

0-790400

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

*На правах рукописи*

**ГУТМАН ИЛЬЯ ЕФИМОВИЧ**

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ:  
КУЛЬТУРНО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ АНАЛИЗА**

Специальность 09.00.13 – религиоведение, философская антропология,  
философия культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание учёной степени  
кандидата философских наук

Санкт-Петербург  
2009

Работа выполнена на кафедре культурологии факультета философии Санкт-Петербургского государственного университета

Научный руководитель:

Солонин Юрий Никифорович,  
доктор философских наук,  
профессор

Официальные оппоненты:

Савчук Валерий Владимирович,  
доктор философских наук,  
профессор



Иванов Андрей Фёдорович,  
доктор философских наук,  
профессор

Ведущая организация:

Санкт-Петербургский  
государственный университет  
информационных технологий,  
механики  
и оптики

Защита состоится «\_12\_» ноября 2009г. в \_\_\_\_\_ часов на заседании Совета Д.212.232.11 по защите докторских и кандидатских диссертаций при Санкт-Петербургском государственном университете по адресу: 199034, Санкт-Петербург, В.О., Менделеевская линия, д.5, факультет философии, ауд.\_\_\_\_\_.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке им. А.М.Горького Санкт-Петербургского государственного университета.

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2009г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
кандидат философских наук, доцент

Л.Е. Артамошкина

## **I Общая характеристика работы**

### **Актуальность исследования.**

Настоящая диссертация посвящена проблеме виртуальных компьютерных игр. Компьютерные игры – явление информационного общества, приобретшее в последние десятилетия исключительную популярность. Начиная с появления первых компьютерных игр, происходящих в виртуальном пространстве, миновало около тридцати лет. Несмотря на своё широкое распространение и социокультурную институционализацию, они ещё не получили научную и философскую разработку, анализ и определение места в системе информационной культуры и социальных структур. Одной из проблем является уже само определение феномена компьютерных игр. Ещё не разработано ясного научного определения данному явлению. Трудности заключаются не только в необычности и новизне компьютерных игр, но и в их освоении в качестве игрового процесса с учётом представлений об игре как особом социокультурном и поведенческом феномене, которые сложились в культурологии и социальной философии.

Одной из трудностей является определение места компьютерных игр в современной культуре. Данная проблема актуализируется тем, что, недавно возникнув, они быстро стали значительным сегментом досуговой сферы. Они изменили поведенческие навыки и породили новые традиции, оказав влияние на структуру общества. Всплеск научного интереса к компьютерным играм и переменам, вносимым ими в культурную и социальную сферы, начинается в восьмидесятые годы двадцатого века. Однако до сих пор не разработаны серьёзные научные результаты, раскрывающие сущность данного феномена. Существуют наработки в областях психологии, социологии, пытающиеся установить статус компьютерных игр, однако, не существует глобального

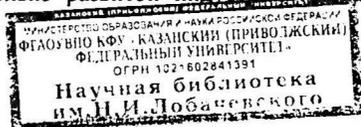
исследования, подходящего к компьютерным играм с философских и культурно-антропологических позиций.

В культурно-антропологическом анализе нуждается сам статус виртуальных компьютерных игр как феномена. Общепринято определение данного явления, как игры. Однако, данный феномен имеет более сложную структуру и социо-культурные функции: в его структуре видны элементы многих других культурных реалий, таких как искусство и виртуальная симуляция. Также, объекты, называемые виртуальными компьютерными играми, являются образцами многоканального культурного текста, опирающегося на разные сенсорные каналы человека. Виртуальные компьютерные игры вносят в структуру искусства, культуры и повседневности изменения, подобные тем, какие более века несёт кинематограф или телевидение.

Быстро распространившись, виртуальные компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной культуры. Став элементом повседневности тысяч и миллионов преимущественно молодых людей по всему миру, они сформировали новые субкультуры. Виртуальные игры формируют новые традиции и поведенческие навыки, изменяющие структуру общества. Необходимо выявить их чёткое место в информационной культуре и структуру их внутреннего содержания.

**Степень разработанности проблемы.** Виртуальные компьютерные игры – относительно новая область исследований и практики.. Начиная с восьмидесятых годов двадцатого века были предприняты первые попытки осмысления виртуальных компьютерных игр. Несмотря на огромную скорость распространения, данное явление было исследовано недостаточно глубоко.

Наибольшее количество исследований, посвящённых виртуальным компьютерным играм, произведено в Америке и Западной Европе – в связи с наиболее развитой индустрией компьютерных игр. В связи с отсутствием в России настолько развитой индустрии медиа-развлечений как на Западе,



исследование компьютерных игр по масштабам проделанной работы пока не столь велико, как в странах западного мира. Большинство работ, сделанных на тему компьютерных игр, рассматривает их с точки зрения технических аспектов, а не гуманитарных – то есть с точки зрения генезиса данного объекта, его содержания и влияния на культуру. Основные подходы к исследованию компьютерных игр в России с гуманитарной точки зрения – психологические. Они занимают исследование формирования зависимости от компьютерных игр и психологическими предпосылками к игровому процессу.

