

вычленяя свою индивидуальность, с другой – растворяя ее в толпе. Он в игровом праксисе приобретает тотальную власть как над самим собой, так и над собственной жизнью и миром.

### **Библиографический список**

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция, Республика, 2006. 269 с.
2. Борисова Т.В., Ларин А.П., Степанова О.С. Гламур под знаком техногенной цивилизации: научно-популярный труд. Самара, 2015. 141 с.
3. Барлоу Дж.П. Декларация независимости киберпространства // Информационное общество. М., 2004. С. 349–355.

ГРНТИ 13.11.25  
УДК 008.379.82

Е.Л. Яковлева  
(E.L. Yakovleva)  
ИЭУП, Казань

### **МЕРЦАЮЩИЙ КОНТУР ИГРЫ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ НОВАЦИИ И ТРАДИЦИИ GUNNING CIRCUIT GAME THROUGH THE PRISM OF NOVATION AND TRADITION**

Объектом исследования становится игра, пронизывающая собой все культурные сферы. Приобретая в современности высокотехнологичный компьютерный формат, игра не только изменяет свой традиционный контур, но и влияет на игроков. Осуществление данной игры возможно только в виртуальном пространстве. При этом создается иллюзия реалистичности, виртуальности, что захватывает в плен игрока, развивая в нем электронную зависимость. Технологичность игры, влекущая за собой игнорирование функционирования воображения, значительно обедняет интеллектуальные, нравственные, творческие ресурсы личности, сужая горизонт возможностей и проявлений.

The object of the research is a game that permeates all cultural spheres. Acquiring a high-tech computer format in modern times, the game not only changes its traditional outline, but also it affects the players. The implementation of the game is possible only in the virtual space. It creates the illusion of realism of virtuality, which captures the player, developing in him/her electronic dependence. The manufacturability of the game, entailing a disregard for the functioning of the imagination, significantly impoverishes the intellectual, moral, creative resources of the individual, narrowing the horizon of its capabilities and manifestations.

*Ключевые слова:* игра, homo ludens, игрок, электронный кочевник, традиционная игра, компьютерная игра, воображение.

*Keywords:* game, homo ludens, player, electronic nomad, traditional game, computer game, imagination.

В современности наблюдается прорыв игрового начала, подчинившего себе практически все сферы культуры. *Игра* сегодня проникает в любой сегмент культуры и даже феномен, оказываясь их органичной составляющей. Объясняется подобное тем, что игра олицетворяет движение, являющееся ключевой характеристикой мироздания и бытия социального. Помимо этого, игра с ее универсальностью, пластичностью и многофункциональностью экзистенциально задана личности. Игра помогает индивиду войти в мир, вписаться и расположиться в нем.

Она оказывается мощным средством воспитания и образования, способствуя формированию интеллектуальных, нравственных, коммуникационных, профессиональных, эстетических и др. навыков. Игра предоставляет играющим огромный спектр возможностей: попробовать себя в новом качестве, потренировать способности, показать навыки, отдохнуть/взбодриться, получить заряд эмоций и пр. Выступая в роли духовного творения человечества, игра демонстрирует собственную *серьезную несерьезность/несерьезную серьезность*, оставаясь привлекательным феноменом культуры ввиду своей многогранности, неповторимости, импровизационности.

Пройдя длительный путь развития, игра в современности начала менять свой облик, подчиняясь влиянию высоких технологий и приобретая высокотехнологичный формат. Техно(цифро)кратизм современного социального привел к тому, что все большее количество игр становится компьютерными, осуществляясь в виртуальной среде. Вследствие этого игровой мир оказался нечеловечесоразмерным и гиперреальным, что повлекло за собой формирование нового типа игрока и складывания особых алгоритмов действий.

Перечисленные изменения и их сравнение с традиционными видами игры стали объектом исследования данной статьи. Основными методологическими принципами проведенного анализа можно назвать феноменологический и включенное наблюдение, позволившие провести сопоставление компьютерной и традиционной разновидности игры как культурного феномена.

