

problemy i poniatiia [Media Philosophy. Key issues and concepts] (pp. 170-181). Sankt-Peterburg: SPb. Filos. obshch-vo [in Russian].

Savchuk V. V. (2008). Mediafilosofia: formirovanie distsipliny [Media philosophy: the formation of discipline]. In *Mediafilosofia. Osnovnye problemy i poniatiia [Media Philosophy. Key issues and concepts]* (pp. 7-39). Sankt-Peterburg: SPb. Filos. obshch-vo [in Russian].

УДК 159.923.2:004.738.5

orcid.org/0000-0003-3896-9741

НОВОХАТЬКО Аліна Володимирівна

аспірантка кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г.Короленка

СОЦІАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В КОНТЕКСТІ САМОІДЕНТИФІКАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ ГРИ

Кінець ХХ ст. ознаменував собою початок виникнення нового буттєвого виміру, який дослідники окреслили терміном «віртуальна реальність». Власне, сам термін «віртуальний», пройшовши довгий шлях у своїй семантичній історії, отримав статус наукового поняття, що призвело до «технічної» та «наукової» міфологізації терміна в повсякденному дискурсі. «Віртуальне», яке першопочатково позначало суто фізичні явища й процеси, змінило свою площину, утративши на якийсь час семантичну глибину та специфіку своєї складності. Тракткування віртуального, прийняте в комп'ютерних науках, окреслило ті його дискурси, які напряду не були пов'язані з комп'ютерами. Із часом комп'ютерна техніка стала більше використовуватися для фізичних розрахунків, аніж для математичних, і це стало початком комп'ютерного моделювання відповідних явищ та процесів, тобто, фрагментів фізичної реальності. Винайдення комп'ютерної мережі та набуття нею комерційного статусу стало першим кроком до створення реальності віртуального в комп'ютерному сенсі, до створення інтерсуб'єктивності й континуальності віртуального. Серед багатьох досліджень стосовно цієї тематики виділяють два основних питання.

По-перше, у чому полягає природа комп'ютерної гри – у діяльності, чи в практиці? По-друге, яким чином гравець ідентифікує себе під час процесу гри, а також, яким чином він використовує набутий досвід у реальному житті.

Важливою для нас є ідея про те, що гра, у її природному розумінні, відокремлюється від інших видів діяльності, в основі якого виду – домовленість діяти відповідно до задалегідь встановлених правил (Хейзинга,

1997). Поняття «віртуальна комп'ютерна гра» потрібно розглядати, використовуючи міждисциплінарний підхід, адже сама комп'ютерна гра – феномен складний та багатогранний. Це поняття має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне й інші підгрунття. Власне, сама комп'ютерна гра і є тим техно-художнім гібридом, у якому технологічна основа виступає не лише інструментом для створення художнього продукту, а включена в художній зміст та естетику твору. Потрібно також згадати й фундаментальну працю Й. Хейзінгі «Номо Ludens», у якій виокремлено декілька важливих принципових моментів, а саме таких:

- гра є протилежністю серйозному;
- гра є вільною діяльністю, що має певну структуру;
- гра є змагальною активністю;
- гра є культуротворчим механізмом (Хаксли, 2010, с. 26).

Комплексна міждисциплінарна концептуалізація поняття гри дає можливість експлікувати його на феномен віртуальної комп'ютерної гри. Такий підхід не обмежується лише розважальною суттю ігрової активності, адже будь-яка гра, у тому числі й віртуальна, – це універсальний механізм пізнання, творчості, самовираження, освоєння світу. Комп'ютерна гра, як техніко-художній гібрид (Галкин, 2002) набула нових естетичних рис – і це відкриває широкі перспективи для її філософського дослідження. Процес формування ідентичності є двостороннім: з одного боку референтні групи впливають на самоідентичність особистості, з іншого – самоідентичність особистості вважається критерієм вибору групи з певною субкультурою. При цьому важливими критеріальними характеристиками групової субкультури є не всі, а лише ті, що відповідають значимим цінностям. Спектр ціннісних характеристик, що впливають на самоідентифікацію геймера, умовно можна поділити на три значимі категорії:

- 1) характеристики, що впливають на вибір особистістю тієї чи іншої групи;
- 2) характеристики, що сприймаються (усвідомлено/неусвідомлено) особистістю як значимі та суттєво впливають;
- 3) характеристики, що сприймаються особистістю як другорядні й не впливають.

Враховуючи змістовий характер комп'ютерної гри та специфіки віртуальних ігрових світів, можна виділити два параметри впливу на самоідентифікацію гравця:

- наявність / відсутність елемента розвитку ігрового персонажу;
- масштабність віртуального світу, що моделюється грою.