Западными исследователями виртуальных компьютерных игр, использующими гуманитарный подход, являются Гэллоувэй А.Р., занимающийся истоками виртуальных компьютерных игр, проблемой реализма в них и соотношением феноменов виртуальных компьютерных игр и театра, Фромм Дж., изучающая перемены в структурах досуга детей, произошедшие с распространением компьютерных игр, Джуул Дж. и Линдли А.С., занимающиеся проблемой наличия нарратива в виртуальных компьютерных играх и другие.

Основными российскими исследователями феномена виртуальных компьютерных игр, подходящими с позиции гуманитарного подхода являются Игнатъев М.Б., изучающий соотношение виртуальных компьютерных игр с актёрской игрой и литературой, Степанцова О.А., изучающая особенности субкультур компьютерных игроков, Бурлаков И.В. Гудимов В.В. и Кузнецов Г.Г., рассматривающие истоки и содержание феномена виртуальных компьютерных игр с позиций психоанализа и выявления архетипов коллективного бессознательного. Последние подходят к исследованию виртуальных компьютерных игр с позиции психологов, а не философов или культурологов, однако в их трудах содержится культурно-антропологическое ядро.

С середины девяностых годов число публикаций, посвящённых проблемам виртуальной реальности и виртуальных игр, как одной из её

составляющих, в России растёт. В частности, в Санкт-Петербурге в 1995 году прошёл первый всероссийский симпозиум по проблемам виртуальной реальности под названием «Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры». По результатам симпозиума в девяностых годах регулярно издавался сборник, содержащий десятки статей. Ранее в связи с малой эмпирической базой ученые-гуманитарии занимались в основном теорией и гипотетическими построениями. Сегодня гуманитарные исследования виртуальных игр всё чаще обращаются к эмпирическому материалу (примером могут служить работы А.Р. Гэллоувэя, Г.Г. Рябова, Л.П. Тимофеевой и других).

Вместе с тем в работах этих исследователей, по нашему мнению, не раскрыто место виртуальной игры в культурных структурах. В этих работах отсутствует соотношение виртуальной игры с феноменом игры в целом и с традиционными культурными реалиями, такими как мифология и ритуал. Отсутствует чёткое соотнесение виртуальной игры с видами искусства: литературой, драматургией, кинематографом. Пока не был проведён анализ виртуальной компьютерной игры как культурного текста. Доныне не было установлено определённого статуса виртуальной компьютерной игры с учётом её места в социально-культурных структурах и внутреннего содержания. Авторы, занимающиеся ранее исследованием данного объекта, не совершили чёткого выделения структур виртуальных игр. Таким образом, имеются первичные наработки, анализирующие виртуальные игры. Несмотря на довольно большое количество данных работ, до сих пор не разработано глубокое синтетическое исследование, установившее культурно-антропологический статус виртуальной компьютерной игры, в наиболее полной степени разобравшее внутренние структуры и истоки виртуальных компьютерных игр, а также влияние данного феномена на динамику социально-культурных процессов.

**Предмет и объект исследования.**

Объектом исследования является компьютерная виртуальная игра в культурно-антропологическом аспекте.

Содержание диссертации сосредоточено на:

- 1) Выяснении её структуры.
- 2) Раскрытии символического значения её содержательных элементов.
- 3) На проблемах влияния виртуальных игр на тенденции и характер социокультурного поведения реципиентов их символических смыслов.
- 4) На описании компьютерно-игрового поля как особого культурного пространства и культурной коммуникации, существенно влияющих на изменение социальной структуры.
- 5) На трактовке компьютерных игр как специфического культурного текста, существенного в общей системе манипуляции общественным сознанием.

#### **Цели и задачи работы.**

Цель работы – представить виртуальные компьютерные игры как важнейшую составную часть культуры информационного общества, становящуюся существенным фактором социо-культурной динамики и обладающую потенциалом культурно-антропологических воздействий. Наряду с этим исследование стремится раскрыть взаимосвязь содержательных аспектов новых игровых форм с традиционными культурными феноменами, как в функциональном, так и в ценностно-мотивационном аспектах.

Исследование диссертации сосредоточено на следующих задачах:

- 1) Выяснить культурно-антропологический статус виртуальной компьютерной игры как специфического феномена современной информационной культуры.
- 2) Раскрыть социокультурные процессы, которые порождены или существенно детерминированы новыми игровыми технологиями, такие как специфические формы эскапизма, аномальные социальные и социально-

психологические реакции, атомизация социальных структур, особые виды социо-культурной коммуникации и приобретения символического опыта и многие другие процессы.

3) Установить новые аспекты, вносимые компьютерными играми в традиционные игровые формы.

4) Конкретизировать культурно-исторические истоки и социально-онтологические характеристики виртуальной компьютерной игры.

5) Дать анализ связи и взаимодействия виртуальных компьютерных игр с функционально однотипными формами и видами культуры (например, кинематограф, драматургия, приключенческая литература, научная фантастика и другие).

6) Показать связь конструируемой виртуальной реальности компьютерных игр с воображаемой реальностью мифологического пространства.

7) Выявить особенности виртуальной компьютерной игры как культурного текста.

**Методология исследования** предполагает отвлечение от технологических аспектов генезиса и реализации виртуальных компьютерных игр. Позиция диссертации определяется преимущественно культурно-антропологическими, и, более широко, гуманитарными установками на исследуемый феномен. К самой компьютерной технологии в диссертации применён принцип «чёрного ящика»: данная работа направлена на изучение игр, происходящих в виртуальной реальности, а не технических устройств, эту реальность обеспечивающих. Аспекты самой компьютерной технологии не входят в рамки работы диссертанта.

