

Антонова Е.Л.<sup>1</sup>, Вербина О.В.<sup>2</sup>, Туркина В.Г.<sup>3</sup> ©

<sup>1</sup>Доцент, кандидат философских наук, кафедра теории и истории культуры; <sup>2</sup>ассистент, кафедра теории и истории культуры; <sup>3</sup>профессор, кандидат философских наук, кафедра теории и истории культуры

Белгородский государственный институт искусств и культуры

## МАГИЯ ИСКУССТВЕННЫХ МИРОВ: ЧЕЛОВЕК ВИРТУАЛЬНЫЙ В ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### *Аннотация*

*В статье рассматриваются различные концепции определения виртуальной реальности. Предпринимается попытка выделения особенностей виртуальной реальности выраженных в разрыве связей с окружающим миром, кроме самого технического средства виртуальной реальности. Анализируются данные, полученные различными исследовательскими компаниями, позволяющие проследить факторы определяющие развитие искусственных виртуальных миров и их влияние на трансформацию в системе «Человек-мир».*

**Ключевые слова:** социальные коммуникации, виртуальная реальность, компьютерные игры, киберпространство, виртуализация общества.

**Keywords:** social communication, virtual reality, computer games, cyberspace, virtualization of society.

Появление и развитие новых форм социальных коммуникаций «спровоцировало» формирование нового типа социокультурного пространства – виртуальной реальности. В условиях функционирования информационного общества динамично развивающаяся виртуальная реальность трансформирует не только пространство, окружающее человека, но и его самого – мировосприятие, поведение, способ общения.

Происходящие под воздействием виртуальной реальности трансформации в системе «Человек-мир» в последние десятилетия широко исследуются. Однако, отсутствие в науке и философии единого определения понятия виртуальной реальности, приводит к размыванию границ данной проблемы в понимании, что есть виртуальность и ее воздействие на подсознание общества и затруднению нахождения путей ее решения.

Корни понятия «виртуальная реальность» уходят, по мнению ученых, в античную культуру. Этимологию термина *virtus*, а также анализ его античного и средневекового употребления осуществил Н.А. Носов, основываясь на тексты Ф. Аквинского, Н. Кузанского, Цицерона и трактовки их современными авторами А.В. Ахтуниным и А.Ф. Лосевым. Римляне термин *virtus* обозначали как воинскую доблесть, мужество, силу. «Добродетель для римлянина – мужество, то, что прилично мужу (*virtus*)» [8]. Советский философ, психолог А.Н. Леонтьев термин «виртуальный» рассматривает как «способность мозга виртуально заключать в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей» [7].

Сегодня, по мнению Н.А. Носова, виртуальную реальность необходимо рассматривать достаточно широко: «виртуальная реальность – есть особая философская категория, на ряду с такими, как время, сущность, пространство, позволяющая в едином плане рассматривать реалии, относящиеся обычно к разным типам знания: естественнонаучному, техническому или гуманитарному» [9, 10]. В. Афанасьева определяет виртуальную реальность как: «бытие особого рода, недовоплотившееся, недореализовавшееся, пограничное, переходное. Оно свершается в процессах становления,

перехода, обмена, сопровождает момент любого изменения, рождения, бифуркации» [1, 7]. Наше представление о виртуальной реальности оправдывает точка зрения А.И. Воронова, который, говоря от лица членов общества виртуальной реальности (г. Санкт-Петербург), основателем которого являлся Е.А. Шаповалов, считает, что феномен виртуальной реальности объясняется техническим вопросом: «виртуальная реальность понимается как кибернетическое игровое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята изоляция от внешнего, реального мира» [3].

Многочисленные интерпретации артефакта виртуальной реальности, как явления мистического характера, предлагаемые исследователями, нами рассматриваться в контексте данной исследовательской концепции не будут. В связи с этим мы не беремся определять виртуальной реальностью ни литературу, ни театр, ни музыку, ни искусство, потому, как бы глубоко не окунался в них человек, у него, тем не менее, остаются каналы связи с окружающим внешним миром. Особенностью виртуальной реальности является разрыв связи с окружающим миром, кроме самого технического средства виртуальной реальности.