К числу современных разновидностей игр, устойчиво занимающих высокие позиции в рейтинге популярности, можно отнести

*компьютерные игры*. Они, как и традиционные игры, оказываются точкой пересечения воображаемого и реального миров, обладая при этом специфичностью, обусловленной влиянием высоких технологий. В их временной координате *теперь* «сходится вся возможная Вселенная, чтобы стать единственной в своем роде действительностью того, кто живет только в этом действии» [1]. Другое дело, что воображаемое в таком типе игр оказывается не природным, а *технологизированным*. Последнее оказывается мощным источником трансформаций как самого феномена игры, так и *homo ludens* (человека играющего).

Представляя собой выход в Ничто, компьютерные игры «выстроили гладкую поверхность, бесконечный экран мира», в котором оказывается *возможным* «переживать, действовать и даже как-то организовывать себя, совершенствовать навыки, общаться с людьми, изменять свой статус» [1]. Но эти игры есть «мерцающий и непостоянный мир иллюзий», рождаемый машиной, что не способствует прикосновению к жизни и открытию тайн реального бытия [1].

Современный игрок, проводящий огромное количество времени за компьютером и другими гаджетами, приобретает новый модус идентичности, превращаясь в *электронного кочевника*. Данная идентичность указывает на технологичность личности, владеющей электронными устройствами и испытывающей потребность круглосуточного доступа к сети. Кочевник, неожиданно «лишаясь личностных характеристик, превращается в агента информационно-компьютерных сетей, его тело – в средство для сбора «данных», чтобы перенести их в Сеть» [2, с. 12]. Постоянное пребывание в сети формирует у кочевника электронную зависимость, но она не замечается ввиду раскрывающихся перед ним гиперреальных возможностей, дарящих множество разнообразных ощущений. Электронный кочевник извлекает «квант удовольствия из этой автоматизации быть не собой, быть другим, быть машиной в машине» [1]. Подчеркнем, собственная механистичность, связанная с автоматизмом действий, кочевником не замечается.

Кочевник оказывается замороженным колоссальными возможностями киберпространства и его симулятивностью, которые оказываются более привлекательными чем действительность и ее обозримые масштабы. Гиперреальность игрового мира способствует утрате чувства действительности, времени и пространства. Кочевник не замечает, что в виртуальном мире «вместо стен – экраны, вместо

жизненных предметных событий – так называемые медиафакты и информация» [2, с. 167]. Техносреда представляет игроку возможность выходить за пределы и перешагивать любые границы, бесконечно расширяя виртуальные миры. Увлеченность игровой средой в киберпространстве стирает границы между реальностью и игровым миром, буквально позволяя бытийствовать в виртуальности. Последняя, поглощая кочевника, предлагает ему разнообразный спектр услуг (обучение, трудовую деятельность, коммуницирование, удовлетворение потребностей, развлечения и пр.), не выпуская из своих объятий. Но выход в виртуальность оказывается выходом в пустоту, «не обусловленную природой, материей и обществом», приводя к потере Я/реальности и уходу *«от своего жизненного мира к Иному»* [2, с. 30, 32]. Игрок растворяется в цифровой матрице, подчиняясь заложенным в ней алгоритмам и функционируя как машина.

Игры в виртуальном пространстве разнообразны (например, выделим военные, ролевые, стратегические, логические, азартные, приключенческие игры, симуляторы, головоломки, shooter, игры на быстроту реакции и пр.). Они фантасмагоричны, технологичны, мобильны, интерактивны, результативны, что отвечает запросам современных игроков, ориентированных «на мгновенный результат» без «долговременного труда и ожидания» [3]. Посредством них игрок-кочевник самоутверждается, снимает напряжение, восполняет недостающее, проводит свободное время. Но, как правило, перечисленное оказывается только иллюзией: игрок-кочевник не испытывает удовлетворения, постоянно находясь в поиске новых игровых развлечений. В итоге компьютерный формат игр незаметно «превращается в своеобразный наркотик, формирует эмоциональную зависимость, которая подкрепляется доступностью и псевдореалистичностью виртуального пространства» [3]. Особый сегмент компьютерных игр составляют военные игры, обладающие агрессивным и разрушительным характером. Они оказывают не лучшее влияние на психику игрока, искажая его ценностную и нравственную шкалу. У игрока-кочевника складывается «стереотип равнодушного восприятия насилия», что рождает «агрессивное невежество» [4] и даже желание подражать увиденному. Перечисленное подавляет проявление индивидуальных (интеллектуальных/нравственных/профессиональных и пр.) качеств в жизнедеятельности личности, превращая ее в реальной жизни в без(д)умную марионетку.