Позиция исследования, прежде всего, – эмпирическая, учитывая, что изучается феномен, ещё мало проанализированный, нуждающийся в систематизации и структурировании. Поскольку содержание виртуальных игр как феномена культуры соотнесено с содержанием мифологии и обряда, оказалось целесообразным использовать к его анализу те подходы, которые

разработаны относительно мифа и других феноменов традиционной культуры. Определяющее влияние на теоретический подход к проблеме оказали работы Й. Хейзинги, В.Я. Проппа, Дж. Дж. Фрезера, М. Элиаде.

Виртуальные компьютерные игры – многостороннее явление культуры. Изучению подлежат социологический, антропологический, культурологический, культурно-философский, искусствоведческий, психоаналитический аспекты этого феномена. Наиболее проработанными гуманитарными подходами к изучению данного явления в настоящее время являются социологический и психоаналитический. Исследование, представленное в нашей работе, опирается на синтез перечисленных подходов и развивает культурно-антропологическую линию со свойственной ей методологией.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в комплексном анализе феномена виртуальных игр в широком культурно-социальном контексте; в установлении места виртуальных компьютерных игр в системе культуры; в выявлении соотношения между виртуальной реальностью компьютерных игр и мифологией; в определении особенностей виртуальной компьютерной игры как многоуровневого культурного текста. Результаты работы позволяют рассматривать виртуальные игры как отражение современных культурных процессов – и как неомифологию, то есть возрождённый в наши дни образец мифического мышления в системе особых информационно-коммуникативных технологий. В исследовании проясняется важный аспект игровых коммуникаций: особые техники манипулятивного воздействия и управления массовым поведением.

**Практическая значимость исследования** представлена системным подходом к проблеме культурно-антропологического статуса виртуальных компьютерных игр, сопоставлением компьютерных игр и традиционных феноменов культуры. Собранные материалы и выводы диссертационного исследования могут быть использованы при создании курсов, посвящённых культурологическому, социологическому, антропологическому,

искусствоведческому, психоаналитическому, философскому и иным аспектам виртуальных компьютерных игр. Отдельные фрагменты могут быть использованы в курсах «культурология», «культурная антропология», «социология культуры», а также в целом ряде смежных дисциплин – социальной психологии, искусствоведении и других.

**Научная новизна исследования.** Научная новизна диссертационного исследования состоит в том, что это одно из первых системных исследований, отражающих основные культурологические, антропологические, психоаналитические и социальные аспекты нового культурного феномена – виртуальных компьютерных игр. Виртуальные компьютерные игры рассматривается, как многофункциональное явление, что позволяет выявить его внутреннюю структуру и влияние на социокультурную динамику.

Научная новизна исследования выражена в следующих положениях:

- 1) В теоретико-методологическом отношении осуществлена концептуализация понятия «виртуальная компьютерная игра» в контексте её анализа в качестве игрового феномена насколько он разработан в общей теории культуры.
- 2) На основе вышеуказанной концептуализации проработано логико-методологически корректное определение термина «виртуальная компьютерная игра». Намечено направление построения теории художественно-игрового дуализма, согласно которой, виртуальная компьютерная игра суть дуалистический феномен, удовлетворяющий как большинству характеристик игры, так и функциям искусства, что делает её объектом изучения как культурологии, так и искусствоведения.
- 3) Анализ символической структуры компьютерных игр позволил соотнести понятие виртуальных компьютерных игр с понятиями «ритуал», «миф» и другими формами традиционной культуры.
- 4) В диссертации основан и развит культурно-антропологический подход к теоретико-аналитической разработке феномена компьютерных игр. Данный

подход позволил проследить детерминационные отношения игровых установок с такими современными формами поведенческой активности, как эскапизм, социальная дисперсия, социальная атомизация и другие.

5) Особое место уделено выяснению новых механизмов манипулятивной активизации коллективно-бессознательных установок индивидуального и массового поведения, создаваемых виртуальными компьютерными играми.

6) Проанализировано взаимовлияние виртуальных компьютерных игр с кинематографом, литературой и другими традиционными культурными феноменами: виртуальные компьютерные игры выступают основами порождения новых жанровых и сюжетных структур.

7) Виртуальная компьютерная игра впервые проанализирована как особый культурный текст, специфика которого выражена в интерактивности и многоканальности.

На защиту выносятся следующие положения:

1) Виртуальные компьютерные игры не являются играми в традиционном смысле этого слова, так как не удовлетворяют всем характеристикам игры.

2) Вышеназванный феномен имеет общие структурные элементы с искусством. Компьютерные игры следует рассматривать, скорее, не как игры, а как новый вид искусства, где реципиент выступает не пассивным зрителем, а квазиактивным со-участником.

3) Компьютерные игры дают возможность проследить зарождение и развитие новых механизмов современной культуры и их взаимовлияние с иными культурными областями.

4) Виртуальные компьютерные игры апеллируют к архетипам коллективного бессознательного и актуализируют мифологию. В своей виртуальной реальности они репрезентируют архетипы традиционного и архаичного общества.

5) Виртуальные игры выступают в качестве реакции коллективной психики на десакрализацию, «расколдовывание» и гиперрационализацию культуры.

