенческий мир аниме, где встречает 47 вымышленных персонажей: эльфов, девочку-кошку, монстров, семь богов и т. п. Или в ролевой игре *Honkai Star rail* игрок путешествует в космосе между мирами, помогая другим цивилизациям.

Другой аспект проблемы связан с тем, что существование в современном социуме предполагает предельную дифференциацию жизни, которая требует от индивида предельного напряжения:

он постоянно переключается с одной задачи на другую, проявляя активность одновременно в нескольких направлениях. Психика испытывает сильную информационную перегрузку, и чтобы как-то к этому адаптироваться, человек начинает играть. Погружение в виртуальную реальность компьютерных игр связано с попыткой справиться с негативными эмоциями. В игре любые изменения воспринимаются гораздо проще, как смена партии с новыми условиями и правилами; игроку как бы говорят: «Успокойся, это всего лишь игра». Игра, как альтернативный вариант реальности, предлагает иначе взглянуть на конфликт человека с миром, проиграть его как шутку. По всей видимости, с помощью этого аспекта можно объяснить популярность «стрелялок» и «войнушек», таких как *Word of Tanks* и *Counter-Strike*.

### *Амбивалентность игры*

Анализ реальности компьютерных игр демонстрирует, что она, хотя и позиционирует свободу действий игроков, является логически продуманной системой. Такое положение дел отнюдь не кажется удивительным, так как в основе любой игры лежит порядок, установленный её правилами. Ключевым в понимании игровой ситуации является признание её амбивалентности. Следуя этому принципу, Ф. Бойтендаjk рассматривает игру как биполярный феномен: с одной стороны, это *бытие-на-расстоянии*, которое отражает стремление к освобождению, устранению препятствий, обретению индивидуальной автономности; с другой – *бытие-часть*, создающее ощущение общности и восполняющее потребность быть вместе с другими игроками (Buytendijk, 1976). Игра существует во внутренней динамике между расслаблением и сосредоточенностью, повторением и неожиданностью, свободой и ограниченностью.

Автономность *бытия-на-расстоянии* требует реализации собственных представлений о поведении в игре. Игра открывает простор для выхода табуированных запрещённых желаний и фантазий, подавляемых в социальной жизни. Выражаясь словами Ф. Ницше, «с помощью нравственности нравов и социальной смирительной рубашки человек был действительно сделан прогнозируемым. Если, напротив, мы перенесёмся в самый конец этого чудовищного процесса, ... предстанет нам... человек собственной независимой долгой воли» (Ницше, 2012, с. 273-275). Игра предлагает разорвать культурные рамки, принуждающие человека к шаблонному поведению, и освободить природное, стихийное начало, дремлющее внутри него, – обнажить индивидуальную сущность. При этом, как отмечает Р. Кайуа, в игре не обязательно изолироваться в искусственном мире, игрок может примерить на себя другую личность или совершить поступок, который никогда не совершил бы в жизни, так как позиция игрока исключительно разнообразна. В игре

глубокая индивидуализация личности приобретает эстетические черты благодаря выбранной роли (Кайуа, 2007).

*Бытие-части* в игре связано с наличием правил, выражающих коллективные потребности. Правила определяют то, с чем должны считаться игроки: неприемлемость определённого вида действия, в результате которого участник окажется вне игры. «Свобода игрока заложена в правилах игры, а не вне её правил. Она состоит в том, что игрок совершенно свободно принимает правила игры, обязуясь следовать им. Он свободно выбирает свою зависимость, свою несвободу» (Юнгер, 2012, с. 153).

В повседневной жизни время от времени мы сталкиваемся с ситуациями, которые регламентируются определёнными правилами, однако при этом возникают сомнения в необходимости следовать этим правилам. Вопрос снимается, если отнестись к этим правилам как к правилам игры: они становятся необязательными к исполнению – смысл игры в её альтернативности, поэтому нарушение установок и правил не имеет значимых последствий для игроков. У. Блейк считает, что «тем, кто обуздывает свои желания, удаётся это делать лишь потому, что их желания не настолько сильны, чтобы быть необузданными. В качестве силы, сдерживающей их желания, выступает Разум, который и управляет такими людьми» (Блейк, 2006, web). То есть можно предположить, что установки и правила игры не вступают в противоречие с истинными желаниями и чувствами, а создают приемлемый формат их реализации.