Звичайно, ці критерії не єдині характеристики комп'ютерних ігор, проте вони є умовою для дослідження самоідентифікації геймера у віртуальному світі в контексті цього дослідження. У якості референтних субкультур у контексті цього дослідження розглянемо молодіжні ігрові спіль-

ноти, зорієнтовані на рольові ігри (RPG). Вибір цієї категорії зумовлений особливостями її характеру. По-перше, молодіжні RPG – спільноти виникають стихійно, самоорганізовано та мають широке розповсюдження в сучасному світі. По-друге, ці спільноти існують як у реальному, так і у віртуальних просторах, відображаючи всю можливу різноманітність зазначених субкультур і зберігаючи специфіку рольових ігрових спільнот. Серед основних характеристик, яка об'єднує всі віртуальні комп'ютерні ігри, виділимо імерсію, що визначається як явище пов'язане з ангажуванням людини в електронне середовище. Загалом імерсія є процесом втягнення, поглинання і занурення людини в електронне середовище, при чому ангажування має тут переважно чуттєво-емоційний характер. Характеризуючи явище імерсії, М. Хейм говорить про те, що віртуальне середовище втягує користувача зображеннями, звуками і тактильністю, притаманними цьому середовищу (Heim, 1993, с. 154–155).

Зазначимо, що через імерсію користувач сприймає віртуальне оточення як «справжнє». У такому контексті можна розрізнити дієгетичну імерсію, де гравець заглиблюється в сам процес гри на комп'ютері, та ситуативну імерсію, де гравець занурюється в гру, у її просторовий і наративний простір. Імерсія тут проявляється в тому, що гравець захоплюється відеогрою так само, як читач захоплюється читанням книги, або глядач – переглядом фільму. Інтрадієгетична імерсія у відеогрі, завдяки атрибутиці останньої, дає змогу гравцю глибоко зануритись у простір пережитого досвіду гри, і таким чином комп'ютерний світ, завдяки імерсії, стає світом візіонерського переживання із власною казуальністю й темпоральністю. У результаті, віртуальна реальність стає культурно-детермінованою формою сприйняття та конструювання, сповненою відомими користувачу образами тієї чи іншої культурної традиції (як приклад – середньовічний антураж фентезійних комп'ютерних ігор). Багато комп'ютерних ігор пропонують нетривіальну форму досвіду – яскраві візуальні переживання, об'ємний звук, яскраві кольори і музика. Це надає їм чуттєву достовірність, що уможливує проведення паралелі між світом віртуальним та візіонерським. Інтеграція візіонерства у сферу віртуальної реальності дає змогу гравцю «перенестися» від щоденних турбот у віртуальний світ. Нарешті, тут можна говорити про певний терапевтичний ефект комп'ютерної гри й водночас, адже гра створює всі умови для того, щоб гравець повністю ідентифікував себе зі своїм героєм. Це пов'язано з тим, що персонаж гри, роль якого приймає на себе гравець, є засобом реалізації його потреб, мотивів і цінностей. Задля характеристики геймера в процесі гри використовується термін «Я-віртуальне». Це поняття зручне для аналізу комплексу змін, що впливають на самоідентифікацію особистості у віртуальному просторі гри та є вагомими в процесі окреслення меж реальності людини, яка моделює світ у віртуалі. «Я-віртуальне» – людина, яка відчуває ефект «присутності» у віртуальному світі комп'ютерної гри, приймає на себе роль ігрового персо-

нажа й діє в умовах реальності, яку можна моделювати. «Я-віртуальне» як придумана людина та особистість має фізичні й психологічні властивості. Фізичні особливості, як правило, моделюються за допомогою створення комп'ютерного образу, роль якого приймає на себе гравець (Juul, 2001). Тобто, унаслідок своєї уяви, гравець має можливість щось домислювати, проте фізичні параметри героя та інших об'єктів і предметів у віртуальному світу, зазвичай, є чітко заданими, а отже, «Я-віртуальне» є проекцією людини на віртуальний світ комп'ютерної гри й частково ототожнюється з «Я реальним». Відповідно, наступний фактор впливу комп'ютерної гри на самоідентифікацію особистості – «віртуалізація Я».