6) Виртуальные компьютерные игры являются многогранным образцом культурного текста. Они несут определённые нарративы и идеологические послания.

7) Виртуальные компьютерные игры – образец материала для пропаганды, особенно эффективной по отношению к подрастающему поколению и одно из средств манипуляции сознанием.

**Апробация результатов исследования.** Основные теоретические положения и практические выводы диссертации обсуждены на кафедре культурологии Санкт-Петербургского Государственного Университета и рекомендованы к защите по специальности 09.00.13 – философская антропология, религиоведение, философия культуры.

Основные результаты и положения работы докладывались и обсуждались на конференциях Ассоциации исторической психологии (Санкт-Петербург, 2007, 2008 и 2009), на конференции «Сэфер», посвящённой израилеведению (Москва, 2009), на конференции «Евразийское пространство: цивилизационные кризисы и поиск путей гражданского согласия», произошедшей в 2008 году в Казани. Основные результаты диссертационного исследования отражены в семи публикациях общим объёмом в 3,2 п.л, две из которых размещены в изданиях ВАК.

**Структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, трех глав, девятнадцати параграфов, заключения, списка литературы, игрографии и приложения.

## **II Общая характеристика работы**

*Во введении* раскрывается актуальность темы диссертации, степень разработанности проблемы, формулируются цель, задачи, предмет и объект исследования, определяются теоретико – методологические основы, эмпирическая база, научная новизна, теоретическая и практическая значимость представленной работы.

В *первой главе*, называемой «компьютерная игра как культурная реальность» рассматривается виртуальная игра как феномен культуры, её

место в современной культуре, применимость понятия «игра» к виртуальным играм, выявление антропологического статуса данного феномена и его взаимного влияния с объектами современной культуры. Дано определение понятию «виртуальная компьютерная игра». Глава состоит из восьми параграфов.

Компьютерная игра внедряется в повседневность и изменяет её. Виртуальные компьютерные игры по своей сути не являются детскими играми, а выступают формой развлечения, аналогичного чтению, просмотру спектаклей или кинематографа. У компьютерной игры имеются общие структурные элементы с произведениями искусства, и данный феномен не совсем является игрой в общепринятом понимании.

Виртуальная компьютерная игра скорее квазиигровой феномен, называемый игрой, так как более удачный термин ещё не разработан. В соответствии с разработанными ранее в теории культуры игровыми концепциями, виртуальная компьютерная игра обладает большинством характеристик понятия «игра», однако, некоторые из данных характеристик задействованы не всегда. Ролевые компьютерные игры с детализированным виртуальным пространством и прописанными персонажами имеют также функции и структурные элементы искусства. Диссертантом намечено направление построения теории художественно-игрового дуализма, согласно которой компьютерная игра суть дуалистический феномен, обладающий как большинству требований игры, так и структурным элементам искусства. Данный феномен возможно рассматривать и исследовать как с точки зрения игровых концепций культуры, так и с точки зрения искусствоведческих и текстологических теорий. Проработанная ролевая компьютерная игра является как квазиигрой, так и интерактивным фильмом – она имеет как игровую, так и художественную составляющую.

Сформулировано определение понятия «виртуальная компьютерная игра»: виртуальная компьютерная игра суть совокупность графических кадров, обладающая большинством характеристик понятия «игра» и

большинством структурных элементов искусства, репрезентированная через интерактивный компьютерный интерфейс высокого уровня и включающая симуляцию в реальном времени и взаимодействие с реципиентом через множественные сенсорные каналы.

Далее наше исследование рассматривает изменения, произошедшие в структурах досуга, в особенности в структуре свободного времени, проводимого детьми и подростками вследствие распространения компьютерных игр. Виртуальные компьютерные игры вытеснили из молодёжной и подростковой культуры телевидение. Они замещают у детей и подростков традиционные формы социализации, такие как чтение, общение, учёбу, спорт. У подростков популярность виртуальных игр больше, чем у детей младшего возраста. С развитием компьютерных игр подростки уступили телевидение иным возрастным группам. У большинства взрослых реципиентов литература сохранила своё место в структуре досуга. У всех возрастных групп телевидение вытеснено из сферы досуга виртуальными компьютерными играми в большей степени, чем литература. Потребитель виртуальных компьютерных игр взрослеет, что, в свою очередь, оказывает влияние на игры, выпускаемые впоследствии.

Культурными предпосылками создания виртуальных игр являются традиционные культурные явления – различные феномены сферы искусства (литература, изобразительное искусство, музыка, драматургия, кинематограф), игровые феномены культуры (полевые игры, настольные ролевые игры, актёрская игра), различные феномены архаичного общества (миф, ритуал, обряд), а также социальные институты, поведенческие модели в которых определяются обрядом – церковь, секты, первобытное племя, армия, тюрьма. С развитием технического прогресса, рационализацией и секуляризацией сознания, исчез магический характер отношения к миру. Изменился мир, но человек по-прежнему тянется к природе и метафизической реальности, где есть место чудесам. Виртуальная реальность компьютерных игр, будучи имитацией традиционного общества, по сути

одно из проявлений общего в современной культуре ответа на десакрализацию и «расколдовывание» культуры в XX веке. В XX веке развилась новая культура, опирающаяся на коллективное бессознательное и традиционные архетипы. Виртуальные компьютерные игры возникают в поле этой культуры, но, будучи феноменом интерактивным, позволяют ощутить со-участие в ритуале сильнее, чем иные объекты медиа-технологий, ресакрализуют культуру в психике реципиента.