Таким образом, с одной стороны, игра создаёт эстетическую форму реализации природных желаний человека, с другой – через правила очерчиваются границы игровой ситуации, условия, при которых игра прекращается и наступает реальная (социальная, культурная) жизнь с её требованиями к человеку.

### *Компьютерная игра: проблема границ*

В век повсеместного распространения цифровых технологий типичной становится ситуация, когда граница между игрой и реальной жизнью нивелируется или исчезает вовсе; игра перестаёт быть «анклавом, который можно изолировать и при этом окружающий ландшафт не нарушится, видом деятельности, которая не имеет продолжения в окружающей жизни» (Миджли, 2017, с. 34).

Компьютерная игровая индустрия настолько глубоко проникла в повседневную жизнь человека, что психологи и социологи фиксируют появление целого поколения молодых людей, мировоззрение которых сформировалось на её основе. Согласно подходу, разработанному Н. Хоузом и В. Штраусом (Strauss, Howe, 1991), это поколение обозначают как «поколение Z» или «зумеры» (2000-е гг.). Д. Тапскотт ввёл также в научный оборот термин «сетевое поколение» (NET-generation или N-generation) (Тапскотт, Уильямс,

2020). Сетевое поколение демонстрирует совершенно иную ментальность, которая основана на восприятии мира сквозь линзы компьютерной реальности и может быть представлена в качестве игры с изменяющимися правилами и условиями. Поколениям, выросшим в период тотального распространения компьютерных технологий, характерны зависимость от цифровых устройств, навязчивое желание постоянно быть онлайн и сильное беспокойство при отсутствии доступа к Интернету. Д. Стиллман отмечает, что «новая генерация вообще не видит разницы между виртуальным и реальным» (Стиллман, 2018, с. 81).

В связи с подобного рода мировоззренческими изменениями возникает проблема влияния компьютерных игр на поведение человека. Действительно, «повседневная жизнь предоставляет очень мало возможностей для человеческой близости. Кроме того, многие формы близости (особенно интенсивной) для большинства людей психологически неприемлемы. Поэтому в серьёзной социальной жизни весьма значительную часть составляют игры» (Берн, 1998, с. 27). Навязчивая потребность играть в компьютерные игры и быть в Интернете становится психической особенностью цифрового поколения. Исследователи отмечают целый ряд проблем, связанных с нивелированием границ между компьютерной игрой и жизнью – и это не только отказ от общения с реальными людьми, уход в себя, апатия к работе и учёбе, но и агрессивное, деструктивное поведение по отношению к себе и окружающим (Баева (ред.), 2020, с. 87).

Вызывает опасения и тот факт, что в компьютерных играх поведение участников ограничено не общепринятыми нормами морали, а только игровой картой, где отношения между участниками строятся на представлении о вседозволенности. При этом есть понимание, что попытки привести игровые отношения в рамки морали противоречат здравому смыслу в связи с тем, что игровой контент альтернативен. Например, умышленное причинение смерти персонажу другого игрока – не то же самое, что смерть человека в реальном мире. Однако ситуация хищения чужого имущества не будет выглядеть так однозначно, поскольку в компьютерных играх есть возможность приобретать виртуальные объекты за реальные деньги (Савельев, 2014). Возникает логическая путаница: смерть игрового персонажа – не то же самое, что смерть настоящего человека, но реальные деньги можно конвертировать в виртуальное имущество. В.В. Архипов считает, что проблема регламентации игровых отношений в цифровой среде выходит на новый уровень сложности, если мы обратимся к «информационным преступлениям: унижение достоинства человека либо группы лиц» (Архипов, 2019, с. 76). Игрок, исполняя роль вымышленного персонажа, превращает происходящее в игре в фарс, где участники игры – и зрители, и актёры одновременно. В результате, возникает «логика абсурда» (Palmer, 1994), в которой соединяются, поддерживаются и разрешаются несовместимые процессы как шутка над человеком, его несостоятельностью в этом мире.