Встает вопрос: чем отличаются компьютерные игры от традиционных и что теряется в современных играх?

Виртуальность взаимодействия в компьютерных играх приводит к потере непосредственных взаимодействий и контактов между игроками. В современности игроки оказываются в удаленном доступе друг от друга, иногда совершенно не зная друг друга в реальной жизни. Отсутствие партнера в непосредственной близости и контакт на расстоянии, где невозможно увидеть глаза, почувствовать энергетику тела и силу эмоций, усиливает эффект пустоты пространств, изматывающий игрока тотальностью Ничто. Отчужденность виртуального взаимодействия и расстояние между игроками, деформируя понимание командного духа, не формируют коммуникационной и нравственной культуры. Личность в виртуальной среде не получает навыка непосредственного взаимодействия в команде и не проявляет культуру соучастия, основанную на общении, эмпативности, толерантности и творческой активности. Теряется понятие *чистой игры*, базирующейся на принципах порядочности, справедливости, честности и добра. Игрок, пользуясь удаленностью оппонента, может нарушать игровые правила/условия, проявлять жульничество и мошенничество, остающиеся безнаказанными. Более того, отсутствие командного духа снижает потребность в соревновательности и самосовершенствовании, что не способствует созданию позитивного микроклимата в бытии самого игрока и не рождает удовлетворения.

Отождествление себя с компьютерным игровым персонажем и электронная зависимость приводят к стиранию границ роли и Я в реальной жизни, что способствует утрате самоидентификации. Злоупотребление игровой ролью влечет за собой определенные сдвиги в жизни и взаимодействии с людьми.

Компьютерный формат игры практически полностью игнорирует функционирование *воображения*. Хотя именно ему отведено особое место в традиционных играх. Воображение оказывается не только истоком и стержнем игры, но и стимулом к интеллектуальным, творческим и нравственным поискам личности. Я.Э. Голосовкер характеризует воображение как высший разум и интуицию личности, оказывающиеся одновременно ирреальными и реальными. Ресурсы воображения поддерживаются вдохновением, жизненным опытом и знаниями, которые, в свою очередь, помогают расширять действенность и эффективность воображения. Так, воображение, охватывая

бытие целиком и частями, «созерцает мир непосредственно», проникая «в суть стихийных отношений и мыслительных связей», а также наделяя их смыслом [5]. Полученные данные воображение творчески перерабатывает, комбинируя, интегрируя, создавая новое. Можно утверждать, что воображение оказывается значимым элементом познавательной, нравственной, эстетической, творческой и духовной практики личности, помогает освоить мир и понять Я/Других.

Именно силой воображения создается из небытия и превращается в особый мир инобытийность традиционной игры. Воображаемый мир традиционной игры способен расширяться и сворачиваться, что задается волей и сознанием человека играющего. При этом *homo ludens*, захваченный энергичностью воображения, «становится всецело имажинативной волей, умственной волей» [5], созидая неповторимый импровизированный сценарий по ходу действия игры.

Особое место здесь занимает *бриколажная техника*, основанная на случайности и активности. Дело в том, что случайность в традиционной игре оказывается действенной: игрок работает с любым подручным материалом и деталью, попадающими в оптику его внимания, моделируя каждый раз новое. В традиционной игре игрок действует и изменяется ситуативно: в заданный условиями и правилами план игры постоянно вносятся коррективы. Данное обстоятельство усиливает *неповторимость игры*, обладающей вариативностью благодаря множеству комбинаций действий. Таким образом, бриколажная техника в контексте игры оказывается целенаправленной, заставляя игрока воображать, думать, проявлять креативность и действовать.

Более того, воображение, создавая «новое, «небывалое», возможное, вероятное – наряду с невозможным» [5], помогает личности сконструировать идеальные миры, воплотив их в игре. Последняя, несмотря на противоречия и коллизии, всегда стремится к красоте и гармонии, являя собой идеальный образец. Игра, воплощая абсолют, реализует мечту об идеальном.