Произведён обзор библиографических источников, используемых для сравнительного анализа содержания виртуальных компьютерных игр с мифами и обрядами традиционного и архаического общества. В качестве источников, посвящённых мифам и архаичному обществу, наше исследование рассматривает преимущественно работы А. ван Геннепа, В.Я. Проппа, Дж. Фрезера и М. Элиаде.

Далее наша работа разбирает практическую пользу от виртуальных игр. Они выступают средством обучения работы на компьютере. Исторические стратегические компьютерные игры могут быть использованы в качестве источника исторических знаний. Ролевые компьютерные игры в жанре фэнтези являются интерактивной энциклопедией традиционного или архаичного общества. Также виртуальная компьютерная игра способна выступить источником вдохновения для творчества писателей или художников. Моделирование в пределах виртуального пространства компьютерной игры является одним из способов просчитать поведенческую стратегию моделируемого объекта. Моделирование батальных сцен писателями в виртуальном пространстве стратегических компьютерных игр позволяет облегчить их труд.

Далее наше исследование описывает субкультуры, сформировавшиеся вокруг виртуальных игр. «Фанатские» субкультуры являются общим феноменом, сформированным вокруг литературы, кинематографа и компьютерных игр. «Фанатская» литература способна оказывать влияние на исходное произведение. Данные субкультуры создают и «фанатские»

компьютерные игры. Геймерство как феномен укладывается в понятие субкультуры. Геймеры, то есть компьютерные игроки, имеют чёткую дихотомию «свой-чужой» и считают «своим» умеющего играть в компьютерные игры и самоидентифицирующегося как геймер. Геймеры представляют собой не единую субкультуру, а совокупность различных субкультур, образовавшихся вокруг того или иного жанра виртуальных компьютерных игр или вокруг конкретной игры.

Жаргон геймеров динамичен. Он включает в себя также общемолодёжный жаргон, общекомпьютерный сленг, иностранные заимствования (преимущественно из английского языка) и неологизмы. В связи с процессом культурной диффузии этот сленг проникает в общемолодёжный жаргон, становясь его частью.

Принадлежность к компьютерным игрокам, в противоположность к образовавшимся вокруг музыкальных направлений молодёжным субкультурам, не определяет музыкальные и стилистические предпочтения геймера и его отношение к моде. мода, будучи связанной с внешней атрибутикой, не играет роли в виртуальном пространстве – и большинство компьютерных игроков не обладает значимыми внешними отличиями от остальных людей. В отличие от ставших уже традиционными иных субкультур, определяющих место человека в системе «свой-чужой» по внешней атрибутике, геймерская субкультура скорее охватывает человека внутренне. Имея иерархию, идеологию, собственный сленг, традиции и самоидентификацию, геймеры представляют собой настоящую субкультуру, вернее – совокупность различных геймерских субкультур, являющихся любителями конкретных игр.

Далее диссертант рассматривает механизмы социокультурной адаптации и дезадаптации компьютерных игроков. Им ставится вопрос, тренирует ли игра реципиента и способствует ли социальной и культурной адаптации, или напротив, ведёт к эскапизму и дезадаптации. Сделан вывод, что игра может способствовать обоим процессам: детской психике

виртуальные компьютерные игры, как правило, способны нанести ущерб, более зрелому реципиенту они могут помочь адаптироваться и приобрести символический опыт. Опасность для неустойчивой психики представляет самоидентификация с игровым персонажем. Фокусируясь на игре, человек развивается, а сконцентрировав внимание на собственном образе в игре, теряет связи с реальностью. Далее наша работа рассматривает мотивы, побуждающие людей играть в компьютерные игры и выбирать конкретные их жанры.

Основные выводы первой главы таковы: Виртуальные компьютерные игры являются образцом нового, интерактивного искусства. Согласно намеченной диссертантом к разработке теории художественно-игрового дуализма, виртуальные компьютерные игры могут быть рассмотрены и как игры, и как искусство. Геймеры вписались в современную культуру как совокупность субкультур, принадлежность к данным субкультурам определяется не внешними атрибутами, а состоянием личности. Виртуальные игры снижают в структуре досуга «удельный вес» литературы и кинематографа – но под влиянием компьютерных игр создаются новый кинематограф и новая литература. Виртуальные игры могут послужить средой для эскапизма, но также и ресакрализовать психику реципиента, гармонизировав её. Эти эскапизм и ресакрализация сознания – явления одного порядка, так как представляют собой компенсацию излишней рациональности современного мира.

**Вторая глава, называемая «виртуальная компьютерная игра как репрезентация мифической реальности и традиционных архетипов» состоит из семи параграфов.** Эта глава рассматривает виртуальное пространство компьютерных игр как неомифическое пространство.