Однако если допустить, что все происходящее шутка, действительно ли допустима двойная логика и двойная мораль, если в сознании игроков граница между цифровой реальностью и жизнью размыта или вовсе отсутствует?

Осмелимся предположить, что современная компьютерная игра, воссоздавая конфликт этических систем (социально приемлемой морали и морали воина), предлагает нам прожить лучшие и худшие варианты развития культуры. По всей видимости, следует рассматривать игру как процесс созидания новых и деконструкции существующих культурных паттернов, позволяющий заглянуть в альтернативную вселенную, через воспроизведение событий прочувствовать на себе иные закономерности, культурные, этические принципы, а также последствия их применения. Однако принимая во внимание то, что границы между игрой и реальной жизнью в сознании некоторых современников размыты, едва ли можно с уверенностью говорить о том, что будут сделаны какие-либо выводы или достигнут новый уровень понимания, как и о том, что заигравшийся игроман, выйдя на улицу, не продолжит «играть» уже с живыми людьми.

### *Выводы*

Человек XXI в. живёт в многоконтекстном мире, где реальное и виртуальное переплетаются, образуя причудливую мозаику бытия с множеством смыслов и значений. Это объясняет заикленность человека на разного рода границах, разрывах, несовпадениях, конфликтах, правилах и условиях, их соотношениях и т. п. Современный образ жизни способствует накоплению негативных эмоций из-за повышенного уровня стресса. Жёсткие рамки техногенной культуры, предельно рационализированные условия бытия не дают возможности для выхода накопившейся агрессии, разочарования, страха, напряжения нервной системы. В сознании современного человека присутствует мысль об утрате единства с миром, которое он пытается обрести всеми доступными средствами и становится одержим мечтой о спокойствии. Состояние человека цифровой эпохи часто определяют как предельный индивидуализм – заикленность на себе, своём состоянии, личных предпочтениях, выстраивание дистанции с объективной, предметной реальностью, которая не устраивает, уход в собственный внутренний мир. Альтернативная реальность компьютерных игр формирует особое место, в котором крайне застрессованный индивидуалист XXI в. может расслабиться и дать волю своим истинным эмоциям и желаниям, освободиться от страхов и напряжения. Однако чрезмерность компьютерной игры не может быть соотнесена с реальной социальной жизнью индивида – так возникает этический вопрос о допустимости определённых ситуаций в игровом пространстве.

Внимательный анализ реальности компьютерных игр демонстрирует, что в действительности она, позиционируя свободу дей-

ствий участников, является логически продуманной системой, которой характерна амбивалентность: с одной стороны, игра автономна и предполагает реализацию собственных желаний игрока; с другой – наличие правил игры отражает коллективные потребности. В компьютерной игре соединяются, поддерживаются и разрешаются несовместимые процессы как шутка над человеком, его несостоятельностью в этом мире.

В игре рано или поздно наступает финал, который напоминает, что компьютерная игровая симуляция не равна миру, однако игра имеет свойство захватывать человека. Увлечённость игровой ролью берёт верх над другими его активностями, а используемая в компьютерных играх графика мало отличается от физической реальности – всё это предельно размывает границы бытия, не позволяя переступить порог игры и вернуться к обыденной жизни. Таким образом, можно утверждать, что игровая компьютерная реальность встроена в современные представления о мире.

### **Информация о конфликте интересов**

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

### **Declaration of Conflicting Interests**

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

### **Список литературы**

Асташова, 2020 – *Асташова Н.Д.* В пространстве «навязанной рациональности». Нижний Новгород: Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского, 2020. 179 с.

Баева, 2020 – *Баева Л.В.* Феномен электронной культуры // Бытие в мире электронной культуры / Ред. Л.В. Баева. СПб.: «Реноме», 2020. С. 7-22.

Барт, 1989 – *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Пер. с фр. Г.К. Косиков. М.: Прогресс, 1989. 616 с.

Бёрн, 1998 – *Бёрн Э.* Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Ред. М.С. Мацковский. СПб. – М.: Университетская книга; АСТ, 1998. 247 с.