Безусловно, в компьютерных играх имеет место *творческий компонент*, способствующий моделированию ситуаций/конструкций и пр. Но он оказывается технологизированным, что позволяет назвать его *креативным мезонизмом* (В.А. Кутырев). Игрок, «уничтожая природу, создает «рукотворный» космос (возможные виртуальные миры)» [4, с. 38], оказывающиеся заданными алгоритмами программного обеспечения (компьютерная игра, в первую очередь, –

это программа). Таким образом, в компьютерных играх творчество подменяется иллюзией творчества/симуляцией, что разрушает функционирование воображения.

Естественность рождения традиционного игрового мира посредством воображения удерживает игрока в бытии, не отчуждая от него, заставляя действовать и принимать решения в нем. Более того, в воображаемом мире традиционной игры *homo ludens*, не опосредованный действием технологизированных алгоритмов, пробует себя в различных ампулах, осуществляя самостоятельно выбор. Игрок без посторонней помощи, лично/сообща с другими игроками меняет содержание и направление игры. Выбор игровых алгоритмов и проявлений в традиционной игре оказывается естественным: он «мгновенен, совершается без размышлений, само собой», «точен и логичен» [5]. Огромную роль в этом играет механизм воображения и сопутствующее ему вдохновение и бриколажная техника, помогающие воплощать задуманное в жизнь.

Традиционная игра оказывается площадкой, на которой присущее личности воображение оттачивает свое мастерство, распространяясь на другие сферы жизнедеятельности. Развитость воображения и его функционирование являются мощной потенциальной силой индивида, способного проявить себя в любой (даже затруднительной) ситуации. Благодаря развитому в игре воображению личность создает комфортный микроклимат собственного бытийствования и творчески подходит к самосовершенствованию.

В заключении обратим внимание на следующие важные моменты. В современной культуре все большее место отводится компьютерным играм. Они начинают незаметно, но властно вытеснять традиционные игры. Данный процесс обладает неоднозначными последствиями.

Компьютерные игры, увлекая своей технологичностью, отвлекают игрока от реальной жизни, способствуя его неполноценным/мерцающим проявлениям в бытии. Из социального постепенно уходит в небытие пласт уличной культуры с ее играми, пребыванием на воздухе и физической активностью. Компьютерные игры чаще закрывают игрока в замкнутых пространствах наедине с собой и иллюзией группового взаимодействия. Компьютерные игры отчуждают игрока от реальности, рождая зависимость от виртуального мира, создают видимость действительности и подлинности. У игры теряется строго отведенное ей пространство и время, что делает

возможным доступ к ней в любом месте и любое время. Компьютерные игры игнорируют функционирование воображения, что негативно сказывается на интеллектуальных, нравственных и творческих способностях игрока. Мир игрока ограничивается миром виртуальной реальности, что способствует его потере в мироздании, ограничивает жизненный опыт и умение действовать в реальной жизни.

Постоянное времяпровождение за компьютером меняет мировидение личности, которая начинает воспринимать гиперреальность и ее симуляции в качестве действительности, что отражается на психике. Симуляции гиперреальности разрушают подлинное бытие.

У игрока-кочевника снижается физическая активность, что приводит к проблемам со здоровьем (ухудшается зрение, изменяется осанка и пр.).

Традиционная игра, несмотря на свою архаичность, оказывается более многогранной, предоставляя неограниченную свободу игроку в выявлении собственных возможностей и ресурсов. Она базируется на реальном движении, обучая активности, внимательности, концентрации сил и энергий. Непосредственное взаимодействие с другими игроками в игровом процессе формирует коммуникативные способности, ответственность и нравственность, состязательный аспект, умение стратегически и креативно мыслить, не теряя связи с реальной жизнью. Традиционная игра дарит удовлетворение, внося позитивные эмоции в жизнь личности.

Перечисленное подводит к выводу о сохранении пространств традиционной игры и ограничении компьютерных игр в бытии личности.

### **Библиографический список**

1. Шевцов К.П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. 2016. № 1. С. 98–103.
2. Кутырев В.А. Последнее целование. Человек как традиция. СПб: Алетейя, 2015. 312 с.
3. Павловский В.В. Компьютерная игра как индикатор социально-психологических установок общества. М., 2001.
4. Кортунов В.В. Телекоммуникационные вызовы мировоззрению российского общества // Сервис plus. 2013.
5. Голосовкер Я.Э. Имагинативный абсолют // Логика мифа. М., 1987. 318 с.