Диссертант соотносит понятия мифа и игры. Всякий миф есть игра, ритуал есть игра, любая мифическая реальность является виртуальной. Во время сеанса компьютерной игры реципиент абстрагируется от факта сидения за экраном компьютера вследствие эффекта погружения,

свойственного технологиям виртуальной реальности: временно мир игры становится для реципиента реальностью, несмотря на очевидную фиктивность. Миф для мифического сознания – также объективная реальность, несмотря на вымышленный характер. Таким образом, виртуальная компьютерная игра и миф, будучи для психики реципиента яркой и напряжённой реальностью, а фактически являясь фикцией, во многом тождественны друг другу. Виртуальное пространство компьютерной игры – неомифологическое пространство, как и многие другие феномены современной культуры. Большинство виртуальных компьютерных игр задано неомифологией, опирающейся на прописанные историю, географию, культуру повседневности, этику и эстетику, систему социальных иерархий и ценностей.

Один из основных мотивов виртуальных компьютерных игр репрезентирует архаичный мотив переправы героя-шамана в мир иной. Обозначенная скрытно или явно, переправа имеет место во многих компьютерных играх. Имеющая в играх реализацию переправа на летающей лошади или на корабле – суть репрезентация традиционного мифического и сказочного мотива, возрожденного в виртуальном пространстве компьютерных игр. В виртуальных играх, как и в воображаемом пространстве мифологии, проявляется связь Мира Иного со скалами и огненными реками. В некоторых компьютерных играх репрезентирована видимая или невидимая граница, в чистой манере примитивных верований отделяющая мир живых от архетипического мира мёртвых, а также военная застава, расположенная на этой границе, единственное место, через которое возможен проход. С учётом интерактивности виртуальная компьютерная игра – не просто наблюдение за мифической ситуацией, а архаичный обряд переправы, репрезентированный в век информационных технологий.

Следующим архаичным обрядом, воссозданным в виртуальных компьютерных играх, является обряд инициации. Интерактивность усиливает эффект имитации обряда. Игры-боевики, в которых персонаж игрока

сражается с монстрами в лабиринте, соответствуют испытаниям, которые в традиционном обществе проходит юноша во время обряда инициации. Некоторые виртуальные игры представляют собой сплошной обряд инициации. В первой и второй частях игры «Готика» героя регулярно посылают с испытаниями, в результате прохождения которых он на протяжении всего действия игры продвигается по лестнице социальной иерархии. Становлению магом в этих играх предшествует изоляция от мирского, и для прохождения обряда перехода из простых граждан в маги требуются дополнительные обряды инициации – согласно А. ван Геннепу, переход в сакральное из профанного значительно сложнее, чем между различными стадиями профанного. В третьей части игры «Готика» герой подвергается процессу инициации в каждом городе: он постепенно меняет свой статус в системе бинарных оппозиций «свой-чужой». Выполняя испытания, он становится «своим» в каждом городе. В игре «В поисках славы 5» имеют место совмещённые обряды переправы в мир иной и инициации. Переправа в мир иной сопровождается временной смертью протагониста: его убивают демоны, разрывая на куски. Герой жертвует половиной жизненной силы, после чего воскресает. Это репрезентация обряда инициации, связанного с ритуальной «смертью» и членовредительством. В некоторых виртуальных играх, как в архаичных обществах, во время прохождения процесса инициации герою наносят татуировки. В игре «Дрожащие острова» выражен вариант обряда инициации в виде физического перехода. Для инициации протагонисту необходимо совершить переход через врата, отделяющие сакральное царство, закрытое для чужаков, от профанной области, населённой обычными людьми. Как и в воображаемых реальностях мифологии, врата, отделяющие профанную область от сакральной, охраняет приграничное божество, уничтожение которого включается в обряды инициации и перехода.

Далее наше исследование рассматривает системы бинарных оппозиций, которые, будучи базисными элементами архаического и

мифического сознания, задают и реалии виртуальных компьютерных игр. Основные бинарные оппозиции, используемые в виртуальных играх – «добрый-злой» («светлый-тёмный»), «сильный-слабый», «свой-чужой», «хаотичный-законопослушный». На данной системе оппозиций держатся характеристики персонажей во многих ролевых компьютерных играх. Далее диссертант разбирает вопрос, что представляют собой герои виртуальных компьютерных игры – пустых «манекенов» или прописанных персонажей, подобных персонажам литературы, кинематографа и драматургии? Сущность персонажа зависит от конкретной игры: имеются игры с прописанными персонажами, существуют игры с пустыми персонажами-манекенами, которые суть аристотелевская форма, наполняемая материей. В качестве этой виртуальной материи выступают скрытые и явные желания игрока, выбор «каким я хочу быть», «каким мне быть не дают». Возможно создание игроком компенсаторного героя или тёмного персонажа, опирающегося на архетип тени, к которому относятся подавленные, негативные черты характера. «Промежуточный» тип героев компьютерных игр – персонажи, обладающие готовыми личностными характеристиками, которые способны изменяться в зависимости от действий реципиента в течение игры.

Далее наша работа рассматривает репрезентацию магии, магических систем, их сакральности и божественных сил в виртуальных компьютерных играх. Во многих виртуальных играх магия не в полной мере раскрывает соответствующий архетип, фактически не выступая ресакрализирующим элементом – она выступает в качестве инструмента, принципиально не отличающегося от пистолета или подъёмного крана.