Одна из точек зрения на феномен виртуальной реальности состоит в том, что это те игровые или необходимые с технической точки зрения «искусственные реальности», которые возникают благодаря воздействию компьютера на сознание. В данном случае сознание погружается в некий выдуманный, сконструированный мультимедийными технологиями возможный мир, в котором он может двигаться, видеть, слышать и осязать – виртуально. Виртуальная реальность действительна и влияет на развитие самого человечества. Социум зависит от нее и не всегда способен определить и направить ее законы. Налицо сложная обратная связь: человечество творит новый феномен, этот феномен начинает изменять своего творца [12, 69].

В виртуальной реальности человек контактирует не с предметом или вещью, а с симулякром (изображением). Человек, пребывающий в социальной реальности, принимает ее подлинно, как объективную действительность. Человек, погруженный в виртуальную реальность, так же «живет» в ней, не всегда осознавая ее релятивность, регулируемость ее параметров и возможность выхода из нее.

Техники виртуальной реальности предстают как способ конструирования выхода за пределы имманентного, применяемый с помощью компьютерных online игр и в рамках эмпирического бытия, реального мира, в виртуальную реальность.

Online игры создают пространство виртуальности, которое является предметом исследовательского интереса реальности как таковой многих современных исследователей. С.С. Хоружий рассматривает связь виртуальности и неопределенности, виртуальность как «недород» бытия, невыраженность, недоовоплощенность [13]. Феномен виртуализации общества как новый глобальный процесс, отражающий реальные трансформации социума анализировался А. Бюлем, А. Крокером, Э. Поэтау. Создание социальных образцов, применяющих представления виртуальной игровой реальности, связано с именами российских исследователей В.В. Афанасьевой, В.Н. Гасилина, Д.В. Иванова, К.К. Колина, В.Г. Туркиной и других.

Современные компьютерные online игры, очевидно, могут считаться артефактом современной действительности, средством моделирования виртуального мира, который зачастую воспринимается человеческой психикой как реальность. Чем большей реалистичностью обладают online игры, тем сильнее их психическое воздействие на человека. Популярность подобных игр возрастает за счет того, что они дают уникальную возможность перенестись в мир иллюзий и грез. С каждым этапом развития в области игровых технологий растет количество «компьютерных фанатов» или «геймеров», о чем свидетельствует статистика и аналитические прогнозы. Так, по данным NPD Group, по итогам 2008 г. количество геймеров в США увеличилось на 4,3 млн. человек, а около 67,3 млн. используют компьютер в качестве основной игровой платформы. В Соединенных Штатах проживают 304 млн. человек, и 55% из них играют в компьютерные игры [2].

В 2012 г. аналитики подсчитали количество геймеров в России. Оказалось, что компьютерными и онлайн-играми увлекаются почти 40 млн. человек. Большое значение в увеличении числа игроков имело появление онлайн-игр для соцсетей: всего за год, с 2010 по 2011 г., число игроков увеличилось на 181%. Похожая картина наблюдается и в других развитых странах. Как показало проведенное компанией Sony всестороннее исследование рынка игровых устройств, в 2013 г. количество геймеров по всему миру достигло 1 млрд., 220 млн. из них живут в США [2].

Отчет о маркетинговом исследовании, проведенном Mail.Ru Group и Newzoo, утверждает, что количество мобильных игроков в России в 2013 г. составляло 33,8 млн., 79% от общего числа геймеров. Согласно данным из этого отчета, темпы роста российского рынка мобильных и компьютерных игр поражают: его объем составил \$55 млн. в 2011, \$99 млн. в 2012 г. и \$165 млн. в 2013. А по прогнозам J'son & Partners Consulting к концу 2016 г. объем российского мобильного игрового рынка достигнет \$707 млн. [4].

Важной причиной роста количества геймеров в развитых странах стало увеличение количества свободного времени, что явилось следствием становления высокотехнологичного общества, в котором значительная часть населения оказывается свободной от физического труда и бытовых забот. Существенный фактор распространения игровой культуры – вхождение общества в эпоху постмодерна, укрепившее статус игры как основной формы существования индивида в мире. Несмотря на то, что в своем большинстве современные геймеры не имеют ни малейшего представления о смысле понятия «постмодернизм», эта волна в культуре прошлого века породила общую направленность человека на укрепление своего микросоциума в противовес макросоциуму, сформировала культ субъекта и доминирования его интересов, провозгласила первенство визуального по отношению к смысловому.