Віртуальний світ комп'ютерної гри створює альтернативне середовище для життя та діяльності людини. Це середовище наділене всіма властивостями, мінімально необхідними для віртуального існування. У рольових (не комп'ютерних) іграх ігровий простір заданий правилами, і гравець повинен їх дотримуватись. В іншому випадку гра втратить свій зміст. Людині, яка грає в комп'ютерну гру, не потрібно свідомо окреслювати ігровий простір тримати правила в голові – у комп'ютерній грі порушити правила неможливо, адже межі припустимого строго окреслені ігровою програмою таким чином, що в комп'ютерній грі неможливо зробити щось таке, що не передбачено програмою. Відповідно, «Я-реальне» та «Я-віртуальне» на цьому етапі розділяються завдяки іммерсії, більш сильною прийняттю образу віртуального Я, що посилює переживання від процесу гри. Цьому процесу сприяє елемент, властивий RPG – «прокачування» персонажа. Такий елемент забезпечує необхідність покращення різноманітних якостей ігрового персонажа в процесі гри – фізичних, психічних, «магічних», – а також різноманітних здібностей, умінь і навичок. Можна припустити, що величезна популярність ігор у жанрі RPG пов'язана саме з наявністю можливості покращити свій персонаж. Розбіжності «Я-віртуального» з «Я-реальним» спостерігаються саме в тому, що ігрові досягнення не є реальними досягненнями людини. Власне, тут можна говорити про кризу в процесі самоідентифікації людини в реальному житті. Результат вище згаданої кризи – своєрідний ескапізм як відхід індивіда від реального буття через його симуляцію в розвагах. Ескапізм формується в умовах екзистенційного вакууму та являє собою спробу вийти з тотальної симуляції реальності, притаманної сучасній культурі, побудову власної Я-ідентичності, що здійснюється в ситуації втрачання смислу та унеможливлення самотранценденції. Ескапізм виступає причиною того, що гравець надає перевагу віртуальній реальності, поступово емігруючи в себе. У цьому випадку сутність ескапізму полягає в заміні реальної життєвої активності її симуляцією.

Вплив віртуальних комп'ютерних ігор на самоідентифікацію особистості безперечний. Геймери – повноцінні представники певних субкультур, приналежність до яких визначається не зовнішніми атрибутами, а

станом особистості. Віртуальна гра має однакові архетипи та бінарні опозиції з міфологією. Вона виступає в якості квазі-міфології, квазі-релігії в десакралізованій час.

Підсумовуючи варто сказати, що рольові ігри тією чи іншою мірою здійснюють ресакралізацію світу й водночас не порушують її духовність, а, навпаки, певною мірою відновлюють її в людей, котрі живуть у техногенному світі. Серед безлічі жанрів комп'ютерних ігор виділяють RPG/MMORPG – рольові / багато користувальницькі онлайн-ігри, де гравець, ідентифікуючи себе з певним персонажем, проживаючи його життя, приносить до своєї реальної самості певну новизну. Гра дає змогу людині «прописати чорновий варіант» певних життєвих ситуацій, коли геймер, постаючи в образі «Я», самостійно модулює ситуацію. Із-поміж основних факторів, що впливають на самоідентифікацію людини в грі, можна виокремити імерсію, віртуалізацію «Я», ескапізм та опцію збереження / завантаження (save / load). Слід відзначити, що ескапізм у цьому випадку є компенсацією надмірної раціональності сучасного світу. Відповідно, комп'ютерна гра, будучи феноменом сучасної культури, ресакралізує раціоналізм ХХ–ХХІ ст. Гравець таким чином «утікає» до віртуальної реальності, до природи й традицій, яких так часто не вистачає в сучасному світі.

Список використаних джерел

- Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. *Гуманитарная информатика: Открытый междисциплинарный электронный журнал*. Томск : Томский гос. ун-т, 2002. Вып. 3. С. 54–72.
- Хаксли О. Вечная философия. Москва : Профит Стайл, 2010. 384 с.
- Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры. / пер., сост. и автор вступ. ст. Д. В. Сильвестров; коммент. Д. Э. Харитоновича Москва : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
- Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies*. 2003. Vol. 3. Issue 1.
- Galloway A. R. Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Social realism in gaming. New York, 2006. 137 p.
- Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. New York; Oxford : Oxford University Press, 1993. 175 p.
- Juul J. Games Telling stories? *Game Studies*. 2001. Vol. 1. Issue 1. P. 1–12.

References

- Fromme J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies*, 3, 1.
- Galkin D. V. (2002). Kompiuternye igry kak fenomen sovremennoi kultury: opyt mezhdistsiplinarnogo issledovaniia [Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research]. In

- Gumanitarnaia informatika: Otkryti mezhdistisciplinnyi elektronnyi zhurnal [Humanitarian Informatics: An Open Interdisciplinary Electronic Journal]* (Vol. 3. pp. 54-72). Tomsk: Tomskii gos. un-t [in Russian].
- Galloway A. R. Gaming. (2006). *Essays on Algorithmic Culture. Social realism in gaming.* New York.
- Heim M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality.* New York, Oxford: Oxford University Press.
- Juul J. (2001). Games Telling stories? *Game Studies*, 1, 1, 1-12.
- Khakli O. (2010). *Vechnaia filosofia [Eternal philosophy]*. Moskva: Profit Stail [in Russian].
- Kheizinga I., Silvestrov D. V.(Trans.), & Kharitonovich D. E. (Comp.). (1997.). *Homo Ludens: stati po istorii kultury [Homo Ludens: cultural history articles]*. Moskva: Progress-Traditciia [in Russian].