Блейк, 2006, web – *Блейк У.* Бракосочетание Рая и Ада / Пер. с англ. В.Л. Топоров, В.А. Потапова. М.: Эксмо, 2006. URL: <https://www.rulit.me/books/brakosochetanie-рая-i-ada-izbrannyye-stihotvoreniya-i-roemy-download-817586.html> (дата обращения: 08.04.2024).

Зорина, Поворина, 2016 – *Зорина О.Ю., Поворина Е.В.* Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. 2016. № 9. С. 73-79.

Кайуа, 2007 – *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. С.Н. Зенкин. М.: ОГИ, 2007. 304 с.

Леховицер, 2021, web – *Леховицер Д.* Пространство, время и эмоции в компьютерных играх: что такое левел-дизайн и как разработчики манипулируют геймером в виртуальном мире // Нож. 18 апреля 2021. URL:

<https://knife.media/level-design-theory/?ysclid=lxu3fnvgn0871938386> (дата обращения: 25.06.2024).

Миджли, 2017 – *Миджли М.* Игра в игру // *Философская антропология*. 2017. Т. 3. № 2. С. 30-56.

Миннема, 2014 – *Миннема Л.* Игра и культура (пост)модерна (очерк об изменениях в научном интересе к феномену игры) / Пер. с англ. М.А. Султанова // *Психология и психотехника*. 2014. № 11 (74). С. 1186-1204.

Ницше, 2012 – *Ницше Ф.* К генеалогии морали. Рассмотрение второе // *Ницше Ф. Полное собрание сочинений: в 13 т. Т. 5.* М.: Культурная революция, 2012. С. 273-313.

Савельев, 2014 – *Савельев А.И.* Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // *Вестник гражданского права*. 2014. № 1. С. 127-150.

Сартр, 2000 – *Сартр Ж.-П.* Бытие и ничто: опыт феноменологической онтологии / Пер. с фр. В.И. Колядко. М.: Республика, 2000. 432 с.

Селевко, 2005 – *Селевко Г.К.* Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.

Сигов, 1990 – *Сигов К.Б.* Человек вне игры и человек играющий. Статья первая // *Философская и социологическая мысль*. 1990. № 4. С. 31-47.

Стиллман, 2018 – *Стиллман Д.* Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 272 с.

Тапскотт, 2020 – *Тапскотт Д., Уильямс Э.Д.* Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет всё. М.: Альпина, 2020. 456 с.

Фрейермут, 2021 – *Фрейермут Г.С.* Игры. Геймдизайн. Исследование игр / Пер. с нем. А.И. Кропивка. Харьков: Гуманитарный центр, 2021. 250 с.

Хёйзинга, 2003 – *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. Статьи по истории культуры / Пер., сост. Д.В. Сильвестров. М.: Айрис-пресс, 2003. 496 с.

Юнгер, 2012 – *Юнгер Ф. Г.* Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А.В. Перцев. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.

Aarseth, 1997 – *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p.

Bogost, 2007 – *Bogost I.* Persuasive games: the Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 464 p.

Buytendijk, 1976 – *Buytendijk F. J. J.* Wesen und Sinn des Spiels. N. Y.: Arno Press, 1976. 164 p.

Droogers, 1996 – *Droogers A.* Methodological luddism: beyond religionism and reductionism // *Conflicts in Social Science* / Ed. by A. van Harskamp. L.: Routledge, 1996. Pp. 44-67.

Frasca, 2003 – *Frasca G.* Simulation versus narrative: introduction to ludology // *The Video Game Theory Reader*. Ed. by J. P. Mark, B. Perron. N. Y.: Routledge, 2003. Pp. 221-237.

Palmer, 1994 – *Palmer J.* Taking Humour Seriously. L. – N. Y.: Routledge, 1994. 203 p.

Strauss, Howe, 1991 – *Strauss W., Howe N.* Generations: the History of America's Future, 1584 to 2069. N. Y.: Harper Perennial, 1991. 540 p.

Turner, 1982 – *Turner V. W.* From Ritual to Theatre: the Human Seriousness of Play. N. Y.: Performing Arts Journal Publications, 1982. 124 p.