В различных компьютерных играх имеются многообразные типы магии – основанная на мистике, символическая, концептуальная магия. Магия способна делиться на школы, по стихиям и по различным иным признакам. Используемая во многих ролевых компьютерных играх энергия мана выступает в качестве показателя социального статуса мага. Эта реалья виртуального пространства компьютерных игр служит прямой отсылкой к

архаичным обществам Полинезии и Меланезии, верящим, что потенциал энергии маны определяет силу мага, а как следствие – его социальный статус и место в структуре управления обществом. Серия игр «Готика» наиболее сильно репрезентирует магию как ресакрализирующий феномен, соответствующий магии архаичных сообществ. В виртуальном пространстве, в котором происходит действие серии игр «Готика» магия выступает не в качестве инструмента, что происходит во многих иных компьютерных играх, а в качестве самой сути мира, краеугольного камня его социальных структур. В серии игр «Готика» магия репрезентируется как мистическое и божественное начало. Во всех частях этой игры «чётко прописано единство магии и религии, а также такие реалии многих архаичных обществ, как единство функций жреца и мага, совмещение власти жреца и царя, монархи-маги, представляющие власть различных стихий.

Далее в нашей работе рассмотрены религиозные аспекты, выраженные в виртуальном пространстве компьютерных игр. Во многих компьютерных играх проработана масштабная система мифологии с пантеонами и историей поколений богов. В некоторых играх репрезентирован архетип Троицы или Триады – троих единственных или верховных богов. В игре «Морровинд» раскрыта тема героя-мессии как реинкарнации древнего правителя. Мессия Морровинда, воплощающий старого царя, подобен Иисусу Христу, который в Библии назван новым Давидом. Мессия, уподобленный древнему монарху, становится тождественен Иисусу Христу.

Дж. Фрезером рассмотрены два вида богочеловека, существующих в мифическом сознании архаичного общества: первый вид представлен человеком, обладающим божественной силой, а второй – человеком, одержимым богом. Эти виды богочеловека репрезентированы во многих виртуальных компьютерных играх. Герой серии игр «Готика», будучи безымянным, отождествляется с Первочеловеком своего мира, который также не имел имени. Во многих реальных религиях и мифологиях Первочеловек не имеет имени, включая изначальную библейскую

мифологию: имя Адам придумано в христианскую эпоху, с библейского иврита слово «Адам» переводится как «Человек». Будучи отождествлённым с Первочеловеком своего мира, герой также подобен Иисусу Христу, который, будучи отождествлённым с Первочеловеком, назван вторым Адамом. Эта связь подчёркивает мессианский статус героя.

Диссертация рассматривает и прочие архетипы, такие как возможность героя стать богом, цикличность бытия, поход за силой, сакральное оружие, битва с антагонистом. Проявлённая в игре «Дрожащие острова» возможность стать богом пересекается с моделью цикличного бытия: обожествление и инаугурация протагониста происходят одновременно с разрушением и воссозданием мира, что репрезентирует свойственный многим архаичным обществам миф о разрушении и реконструкции мира, происходящим параллельно уходу старого монарха и приходу нового. Диссертантом также рассмотрен барьер вокруг монарха или верховного мага – физический и ментальный, представленный в сериях игр «Готика» и «Аллоды» как репрезентация барьера вокруг монарха во многих архаичных обществах.

Одним из элементов мифической реальности, представленным в компьютерных играх, являются священное древо и священная гора. Во многих мифах эти два мотива связаны. Священная гора или священное древо находится в центре мира и является связующим звеном между земным миром и мирами нижним и небесным. Также диссертантом рассмотрены ксенофобные архетипы, используемые в виртуальных компьютерных играх и репрезентация в данных играх социальных структур.

Основные выводы второй главы таковы: несмотря на то, что виртуальные компьютерные игры являются новым феноменом, они опираются на весь социальный опыт, накопленный в культуре. В век десакрализации культуры игры не разрушают духовность, а скорее восстанавливают ее у людей, живущих в техногенном мире. Имеющий место у отдельных личностей эскапизм по направлению к виртуальной реальности, направлен не на бегство от природы и традиций, а бегство к ним от излишне

рационализованной и техногенной исконной реальности. Заданная теми же архетипами и бинарными оппозициями, что и мифология, виртуальная игра выступает в качестве квазирелигии и квазимифологии в десакрализованное время. В наибольшей степени – на символическом и онтологическом уровне ресакрализованная реальность представлена в серии игр «Готика» с чёткими социальными структурами, магией, как основой мироздания и религии – и сплошными обрядами инициации – и в серии игр «The Elders' Scrolls» («Свитки Старейшин»): «Морровинд», «Обливион» и «Дрожащие острова» - с архетипическими вариантами ада, мифическими планами бытия, обрядами перехода, включая переправу в Мир Иной.

**Третья глава, называемая «виртуальная игра как культурный текст», состоит из четырёх параграфов.** Третья глава рассматривает особенности виртуальной компьютерной игры как многостороннего культурного текста. Виртуальная компьютерная игра является многоканальным культурным текстом. В главе показана взаимозаменяемость сюжетных линий в играх, литературе, кинематографе и драматургии. Поскольку для современной культуры характерны многослойные культурные тексты, немало виртуальных компьютерных игр обладают несколькими слоями восприятия. Полноценная интерпретация продуманных и чётко прописанных виртуальных компьютерных игр как образца медиатекста возможна не со стороны подростка, коими является большинство компьютерных игроков, а со стороны зрелого человека, обладающего развитым критическим и аналитико-синтетическим мышлением. Виртуальная компьютерная игра, как и любой культурный текст, способна выдавать различным реципиентам различную информацию, именно ту, в которой данный реципиент нуждается и к восприятию которой подготовлен.