Следовательно, компьютерная игровая продукция рассчитана на максимальное вовлечение количества игроков. Сегодня для многих online игры являются не просто игрушкой, развлечением, они встали на одну ступень с фильмами, музыкой и искусством. Маркетинговая политика направлена на то, чтобы разработчиками были созданы игры, которые будут формировать у геймера как можно более яркие, интенсивные переживания, вовлекающие в виртуальную реальность.

Техника виртуального игрового механизма достаточно тривиальна. С началом игры взгляд «покидает» вещный мир и сосредотачивается на дисплее и том пространстве, которое существует в игре. Человек проникает в игру и начинает следить за игровыми объектами. В процессе игры он обретает виртуальные возможности (оружие, магия). Online игры вовлекают человека в динамику игровой деятельности, где он перестает быть пассивным наблюдателем, а имеет возможность активно влиять на текущие события. Примером является игра «Max Payne», где герой может замедлять естественное течение времени, успевая нужным образом сориентироваться в сложившейся ситуации. Важным отличием виртуальной игровой реальности от реальной действительности является возможность повторения любой ситуации от начальной точки и последующее управление ею. Всесторонний интерес к компьютерным online играм вызван и тем, что процесс умирания в игре обратим, чего нет в реальном мире. Функция сложности игры позволяет управлять силой сопротивления противника и определяет степень собственного героизма, реализуемого персонажем, в чей «ник» погружен персонаж игрока. Выбирая уровень сложности и ход действий в игре, геймер прогнозирует характер отношения к себе «игровых партнеров». Тем самым вырабатывается своеобразный способ повышения самооценки.

Стремление геймера уйти в виртуальную реальность основывается на смещении удовлетворения потребностей. Имея желания, мечты в реальном мире, и не имея возможности их осуществления, геймер находит возможность реализовать их в мире виртуальном. Гиперпространство направлено на реализацию желания преодолеть невосполнимость реальной жизни. Отметим, что аналогичные выводы предлагал А.Н. Носов, считая, что виртуальная реальность это пространство чувственно-образное, в котором

действует воля, желания человека, воплощенные в одном из образов виртуальной реальности [10; 11].

Виртуальная игровая реальность не столько имитирует, сколько симулирует реальную жизнь, т.е. стремится отразить несуществующую реальность. В компьютерных online играх возникает другой мир, где партнером выступает абсолютно противоположный, провоцирующий образ, который по своей сути является не подлинным, т.е. виртуальным. Анонимность раскрепощает общение в ходе игры, особенно тех, кто чувствует давление со стороны социума в реальной жизни. Однако в процессе развития подобных форм общения развиваются не только коммуникации, но и беспорядок, обман, интернет-мошенничество.

Компьютерные технологии и прежде всего технологии виртуальной игровой реальности, вызванные к жизни императивом рационализации общества, оказались наиболее эффективным инструментарием его симуляций [6, 62]. Происходит универсальная виртуализация – все конструируется. Конструирование неподлинных миров угрожает подлинности реального мира, поскольку замещает, вытесняет его, превращая или в поле симуляций или экспериментов с реальностью.

### Литература

1. Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. Саратов: Научная книга, 2005. – 103 с.
2. Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. – 2014. – № 2. – С. 27-34.
3. Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: автореф. дисс. канд. филос. наук. СПб., 1999. – 22 с.
4. Вундер Ю. Мобильный рынок России: обзор, прогнозы и рекомендации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://app2top.ru/industry/mobil-ny-j-ry-nok-rossii-obzor-prognozy-i-rekomendatsii-53438.html>
5. Гасилин В.Н., Тягунова Л.А. Виртуализация социума. Саратов., 2007. – 113 с.
6. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
7. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: МГУ, 1972. – 575 с.
8. Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика I-II вв. н. э.. М., - 1979. – с. 95.
9. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. М.: РАН. Институт человека. Лаборатория виртуалистики, 1994. – 195 с.
10. Носов Н.А. Реальные нереальности // Человек. 1993. № 1. С. 33-42.
11. Носов Н.А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. М.: Магистр, 1997. – 192 с.
12. Туркина В.Г. Синергия города. Белгород: БГИКИ, 2011. – 111 с.
13. Хоружий С.С. Очерки синергийной антропологии. М., 2005. – 407 с.