## References

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press Publ.
- Astashova, N.D. (2020). *In the Space of "Imposed Rationality"*. Nizhny Novgorod State University Publ. (In Russian)
- Baeva, L. V. (2020). The phenomenon of electronic culture. In L. V. Baeva (Ed.). *Being in the World of Electronic Culture* (pp. 7-22). Renome Publ. (In Russian)
- Barth, R. (1989). *Selected Works: Semiotics. Poetics* (transl. from French by G. K. Kosikov). Progress Publ. (In Russian)
- Bern, E. (1998). *Games that People Play. Psychology of Human Relationships* (transl. from German). University book; AST Publ. (In Russian)
- Blake, W. (2006). *The Marriage of Heaven and Hell*. Retrieved March 3, 2024, from URL: <http://www.rulit.me/books/brakosochetanie-рая-i-ada-read> (In Russian)
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press Publ.
- Buytendijk, F. J. J. (1976). *Wesen und Sinn des Spiels*. Arno Press Publ. (In German)
- Droogers, A. (1996). Methodological luddism: beyond religionism and reductionism. In A. van Harskamp (Ed.). *Conflicts in Social Science* (pp. 44–67). Routledge Publ.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: introduction to ludology. In J. P. Mark, B. Perron (Eds.) *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-237). Routledge Publ.
- Freiermuth, G. S. (2021). *Games. Game design. The Study of Games*. (transl. from German). Humanitarian Center Publ. (In Russian)
- Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens. A Man Playing. Articles on the History of Culture* (transl. from Dutch). Iris-press Publ. (In Russian)
- Junger, F. G. (2012). *Games. The Key to Their Meaning* (transl. from German). Vladimir Dahl Publ. (In Russian)
- Kayua, P. (2007). *Games and People. Articles and Essays on the Sociology of Culture* (transl. from the French). OGI Publ. (In Russian)
- Lechowitzer, D. (2021). Space, Time and Emotions in Computer Games: What Is Level Design and How Developers Manipulate Gamers in the Virtual World. *Knife*, 18 April. Retrieved March 3, 2024, from <https://knife.media/level-design-theory/?ysclid=lxu3fnvgn0871938386> (In Russian)
- Midgley, M. (2017). Playing the game. *Philosophical Anthropology*, 3, 2, 30-56. (In Russian)
- Minnema, L. (2014). Game and culture (post)modernity (an essay on changes in scientific interest in the phenomenon of the game) (transl. from English). *Psychology and Psychotechnics*, 11 (74), 1186-1204. (In Russian)
- Nietzsche, F. (2012). To the genealogy of morality. The second consideration. In F. Nietzsche. *Complete Collection of Works*: in 13 vol. Vol. 5. (pp. 273-313). Cultural Revolution Publ. (In Russian)
- Palmer, J. (1994). *Taking Humour Seriously*. Routledge Publ.
- Savelyev, A. I. (2014). The legal nature of objects purchased for real money in multiplayer games. *Bulletin of Civil Law*, 1, 127-150. (In Russian)
- Sartre, J.-P. (2000). *Being and Nothingness: the Experience of Phenomenological Ontology* (transl. from French). Republic Publ. (In Russian)

Selevko, G. K. (2005). *Encyclopedia of Educational Technologies*: in 2 vol. Vol. 1. Public education Publ. (In Russian)

Sigov, K. B. (1990). A man outside the game and a man playing. The first article. *Philosophical and Sociological Thought*, 4, 31-47. (In Russian)

Stillman, D. (2018). *Generation Z at Work. How to Understand Him and Find a Common Language with Him*. Mann, Ivanov and Ferber Publ. (In Russian)

Strauss, W., Howe, N. (1991). *Generations: the History of America's Future, 1584 to 2069*. Harper Perennial Publ.

Tapscott, D., Williams, E. D. (2020). *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*. Alpina Publ. (In Russian)

Turner, V.W. (1982). *From Ritual to Theatre: the Human Seriousness of Play*. Performing Arts Journal Publications Publ.

Zorina, O. Yu., Povorina, E. V. (2016). Gamification as a phenomenon of the modern world. *New Generation*, 9, 73-79. (In Russian)