В виртуальных компьютерных играх представлены морально-этические нарративы. Компьютерная игра – понятие дуалистическое. Как и игра традиционная, она несёт идеологическую нагрузку и собственные нарративы и выступает воспитательным институтом. С другой стороны,

обладая также структурными элементами искусства, компьютерная игра, подобно книгам и фильмам, также несёт нарратив, что есть хорошо, а что есть плохо. Одна из основных идей многих игр – свобода выбора и полная ответственность за свои поступки. В играх реконструируются различные этические системы. В серии «Рыцари Старой Республики» репрезентируется мораль светлых рыцарей (гуманистическая, близкая к буддизму) и мораль их антагонистов, репрезентирующая этическую систему Ницше. Согласно играм серии «Забывтые королевства», добро не тождественно законопослушности, а зло – нарушению закона. В серии «В поисках славы» прослеживается следующий морально-этический нарратив: «добро и справедливость стоят выше закона». Дружба героя с инопланетянином или нелюдью в фантастических виртуальных играх несёт антиксенофобный нарратив.

Нарратив виртуальных компьютерных игр способен выступать в качестве скрытого и явного идеологического послания разработчиков игры. Почти всегда игровой нарратив транслирует игроку этническую ментальность авторов. Противоборствующие стороны показываются похожими на реальные нации. Во многих американских играх, сознательно или нет, транслируется американский менталитет, включая потребность в демократии как в одной из базовых ценностей. Также в западные компьютерные игры закладывается идея равенства полов такими средствами, как одинаковая физическая сила у мужских и женских персонажей.

Нарратив в компьютерных играх способен быть скрытым и явным, символическим и конкретным. Символический нарратив, в отличие от конкретного, ничего не называет своими именами, а лишь подразумевает, означает намёком. В игре «Рыцари Старой Республики» галактическая республика своим образом намекает на США и страны Запада, а империя – на СССР. Во многих западных стратегических играх самого начала девяностых годов армии протагонистов носят синие цвета (цвет флага

Евросоюза), антагонисты – красные (цвет СССР), что намекает на идеологическое противостояние между западом и СССР.

Развиваясь, виртуальные компьютерные игры по графике всё больше приближаются к реальности. Общепринятым признаком приближённости игры к реальности служит наличие качественной графики, близкой к кинематографу и качественный звук, то есть внешнее подобие реальности. Но это лишь реалистичность, свойство внешней атрибутики. Реализм – атрибут, внутренне присущий виртуальным играм, как и литературе или кинематографу. Реалистические игры – игры, действие которых происходит в реальном мире и связано с реальностью, в противовес играм фантастическим. Также в играх возможен и социальный реализм. Социальный реализм в компьютерных играх подобен реализму в традиционном искусстве – это показ реального мира без прикрас. Возможен и критический реализм в виртуальных компьютерных играх, содержащий критику существующих порядков.

Основные выводы третьей главы таковы:

Как и прочие образцы культурного текста, виртуальные игры могут быть как реалистическими, так и нереалистическими. Нарративы компьютерных игр транслируют этническую ментальность разработчиков, вводят этические системы и демонстрируют реципиентам сложность социальных отношений. Содержа идеи в своих культурных текстах, виртуальные компьютерные игры способны выступать в качестве средства манипуляции общественным мнением, формирующего мировоззрение и особенно эффективного при работе с молодёжью, способного внушить как идеи терпимости, так и неприязнь к отдельным народам или социальным группам и многое другое.

**В Заключении** подводятся итоги диссертационного исследования, определяются направления дальнейшей работы, делаются основные выводы.

**III Основные положения диссертации отражены в семи публикациях, в том числе, две в изданиях ВАК:**

- 1) Мессианские архетипы в компьютерных играх // Этносоциум и межнациональная культура. Москва, № 4, 2009. 0,4 п.л.
- 2) Виртуальная реальность компьютерной игры как репрезентация мифической реальности // Этносоциум и межнациональная культура. Москва, № 5, 2009. 0,4 п.л.
- 3) Компьютерные игры как элемент повседневности //«Быт как фактор экстремального влияния на историко-психологические особенности поведения людей». Издательство «Нестор», Санкт-Петербург, 2007. 0,3 п.л.
- 4) Революционность и консерватизм психологических моделей, представленных в компьютерных играх //Эволюция революционности и консерватизма в социальных слоях России и других государств. Издательство «Нестор», Санкт-Петербург, 2008. 0,4 п.л.
- 5) Виртуальное моделирование евразийской цивилизации и его символический нарратив //«Историко-психологические аспекты межэтнических и межконфессиональных отношений». Издательство «Нестор», Санкт-Петербург, 2009. 0,3 п.л.
- 6) Реконструкция мифических реальностей Востока и Запада в виртуальном пространстве компьютерных игр //Евразийский вестник, Казань, 2009, № 2. 1 п.л.
- 7) Виртуальная модель евразийской реальности //«Евразийское пространство: цивилизационные кризисы и поиск путей гражданского согласия». Вестник КГУ, Казань, 2009. 0,3 п.л.

Подписано в печать 28.09.2009 г. Заказ № 62.

1,57 п. л. Тираж 100 экз.

Отпечатано на философском факультете СПбГУ.  
199034, С.-Петербург, Менделеевская лин. д. 5.

02